

Rancang Bangun Aplikasi “*Unifiction*” dengan Pendekatan *Design Thinking* untuk Memudahkan Akses Membaca dan Mengunggah Karya Novel Digital

Anak Agung Adi Wiryya Putra ^{1*}, Meizaluna Aurelia Frakasa ², Pramudya Figo Darmawan ³

^{1*,2,3} Universitas Pendidikan Nasional, Kota Denpasar, Provinsi Bali, Indonesia.

Corresponding Email: adiwiryya@undiknas.ac.id ^{1*}

Histori Artikel:

Dikirim 3 Desember 2024; *Diterima dalam bentuk revisi* 27 Desember 2024; *Diterima* 10 Juli 2025; *Diterbitkan* 10 September 2025. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Pengembangan aplikasi novel digital "UniFiction" bertujuan meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia yang masih tergolong rendah. Data menunjukkan bahwa hanya 10% penduduk yang rajin membaca buku. Faktor penyebab rendahnya minat baca meliputi kesulitan menemukan buku di perpustakaan, kurangnya sarana dan prasarana, serta biaya tinggi untuk buku fisik. Aplikasi dirancang dengan antarmuka minimalis yang memudahkan akses ke berbagai sumber bacaan sekaligus berfungsi sebagai platform bagi pengguna untuk menyalurkan kreativitas melalui tulisan mereka. Pendekatan yang digunakan dalam perancangan adalah Design Thinking dengan melibatkan sepuluh responden dalam proses pengujian kegunaan. Rancangan aplikasi memperoleh skor SUS sebesar 85,5. Hasil yang diharapkan dari aplikasi UniFiction adalah dapat membantu meningkatkan minat membaca dan menulis di kalangan masyarakat serta mendukung upaya peningkatan literasi dan budaya membaca di Indonesia.

Kata Kunci: Design Thinking; System Usability Scale; Membaca Online; UniFiction.

Abstract

The development of the digital novel application "UniFiction" aims to enhance reading interest among Indonesian citizens, which remains relatively low. Statistical data reveals that only 10% of the population regularly engages in book reading. Factors contributing to low reading interest include difficulties locating books in libraries, inadequate infrastructure, and high costs associated with physical books. The application features a minimalist interface that facilitates access to diverse reading sources while serving as a platform for users to express their creativity through writing. The design approach employed Design Thinking methodology involving ten respondents in the usability testing process. The application design achieved a SUS score of 85.5. The expected outcome of the UniFiction application is to enhance reading and writing interest within the community while supporting literacy improvement efforts and reading culture development in Indonesia.

Keyword: Design Thinking; System Usability Scale; Online Reading, UniFiction.

1. Pendahuluan

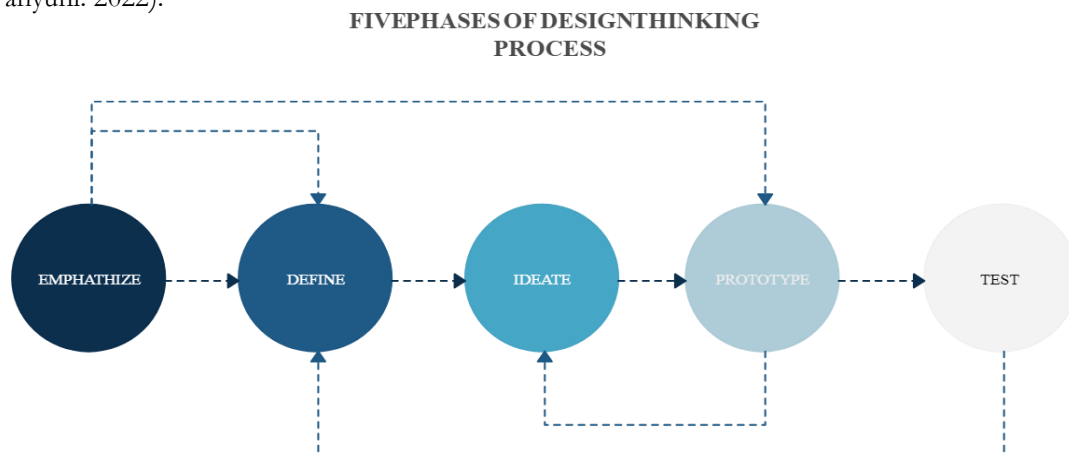
Pesatnya perkembangan teknologi semakin memudahkan masyarakat untuk menyelesaikan pekerjaan serta dapat memperoleh informasi dengan lebih efektif dan efisien. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *e-learning* membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (konten) maupun sistemnya (Agus Wilson, *et al.* 2023). Hal inilah yang membuat teknologi dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari dalam usaha mempermudah segala aktivitas agar berjalan dengan cepat dan mudah. Menangani beraneka informasi, kemampuan dalam menafsirkan pesan dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain merupakan berbagai kemampuan dalam literasi digital (Ajani Restianty, 2018). Kini platform yang menyediakan akses untuk membaca secara digital juga mulai banyak digunakan oleh masyarakat dikarenakan mudahnya memperoleh karangan cerita yang diinginkan serta dapat dibaca dimanapun dan kapanpun. Membaca merupakan salah satu tuntutan dalam kehidupan masyarakat modern. Dengan literasi, seseorang tidak hanya memahami isi teks tetapi juga akan mengubah pemikiran dan bertindak sesuai dengan pemahamannya tersebut (Ahmadi *et al.*, 2019). Membaca dapat memperluas wawasan dengan memperoleh informasi dari isi bacaan. Dengan membaca, kita akan memperoleh informasi yang diperlukan bahkan memperoleh ilmu baru yang belum diketahui sebelumnya (Imada & Mukhayaroh. 2023). Oleh karena itu dengan aplikasi ini, pengguna dapat membaca karangan milik pengguna lain serta dapat mengunggah karangan sendiri pada aplikasi ini dimanapun dan kapanpun.

