



## DESIGN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BACA NOVEL ONLINE BERBASIS APLIKASI MENGGUNAKAN FIGMA

Mu'arif Rawhul Ihsan<sup>1</sup>, Nita Rosa Damayanti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Sistem Informasi, Falkutas Sains dan Teknologi, Universitas Bina Darma

### Article Info:

Dikirim: 10 Oktober 2023

Direvisi: 18 Oktober 2023

Diterima: 26 Oktober 2023

Tersedia Online: 30 Desember 2023

### Penulis Korespondensi:

Mu'arif Rawhul Ihsan

Universitas Bina Darma, Palembang,  
Indonesia

Email: [muarifky@gmail.com](mailto:muarifky@gmail.com)

**Abstrak:** Akhir-akhir ini, terdapat indikasi bahwa minat baca masyarakat mengalami penurunan. Faktor-faktor yang mempengaruhi penurunan minat baca meliputi pergeseran gaya hidup yang lebih serba cepat dan digital, penggunaan media sosial yang meningkat, dan persaingan dari media hiburan lainnya. Banyak orang lebih memilih aktivitas seperti menonton film, bermain game, atau mengakses konten digital daripada membaca buku. Untuk mengatasi penurunan minat baca tersebut, penulis telah merancang aplikasi baca novel online yang disebut ABAD (Ayo Baca Disini). Aplikasi ini memungkinkan pembaca untuk dengan mudah mengakses ribuan judul novel dari berbagai genre dan penulis, tanpa dibatasi oleh keterbatasan fisik atau geografis. Dengan demikian, siapa pun dapat menikmati novel yang kalian favoritkan kapan dan dimana saja. Proses desain aplikasi ini melibatkan metode desain thinking yang terdiri dari tahapan-tahapan seperti empati, definisi, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian. Selain itu, desain implementasinya menggunakan alat desain bernama Figma. Dengan menggunakan metode dan alat desain yang tepat, diharapkan aplikasi baca novel online ABAD dapat memberikan solusi yang menginspirasi dan mempertahankan minat baca masyarakat, sehingga menghadirkan pengalaman membaca yang menarik dan mudah diakses bagi para pembaca.

**Kata kunci:** Minat Baca, Novel, Design Thinking, Figma, Aplikasi.

**Abstract:** Lately, there have been indications that people's interest in reading has decreased. Factors contributing to a decline in reading interest include lifestyle shifts to a more fast-paced and digital world, increased use of social media, and competition from other entertainment media. Many people prefer activities such as watching movies, playing games, or accessing digital content over reading books. To overcome this decline in reading interest, the author has designed an online novel reading application called ABAD (Let's Read Here). This application allows readers to easily access thousands of novel titles from various genres and authors without being limited by physical or geographical limitations. Thus, anyone can enjoy their favorite novel wherever and whenever. The application design process involves a design thinking method that consists of stages such as empathy, definition, ideation, prototyping, and testing. In addition, the implementation design uses a design tool called Figma. By using the right design methods and tools, it is hoped that the ABAD online novel reading application can provide solutions that inspire and maintain people's interest in reading, thereby providing readers with an interesting and accessible reading experience.

**Keywords:** Interest in reading, novels, design thinking, Figma, applications.

## 1. PENDAHULUAN

Dalam zaman digital yang saling terhubung ini, perkembangan teknologi sudah merubah beberapa aspek kehidupan, termasuk bagaimana kita mengakses dan menikmati sastra. Salah satu perubahan yang signifikan adalah kemunculan *platform* membaca novel *online* yang memungkinkan kita untuk menjelajahi dunia literatur dengan lebih mudah dan nyaman.

