

Implementasi Aplikasi Baca dan Tulis Sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital

Nurfaizah¹, Nandang Hermanto², Agung Tri Wibowo³, Fathuzaen⁴, Hasri Akbar Awal Rozaq⁵

¹Program Studi Sistem Informasi/Universitas Amikom Purwokerto
e-mail: nurfaizah@amikompurwokerto.ac.id

²Program Studi Informatika/Universitas Amikom Purwokerto
e-mail: nandanghermanto@amikompurwokerto.ac.id

³Program Studi Informatika/Universitas Amikom Purwokerto
e-mail: agungtriwibowo9e@gmail.com

⁴Program Studi Informatika/Universitas Amikom Purwokerto
e-mail: zylancer@gmail.com

⁵Program Studi Informatika/Universitas Amikom Purwokerto
e-mail: akbarrozaq691@gmail.com

Abstract - The development of the digital world that continues to increase at this time makes people accustomed to the concept of digitization and technology, even now it has become a necessity. These developments need to be balanced with encouragement for users to better utilize the use of technology through the role of digital literacy. One of the efforts made to encourage the creation of digital literacy is by utilizing technology to support activities that can increase knowledge and improve people's reading and writing literacy. This will make technology users better at using technology and provide other benefits in increasing digital literacy, where increasing digital literacy is currently one of the government targets that has been pursued in various activities to build a society that is not only technology users but also able to utilize technology through their cognitive abilities such as writing so that they are not only able to operate technological devices. This research focuses on making reading and writing applications that can be used by all technology users so that they can foster public interest in reading and writing. In addition, this application will also provide a solution to the sluggish growth of book sales by publishers through the marketplace. Application users can enjoy reading and writing anywhere and anytime and make it easier to search and purchase literacy books. This application was developed using waterfall software development and has gone through a testing stage where all the designed features are already running as specified.

Keywords: Apps, Digital Literacy, Read, Write

Abstrak - Perkembangan dunia digital yang terus meningkat saat ini menjadikan orang terbiasa dengan konsep digitalisasi dan teknologi bahkan hal tersebut saat ini telah menjadi kebutuhan. Perkembangan tersebut perlu diimbangi dengan dorongan bagi pengguna untuk lebih memanfaatkan penggunaan teknologi melalui peran literasi digital. Salah satu upaya yang dilakukan untuk mendorong terciptanya literasi digital adalah dengan memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan yang dapat meningkatkan pengetahuan serta meningkatkan literasi membaca dan menulis masyarakat. Hal tersebut akan menjadikan pengguna teknologi menjadi lebih baik dalam menggunakan teknologi serta memberikan manfaat lain dalam upaya peningkatan literasi digital, dimana peningkatan literasi digital saat ini merupakan salah satu target pemerintah yang telah diupayakan dalam berbagai kegiatan untuk membangun masyarakat yang tidak hanya sebagai pengguna teknologi tetapi juga mampu mendayagunakan teknologi melalui kemampuan kognitifnya seperti menulis sehingga tidak hanya mampu mengoperasikan perangkat teknologi. Penelitian ini berfokus pada pembuatan aplikasi membaca dan menulis yang dapat digunakan oleh semua pengguna teknologi sehingga dapat menumbuhkan minat baca tulis masyarakat. Selain itu, aplikasi ini juga akan memberikan solusi atas lesunya pertumbuhan penjualan buku oleh penerbit melalui marketplace. Pengguna aplikasi dapat menikmati membaca dan menulis di mana saja dan kapan saja serta mempermudah pencarian dan pembelian buku literasi. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan pengembangan perangkat lunak waterfall dan telah melalui tahap pengujian dimana seluruh fitur-fitur yang dirancang sudah berjalan sebagaimana yang telah ditentukan.



Kata Kunci: Aplikasi, Literasi Digital, Baca, Tulis

PENDAHULUAN

Peningkatan literasi masyarakat Indonesia menjadi salah satu hal yang sangat diperhatikan oleh pemerintah yang telah dilakukan melalui berbagai gerakan diantaranya Gerakan Literasi Sekolah, Gerakan Literasi Masyarakat serta Gerakan Literasi Masyarakat (Kemedikbud, 2021). Gerakan-gerakan yang telah ditetapkan tidak akan bisa berjalan sesuai dengan harapan yang telah ditetapkan jika masyarakat sendiri belum merasa butuh atas pentingnya membaca.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh perpustakaan tahun 2020 diperoleh hasil kajian indeks kegemaran masyarakat Indonesia berada pada point 55,74 atau masuk dalam kategori sedang. Kepala perpustakaan menyatakan bahwa persoalan literasi merupakan tanggung jawab semua pihak dari hulu hingga hilir (Bando, 2021).