Dilihat melalui survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2020 menunjukkan bahwa hanya sekitar 10% penduduk Indonesia yang rajin membaca buku. Angka ini menunjukkan tingkat minat literasi yang rendah di kalangan masyarakat. Literasi memiliki kaitan erat dengan dunia pendidikan. Literasi adalah keterampilan yang memungkinkan anak untuk mengidentifikasi, memahami, dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari di sekolah (Haslinda, *et al.* 2022). Salah satu faktor utama literasi yang rendah ialah sulitnya mencari buku yang diinginkan di perpustakaan serta sarana dan prasarana yang tidak menyebar secara merata dan kurang memadai. Setelah kami melakukan wawancara di lapangan, narasumber kami kesulitan mencari cerita maupun genre yang diinginkan serta harus mengeluarkan biaya untuk membeli buku dan juga terkadang membawa buku cenderung membebani mereka karena akan menambah barang bawaan mereka saat bepergian. Oleh karena itu, kami membentuk aplikasi dengan desain minimalis yang enak untuk dipandang serta memiliki manfaat untuk memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengakses karangan yang diinginkan tanpa harus mengeluarkan biaya untuk membeli buku serta dapat menggunakan aplikasi kami secara digital yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Aplikasi ini juga memberikan wadah bagi pengguna yang gemar menulis untuk menyalurkan kreativitas dan karangan mereka di aplikasi kami.

Selain itu, pemanfaatan novel berbasis digital untuk melaksanakan aktivitas literasi dapat menjadi upaya dalam membentuk budi pekerti seseorang agar memiliki budaya literasi dalam dirinya (Fadli *et al.*, 2020). Tujuan utama kami ialah menciptakan lingkungan membaca yang kreatif dan inovatif dengan akses yang mudah dijangkau serta meningkatkan minat literasi masyarakat dengan menyediakan genre yang bervariasi dan menarik. Sasaran utama pengguna aplikasi ini adalah untuk penggemar novel ataupun cerita fiksi. Selain itu melalui aplikasi kami pengguna dapat mengasah kemampuan mereka dalam berimajinasi serta menulis karangan menarik yang akan menghibur maupun memberikan wawasan baru kepada pembaca. Adapun tahapan penelitian ini terbagi menjadi 4 tahapan yaitu tahapan perancangan *wireframe*, penyusunan *storyboard*, *user flow diagram*, dan desain *mockup* (Suhaili, *et al.* 2020). Tahapan di atas bertujuan sebagai langkah antisipatif ketika terjadi perubahan atau perbaikan pada sistem sebelum masuk ke langkah pengkodean. Sehingga memungkinkan efisiensi waktu dan efektivitas pekerjaan.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, objek yang diteliti adalah aplikasi novel digital dengan menggunakan tampilan *UI* dan *UX* yang menarik serta mudah digunakan oleh pengguna aplikasi. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang berfokus pada inovasi berdasarkan pencarian ide atau solusi untuk mengatasi suatu permasalahan kompleks yang dihadapi oleh pengguna. *Design thinking* berfokus pada penelitian masalah untuk merancang sebuah solusi untuk pengguna. Setiap tahapannya melibatkan calon pengguna mulai dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* (Kurnianto & Wahyuni. 2022).



Gambar 1. Five Phases of Design Thinking Process
Sumber: Creately Templates

Implementasi metode *Design Thinking* dalam penelitian ini dilakukan melalui lima tahapan sistematis yang saling berkaitan. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Berikut adalah penjelasan detail dari masing-masing tahapan yang dilakukan.

1) *Empathize*

Tahapan yang pertama ialah *Empathize* (Empati) yang dianggap sebagai inti dari proses perancangan yang berpusat pada manusia (Razi, *et al.* 2018). Tahap ini merupakan proses untuk memahami secara langsung masalah yang dihadapi oleh pengguna. Proses ini melibatkan konsultasi ahli untuk mempelajari lebih lanjut tentang bidang yang menjadi perhatian melalui observasi, partisipasi dan simpati dengan orang lain untuk memahami pengalaman dan motivasi mereka untuk mendapatkan informasi pribadi yang lebih jelas tentang masalah yang terlibat. Untuk mengumpulkan informasi, desainer menyebarkan kuesioner kepada target pengguna yang suka membaca novel.

Tabel 1. Pertanyaan Kuesioner *Empathize*

No	Pertanyaan
Q1	Apakah Anda gemar membaca?
Q2	Apakah Anda sering melakukan aktivitas membaca cerita/novel?
Q3	Pernahkah Anda membaca melalui media internet/aplikasi?
Q4	Berapa banyak aplikasi cerita/novel yang Anda ketahui?
Q5	Berdasarkan pengalaman Anda menggunakan aplikasi cerita/novel, permasalahan apa yang sering Anda temukan?
Q6	Fitur membaca seperti apa yang Anda butuhkan?
Q7	Apa harapan Anda terhadap rancangan aplikasi "storybook" kami?

