

PERANCANGAN PROTOTIPE APLIKASI “AMEKARYA” SEBAGAI MEDIA
BAGI PENGGUNA SIBER SASTRA



SKRIPSI

*diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana sains
infomasi*

Oleh:

Nurul Aini Afandi

2000462

PROGRAM STUDI PERPUSTAKAAN DAN SAINS INFORMASI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2025

HAK CIPTA

PERANCANGAN PROTOTIPE APLIKASI “AMEKARYA” SEBAGAI MEDIA BAGI PENGGUNA SIBER SASTRA

Oleh

Nurul Aini Afandi

2000462

Skripsi ini diajukan untuk dapat memenuhi syarat dan memperoleh sebuah gelar
Sarjana Sains Informasi pada Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi
Fakultas Ilmu Pendidikan

©Nurul Aini Afandi

Universitas Pendidikan Indonesia

2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, di *photocopy* atau cara lainnya tanpa seizin penulis

LEMBAR PENGESAHAN

NURULAINI AFANDI

2000462

**PERANCANGAN PROTOTIPE APLIKASI “AMEKARYA” SEBAGAI
WADAH BAGI PENGGUNA SIBER SASTRA**

Disetujui dan disahkan,

Pembimbing I

 25/2025
06

Dr. Riche Cynthia Johan, M.Si.

NIP. 19761115 200112 2 001

Pembimbing II

 26/2025
06

Gema Rullyana, M.I.Kom.

NIP. 19881119 201504 1 005

Mengetahui,

Ketua Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi

 30/2025
6

Dr. Linda Setiawati, M.Pd.

NIP. 196908021994122001

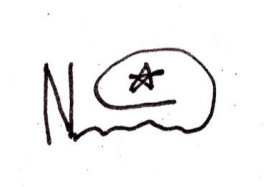
KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala izin dan rahmat yang telah diberikan kepada penulis untuk bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Perancangan Prototipe Aplikasi ‘Amekarya’ Sebagai Media Bagi Pengguna Siber Sastra”. Ucapan terima kasih tak henti-hentinya diberikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sepanjang proses penelitian. Skripsi ini disusun atas dasar pemenuhan syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih memiliki beberapa kelemahan dan kekurangan dalam penyusunan serta penulisannya. Penulis mengakui perlu adanya pendalaman dan perluasan pengetahuan di bidang keilmuan yang dipelajari. Penulis sangat menerima kritik dan saran yang membangun sehingga dapat memperbaiki penelitian ini. Hal tersebut diharapkan dapat menjadi pembelajaran untuk memperbaiki kekurangan di masa yang akan datang.

Diharapkan skripsi ini dapat memberikan wawasan baru serta menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam bidang Perpustakaan dan Sains Informasi. Semoga hasil penelitian ini dapat berkontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Bandung, 24 Juni 2025

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'N' followed by a circle containing a star, and a wavy line underneath.

Nurul Aini Afandi

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin... Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan izin dan rahmatnya agar penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Berkah yang diberikan pada setiap langkah perjalanan dalam menyelesaikan skripsi ini sangat berarti. Skripsi ini tidak akan selesai tanpa izin-Nya, segala pertolongan dan kemudahan yang didapatkan selama menyelesaikan skripsi berasal dari-Nya. Begitu banyak ujian serta halang rintangan yang didapatkan oleh penulis, memberikan pembelajaran mengenai keikhlasan serta melatih *husnudzon* kepada Allah SWT. Karena sejatinya rencana milik Allah SWT adalah rencana yang paling baik.

Karya skripsi ini dibuat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia Bandung. Perjalanan untuk menyelesaikan skripsi ini tidak mudah, banyak halang rintangan serta kesulitan yang penulis hadapi. Namun *Alhamdulillah*, penulis memiliki banyak sekali dukungan, bimbingan serta doa dari berbagai pihak yang turut membantu dalam penyelesaian ini. Oleh karena itu dengan segala hormat, penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua penulis, Bapak Achmad Affandi dan Ibu Tuti Kusdianingsih yang telah memberikan dukungan dengan segala bentuk, mulai dari doa, usaha, materi serta semangat yang diberikan. Mengantarkan anaknya menjadi sarjana adalah impian ayah dan mamah, Insyaallah, berkat perjuangan yang telah dilakukan, anak ayah dan mamah menjadi sarjana;
2. Ibu Dr. Hj. Linda Setiawati, M.P.d selaku Ketua Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi. Terima kasih atas nasihat dan bimbingan, dedikasi yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik;