Minat orang dalam membaca novel secara *online* terus berkembang pesat seiring dengan perubahan budaya membaca dan kemajuan teknologi. Ada beberapa alasan kuat mengapa banyak orang tertarik membaca novel secara *online*. Membaca secara *online* memberikan fleksibilitas dalam memilih *genre* dan penulis. Katalog yang luas dengan berbagai *genre* dan penulis memungkinkan kita untuk mengeksplorasi dan menemukan cerita sesuai dengan minat dan preferensi kita. Dengan akses yang mudah, kita dapat mencoba *genre* baru atau mengikuti karya terbaru dari penulis favorit kita. Selain itu, fitur-fitur interaktif seperti penanda halaman terakhir, kemampuan mencari kata kunci, dan catatan pribadi yang dapat dibuat dalam novel juga meningkatkan pengalaman membaca secara online. Fitur-fitur ini memudahkan kita dalam mengatur dan mengingat detail penting dalam cerita, sehingga memberikan pengalaman membaca yang lebih terstruktur dan memuaskan.

Oleh karena itu, kami telah berusaha merancang aplikasi bernama ABAD (Ayo baca disini) yang mencakup fitur-fitur yang disukai oleh para pembaca dan juga bertujuan untuk menjadi faktor yang menarik dalam membaca novel secara online. Dengan mengurangi penggunaan kertas dan pengiriman fisik, membaca novel secara digital memberikan kontribusi positif terhadap lingkungan. Hal ini memungkinkan kita untuk menikmati kegiatan membaca dengan perasaan lega, karena kita juga turut serta dalam melestarikan lingkungan.

Dengan menggunakan Figma, yaitu alat desain kolaboratif yang memiliki banyak keunggulan. Dengan Figma, tim desain dapat bekerja bersama secara real-time, memfasilitasi kolaborasi yang cepat dan efisien. Kelebihan lainnya adalah kemampuan akses melalui web browser tanpa perlu menginstal atau memperbarui software yang kompleks. Figma juga menyediakan fleksibilitas dalam membuat prototipe interaktif dan animasi, mempermudah pengujian dan perbaikan desain sebelum tahap pengembangan. Dengan semua fitur ini, Figma membantu menghemat waktu, meningkatkan efisiensi, dan menghasilkan desain berkualitas tinggi yang konsisten.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Pada proses penelitian ini, kami melakukan dengan metode pendekatan *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan *Design Thinking* adalah suatu pendekatan berulang yang bertujuan untuk memahami pengguna, menggugah asumsi-asumsi yang ada, dan mengubah kembali definisi masalah dengan tujuan menciptakan strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak terlihat pada tahap pemahaman awal. Metode ini memberikan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi., *Design Thinking* tidak hanya memusatkan perhatian pada aspek yang terlihat dan dirasakan, tetapi juga pada pengalaman pengguna secara keseluruhan. Metode ini terdiri dari lima tahap sebagai berikut:

### 2.1 Empathize (Empati)

Tahap ini melibatkan upaya mencari inti dari permasalahan yang timbul dan berfokus pada pengalaman pengguna. Empati adalah kemampuan untuk memahami apa yang dirasakan orang lain, melihat dari sudut pandang mereka, dan membayangkan diri kita berada pada posisi mereka. Metode ini digunakan untuk memahami permasalahan yang dialami pengguna melalui observasi.

### 2.2 Define (Penetapan)

Tahap ini melibatkan analisis dan pemahaman hasil dari tahap *Empathize* dengan tujuan menentukan pernyataan masalah sebagai fokus utama dalam penelitian.

### 2.3 Ideate (Ide)

Tahap ini fokus pada pengembangan dan generasi gagasan atau ide sebagai dasar untuk membuat prototipe rancangan.

### 2.4 Prototype (Prototipe)

Prototipe adalah versi awal dari suatu produk yang dibuat dengan tujuan mengidentifikasi kesalahan awal dan mendapatkan ide-ide baru. Pada tahap awal implementasinya, prototipe awal dapat dibagikan dan diuji di dalam tim itu sendiri.