2) *Define*

Tahap kedua adalah *Define* (Penetapan), yaitu proses menganalisis dan memahami berbagai wawasan yang diperoleh melalui empati. Tujuannya untuk menentukan rumusan masalah sebagai sudut pandang atau fokus utama penelitian (Wijayanto, et al. 2021). Setelah peneliti mendapatkan data dari kuesioner yang dilakukan pada tahap *empathize*, maka desainer perlu mendeskripsikan ide atau pandangan pengguna yang akan menjadi dasar dari produk atau aplikasi yang akan dibuat. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat daftar kebutuhan pengguna dan menggunakan pengetahuan tentang kondisi saat ini.

3) *Ideate*

Pada tahapan ini, para desainer sudah mulai menghasilkan ide karena sudah memahami pengguna dan kebutuhannya di tahap *empathize*. Proses dalam *Ideate* ini akan berkonsentrasi untuk menghasilkan ide sebagai landasan dalam membuat *prototype* rancangan yang akan dibuat (Suryadana, et al. 2023). Berdasarkan kreativitas yang didapatkan, desainer dapat menciptakan sebuah aplikasi novel yang sesuai dengan kaidah dari *design thinking* yaitu *user centric design*.

4) *Prototype*

Pada tahapan ini, didapatkan ide dari persona pengguna yang sudah diwawancarai sebagai penunjang dalam menciptakan sebuah aplikasi novel yang bernilai dan sesuai dengan kaidah dari *design thinking* yaitu *user centric design*. Setelah melakukan pemetaan ide pada tahap *ideate*, penulis melakukan analisis terhadap ide yang ada lalu menyambungkan dengan kebutuhan pengguna dan masalah pengguna. Pembuatan *prototype* dimulai dari pembuatan *style guide User Interface* sebagai panduan desainer dalam merancang *interface application*, kemudian proses pengembangan desain dilakukan dengan intens berkomunikasi dengan klien agar desain yang dihasilkan sesuai. Pada dasarnya, *prototype* dibuat dari hasil validasi *wireframe* dan *user flow* yang dilakukan sebelumnya (Cantika & Susetyo. 2023).

5) *Test*

Tahap kelima atau *Test* dari *Design Thinking* adalah melakukan uji coba (*testing*) terhadap pengguna. *Testing* merupakan proses siklus umpan balik dari hasil pengujian yang jika ada perbaikan akan kembali ke tahap *ideate* begitu seterusnya untuk mengetahui apa yang berhasil dan apa yang belum berhasil sebelum pengembangan dimulai hingga tidak ada lagi perbaikan yang harus dilakukan (Raschintasofi & Yani. 2023). *Feedback* dari pengguna berguna dan tentu akan membantu dalam mengidentifikasi apakah solusi tersebut berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dan apakah perlu dilakukan perbaikan lebih lanjut.

Pengujian ini dilakukan dengan cara membagikan beberapa kuesioner kepada para pengguna untuk mendapatkan data.

	1	2	3	4	5	6	7	
Sulit dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mudah dipahami
Monoton	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kreatif
Kurang bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Bermanfaat
Lambat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Cepat
Membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan
Menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mendukung
Rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana
Tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nyaman
Tidak aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Aman
Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien
Tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Praktis
Tidak atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Atraktif
Tidak ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ramah pengguna
Membingungkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Jelas
Tidak memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Memotivasi
Berantakan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Terorganisir

Gambar 2. Instrumen *User Experience Questionnaire*

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Metode ini terdiri dari lima (5) tahapan utama yang saling terkait, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1) *Empathize*

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang harus dilakukan dalam kegiatan penelitian maupun pembuatan aplikasi (Nur & Oktaviani, 2021). Pada tahap ini, peneliti sudah mengumpulkan informasi melalui wawancara yang dilakukan secara *online* kepada 10 orang narasumber. Dengan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Pertanyaan Kuesioner *Empathize*

No	Pertanyaan	Jawaban
Q1	Apakah Anda gemar membaca?	Sebagian besar narasumber yang telah diwawancarai memiliki minat membaca yang rendah
Q2	Apakah Anda sering melakukan aktivitas membaca cerita/novel?	Jarang membaca novel dikarenakan akses yang terbatas
Q3	Pernahkah Anda membaca melalui media internet/aplikasi?	Seluruh narasumber sering menggunakan internet namun jarang menggunakannya untuk membaca karangan maupun novel
Q4	Berapa banyak aplikasi cerita/novel yang Anda ketahui?	Mayoritas jarang membaca cerita/novel
Q5	Berdasarkan pengalaman Anda menggunakan aplikasi cerita/novel, permasalahan apa yang sering Anda temukan?	Ketika menemui banyak iklan di aplikasi
Q6	Fitur membaca seperti apa yang Anda butuhkan?	Tampilan sederhana dan mudah dimengerti
Q7	Apa harapan Anda terhadap rancangan aplikasi "storybook" kami?	Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan minat baca banyak orang dan membantu penulis maupun pembaca memanfaatkan aplikasi "Storybook" dengan baik

Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan aplikasi "*Storybook*" sebagai wadah untuk berkreaitivitas serta guna menciptakan lingkungan membaca yang kreatif dan inovatif dengan akses yang mudah dijangkau serta meningkatkan minat literasi masyarakat dengan menyediakan genre yang bervariasi dan menarik.