Selain itu media literasi dan penyediaan buku juga merupakan factor yang tidak dapat lepas dari literasi. Dikutip dari laman ikapi.org, disebutkan hasil riset yang dilakukan oleh IKPAI selama di masa pandemi Covid-19 diperoleh 58,2 persen (IKAPI, 2021).

Melihat sisi lain perkembangan teknologi informasi di tengah masyarakat Indonesia yang dilakukan oleh APJII pengguna internet tahun 2020 meningkat menjadi 73,7 persen dari tahun 2018 sebesar 64,8 persen (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020). Penggunaan teknologi informasi serta internet saat ini bahkan sudah menjadi kebutuhan masyarakat. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai alat untuk meningkatkan minat baca serta penjualan buku di industri penerbitan buku melalui digital literasi.

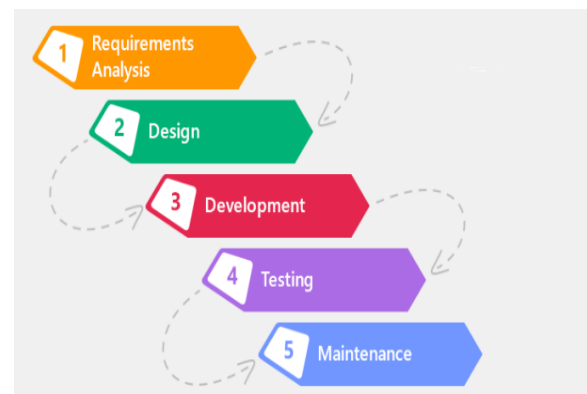
Hal ini sejalan dengan tingginya penggunaan smartphone di Indonesia, Kementerian Komunikasi dan Informatika menyatakan pengguna smartphone mencapai 167 juta orang atau 89% dari total penduduk Indonesia (Hanum, 2021). Penggunaan teknologi saat ini digunakan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran (Dahlia, Tricahyono NH, & Adiputra, 2021).

Literasi digital diperlukan dalam pemanfaatan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar dan akademik (Joseph & Khan, 2020) (Busabong, 2018) (Chetty et al., 2018) (Pratolo & Solikhati, 2020). Penelitian serupa menyatakan bahwa sumber daya teknologi yang tersedia secara luas dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan membaca yang kondusif (Dewantya, Hasana, Islamiani, & Wahab, 2018).

Penelitian ini dimaksudkan untuk mendorong tumbuhnya literasi digital, khususnya untuk meningkatkan minat baca tulis masyarakat melalui pemanfaatan teknologi. Selain itu adanya marketplace dalam satu aplikasi dapat memberikan solusi bagi masyarakat yang akan mencari referensi dan membeli buku, serta diharapkan dapat memberikan solusi bagi para penerbit buku dalam memasarkan buku-bukunya.

METODOLOGI PENELITIAN

Aplikasi ini dibangun dengan mengutamakan kecepatan pengembangan dan kerjasama tim. Pengembangan aplikasi menggunakan metode pengembangan Waterfall merupakan metode Software Development Life Cycle atau SDLC yang dilakukan secara berurutan mulai dari analisis, perancangan, pengembangan, pengujian dan pemeliharaan (ind, Karambir, 2015). Tahapan dalam penelitian adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Waterfall

Sumber:(ind, Karambir, 2015)

Penjelasan rinci langkah-langkah penelitian pada Gambar 1 adalah sebagai berikut:

1. Requerenment Analysis

Pada tahap ini pengembang sistem membutuhkan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang dibutuhkan oleh pengguna dan keterbatasan perangkat lunak. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, survei atau diskusi.

2. Design

Proses desain merupakan tahapan penetapan kebutuhan diterjemahkan ke dalam desain perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum proses pengkodean dibuat.