3. Ibu Dr. Riche Cynthia Johan, M.Si selaku dosen pembimbing I penulis. Dengan penuh rasa syukur dan hormat saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Terima kasih telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis untuk bisa menyelesaikan skripsinya.
4. Bapak Gema Rullyana, M.I.Kom selaku dosen pembimbing II. Terima kasih atas bimbingan serta dukungan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah meluangkan waktu, kesabaran dan tenaga untuk membantu penulis sampai tahap ini;
5. Seluruh dosen Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi yang telah memberikan ilmu pengetahuan, wawasan, pengalaman yang bermanfaat bagi penulis selama masa awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan;
6. Bapak M. Ridwan Sutisna, M.Pd yang telah memberikan pengetahuan serta bimbingan mengenai teknologi yang bisa digunakan pada prototipe aplikasi Amekarya;
7. Ibu Sri Yeti yang telah memberikan pengetahuan serta bimbingan mengenai bidang siber sastra yang bisa digunakan pada konten prototipe aplikasi Amekarya;
8. Bapak Supendi yang telah memberikan pengetahuan serta bimbingan mengenai bidang desain antarmuka yang bisa digunakan pada konten prototipe aplikasi Amekarya;
9. SNA, FF, FWS, UR dan DNA karena telah memberikan waktu dan pengalamannya sebagai pengguna siber sastra dalam wawancara yang telah dilakukan.
10. 15 evaluator pengguna yang telah menyempatkan waktunya untuk mengakses prototipe aplikasi Amekarya dan memberikan penilaian terbaiknya atas pengalamannya mengakses prototipe aplikasi Amekarya.
11. Resya Fauka Khusnul Hotimah, Khansa Putri Khairan dan Shafa Nurul Azmi yang telah memberikan ruang di kamarnya untuk bisa penulis singgahi ketika butuh tempat untuk beristirahat, terima kasih banyak, semoga segala kebaikan akan kembali lagi untuk kalian.

12. Teman-teman yang memiliki dosen pembimbing yang sama dengan penulis, yang telah sama-sama berjuang dan kebersamaan langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Mahasiswa perpustakaan angkatan 2020 yang sejak awal telah saling berbagi kenangan hingga saat ini semua individu memiliki kepentingan masing-masing.
14. Kepada diri saya sendiri, Nurul Aini Afandi, yang sudah berjuang untuk menyelesaikan Skripsi ini, terima kasih banyak. Perjuangan yang tidak mudah, tapi berhasil dilalui, kegagalan adalah hal yang wajar untuk terjadi, namun rasa bangga tak pernah runtuh sedikitpun. Terima kasih banyak.

ABSTRAK

Nurul Aini Afandi (2000462) Perancangan Prototipe Aplikasi “Amekarya” Sebagai Wadah Bagi Pengguna Siber Sastra. Skripsi, Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, 2025.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya karya siber sastra di masyarakat, khususnya *alternate universe* atau AU. Komunitas yang berisi pembaca dan penulis karya AU di Twitter sudah mencapai 40.000 ribu anggota. Beberapa judul AU sudah dilirik oleh para rumah produksi film untuk mengadaptasi ceritanya menjadi sebuah web series atau film di bioskop. Perkembangan yang pesat ini tidak dibersamai dengan hadirnya platform yang mewadahi karya-karya AU tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah prototipe aplikasi yang bisa menjadi wadah bagi para pengguna siber sastra, baik pembaca AU maupun novel narasi dengan konsep aplikasi dengan pengguna bisa mengunggah atau membaca karya siber sastra baik dalam bentuk AU (gambar) atau narasi (tulisan). Menggunakan metodologi model prototyping milik Sommerville (2011) yang merupakan salah satu model tahapan dari System Development Life Cycle (SDLC). Model ini melalui 4 tahapan yaitu *establish prototype objectives*, *define prototype functionality*, *develop prototype* dan *evaluate prototype*. Wawancara dilakukan kepada 5 orang informan yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* untuk mendapatkan data dari pengguna mengenai permasalahan serta kebutuhan terhadap penggunaan karya siber sastra, perancangan prototipe hingga membuat desain *hyperlink* dilakukan menggunakan Figma. Setelah prototipe berhasil dirancang, Evaluasi pertama dilakukan oleh 3 ahli yang berasal dari ahli teknologi, siber sastra dan desain antarmuka dengan hasil penilaian mencapai angka 81% dengan 1 menilai layak tanpa revisi dan 2 ahli lainnya menilai layak dengan revisi minor. Evaluasi tahap ke-2 dilakukan oleh 15 pengguna dengan hasil penilaian mencapai angka 77,4 dan masuk dalam kategori *acceptable*.