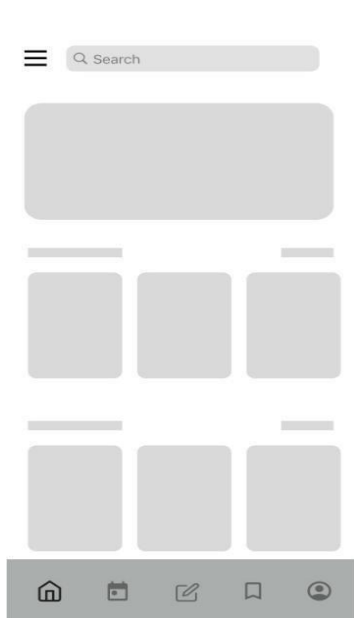
2) *Define*

Tabel 3. Data Kebutuhan Pengguna

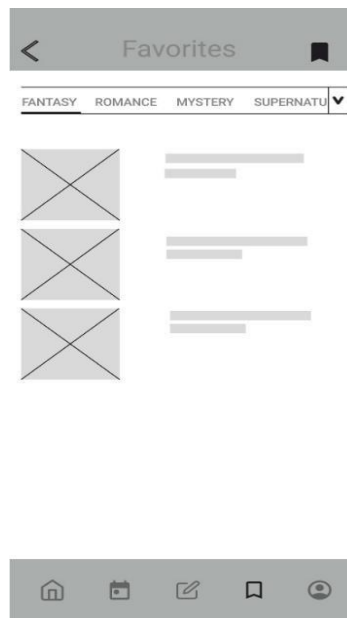
No	Kebutuhan	Deskripsi	Halaman
1	Menampilkan daftar novel terbaru dan rekomendasi	Aplikasi harus mampu memuat halaman dengan cepat untuk memberikan pengalaman pengguna yang baik	<i>Homepage</i>
2	Menjaga privasi pengguna	Data pribadi pengguna tentunya sangat dijaga dan tidak terlihat oleh pengguna lain	<i>Profil</i>
3	Memungkinkan pengguna untuk mencari novel dengan mudah	Menyediakan ketersediaan novel yang sesuai dengan kebutuhan pengguna	<i>Search</i>
4	Menyediakan fitur <i>Schedule</i> untuk menjadwalkan informasi penulis	Pengguna akan mengetahui hari jadwal penulis akan mengunggah ceritanya	<i>Schedule</i>

3) *Ideate*

Pada tahap ini, proses *Ideate* akan terfokus pada penghasilan ide perancang dan pemanfaatannya sebagai dasar dari desain *prototype* yang dibuat. Tahap ini melibatkan proses pengumpulan ide kreatif dan inovatif serta berdasarkan solusi yang menjadi fokus permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap *empathize*. *Wireframe* adalah suatu cara untuk merancang desain aplikasi untuk platform *web* dan *mobile* secara struktural (Putra, I. M., & Indah, D. R. 2023). Dalam melakukan desain suatu tampilan baik untuk berbasis *website* ataupun *mobile* dapat dimulai dari rancangan desain seperti *Wireframe* yang merupakan kerangka dasar dari suatu halaman yang bertujuan untuk menentukan alur dan tata letak dalam mendesain, selanjutnya desain *Mock Up* tahapan dimana melakukan proses pembuatan gambar yang lebih nyata seperti pewarnaan, *button* dan konten serta yang terakhir yaitu *Prototype* merupakan tahapan dimana tampilan *interface* mulai terbentuk dan menampilkan tampilan yang interaktif (Supriyatna, 2023). *Wireframe* dari aplikasi UniFiction terdiri dari 15 halaman yaitu: *Loading Page*, Pilihan *Login & SignUp*, *Login*, *SignUp*, *Home Page*, Profil, *Side Menu*, *Search*, *Upload Page*, *Schedule*, *Novel Page*, *Reading Page*, *Favorites*, *Notification*, dan *Exit*. Berikut merupakan beberapa tampilan *wireframe* aplikasi UniFiction:

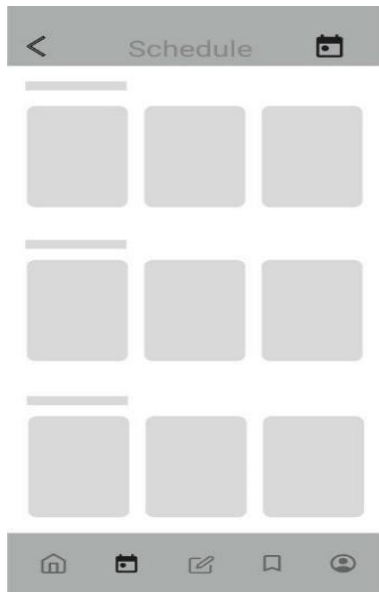


Gambar 3. *Homepage*

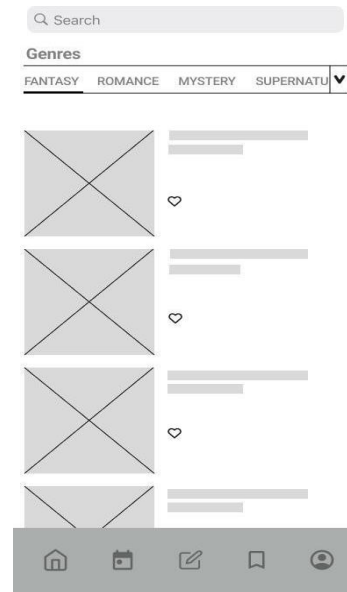


Gambar 4. *Favorites*

Pada gambar 3, menampilkan beranda utama yang menyediakan akses cepat ke berbagai koleksi populer, tema, dan genre. Pengguna dapat memilih buku atau konten untuk dibaca berdasarkan rekomendasi populer atau kategori tertentu. Sedangkan, pada gambar 4 Berisi daftar koleksi favorit pengguna yang telah disimpan. Hal ini memudahkan pengguna untuk mengakses kembali buku atau konten yang mereka sukai tanpa perlu mencarinya ulang. Selanjutnya pada gambar 5, Menyediakan fitur jadwal untuk mengatur daftar bacaan berdasarkan kategori seperti "Fantasi" atau "Romance." Fitur ini membantu pengguna merencanakan waktu membaca atau mengelola koleksi mereka secara lebih terstruktur. Untuk gambar 6, memungkinkan pengguna mencari buku atau konten berdasarkan genre, kata kunci, atau kategori tertentu. Fitur ini dilengkapi dengan filter untuk mempermudah pencarian sesuai preferensi.



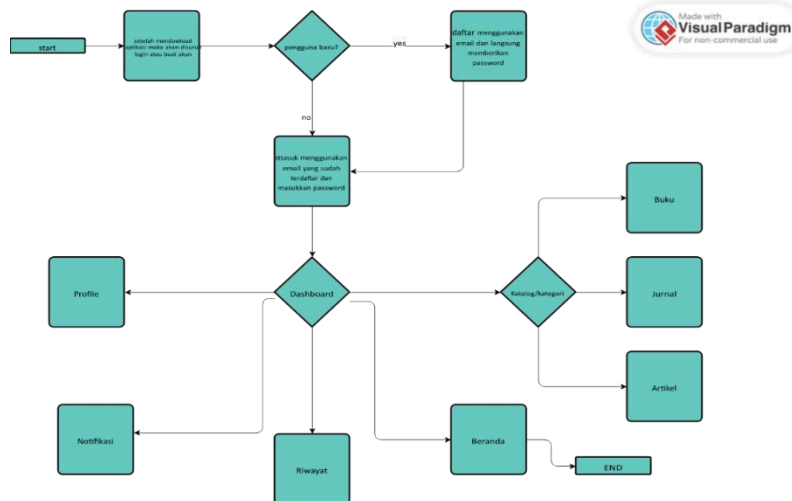
Gambar 5. Schedule



Gambar 6. Search page

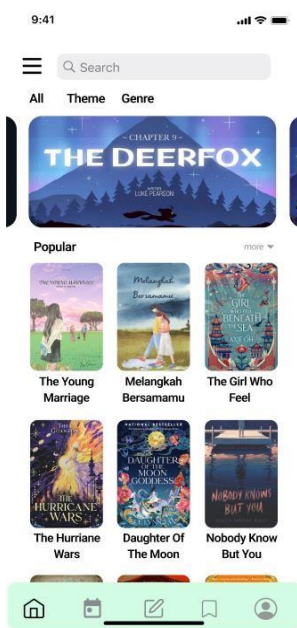
4) *Prototype*

Prototype merupakan tahap paling penting dalam penelitian ini yang dimana hasil dari tahap-tahap yang dilakukan sebelumnya dapat menghasilkan model atau *prototype* aplikasi UniFiction. Visualisasi ide yang dilakukan pada tahapan ini akan memberikan hasil berupa bentuk visualisasi dari permasalahan yang dialami pengguna (Pratama, *et al.* 2024). Berikut tampilan *prototype* yang dapat dilihat pada gambar 8.

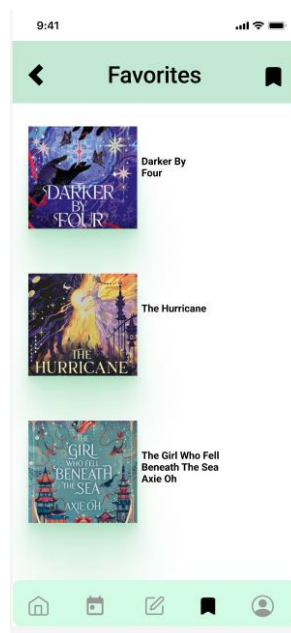


Gambar 8. Flowchart

Berdasarkan *flowchart* yang telah dirancang, aplikasi UniFiction memiliki beberapa halaman utama yang masing-masing memiliki fungsi spesifik untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Setiap halaman dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan navigasi dan pengalaman pengguna yang optimal. Berikut adalah tampilan *prototype* dari beberapa halaman dalam aplikasi UniFiction.