### 2.5 Test (Uji Coba)

Tahap ini melibatkan pengujian prototipe langsung kepada pengguna. Pada tahap ini, pengguna berinteraksi dengan prototipe dan memberikan umpan balik berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan prototipe tersebut. Proses ini merupakan tahap akhir, namun dapat melibatkan iterasi dan kembali ke tahap perancangan sebelumnya jika terdapat kesalahan atau masukan dari pengguna.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil perancangan ini disusun berdasarkan urutan lima tahapan metode *design thinking* yang terdiri dari:

#### 3.1 Empathize

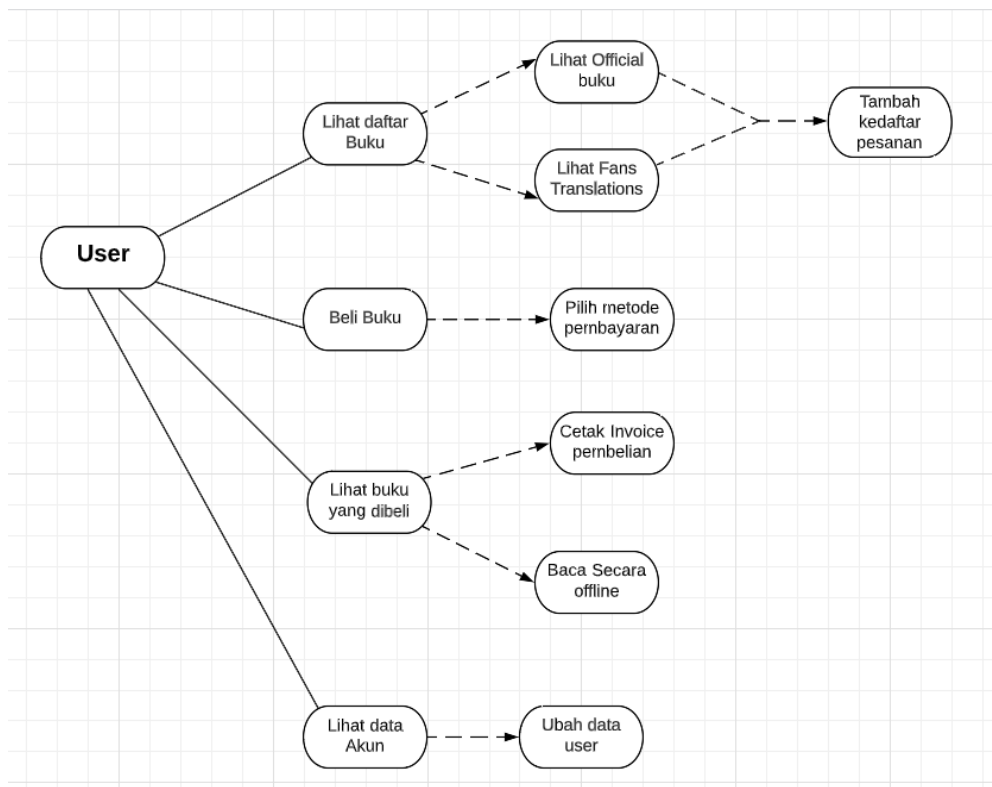
Pada tahap awal, dilakukan pengamatan terhadap minat baca di berbagai negara sebagai sampel penelitian. Menurut laporan harian Kompas yang diterbitkan pada tanggal 12 Juni 2009, minat membaca mahasiswa saat ini berbeda dengan mahasiswa di masa lalu. Meskipun terdapat banyak literatur dan penerbit buku, hal tersebut tidak mempengaruhi minat membaca mahasiswa. Pada masa lalu, ketika fasilitas masih terbatas, mahasiswa memiliki semangat dan motivasi yang tinggi dalam membaca. Meskipun ada upaya pembangunan perpustakaan dan pembelian referensi yang banyak, tampaknya hal tersebut kurang mampu membangkitkan minat mahasiswa untuk membaca literatur yang berkaitan dengan mata kuliah yang mereka ambil. Aktivitas membaca mahasiswa mengalami penurunan yang mungkin dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi. Berbagai macam hiburan yang tidak melibatkan buku menjadi lebih menarik, karena membaca membutuhkan perhatian khusus yang sulit untuk diselingi dengan aktivitas lain.