Kata Kunci: *Alternate Universe*, Perancangan Prototipe, Siber Sastra.

ABSTRACT

Nurul Aini Afandi (2000462) Designing the 'Amekarya' Application Prototype as a Platform for Cyber Literature Users. Thesis of Library and Information Science Study Program. Faculty of Education, Universitas Pendidikan Indonesia, 2025.

This research is motivated by the growing popularity of cyber literature, particularly Alternate Universe (AU) stories, in society. The community of AU readers and writers on Twitter alone has reached over 40,000 members. Several AU titles have even attracted the attention of film production houses to be adapted into web series or feature films. However, this rapid development has not been accompanied by the presence of a dedicated platform to accommodate these AU works. The purpose of this study is to design a prototype application that serves as a platform for cyber literature users, including both AU (image-based) and narrative (text-based) readers and writers. This research uses the prototyping model developed by Sommerville (2011), which is one of the stages in the System Development Life Cycle (SDLC). The model consists of four stages: establishing prototype objectives, defining prototype functionality, developing the prototype, and evaluating the prototype. Interviews were conducted with five informants selected using purposive sampling to gather data regarding issues and user needs related to cyber literature usage. The prototype design and hyperlink structure were created using Figma. Once the prototype was completed, the first evaluation was conducted by three experts in the fields of technology, cyber-literature, and interface design. Their assessment resulted in a score of 81%, with one expert rating it as “feasible without revisions” and the other two considering it “feasible with minor revisions.” In the second evaluation stage, 15 users assessed the prototype, achieving a score of 77.4%, which falls into the "acceptable" category.

Keywords: Alternate Universe (AU), Prototype Application, Sastra Cyber.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kemampuan Berbahasa.....	11
2.1.1 Kemampuan Membaca	12
2.1.2 Kemampuan Menulis.....	14
2.2 Aplikasi.....	16
2.2.1 Aplikasi Siber Sastra.....	17
2.2.2 Pengembangan Aplikasi Siber Sastra	25
2.2.3 Prototipe Aplikasi	26
2.2.4 <i>User interface dan User Experience</i>	27
2.3 Penelitian Terdahulu	29
2.4 Kerangka Berpikir	31

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian	33
3.2 Prosedur Penelitian.....	34
3.3 Partisipan	38
3.3.1 Populasi	39
3.3.2 Sampel	39
3.4 Instrumen	40
3.5 Analisis Data	42
3.5.1 Analisis Naratif	42
3.5.2 Analisis Statistik Deskriptif	42
3.5.3 <i>System Usability Scale</i>	43

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan Penelitian	45
4.2 Deskripsi Subjek Penelitian	47
4.3 Hasil Penelitian	47
4.3.1 <i>Establish Prototype Objective</i>	48
4.3.2 <i>Define Prototype Functionality</i>	62
4.3.3 <i>Develop Prototype</i>	64
4.3.4 <i>Evaluate Prototype</i>	78
4.4 Hasil Pembahasan	86
4.4.1 Perancangan Desain Prototipe Aplikasi Amekarya	86
4.4.2 Pengembangan Desain Prototipe Aplikasi Amekarya	93
4.4.3 Evaluasi Desain Prototipe Aplikasi Amekarya.....	100

