

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Majunya teknologi juga berdampak pada dunia siber sastra dan membuat sastra menjadi lebih terkenal di kalangan masyarakat. Sudah banyak karya siber sastra yang lolos naik cetak bahkan hingga diadaptasi menjadi sebuah film dan webdrama. Media sosial menjadi salah satu platform yang memiliki peran kuat dalam pengembangan karya siber sastra di Indonesia, khususnya aplikasi Tiktok dan Twitter. Penikmat siber sastra memulai untuk membaca siber sastra khususnya karya *alternate universe* adalah karena ada karya yang masuk dalam *timeline* serta juga karena mengikuti tren dan ajakan teman. Maraknya karya siber sastra khususnya karya *alternate universe* membuat siapa saja bisa membaca serta menulis karya siber sastra. Kebebasan yang dimiliki karya siber sastra juga menghadirkan dampak buruk, yaitu kurang tersaringnya cerita sastra masyarakat.

5.1.2 Simpulan *Establish Prototype Objective*

Berbagai permasalahan ditemukan saat mengakses cerita karya sastra di aplikasi Tiktok dan Twitter. Permasalahan tersebut diantaranya adalah pengguna perlu membuka 2 aplikasi untuk membaca cerita AU, kehilangan cerita yang disimpan karena tidak adanya konfirmasi ulang ketika cerita terhapus, sering tidak sengaja menekan tombol kembali dan lupa bagian terakhir dibaca, *caption* yang ada menghalangi gambar yang berisi cerita, gambar yang berisi cerita sering terpotong, sehingga pengguna tidak bisa membaca cerita dengan lengkap.

Selain mengetahui permasalahan pengguna, ada beberapa fitur yang disukai oleh pengguna yaitu lagu atau musik ketika sedang membaca cerita agar pengguna bisa lebih emosional dalam membaca cerita pengelompokkan fitur menyimpan cerita, fitur posting ulang yang bisa

membagikan cerita yang disukai atau bisa mengetahui cerita yang disukai orang lain. fitur notifikasi cerita tanpa mengikuti penulis.

5.1.3 **Simpulan *Define Prototype Functionality***

Prototipe aplikasi Amekarya memiliki kegunaan yaitu berguna untuk memperjelas konsep serta alur yang ada dalam aplikasi. Penting untuk dilakukan sebelum masuk ke tahap pengembangan, digunakan untuk mengetahui konsep aplikasi secara jelas agar tidak ada kesalahan ketika sudah pada tahap akhir. Selain itu, Aplikasi Amekarya juga memiliki 3 fungsi utama yang didefinisikan dari permasalahan yang sudah didapat, yaitu sarana hiburan dengan mengakses cerita yang ada di Amekarya, menjadi wadah untuk meningkatkan kegiatan membaca dan menulis, sumber informasi yang bisa ditemukan dengan cara membaca cerita-cerita yang ada di aplikasi Amekarya.

5.1.4 **Simpulan *Develop Prototype***

Pengembangan prototipe dilakukan dengan dua bagian, yaitu teknologi dan desain. Pada bagian desain, penulis membuat *Data Flow Diagram Level 0* dan juga membuat *flowchart* dari tahapan kerja yang ada di aplikasi Amekarya. *Flowchart* terdiri dari tahapan kerja membaca cerita, membuat bilik pustaka, melakukan pencarian, melakukan unggah cerita. Selanjutnya untuk pembuatan desain aplikasi dimulai dari pembuatan *style guide* atau panduan desain sederhana lalu melakukan desain dengan membagi informasi menjadi lima bar navigasi dan menghubungkan antar desain halaman menjadi desain prototipe.

5.1.5 **Simpulan *Evaluate Prototype***

Evaluasi tahap pertama dilakukan oleh ahli di bidang teknologi, desain aplikasi serta sastra. Pengukuran angket oleh para ahli mendapatkan nilai rata-rata 2,47 untuk ahli teknologi, 3,58 untuk ahli sastra dan 3,7 untuk ahli desain aplikasi. Persentase yang didapatkan adalah 81%. Para ahli juga memberikan beberapa catatan evaluasi desain untuk bisa lebih baik lagi, yaitu halaman utama kurang terkonsep

dengan baik, tambahkan rekomendasi cerita dari penulis yang sama, adanya panduan untuk pengguna.

Evaluasi tahap kedua dilakukan oleh para pengguna dengan mendapatkan hasil akhir 77,4 dan masuk ke dalam nilai *acceptable*. Hasil penghitungan dari penilaian pengguna mendapatkan angka 77,4 masih cukup jauh dari nilai sempurna, namun masuk dalam kategori *acceptable* dalam kategori *system usability scale*. Penilaian yang *acceptable* menjadi awal yang baik bagi aplikasi Amekarya. Pada pertanyaan ganjil yang mengandung pernyataan positif, poin tertinggi berada pada pernyataan nomor 7 yang berbunyi, ‘saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.’

Pada bagian pernyataan negatif, pengguna memiliki poin tertinggi pada dengan nilai yang sama pada pernyataan nomor 2 yang berbunyi, ‘saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.’ Serta juga pada pernyataan ‘saya merasa sistem ini membingungkan’. Kebingungan dan perasaan rumit yang dimiliki pengguna bisa disebabkan karena *novelty effect* atau efek kebaruan.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah produk prototipe aplikasi Amekarya yang bisa menjadi wadah bagi para pengguna siber sastra untuk bisa mengakses karya siber sastra. Penelitian ini juga bisa mengetahui permasalahan yang dialami oleh pengguna platform siber sastra. Permasalahan yang dihadapi oleh para pengguna siber sastra perlu dicarikan serta diberikan solusi agar perkembangan siber sastra di Indonesia menjadi lebih berkembang. Aplikasi Amekarya yang memasukkan konsep cerita *alternate universe* seperti memberikan angin segar di kalangan pengguna siber sastra, khususnya para penikmat karya *alternate universe*, karena sampai saat ini belum ada platform siber sastra yang memiliki karya *alternate universe* di dalamnya dengan konsep kerja yang mirip dengan media sosial yang sebelumnya digunakan pengguna untuk membaca karya *alternate universe*.

5.3 Rekomendasi

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih baik lagi dengan beberapa rekomendasi bagi beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi Pengguna Siber Sastra

Rekomendasi bagi pengguna siber sastra mengenai penelitian ini adalah agar bisa lebih bijak lagi dalam menggunakan informasi yang dimiliki. Membaca karya siber sastra yang sesuai dengan norma dan aturan, serta juga bisa untuk mengembangkan kemampuan dalam membaca atau menulis karya siber sastra dalam rangka mengembangkan karya sastra di Indonesia. Originalitas dari karya sastra juga perlu dijunjung tinggi untuk bisa menghargai sesama penulis. Teknologi yang mumpuni dan wadah yang memadai perlu disertai dengan peningkatan kemampuan literasi yang selaras.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya adalah bisa melakukan penelitian dengan pemfokusan lebih lanjut pada permasalahan penulis dan pembaca secara terpisah agar kebutuhan informasi menjadi lebih inklusif. Selain itu, kolaborasi bersama *developer* juga diperlukan agar konsep desain serta penelitian yang dilakukan bisa dengan mudah diaplikasikan.