#### 3.2 Define

Pada tahap kedua, kami mengidentifikasi permasalahan inti berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan. Salah satu permasalahan yang terlihat adalah ketersediaan buku yang menarik bagi pembaca, terutama karena keterbatasan bahasa dalam novel-novel dari seluruh dunia dan juga kelangkaan cetak fisik dari berbagai macam novel.

#### 3.3 Ideate

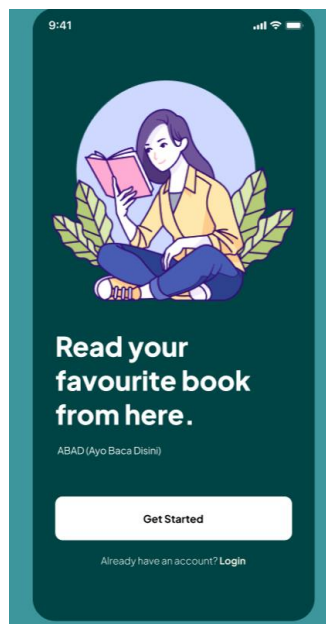
Berdasarkan tahap sebelumnya, yaitu *Define*, ide yang diusulkan didasarkan pada inti permasalahan, yaitu minat membaca buku terutama novel. Salah satu gagasan utama adalah pengembangan aplikasi membaca novel berbasis *online* yang dapat memudahkan pengguna dalam membaca dan mencari novel. Aplikasi ini ditargetkan untuk remaja hingga orang dewasa, sehingga harus memiliki antarmuka yang sederhana namun tetap menarik bagi para pembaca. Dalam hal ini, diagram use case dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat. Diagram ini digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor atau pengguna dengan sistem informasi yang terkait. Secara keseluruhan, diagram use case digunakan untuk mengidentifikasi fungsi-fungsi yang ada dalam sistem informasi dan menentukan siapa yang memiliki akses untuk menggunakannya. Gambar 1 menampilkan diagram use case yang memberikan visualisasi yang jelas mengenai interaksi yang terjadi.



Gambar 1. Tahapan Awal Use Case Aplikasi

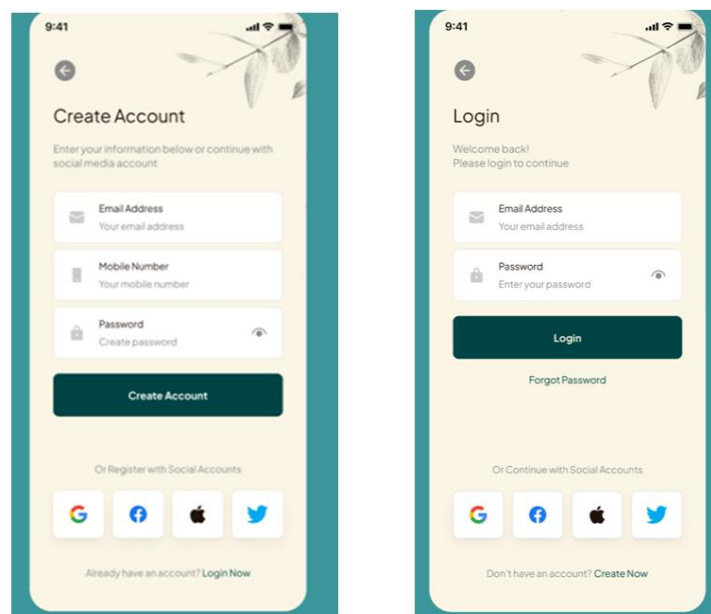
### 3.4 Prototype

Perancangan *interface* aplikasi ke bentuk prototipe digital yang ditujukan untuk aplikasi berbasis *mobile Android* sebagai tampilan awan seperti pada gambar 2 dibawah ini:



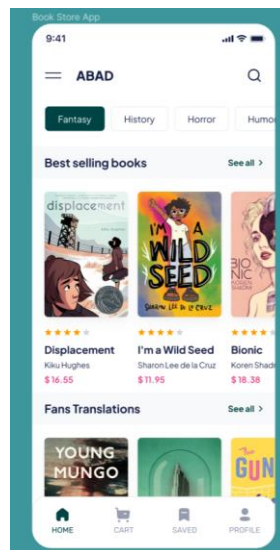
**Gambar 2. Implementasi Interface Saat Aplikasi Dibuka**

Setelah menginstal aplikasi ABAD, pengguna akan disajikan dengan dua opsi saat tampilan awal muncul: "*Get Started*" dan "*Login*" seperti gambar 3. Jika pengguna sudah memiliki akun ABAD, mereka dapat memilih "*Login*". Jika belum, mereka dapat memilih "*Get Started*" untuk membuat akun baru. Jika pengguna memilih "*Login*" pada awalnya, mereka akan diarahkan ke tampilan Masuk, di mana mereka dapat memasukkan alamat email dan kata sandi yang sudah terdaftar di aplikasi ABAD. Jika pengguna lupa kata sandi, mereka juga dapat mengubahnya di sini. Pengguna juga dapat membuat akun baru di tampilan Daftar dengan menyertakan alamat email yang valid, kata sandi, dan umur pengguna.



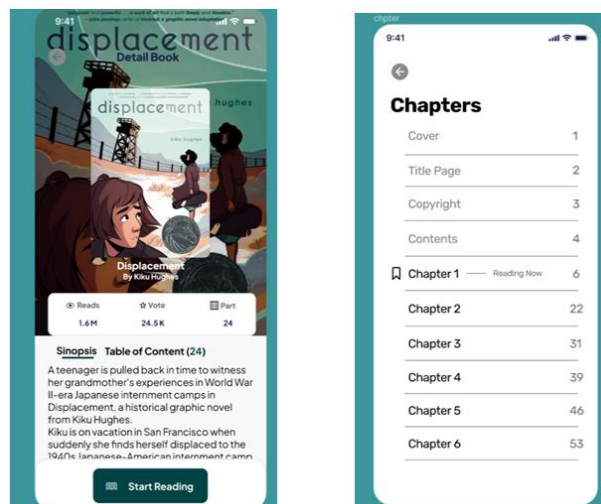
**Gambar 3. Implementasi Interface Halaman Create Account Dan Login**

Setelah berhasil masuk, pengguna akan diarahkan ke tampilan Beranda aplikasi seperti gambar 4, yang berisi ikon-ikon seperti ABAD, Pencarian, *Home*, *Cart*, *Saved*, dan Lainnya. Selain itu, pengguna akan melihat rekomendasi novel-novel, novel yang disukai, dan cerita baru yang menampilkan episode novel terbaru. Tampilan pencarian novel memungkinkan pengguna untuk mencari judul novel dan memilih kategori novel yang ingin dicari. Jika pengguna mengklik ikon *Saved* di kotak bawah, mereka akan melihat komik-komik favorit yang telah mereka simpan sebelumnya, memudahkan pengguna untuk mengakses novel yang mereka simpan tanpa perlu mencarinya lagi di tampilan pencarian.