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan	102
5.1.1 Simpulan Umum	102
5.1.2 Simpulan <i>Establish Prototype Objective</i>	102
5.1.3 Simpulan <i>Define Prototype Functionality</i>	103
5.1.4 Simpulan <i>Develop Prototype</i>	103
5.1.5 Simpulan <i>Evaluate Prototype</i>	104

5.2 Implikasi	104
5.3 Rekomendasi	105
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	
Lampiran 1	117
Lampiran 2	131
Lampiran 3	142
Lampiran 4	170

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Pernyataan <i>System Usability Scale</i>	38
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	40
Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Validasi Ahli.....	43
Tabel 3.4 Pilihan Jawaban Serta Skor.....	43
Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	45
Tabel 4.2 Gambaran Karakteristik Informan	47
Tabel 4.3 Hasil Wawancara Pada Indikator <i>System's Service</i>	53
Tabel 4.4 Hasil Wawancara Pada Indikator <i>Constraints</i>	56
Tabel 4.5 Hasil Wawancara Pada Indikator <i>Goals</i>	59
Tabel 4.6 Fungsi Prototipe Aplikasi Amekarya.....	64
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli.....	78
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Pengguna.....	84
Tabel 4.9 Penyesuaian Skor SUS.....	85
Tabel 4.10 Permasalahan dan Solusi Pengguna Siber Sastra	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Angka Kepemilikan Ponsel Pintar di Negara Terkemuka 2022 ...	1
Gambar 1.2 Rata-rata Durasi Menggunakan Ponsel di 10 Negara 2023	2
Gambar 1.3 Tangkapan Layar Cuitan Elon Musk	6
Gambar 2.1 Catatan dari Penulis AU Untuk Mengabaikan Kesalahan Ketik	15
Gambar 2.2 Perkembangan Penggunaan Internet.....	16
Gambar 2.3 Penilaian Serta Komentar Pengguna Wattpad.....	19
Gambar 2.4 Contoh Karya AU di Twitter	22
Gambar 2.5 Contoh Tampilan Layar Chat NovelToon	24
Gambar 2.6 Tren UI/UX tahun 2023	28
Gambar 2.7 Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 3.1 Model <i>Prototyping</i> Milik Sommerville (2011).....	33
Gambar 3.2 Tolak Ukur Skor SUS	44
Gambar 4.1 <i>Data Flow Diagram</i> Level 0	64
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Membaca Cerita.....	65
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> Melakukan Pencarian	66
Gambar 4.4 <i>Flowchart</i> Membuat Bilik Pustaka	67
Gambar 4.5. <i>Flowchart</i> Membuat Cerita	68
Gambar 4.6 <i>Style Guide</i> aplikasi Amekarya	69
Gambar 4.7 Tampilan Beberapa Halaman di Halaman Utama	70
Gambar 4.8. Tampilan Halaman Notifikasi dan Komentar.....	72
Gambar 4.9 Tampilan Halaman yang Ada pada Bar Pencarian	73
Gambar 4.10 Tampilan Halaman yang Ada pada Bar Tambah Karya	74
Gambar 4.11 Tampilan Unggah Cerita.....	75
Gambar 4.12 Tampilan Beberapa Halaman pada Bar Bilik Pustaka.....	76
Gambar 4.13 Tampilan Beberapa Halaman pada Bar Akun Pengguna.....	77
Gambar 4.14 Tampilan Terbaru Pada Halaman Utama dan Genre	81
Gambar 4.15 Tampilan Rekomendasi Karya Penulis dan <i>Pop-up</i> Konfirmasi	82
Gambar 4.16. Tampilan Aplikasi Untuk Halaman Artikel Panduan	83
Gambar 4.17 Implementasi Prinsip <i>Goal-Gradient-Effect</i>	96
Gambar 4.18 Implementasi Prinsip <i>Chunking</i>	97

Gambar 4.19 Implemetasi Prinsip <i>Law Common of Region</i>	98
Gambar 4.20 Implementasi Prinsip <i>Fitt's Law</i>	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

- 1.1 Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi
- 1.2 Surat Pernyataan Expert Judgement
- 1.3 Surat *Member Checking* Informan
- 1.4 Dokumentasi Hasil *Check Similarity Index*
- 1.5 Catatan Bimbingan