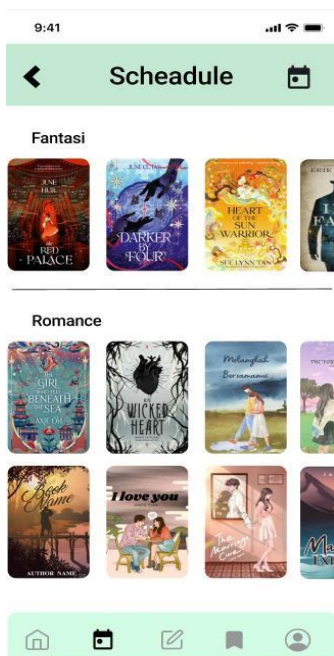


Gambar 9. Homepage

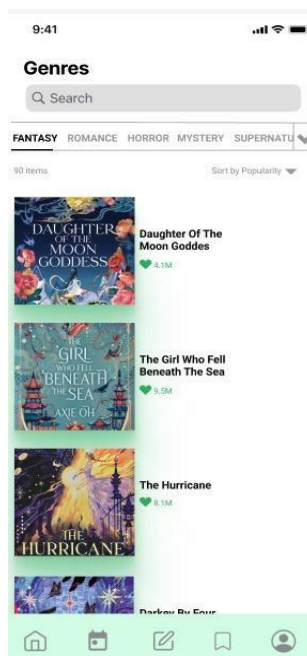


Gambar 10. Favorites

Halaman *Homepage* (Gambar 9) menampilkan beranda utama yang menyediakan akses cepat ke berbagai koleksi populer, tema, dan genre. Pengguna dapat memilih buku atau konten untuk dibaca berdasarkan rekomendasi populer atau kategori tertentu. Halaman *Favorites* (Gambar 10) berisi daftar koleksi favorit pengguna yang telah disimpan. Hal ini memudahkan pengguna untuk mengakses kembali buku atau konten yang mereka sukai tanpa perlu mencarinya ulang.



Gambar 11. Schedule



Gambar 12. Search

Pada halaman *Schedule* (Gambar 11) menyediakan fitur jadwal untuk mengatur daftar bacaan berdasarkan kategori seperti "Fantasi" atau "Romance." Fitur ini membantu pengguna merencanakan

waktu membaca atau mengelola koleksi mereka secara lebih terstruktur. Halaman *Search* (Gambar 12) memungkinkan pengguna mencari buku atau konten berdasarkan genre, kata kunci, atau kategori tertentu. Fitur ini dilengkapi dengan filter untuk mempermudah pencarian sesuai preferensi pengguna.

5) *Test*

Pengukuran kegunaan dalam penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) karena SUS merupakan alat uji *usability* yang valid dan reliabel walaupun dengan sampel yang sedikit (Kurniawan, Nofriadi, & Nata, 2022). Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap desain dari aplikasi UniFiction dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk menguji kepuasan pengguna. Pada metode ini terdiri dari 10 pertanyaan dengan 5 pilihan jawaban, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Berikut keterangan serta rumus yang digunakan untuk menghitung skor SUS.

Tabel 4. Skor Pilihan Jawaban

Skor	Pilihan Jawaban
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Biasa saja
4	Setuju
5	Sangat setuju

Survei SUS menggunakan skala *Likert* lima poin untuk menilai sepuluh pernyataan, dengan rentang jawaban dari "Sangat tidak setuju" hingga "Sangat setuju". Setiap pernyataan terdapat skor kontribusi dari 1 hingga 5. Untuk pertanyaan di posisi ganjil (1, 3, 5, 7, 9) akan dikurangi 1. Sedangkan untuk pertanyaan di posisi genap (2, 4, 6, 8, 10) akan dikurangi dengan 5.

$$X^- = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X^- = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah responden

$$\text{Skor SUS} = ((R1 - 1) + (5 - R2) + (R3 - 1) + (5 - R4) + (R5 - 1) + (5 - R6) + (R7 - 1) + (5 - R8) + (R9 - 1) + (5 - R10)) \times 2.5$$

Pengujian *UI/UX* aplikasi UniFiction melibatkan 10 orang responden dengan menjawab 10 pertanyaan dari kuesioner yang diberikan. Berdasarkan rumus SUS di atas maka dapat diperoleh hasil hitung sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Hitung Skor SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Skor
R1	4	2	3	2	4	4	4	3	3	3	32	80
R2	3	3	3	2	4	2	3	4	2	4	30	75
R3	4	3	4	4	3	4	4	4	2	3	39	97,5
R4	3	2	4	2	3	4	4	4	4	2	32	80
R5	4	4	3	4	2	2	4	3	4	3	37	92,5
R6	4	3	4	1	3	4	4	4	4	4	35	87,5
R7	4	2	3	4	3	1	3	3	3	4	30	75
R8	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	36	90
R9	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	36	90

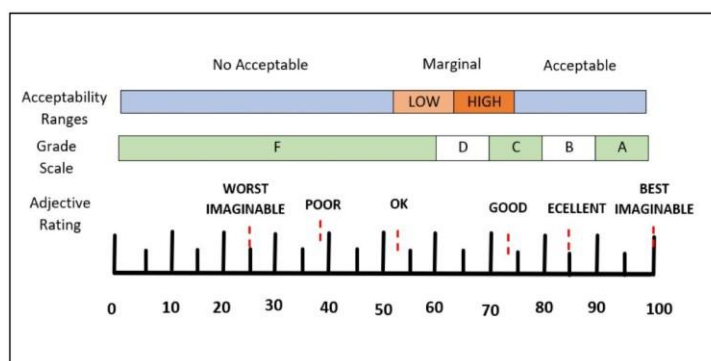
R10	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	35	87,5
Jumlah											855	
Rata-rata skor SUS											85,5	

$$X^- = \frac{\sum x}{n}$$

$$X^- = \frac{855}{10}$$

$$X^- = 85,5$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus di atas menghasilkan perolehan nilai 85,5. Perolehan nilai tersebut selanjutnya dikonversi berdasarkan hasil penilaian dari *SUS Score*, seperti pada gambar berikut.