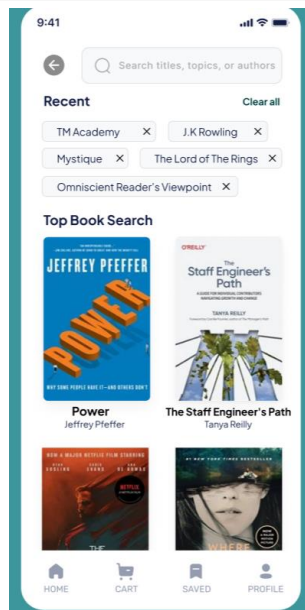
**Gambar 4. Implementasi *Interface* Halaman *Home***

Selanjutnya, pengguna akan diperlihatkan sebuah novel yang dipilih bersama dengan episode dan sinopsisnya seperti pada tampilan di gambar 5. Di tampilan ini, pengguna dapat menyimpan komik ke daftar Favorit pada setiap episode.



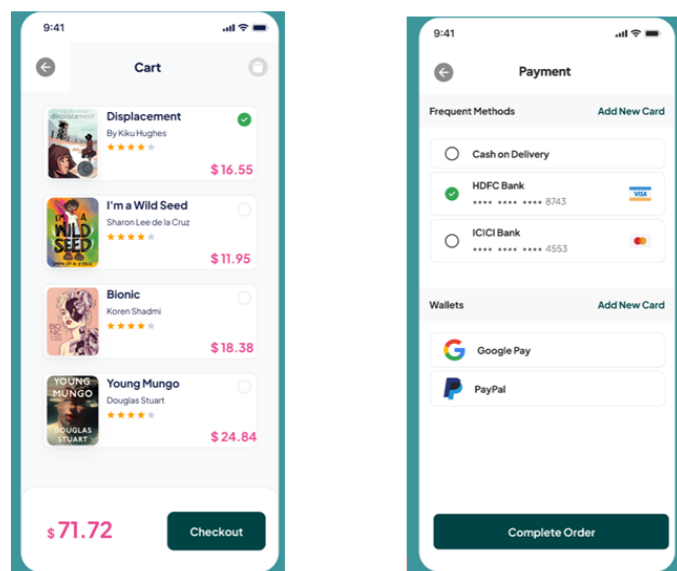
**Gambar 5. Implementasi *Interface* Saat Memilih Salah Satu Buku**

Selanjutnya, pengguna akan melihat tampilan pencarian komik seperti gambar 6, di mana terdapat kotak pencarian untuk menulis judul komik dan opsi kategori komik yang ingin dicari. Pengguna juga dapat melihat daftar komik favoritnya dengan mengklik ikon Favorit di kotak bawah. Daftar ini akan menampilkan komik-komik yang telah disimpan sebelumnya, sehingga memudahkan pengguna untuk menemukan dan membacanya kapan pun tanpa perlu mencarinya lagi di tampilan pencarian.



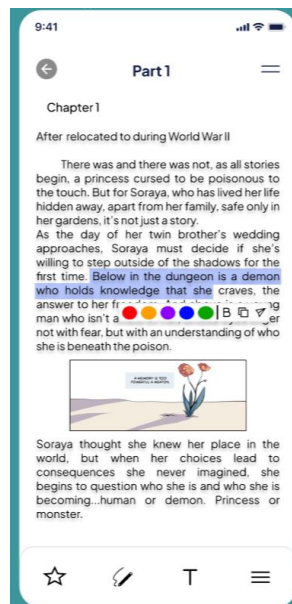
**Gambar 6. Implementasi *Interface* Halaman Pencarian**

Untuk halaman pembayaran pengguna dapat melihat harga novel yang telah ditambahkan pada *cart*, selanjutnya pengguna dapat memilih metode pembayaran dengan beberapa metode yang tersedia seperti gambar 7 dibawah ini.



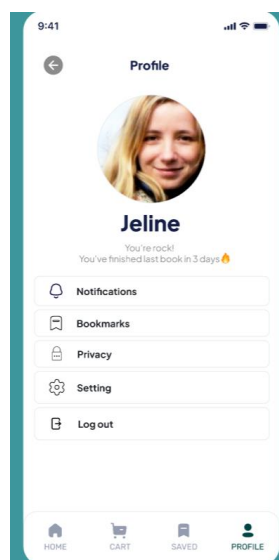
**Gambar 7. Implementasi *Interface* Halaman *Cart* Dan *Payment***

Pada halaman berikutnya adalah tampilan saat pengguna membaca salah satu novel, pengguna dapat memilih kalimat yang disukai untuk distabilo, coret, salin, dan lainnya seperti gambar 8.