Lampiran 2

- 2.1 Pedoman wawancara
- 2.2 Pedoman Penetapan Pengembangan Prototipe
- 2.3 Sintaks Kerja
- 2.4 Validasi Ahli
- 2.5 *System Usability Scale*

Lampiran 3

- 3.1 Transkrip Wawancara
- 3.2 Angket Validasi Ahli
- 3.3 Hasil Angket SUS Penilaian Pengguna

Lampiran 4

- 4.1 Dokumentasi
- 4.2 Biodata Penulis

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2018). Pembelajaran Literasi. Bumi Aksara.
- Adjust. (2024). *What is an application?*. [Online]. Diakses dari <https://www.adjust.com/glossary/application/>.
- Amalia, I. N., & Octaviani, D. (2021). Implementasi Karya Sastra dalam Pendidikan Karakter sebagai Pembelajaran Kognitif. *PROSIDING SAMASTA Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 416–422.
- Amelia, D., Putri, Y. R., & Daulay, I. S. (2024). Analisis Perkembangan Bahasa Indonesia di Era Digital : Tantangan dan Peluang. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(4), 249–257. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i4.1235>
- Ananda, I. C., & Rakhmawati, A. (2022). Pembelajaran Sastra Populer Sebagai Peningkatan Literasi Digital Dengan Penggunaan Media Aplikasi Wattpad: Studi Kasus. *Research in Education and Technology (REGY)*, 1(1), 36–45. <https://doi.org/10.62590/regy.v1i1.6>
- Andysa, Shavira. (2022). *Macam-macam Metode pada UX Research*. [Online]. Diakses dari <https://sis.binus.ac.id/2022/01/05/macam-macam-metode-pada-ux-research/>
- Angesti, R., & Oriza, I. D. I. (2018). Peran Fear of Missing Out (Fomo) Sebagai Mediator Antara Kepribadian Dan Penggunaan Internet Bermasalah. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 2(2), 790–800.
- Anggraeni, S. R., & Wati, R. (2020). Sastra Misterius dalam Dunia Siber Masa Kini. *Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 4(1).
- Annur, Cindy Mutia. (2024). *10 Negara yang Kecanduan Ponsel, Indonesia Juara Satu*. [Online]. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/01/22/10-negara-yang-kecanduan-ponsel-indonesia-juara-satu>.
- Approach, T., Usability, S., Sus, S., Ramadhan, R., & Saputra, E. (2025). Analisis UI / UX pada Aplikasi Klik Pelalawan dengan Metode Design Thinking dan

- System Usability Scale (SUS) UI / UX Analysis of the Klik Pelalawan Application using the Design. *Jurnal Sistem Informasi*, 14, 392–405.
- Apriliani, K., Setiawati, R., Ningtyas, D. M., Febiola, F., & Primasari, C. H. (2022). Analisis User Experience pada Aplikasi Line Webtoon. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 403–410. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v2i2.5334>
- Apriyani, T. (2020). Pembelajaran Sastra Populer Berbasis Wattpad Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Baca Tulis. *Suar Betang*, 15(1), 107–116. <https://doi.org/10.26499/surbet.v15i1.152>
- Arrafi Bagus Pratama, Juan Danny Saputra, Arif Marzuki, Muhammad Rafli Nurfiansyah, Rizki Yoga Pratama, & Dewi Puspa Arum. (2024). Pengaruh Teknologi Dalam Peningkatan Kemampuan Bahasa Indonesia Di Era Digital. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan* , 2(2), 103–109. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i2.455>
- Ayuningtyas, P., Utomo, A. S., & Rohmiyati, Y. (2013). Analisis faktor kerusakan koleksi bahan pustaka dan cara penanganannya di SMP Mardisiswa 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 2(4), 11–17. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/4655>
- Bagaskara, W., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Perpustakaan Digital. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 10113–10124. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1590>
- Bahr, B. (2017). Prototyping of User Interfaces for Mobile Application. Springer.
- Bangun, C. R., Kumaralalita, N., & Sukur, G. F. F. (2022). Studying Fandom Online: a Case Study of Twice and Stray Kids Fandom on Fan Fiction Practices of @Eskalokal and @Gabenertwice on Twitter. *ASPIRATION Journal*, 1(2), 200–219. <https://doi.org/10.56353/aspiration.v1i2.18>
- Bilousova, L., Gryzun, L., & Zhytienova, N. (2021). Interactive methods in blended learning of the fundamentals of UI/UX design by pre-service specialists. *Educational Technology Quarterly*, 2021(3), 415–428. <https://doi.org/10.55056/etq.34>

