

DESAIN APLIKASI PLATFORM MEMBACA MAJALAH UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS LITERASI GENERASI MUDA

Ahmad Muflih Taufiqi¹, Beni Suranto²

^{1,2} Universitas Islam Indonesia, Indonesia

Email : Ahmad.taufiqi@students.uui.ac.id

Abstract: Reading interest is an important aspect of life, especially in the field of education. Reading interest in Indonesia is also influenced by the use of gadgets. In this digital era, conventional media faces challenges in adapting to the competition with digital mass media, which is currently widely used by the Indonesian society. Indonesian people tend to use digital media more and have a low level of reading interest. Even print media, such as magazines, need to adapt to technological advancements. This research aims to create a design that can attract users to read magazines in order to increase reading interest in the digital era. The design creation will be done three times and will be adjusted according to input from potential users, and the result obtained is that the potential users are pleased with the final design that was created.

Keywords: Magazine, Literacy, Prototyping, Adobe XD, Design, Reading interest, Prototype.

Abstrak: Minat baca merupakan suatu aspek penting dalam kehidupan, terutama pada bidang pendidikan. Minat baca di Indonesia juga dipengaruhi oleh penggunaan gadget. Pada era digital ini media konvensional mendapatkan tantangan untuk dapat beradaptasi terhadap persaingan dengan media masa digital yang saat ini ramai digunakan oleh masyarakat di Indonesia. Masyarakat Indonesia lebih cenderung menggunakan media digital dan juga memiliki tingkat minat baca yang rendah, dan juga media cetak berupa majalah harus melakukan adaptasi terhadap perkembangan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk membuat desain yang bisa menarik pengguna untuk membaca majalah guna meningkatkan minat baca di era digital. Pembuatan desain akan dilakukan tiga kali dan akan berubah sesuai dengan masukan dari calon pengguna, dan didapat hasil bahwa calon pengguna senang dengan desain akhir yang dibuat.

Kata kunci: Majalah, Literasi, *Prototyping*, Adobe XD, Desain, Minat baca, *Prototype*.

Copyright (c) 2024 The Authors. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PENDAHULUAN

Minat baca merupakan suatu aspek penting dalam kehidupan, terutama pada bidang pendidikan. Minat baca merupakan suatu keinginan atau kecenderungan yang tinggi (gairah) untuk membaca (Elendiana 2020). Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Program for International Students Assessment (PISA)* yang dirilis oleh *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)*, pada tahun 2018 Indonesia menempati peringkat 72 dari 77 negara yang dipublish pada topik membaca (Schleicher 2019). Minat baca di Indonesia juga dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* terutama pada

siswa. Penggunaan *gadget* berpengaruh pada minat baca siswa secara statistik signifikan. Konsentrasi siswa dengan berbagai hal yang dihadapi, salah satunya bahan bacaan juga akan berpengaruh karena penggunaan *gadget* yang terlalu lama (A'yun et al. 2021).

Pada era digital ini media konvensional mendapatkan tantangan yang cukup besar yaitu harus beradaptasi terhadap konsumen yang banyak meminati media modern dan juga bersaing dengan media digital lain. Untuk dapat bertahan media harus tetap menjaga kredibilitas dan kepercayaan masyarakat dengan semangat profesionalisme jurnalistik untuk menyajikan informasi faktual yang diverifikasi dengan baik. Industri media konvensional juga harus melakukan perubahan jika tidak ingin dipinggirkan terlebih dalam era digital, media konvensional harus melakukan perubahan dengan mengintegrasikan isi surat kabar menjadi media digital (Khaer et al. 2021).

Karena banyak masyarakat Indonesia sekarang lebih cenderung menggunakan media digital atau modern, sehingga peneliti berasumsi jika media cetak terutama majalah dapat dipublish pada media modern atau media digital, maka akan semakin banyak masyarakat Indonesia membaca majalah yang bisa diakses secara digital sehingga dapat meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia (Khaer et al. 2021).

Berdasarkan uraian diatas masyarakat Indonesia lebih cenderung menggunakan media digital dan juga memiliki tingkat minat baca yang rendah, dan juga media cetak berupa majalah harus melakukan adaptasi terhadap perkembangan teknologi, peneliti tertarik membuat suatu penelitian dengan judul “Desain Aplikasi Platform Membaca Majalah Untuk Meningkatkan Kualitas Literasi Generasi Muda” yang diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat untuk membaca majalah sehingga minat baca masyarakat Indonesia dapat meningkat.