Gambar 13. Skor SUS

Berdasarkan hasil yang telah menggunakan metode SUS, kepuasan pengguna mencapai 85,5 yang termasuk pada kategori *Excellent*.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2020 menunjukkan bahwa hanya sekitar 10% penduduk Indonesia yang rajin membaca buku, angka ini menunjukkan tingkat minat literasi yang rendah di kalangan masyarakat. Dengan topik permasalahan tersebut, penelitian ini berupaya untuk berkontribusi dalam meningkatkan minat literasi melalui pengembangan aplikasi UniFiction. Penelitian ini mengadopsi pendekatan *design thinking* sebagai kerangka kerja utama dalam pengembangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang intuitif, efisien, dan memuaskan pada aplikasi UniFiction. Pengembangan aplikasi novel visual sendiri dilakukan dengan membagikan survei mengenai tema, kebiasaan membaca, dan berbagai aspek preferensi responden lainnya sebagai analisis kebutuhan (Dwiput, & Pratama, 2022).

Pada tahap *empathize*, peneliti sudah mengumpulkan informasi melalui wawancara yang dilakukan secara online kepada 10 orang narasumber. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa minat baca narasumber cenderung rendah, terutama dalam membaca novel, yang disebabkan oleh keterbatasan akses. Meskipun narasumber sering menggunakan internet, mereka jarang memanfaatkannya untuk membaca karya sastra atau cerita, dan mayoritas juga merasa terganggu dengan banyaknya iklan di aplikasi sejenis. Pada tahap *define*, desainer dapat mendeskripsikan ide atau pandangan pengguna yang akan menjadi dasar perancangan desain *prototype* dari aplikasi yang akan dibuat berdasarkan kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Kemudian dalam tahap *ideate* berfokus pada perancangan dan pengembangan *wireframe* aplikasi UniFiction dengan terdiri dari 15 kerangka desain yaitu: *loading page*, *login and signup page*, *login page*, *signup page*, *home page*, *profil page*, *side menu*, *search fitur*, *upload page*, *schedule page*, *novel page*, *reading page*, *favorites page*, *notification page*, *exit fitur*. Tahap *prototype* melanjutkan ide dari persona pengguna sebagai penunjang dalam menciptakan aplikasi UniFiction dengan

mengembangkan *wireframe* menjadi UI/UX *design* melalui Figma sebagai *tools*. Tahapan terakhir adalah dengan diberlakukannya *test* atau pengujian terhadap desain dari aplikasi UniFiction dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS).

Hasil atas pengujian SUS terhadap kepuasan pengguna mendapatkan skor 85,5 yang dikategorikan *Excellent*. Bain & Company, Inc., Satmetrix Systems, Inc. (dalam Intyanto, Ranggianto and Octaviani, 2021) menyebutkan bahwa skor SUS dapat dilihat dari kecenderungan *Net Promoter Score* (NPS) yaitu pengguna berpotensi menjadi *promoter* jika nilai sebesar 82 atau lebih (pengguna yang berpotensi memberikan respons positif atau meningkatkan promosi dari *website*). Aplikasi UniFiction mendapat hasil uji dengan skor 85,5 yang artinya pengguna berpotensi menjadi *promoter* aplikasi UniFiction. Serta jika dilihat dari gambar rentang skor SUS yang diberikan, aplikasi UniFiction memiliki kemampuan penerimaan yang tinggi (*Acceptable*) dan berada di *range* grade B. Berdasarkan hasil analisis tersebut ditemukan bahwa pengguna merasa cukup puas atas pengalaman terhadap penggunaan aplikasi UniFiction.

4. Kesimpulan

Melalui penerapan metode penelitian *Design Thinking*, penelitian ini berhasil mengembangkan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada sebuah aplikasi *mobile* membaca bernama "UniFiction". Berdasarkan hasil survei BPS tahun 2020, hanya 10% penduduk Indonesia yang rajin membaca. Oleh karena itu, aplikasi ini dirancang dengan tujuan untuk memberikan solusi terhadap rendahnya tingkat literasi di Indonesia dengan menyediakan platform digital yang mudah diakses, menarik, dan bervariasi. Kepuasan pengguna aplikasi UniFiction memperoleh skor 85,5 dengan kategori Sangat Baik menggunakan *test* aplikasi metode SUS.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan terkait dengan uji coba yang hanya melibatkan 10 responden, sehingga tidak dapat menggambarkan populasi penggunaan yang lebih luas. Untuk penelitian selanjutnya akan diusahakan agar aplikasi dapat diuji pada populasi yang lebih luas dengan variasi pengguna seperti usia, tingkat pendidikan, dan preferensi. Dengan terus berfokus pada *feedback* pengguna, UniFiction berharap menjadi solusi digital yang efektif dalam meningkatkan minat membaca di Indonesia sekaligus menciptakan ekosistem literasi digital yang inklusif dan berkelanjutan. Ke depannya, UniFiction dapat memperluas kolaborasi dengan penerbit dan menawarkan model monetisasi yang mendukung konten kreator, sehingga UniFiction dapat lebih bermanfaat bagi penggunanya.