- Brooke, J. (2020). SUS : A Retrospective. *Journal of Usability Studies*, 8(January 2013), 29–40.
- Bungsu, A. U., Purnama, P. N., & Wijayanti, L. (2023). Budaya Literasi Era Digital pada Perkembangan Penerbitan Koleksi Elektronik di Indonesia. *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 7(2), 141. <https://doi.org/10.17977/um008v7i22023p141-150>
- BPMP Kaltara. (2023). *Rapor Pendidikan Indonesia tahun 2023*. [Online]. Diakses dari <https://bpmpkaltara.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2023/10/RAPOR-PENDIDIKAN-INDONESIA-2023.pdf>
- Christy, C. C. (2022). FoMo di media sosial dan e-WoM : pertimbangan berbelanja daring pada marketplace. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 6(1), 331–357. <https://doi.org/10.25139/jsk.v6i1.3742>
- Dewi, T. U., & Dahniar, A. (2023). Kritik Sastra Dalam Cerpen Mafia Tanah Karya Eko Darmoko: Pendekatan Sosiologi. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 11(1), 28. <https://doi.org/10.20961/basastra.v11i1.63625>
- Dyahmustikaa. (2024). *Tantangan Bahasa Di Era Digital*. [Online]. Diakses dari <https://kampungliterasi.untirta.ac.id/konten/baca-konten/tantangan-bahasa-di-era-digital>
- Evanne, L. (2021). Pergeseran Komunikasi Media Lama Menuju Media Baru. *Komsopol*, 1(2), 75–81. <https://doi.org/10.47637/komsopol.v1i2.585>
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132–146. <https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>
- Farhanah, N., & Yanti, P. G. (2022). Perbandingan Resepsi Pembaca Terhadap Novel Dikta dan Hukum Karya Dhia'an Farah Dalam Aplikasi Twitter Dan Goodreads. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 5(2), 610–630. <https://doi.org/10.24176/kredo.v5i2.7676>
- Faulina, Aulia Reta. (2023). *Flowchart: Pengertian, Simbol, Fungsi, Jenis dan Contohnya*. [Online]. Diakses dari <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-dan-simbol-flowchart/>

- Ferdianto. (2022). *Mengenal Lebih Dalam Mengenai User Interface dan User Experience*. [Online]. Diakses dari <https://sis.binus.ac.id/2022/04/26/mengenal-lebih-dalam-mengenai-user-interface-dan-user-experience/>
- Gabriela. (2024). *Review Novel When We Were Young Karya Aurny Vientania*. [Online]. Diakses dari <https://www.gramedia.com/best-seller/review-novel-when-we-were-young-karya-aurny-vientania/>.
- Gani, R., & Adam, A. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Rendahnya Minat Baca Siswa Man 1 Ternate. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 6(3), 1–11.
<https://journalpedia.com/1/index.php/jpp/article/view/3126%0Ahttps://journalpedia.com/1/index.php/jpp/article/download/3126/3167>
- Habibah, Astrid Faidlatul. (2023). *Kemendikbud: Skor PISA 2022 tak cerminan kualitas pendidikan RI kini*. [Online]. Diakses dari <https://www.antaranews.com/berita/3860691/kemendikbud-skor-pisa-2022-tak-cerminkan-kualitas-pendidikan-ri-kini>
- Hernawan. (2023). *5 Rekomendasi Novel Adaptasi AU Twitter yang Wajib Masuk Reading List!* [Online]. Diakses dari <https://yoursay.suara.com/hobi/2023/11/19/111500/5-rekomendasi-novel-adaptasi-au-twitter-yang-wajib-masuk-reading-list>.
- Ihsania, S., Wikanengsih, & Ismayani, M. (2020). Pengaruh Cerita Fiksi Terhadap Budaya Literasi Di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 81–90.
- Inayah, J. A. N., Arifin, A. F., Akbar, M. R., Safitri, Z. A., Erina, A. R., & Arum, D. P. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja Gunungsitoli. *Prostasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya Dan Penagajarannya*, 5(3), 3610–3616.
<https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1389>
- Indrasari, Yulia. (2024). *UNESCO Sebut Minat Baca Orang Indonesia Masih Rendah*. [Online]. Diakses dari <https://www.rri.co.id/daerah/649261/unesco-sebut-minat-baca-orang-indonesia-masih-rendah>