METODE

Pengembangan aplikasi membaca majalah *online* ini menggunakan metode pengembangan aplikasi *prototyping*, dan dalam pengumpulan informasi menggunakan metode wawancara.

Berdasarkan jurnal dari Yoko et al. (2019) diketahui bahwa dalam model pengembangan *prototyping* mempunyai beberapa tahapan, antara lain:

a. Listen to Customer

Dalam tahap ini, diperlukan komunikasi dengan pengguna untuk mendapatkan informasi mengenai masalah apa yang dimiliki oleh pengguna. Data yang diperoleh

dari pengguna akan digunakan sebagai acuan untuk dilakukannya proses pencarian solusi dan pengembangan pada tahap selanjutnya.

Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan lima orang mahasiswa dari Universitas Islam Indonesia sebagai calon pengguna yang memberikan masukan terhadap desain aplikasi yang akan/ telah dibuat selama proses *prototyping* berlangsung yang dilakukan dari 13 April 2023 hingga 25 Juli 2023.

b. *Build/Revise Mock-up*

Karena *output* dari penelitian ini hanya sebatas desain aplikasi, maka perancangan aplikasi ini hanya akan sampai pada desain aplikasi yang berdasar pada data yang didapatkan dari tahap *listen to customer*.

Desain akan dibuat menggunakan *software Adobe XD* berdasarkan masukan yang didapatkan dari kegiatan wawancara dengan lima narasumber yang sama pada setiap perputarannya.

c. *Customer Test Drive Mock-up*

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap *prototype* aplikasi yang telah dibuat, serta mengevaluasi apakah *prototype* yang dibuat telah sesuai dengan harapan dari pengguna.

Desain yang telah dibuat akan dinilai dan diberikan masukan jika masih terdapat kekurangan dan masukan akan dijadikan data untuk melakukan *build* selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam membuat desain aplikasi menggunakan metode *prototyping*, akan ada beberapa versi dari hasil dan respon calon pengguna. Respon dari setiap calon pengguna dapat dijadikan acuan dan patokan dalam membuat desain selanjutnya supaya desain dapat dibuat sesuai dengan keinginan calon pengguna. Hasil yang akan ditunjukkan merupakan respon terakhir dari calon pengguna dan hasil desain terakhir yang dibuat.

1. Respon pengguna

Respon pengguna merupakan bagian dari metode *prototyping* dalam langkah *build/revise mock-up*, respon ini akan ditujukan sebagai acuan terhadap pembuatan desain untuk langkah selanjutnya. *Feedback* untuk rancangan desain pertama dari calon pengguna yang sama seperti pada wawancara sebelum pembuatan rancangan desain pertama. Calon pengguna dipilih dengan kriteria pernah menggunakan aplikasi

membaca *online* dan masih mahasiswa atau lebih muda. Berikut adalah ringkasan pertanyaan wawancara untuk desain dan *feedback* terakhir dari para calon pengguna.

Pertanyaan wawancara:

1. Apakah anda pernah menggunakan aplikasi/*website* membaca buku *online*?
2. Seberapa lama anda menggunakan aplikasi/*website* membaca buku *online*?
3. Aplikasi/*website* apa yang pernah anda gunakan untuk membaca buku *online*?
4. Bagaimana pengalaman anda menggunakan aplikasi/*website* tersebut?
5. Selain konten yang disediakan apa yang membuat anda nyaman dan tertarik menggunakan platform tersebut?
6. Apa saja yang diperlukan dalam desain aplikasi/*website* membaca buku *online*?
7. Fitur apa yang diperlukan desain aplikasi/*website* membaca *online* untuk meningkatkan minat pengguna?
8. Menurut anda apakah lebih baik untuk menggunakan fitur tap atau *scroll* untuk beralih ke halaman selanjutnya?
9. Apakah fitur komentar diperlukan untuk aplikasi membaca buku *online*?
10. Dalam membaca, anda sebagai pengguna lebih nyaman menggunakan tone warna gelap atau cerah ketika membaca?