3. Development

Tahap ini merupakan proses menerjemahkan desain desain ke dalam bentuk yang dapat dipahami oleh mesin, dengan menggunakan kode-kode bahasa pemrograman. Kode program yang dihasilkan masih

Modul yang diuji	Prosedur pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Login Member	1. Klik tombol Login pada pojok kanan atas. 2. Masukkan username dan password akun pada kolom tertera. 3. Lalu tekan Sign In untuk masuk.	Member dapat masuk ke aplikasi	Berhasil
Login Penerbit	1. Tekan tombol Login pada pojok kanan atas. 2. Lalu tekan tombol Penerbit pada halaman login. 3. Masukkan username dan password akun pada kolom tertera. 4. Lalu tekan Sign In untuk masuk	Penerbit dapat masuk ke aplikasi	Berhasil
Registrasi Member	1. Tekan tombol Daftar pada pojok kanan atas. 2. Masukkan data diri user sebagai syarat registrasi myliterasi.id 3. Lalu tekan Sign Up untuk mendaftarkan akun dari data yang sudah dimasukan	Agar user dapat memiliki akun, maka user perlu melakukan registrasi sebagai member	Berhasil
Registrasi penerbit	1. Tekan tombol Daftar pada pojok kanan atas. 2. Setelah masuk halaman registrasi tekan tombol Penerbit untuk menuju registrasi akun penerbit. 3. Masukkan data penerbit buku sebagai syarat registrasi myliterasi.id 4. Lalu tekan Sign Up untuk mendaftarkan akun dari data yang sudah dimasukan.	Agar penerbit buku dapat memiliki akun, maka penerbit buku perlu melakukan registrasi sebagai penerbit terlebih dahulu	Berhasil
Registrasi penulis	1. Tekan tombol pada pojok kanan atas terdapat tombol dengan nama username dari user yang sudah melakukan login. 2. Akan muncul menu pilihan, lalu tekan Daftar sebagai penulis 3. Masukkan data yang diperlukan untuk melengkapi akun sebagai penulis, lalu tekan tombol Daftar. 4. Penulis harus menunggu validasi dari admin myliterasi untuk dapat menggunakan akun penulisnya	Registrasi sebagai penulis, jika sudah mempunyai akun member tidak perlu membuat akun baru, cukup melanjutkan akun member	Berhasil
Membuka cerita atau buku	1. Pada menu utama tekan menu "Buku" atau Cerita. 2. Setelah masuk terdapat beberapa pilihan buku atau cerita, lalu tekan pada judul buku atau cerita. 3. Setelah masuk pada halaman detail buku bisa langsung tekan Mulai Membaca	Pengguna aplikasi dapat membuka cerita atau buku dan dapat memulai membaca	Berhasil
Membuat cerita	1. Pada pojok kanan atas tekan icon berbentuk	Penulis dapat membuat cerita atau	Berhasil

Modul yang diuji	Prosedur pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
atau buku	1. Klik tombol Login pada pojok kanan atas. 2. Masukkan data sebagai dasar untuk membuat cerita, lalu tekan Buat	buku baru melalui aplikasi	
Memberikan review dan like	1. Pada halaman detail buku tekan menu navigasi Review 2. User dapat melihat semua review atau berdasarkan bintang yang diberikan	User dapat memberikan review dan like dari buku yang dibaca	Berhasil

KESIMPULAN

Pengembangan aplikasi baca tulis telah dilakukan dengan menggunakan prinsip kerja SDLC dengan menggunakan pengembangan sistem Waterfall. Aplikasi baca tulis sudah dapat digunakan oleh pengguna sehingga dapat berkontribusi pada terciptanya literasi digital yang lebih baik. Selain itu, keberadaan marketplace juga dapat membantu penerbit memasarkan buku sehingga dapat mendorong pertumbuhan penerbit yang lebih baik. Aplikasi telah melalui tahapan pengujian fitur dan semua telah berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada Kemedikbudristek yang telah mendanai penelitian kami dalam skema Matching Fund. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Institusi kami Universitas Amikom Purwokerto dan PT. Azki Inovasi Nusantara sebagai Partner kegiatan kami dalam Matching Fund.