- Inovasika. (2024). *Tren Terbaru dalam Desain UI/UX 2024: Inovasi yang Mengubah Cara Kita Berinteraksi*. [Online]. Diakses dari <https://inovasika.id/artikel/tren-terbaru-dalam-desain-ui-ux-2024-inovasi-yang-mengubah-cara-kita-berinteraksi/>
- Inovasika. (2024). *UI/UX: Pentingnya Desain untuk Pengalaman Pengguna*. [Online]. Diakses dari <https://inovasika.id/artikel/ui-ux-pentingnya-desain-untuk-pengalaman-pengguna/>
- Irfan, M., Julkifli, & Rahmawati, Y. (2025). Analisis Pengaruh Pembelajaran Sastra terhadap Pengembangan Empati dan Karakter Siswa SMP. *JIBAS*, 1, 1–8.
- Ishmah, S., & Wati, R. (2021). Corak dan Tantangan Sastra Siber sebagai Pendekatan Sastra bagi Pemula. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Strategi Membangun Budaya Literasi Di Era Digital*, 169–181. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1156>
- IxDF. (2016). *What is Hick's Law?*. [Online]. Diakses dari <https://www.interaction-design.org/literature/topics/hick-s-law>
- IxDF. (2021). *What is Human-Centered Design (HCD)?*. [Online]. Diakses dari <https://www.interaction-design.org/literature/topics/human-centered-design>
- IxDF. (2024). *What is Branding in UX Design?*. [Online]. Diakses dari <https://www.interaction-design.org/literature/topics/branding-in-ux-design>
- Jamjam. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 8, 393–406.
- Jayanti, N. L. P. L., Febriani, N. M. I., & Indrawati, A. A. M. (2023). Alternative Universe Bagi Generasi+Z Dalam Meningkatkan Minat Literasi. *Prosiding Artikel Ilmiah*, 3, 247–254.
- Karuniawidi, F. B., Kumala, F. N., & Yasa, A. D. (2019). Analisis Kemampuan Berbahasa Siswa Segugus Lebakharjo Kecamatan Ampelgading Fermeinanda. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 3(November), 268–277.
- Khasanah, R. P., Kinanti, N. P., Amalia, L. R., Rahayu, R. R., & Karina. (2024). Daya Tarik Cerita AU (Alternate Universe): Kenapa Banyak yang Lebih

- Memilih Cerita AU Daripada Buku Fisik? *Kababstra*, 3(2), 344–358.
- Kraft, C. (2012). User Experience and Why It Matters. In *User Experience Innovation*. https://doi.org/10.1007/978-1-4302-4150-8_1
- Kustiawan, W., Siregar, F. K., Alwiyah, S., Lubis, R. A., Gaja, F. Z., Pakpahan, N. S., & Hayati, N. (2022). Komunikasi Massa. *Journal Analytica Islamica*, 11(1), 134. <https://doi.org/10.30829/jai.v11i1.11923>
- Nielsen, Jakob. (2000). *Why You Only Need to Test With 5 Users*. [Online]. Diakses dari <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Maharani, Kharisma Putri. (2024). *Menurunnya Tingkat Literasi di Kalangan Generasi Z Indonesia*. [Online]. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/kharismaputri0593/6629a292c57afb38bf2f1c92/menurunnya-tingkat-literasi-di-kalangan-generasi-z-indonesia>.
- Maharani, Rika Dwi Astuti. (2023). *Penguatan Nilai Literasi di Era Digital Melalui Sastra Siber*. [Online]. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/rika91454/64c925714addee594c4ecd12/penguatan-nilai-literasi-di-era-digital-melalui-sastra-siber>
- Maidatul, L. (2019). Pemanfaatan Wattpad sebagai Aplikasi Self Publishing Berbasis Online dalam Distribusi Informasi. *Ilmu Perpustakaan*, 8(2), 141–150.
- Maulany Yusra, A., & Napitupulu, L. (2022). Hubungan Regulasi Diri dengan Fear of Missing Out (FoMO) pada Mahasiswa. *Journal of Islamic and Contemporary Psychology (JICOP)*, 2(2), 73–80. <https://doi.org/10.25299/jicop.v2i2.8718>
- Millo, Juan Jesus. (2020). #20 – *What is Doherty's Threshold?* [Online]. Diakses dari <https://www.uxdatabase.io/newsletter-issue/20-dohertys-threshold>
- Mitsiou, Elena. (2024). *Unpacking Jacob's Law: How to Use It to Improve Your Designs*. [Online]. Diakses dari <https://blog.uxtweak.com/jacobs-law/>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208.