Feedback terakhir calon pengguna:

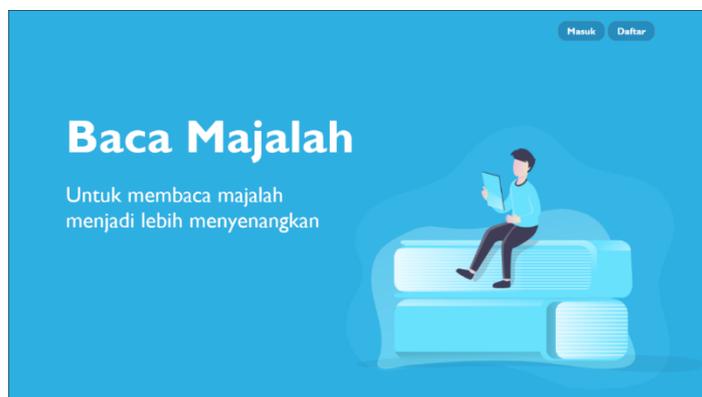
1. Judul aplikasi dibuat menjadi lebih jelas.
2. Jarak antara *navbar* dirapikan.
3. Kolom komentar diperkecil.
4. Tampilan dibuat menjadi lebih ramai.
5. Diberikan informasi mengenai fungsi dari halaman yang sedang dibuka.
6. Halaman yang sedang dibuka, diberikan tanda pada *navbar*.

2. *User Interface*

User Interface adalah bagian dari sistem komputer yang memungkinkan interaksi antara pengguna dan perangkat atau program komputer. Ini mencakup elemen-elemen seperti tampilan grafis, ikon, tombol, dan kontrol lainnya yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat lunak atau perangkat keras secara intuitif. *User interface* bertujuan untuk menyederhanakan penggunaan sistem dan memungkinkan pengguna untuk melakukan tugas-tugas dengan mudah dan efisien.

a. *Landing Page*

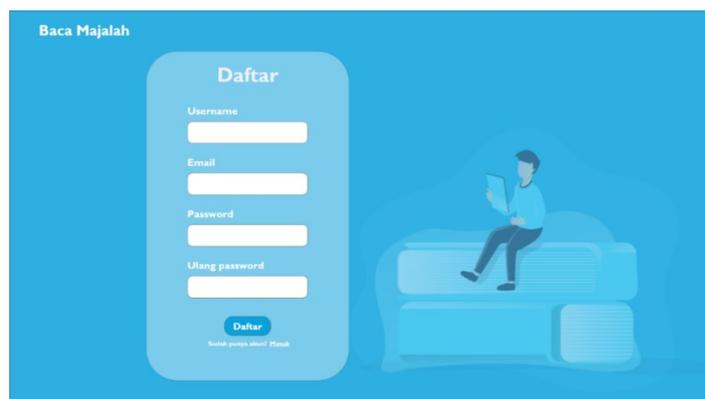
Pada tampilan *landing page* ditampilkan judul aplikasi, kalimat yang mendorong pembaca untuk menggunakan aplikasi, tombol masuk dan daftar. Desain ini memiliki warna *background* biru muda dengan warna *font* putih.



Gambar 1. Tampilan Halaman *Landing Page*.

b. *Daftar*

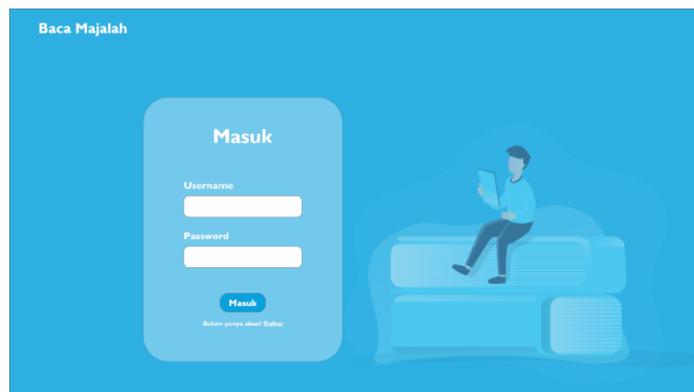
Pada tampilan daftar ditampilkan *form* untuk melakukan pendaftaran yang memiliki 4 *input field* yaitu *username*, *email*, *password*, dan *ulangi password*, selain itu halaman ini memiliki tombol daftar dan hyperlink untuk berpindah ke halaman masuk.