5. Daftar Pustaka

- Ahmadi, A., Darni, Murdiyanto, & Nuria, R. H. (2019). Reader's response and learning writing psychological perspective. *Journal of Arts and Humanities*, 8(7), 11–15. <https://doi.org/10.18533/journal.v8i9.1710>
- Amalia, A. S. (2024). *Meningkatkan minat membaca peserta didik dengan menggunakan aplikasi Wattpad di era digital pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 22 Setia Budi Pamulang* [Skripsi sarjana, Universitas Muhammadiyah Jakarta].
- Anjani, R. (2018). Literasi digital, sebuah tantangan baru dalam literasi media. *Jurnal Kebumasan*, 1(1), 1-10.
- Cantika, B. N., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX Design Aplikasi Pemesanan Sayur Berbasis Mobile Menggunakan Design Thinking. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, 7(2), 618-629. <http://dx.doi.org/10.30645/j-sakti.v7i2.671>.

- Dwiput, T., & Pratama, A. R. (2022). *Pengembangan minat baca melalui novel visual berbasis Android* [Tugas akhir, Jurusan Informatika].
- Fadli, R. I., Nugraha, A. S., Raharjo, R. P., Sulton, A., & Sari, R. H. (2020). Model pembelajaran inovatif guru SMA Abdul Hadi dengan strategi literasi. *ABIDUMASY Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 1–12.
- Haslinda, F., Maghfiroh, N., & Fadillah, S. R. (2022). Buku digital sebagai media pengembangan literasi. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS) 2022* (hlm. 576-584). Jurusan Ilmu Ilmu Sosial, FISH Universitas Negeri Surabaya.
- Imanda, R. T., & Mukhayaroh, A. (2023). Metode design thinking perancangan user interface dan user experience aplikasi 'KuyBaca'. *Journal of Students' Research in Computer Science*, 4(1), 23-36. <https://doi.org/10.31599/ha9giq94>
- Intyanto, G. W., Ranggianto, N. A., & Octaviani, V. (2021). Pengukuran usability pada website kampus Akademi Komunitas Negeri Pacitan menggunakan System Usability Scale (SUS). *Walisongo Journal of Information Technology*, 3(2), 59–68. <https://doi.org/10.21580/wjit.2021.3.2.9549>
- Karimah, M., Supriyatna, S., & Rozali, C. (2023). Penggunaan Figma dalam menggali kreativitas desain UI/UX web pada SMK IT Bina Adzkia 1. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(2), 45-52.
- Kurnianto, F., & Wahyuni, E. G. (2022). Penerapan metode design thinking dalam perancangan UI/UX pada aplikasi basis data Sekar Kawung untuk pegawai lapangan perusahaan sosial Sekar Kawung. *Prosiding Automata*, 3(1), 112-120.
- Kurniawan, E., Nofriadi, & Nata, A. (2022). Penerapan System Usability Scale (SUS) dalam pengukuran kegunaan website program studi di STMIK Royal. *Jurnal Teknologi Informasi*, 5(1), 43-49. <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.817>
- Nur, H. M., & Oktaviani, U. (2021). Rancang bangun aplikasi membaca novel gratis berbasis web. *Jurnal Ilmu Komputer*, 1(2), 78-85. <https://doi.org/10.31294/icej.v1i2.493>
- Pratama, I. P. A., Paramitha, A. A. I. I., & Satwika, I. P. (2024). Penerapan metode design thinking dalam implementasi user interface berbasis website: Studi kasus JRO Sandat Property. *Jurnal Ilmu Komputer*, 7(1), 73-86.
- Putra, I. M., & Indah, D. R. (2023). Implementasi metode design thinking dalam aplikasi Giwang Sumsel. *Jurnal Ilmu Komputer*, 3(6), 688-697.
- Raschintasofi, M., & Yani, H. (2023). Perancangan UI/UX aplikasi learning management system menggunakan metode design thinking. *Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS)*, 3(1), 343-353. <https://doi.org/10.33998/jms.2023.3.1.753>
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan metode design thinking pada model perancangan UI/UX aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. *Desain Komunikasi Visual Manajemen Desain dan Periklanan*, 3(2), 70-80.

- Suhaili, M., Nurrahmi, H., Yurmama, T. F., & Putri, V. I. L. (2022). Perancangan tampilan UI/UX pada aplikasi novel komik (Nomik). *Jurnal Multimedia dan IT*, 6(1), 23-28.
- Suryadana, A., Sasongko, D., & Nugroho, S. (2023). Penerapan metode design thinking dalam website Waste4Change untuk mengoptimalkan fitur pengiriman sampah. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(3), 820-830.
- Wijayanto, A. M., Triayudi, A., & Rubhasy, A. (2021). Penerapan metode design thinking dalam rancang aplikasi penanganan laporan pencurian barang berharga di Polsek Sukmajaya. *Jurnal Teknologi Komunikasi dan Informatika*, 6(2), 267-276.
- Wilson, A., Irawan, A., & Sutrisno, S. (2023). Implementasi aplikasi belajar membaca berbasis Android sebagai media pembelajaran TK Fatahilah Jakarta. *Karya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 98-103.