**Gambar 8. Implementasi Interface Halaman saat sedang membaca**

Pada gambar 9 pengguna dapat melihat profil akun masing masing pada halaman *profile*, disini pengguna dapat mengatur notifikasi dan mengubah beberapa pengaturan pada menu *settings*



**Gambar 9. Implementasi Interface Halaman Profile**

### 3.5 Test (uji coba)

Pada tahapan terakhir, dilakukan pengujian dan penilaian prototipe digital yang dibuat. Penulis telah meminta nilai untuk prototipe aplikasi ABAD kepada bapak Irman Effendy, M.Kom sebagai tugas akhir dan telah dipresentasikan ke beliau.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan semua tahapan yang dilakukan berdasarkan metode *Design Thinking* dalam penelitian ini, kesimpulan yang diperoleh adalah :

Dengan aplikasi baca novel online (ABAD), pengguna tidak perlu lagi membawa buku fisik yang berat atau membawa beberapa buku saat bepergian. Melalui Gadgets seperti smartphone, tablet atau laptop, pengguna dapat dengan mudah mengakses novel favorit mereka. Aplikasi ini memberikan kenyamanan dan fleksibilitas untuk membaca kapanpun dan dimana saja, baik itu saat dalam perjalanan, menunggu di antrean, atau bahkan di tempat tidur.

Selain itu, aplikasi baca novel online juga terdapat fitur-fitur yang pengguna bisa untuk menyesuaikan pengalaman membaca mereka. Pengguna dapat dengan mudah mengubah ukuran teks, gaya font, dan pencahayaan latar belakang

sesuai dengan preferensi mereka. Selain itu, ada juga opsi mode malam yang memungkinkan membaca dengan nyaman dalam kondisi cahaya rendah. Beberapa aplikasi juga menyediakan fitur penanda buku digital, yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan dan mengatur halaman terakhir yang dibaca.

Dengan fitur-fitur ini, aplikasi baca novel online telah memberikan kemudahan dan kemudahan dalam mengakses dan membaca novel. Pengguna dapat menyesuaikan pengalaman membaca mereka sesuai dengan preferensi pribadi, meningkatkan kenyamanan dan kepuasan mereka saat menikmati karya sastra melalui aplikasi ini.

Tetapi terdapat juga kekurangan seperti belum adanya pilihan untuk *interface authors*, pada penelitian ini hanya berfokus pada *interface user* (pengguna).

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sari, L., Brata, A, and Brata, K. 2019. "Pengembangan Aplikasi Penyedia Buku Online Berbasis Android Menggunakan Metode Prototyping (Studi Kasus: Universitas Brawijaya)". *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. Vol 3. No. 10, 9496-9497.
- [2] Siswati. 2010. "Minat Membaca Pada Mahasiswa (Studi Deskriptif pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UNDIP Semester I)" *Jurnal Psikologi Undip*. Vol 8. No. 2. 125.
- [3] Aryani., Nursalim, M, and Mubarak, Z. 2021. "Pengaruh Novel Terhadap Perkembangan Pendidikan Dan Minat Baca Remaja Di Tangerang Selatan". *Pena Literasi*. Vol 1. No. 1, 68-69.
- [4] Maulina, R., Hidayat, I, ed al. 2022. "Pembuatan User Interface Layanan Aplikasi Komik Online Menggunakan Metode Perancangan Design Thinking". *Mdp Student Conference (Msc)2022*. Vol 1. No. 1, 414-418.
- [5] Anggriani, Y. 2020. "Pemanfaatan Gadget Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Di Keluarga". *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga* . Vol 10. No. 2, 138-139.