Gambar 2. Tampilan Halaman Daftar

c. *Login*

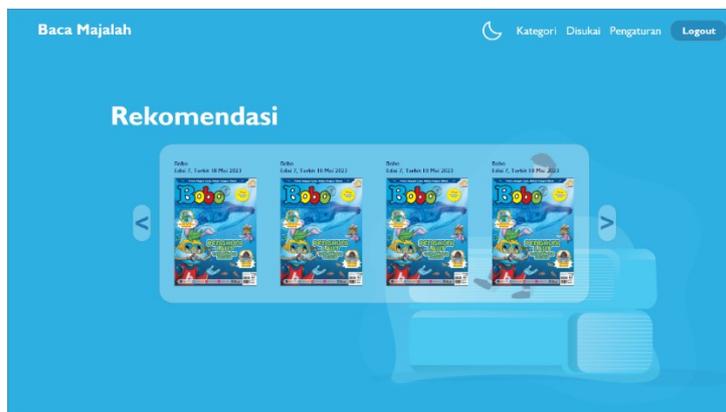
Pada tampilan *login* ditampilkan *form* untuk melakukan *login* yang memiliki 2 *input field* yaitu *masuk* dan *password*, selain itu didalam *form* juga terdapat tombol masuk dan *hyperlink* untuk masuk ke halaman daftar.



Gambar 3. Tampilan Halaman Login

d. Halaman Utama

Pada halaman utama terdapat *navbar*, judul aplikasi, dan juga rekomendasi majalah. Pada rekomendasi majalah menampilkan *cover* dan judul majalah, selain itu pada rekomendasi juga memiliki tombol untuk menggeser rekomendasi ke kiri dan kanan. Setelah melakukan *login*, pengguna akan mendapatkan opsi untuk mengubah tema aplikasi, dan pada mode gelap, aplikasi akan memiliki warna *background* biru tua dan warna *font* putih.



Gambar 4. Tampilan Halaman Utama Lightmode



Gambar 5. Tampilan Halaman Utama Darkmode

e. Kategori

Pada halaman kategori terdapat navbar, judul halaman, penjelasan halaman, dan juga terdapat contoh majalah pada setiap kategorinya, halaman kategori juga memiliki tombol untuk melihat kategori lainnya.



Gambar 6. Tampilan Halaman Kategori *Lightmode*



Gambar 7. Tampilan Halaman Kategori *Darkmode*

f. Disukai

Pada halaman disukai memiliki navbar, judul halaman, deskripsi halaman, dan barisan majalah yang telah disukai, pada setiap halaman yang disukai terdapat judul majalah, cover majalah, dan tombol untuk menghapus suka dari majalah yang telah disukai.



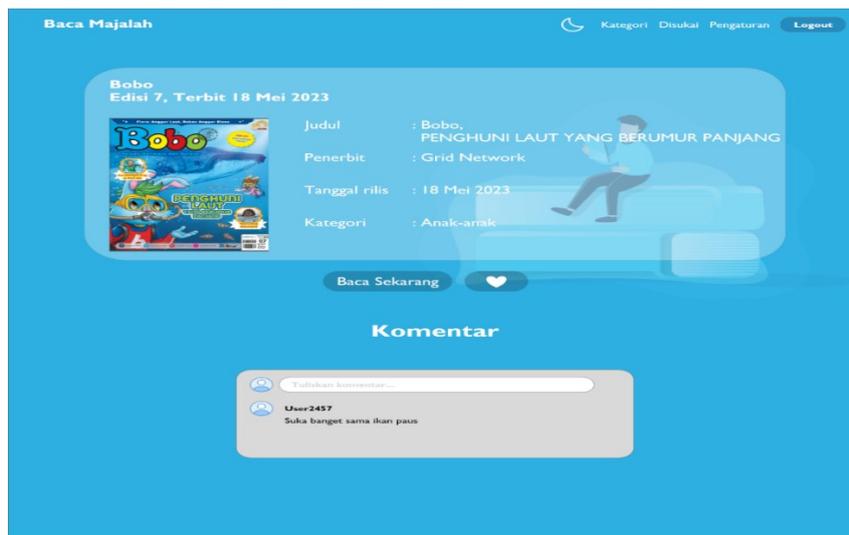
Gambar 8. Tampilan Halaman Disukai *Lightmode*



Gambar 9. Tampilan Halaman Disukai *Darkmode*

g. Majalah

Pada halaman majalah memiliki *navbar*, kolom deskripsi majalah tombol baca sekarang, tombol *like/dislike* dan kolom komentar. Pada kolom deskripsi majalah terdapat judul majalah, seri majalah, penerbit, tanggal rilis, kategori dan cover dari majalah. Pada kolom komentar akan ditampilkan foto profil dari pengguna yang berkomentar, dan juga *form input* untuk membuat komentar.