REFERENSI

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2020). Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020*, 1–146. Retrieved from <https://apjii.or.id/survei>
- Bando, M. S. (2021). Kepala Perpustakaan: Indeks Kegemaran Baca Indonesia 2020 Masuk Kategori Sedang. Retrieved from <https://www.kompas.com/edu/read/2021/02/02/203054871/kepala-perpustakaan-indeks-kegemaran-baca-indonesia-2020-masuk-kategori-sedang?page=all>
- Busabong, C. (2018). A Study of Media Literacy in the 21st Century of Undergraduate Students. *International Journal of Information and Education Technology*, 8(9), 633–638. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2018.8.9.1113>
- Chetty, K., Qigui, L., Gcora, N., Josie, J., Wenwei,

- L., & Fang, C. (2018). Bridging the digital divide: Measuring digital literacy. *Economics*, 12(1), 1–20.
<https://doi.org/10.5018/economics-ejournal.ja.2018-23>
- Dahlia, S., Tricahyono NH, & Adiputra, A. (2021). Peningkatan Kapasitas Guru Geografi Memanfaatkan Media Pembelajaran Online dan Offline di Masa Covid 19. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 651–658.
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i3.4527>
- Dewantya, C. C., Hasana, F. H., Islamiani, I. T., & Wahab, A. (2018). Pengembangan Aplikasi Employee Assistance Program Dengan Fitur Live Chat Menggunakan Whatsapp Api. *Jurnal Cendekia*, 16(2), 95–99.
- Hanum, Z. (2021). Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone. Retrieved from <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia>
- IKAPI. (2021). Literasi Terkoyak Pandemi. Retrieved from <https://www.ikapi.org/2021/04/06/literasi-terkoyak-pandemi/>
- ind, Karambir, S. T. (2015). A Simulation Model for the Spiral Software Development Life Cycle. *International Journal of Innovative Research in Computer and Communication Engineering*, 03(05), 3823–3830.
<https://doi.org/10.15680/ijirce.2015.0305013>
- Joseph, V., & Khan, N. (2020). Digital Literacy Tools to Enhance English Reading and Writing Skills: A Detailed Literature Review. *Global Language Review*, V(III), 21–33.
[https://doi.org/10.31703/glr.2020\(v-iii\).03](https://doi.org/10.31703/glr.2020(v-iii).03)
- Kemendikbud. (2021). Daftar Satuan Pendidikan (Sekolah) Per Kec. Purwokerto Barat. Retrieved from <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/>
- Pratolo, B. W., & Solikhati, H. A. (2020). The implementation of digital literacy in Indonesian suburban EFL classes. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(1), 1508–1512.

PROFIL PENULIS

Nurfaizah dosen pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto. Ketertarikan riset pada Data Science, SPK dan Rekayasa Perangkat Lunak. Untuk mewujudkan karir sebagai dosen profesional, penulis pun aktif sebagai peneliti dibidang kepakarannya tersebut. Beberapa penelitian yang telah dilakukan didanai oleh internal perguruan tinggi dan juga Kemendikbudristek. Selain peneliti, penulis juga aktif menulis buku. Kolaborasi buku pertama terbit tahun 2020 dengan judul Pemrograman Logik & Semantic dengan Bahasa Java.

Nandang Hermanto dosen pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto. Penulis aktif sebagai peneliti dalam bidang rekyasa perangkat lunak dan penelitiannya telah didanai baik dari internal Perguruan Tinggi maupun pendanaan dari Kemendikbudristek.

Agung Tri Wibowo mahasiswa Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer – Universitas Amikom Purwokerto. Penulis juga aktif berkegiatan di Unit Kegiatan Mahasiswa dan berkolaborasi dengan dosen dalam penelitian.

Fathuzaen mahasiswa Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer – Universitas Amikom Purwokerto. Penulis juga aktif berkegiatan di Unit Kegiatan Mahasiswa dan juga aktif mengikuti PKM Mahasiswa beberapa risetnya didanai dalam skema PKM Mahasiswa selain itu penulis juga aktif berkolaborasi dengan dosen dalam penelitian.

Hasri Akbar Awal Rozaq mahasiswa Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer – Universitas Amikom Purwokerto. Penulis juga aktif berkegiatan di Unit Kegiatan Mahasiswa dan aktif mengikuti kegiatan PKM Mahasiswa selain itu penulis juga aktif berkolaborasi dengan dosen dalam penelitian bersama.