Gambar 10. Tampilan Halaman Majalah *Lightmode*



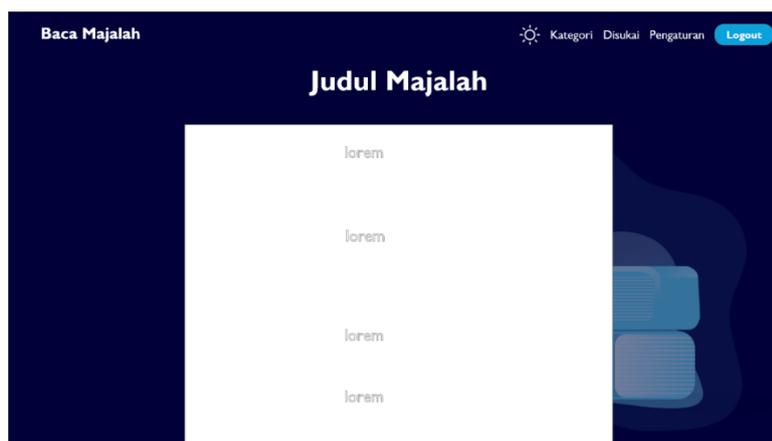
Gambar 11. Tampilan Halaman Majalah *Darkmode*

h. Baca Majalah

Pada halaman baca majalah ditampilkan *navbar*, judul majalah dan majalah yang akan dibaca. Majalah yang akan dibaca akan memiliki fitur *scroll* untuk pindah ke halaman lain.



Gambar 12. Tampilan Halaman Baca Majalah *Lightmode*



Gambar 13. Tampilan Halaman Baca Majalah *Darkmode*

i. Pengaturan

Pada halaman pengaturan ditampilkan *navbar*, judul halaman, tombol atur profil untuk merubah profil, tombol ubah *password* untuk merubah *password*, tombol ganti bahasa untuk berganti bahasa dan tombol *service center* untuk menghubungi operator.



Gambar 14. Tampilan Halaman Pengaturan *Lightmode*



Gambar 15. Tampilan Halaman Pengaturan *Darkmode*

Pembahasan

Jurnal ini membahas tentang pembuatan desain aplikasi membaca majalah *online* yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca melalui aplikasi membaca majalah. Penelitian ini menggunakan metode prototyping dalam membuat desain sebagai cara untuk melakukan pembuatan desain dengan selalu terhubung dengan pengguna. Proses pembuatan desain dilakukan dengan peran calon pengguna yang besar guna meningkatkan tingkat pembuatan desain yang tepat sasaran sesuai dengan keinginan calon pengguna.

SIMPULAN

Kesimpulan dari jurnal ini adalah bahwa pembuatan desain aplikasi membaca majalah *online* menggunakan metode prototyping merupakan cara yang efektif. Proses pembuatan desain menunjukkan bahwa setiap pembuatan desain dapat memenuhi keinginan calon pengguna dan pengguna dapat melihat kekurangan dan dapat menunjukkan keinginannya terhadap *prototype* yang telah dibuat. Dalam pembuatan desain penulis dimudahkan dalam membuat desain dikarenakan masukan langsung dari calon pengguna dapat menunjukkan keinginan secara langsung. Berdasarkan dari beberapa desain yang dibuat, calon pengguna telah menunjukkan bahwa desain yang dibuat cukup sesuai dengan ekspektasi calon pengguna.

DAFTAR RUJUKAN

A'yun, Retno Walyyunita, Dyah Khafidoh Indriati, Ayum Mustanfidah, and Ayu Fitriana. 2021. "Dampak Gadget Terhadap Minat Baca Peserta Didik Pada Tingkat SD/MI." *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI* 555–68.

Elendiana, Magdalena. 2020. "Upaya Meningkatkan Minta Baca Siswa Sekolah Dasar." *Article*.

Khaer, Abu, Nadiatul Khoir, and Yulis Arini Hidayati. 2021. "Senjakala Media Cetak: Tantangan Jurnalisme Cetak Di Era Digital." *TRILOGI: Jurnal Ilmu Teknologi, Kesehatan, Dan Humaniora* 2(3):324–31. doi: 10.33650/trilogi.v2i3.3080.

Schleicher, Andreas. 2019. "PISA 2018 Insights and Interpretations."

Yoko, Petrus, Rabiatal Adwiya, and Wahyu Nugraha. 2019. "Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Aplikasi SIPINJAM Berbasis Website Pada Credit Union Canaga Antutn." *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)* 7(3):212. doi: 10.24843/jim.2019.v07.i03.p05.