<https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>

- Mulyaningtyas, R., & Ekafebriyanti, V. (2021). Pemanfaatan Noveltoon Sebagai Media Pembelajaran Prosa di SMA. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 2(2), 87–106. <https://doi.org/10.22515/tabasa.v2i2.3938>
- Nababan, W. R., Rahmadani, N., Tamba, W. O. V., & Nst, T. K. H. (2024). Tantangan Bahasa di Era Digital Terhadap Kesalahan Berbahasa Dalam Komunikasi Media Sosial. *Jurnal Bahasa Daerah Indonesia*, 1(3), 1–9.
- Nadila, R., Johan, R. C., & Rullyana, G. (2022). Design and Development Research: Prototyping in Web OPAC for Indonesian Children. *Library Philosophy and Practice*, 2018, 1–16. https://www.proquest.com/scholarly-journals/design-development-research-prototyping-web-opac/docview/2640588249/se-2%0Ahttps://media.proquest.com/media/hms/PFT/1/c5uJM?_a=ChgyMDIyMDcxODE2NDE1MzY3Nzo2OTU4MDkSBTk5NDk1GgpPTkVfU0VBukNIIg4xMDkuMTU1LjE2My40NioF
- Nisa, D. C., Purwidiani, N., Widagdo, A. K., & Astuti, N. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital dengan Aplikasi Flip Pdf Corporate Edition Pada Materi Peralatan Dapur Siswa Fase E. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1655–1661. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2468>
- Nurhidayah, S., & Setiawan, R. (2019). Lanskap Siber Sastra: Postmodernisme, Sastra Populer, Dan Interaktivitas. *Poetika*, 7(2), 136. <https://doi.org/10.22146/poetika.v7i2.50779>
- OECD, (2022). *Indonesia Student performance (PISA 2022)*. [Online]. Diakses dari <https://gpseducation.oecd.org/CountryProfile?primaryCountry=IDN&treshold=10&topic=PI>
- Patiung, D. (2016). Membaca Sebagai Sumber Pengembangan Intelektual. *Al Daulah : Jurnal Hukum Pidana Dan Ketatanegaraan*, 5(2), 352–376. <https://doi.org/10.24252/ad.v5i2.4854>
- Patria, Ratna. (2023). *Memahami Data Flow Diagram: Konsep, Fungsi dan Simbolnya*. [Online]. Diakses dari <https://www.domainsia.com/berita/data-flow-diagram/>

- Pertiwi, S. A. D., & Wati, R. (2022). Maraknya Platform Sastra Cyber Berdampak Terhadap Dunia Literasi Di Indonesia. *Literasi : Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 6(1), 17. <https://doi.org/10.25157/literasi.v6i1.6689>
- Populix. (2023). *Survei Populix Ungkap Desain Minimalis dan Personalisasi AI Menjadi Tren UI/UX di Masa Kini*. [Online]. Diakses dari <https://info.populix.co/articles/tren-ui-ux-di-masa-kini/>
- Prameswari, Lintang Budiyaniti. (2024). *Sastrawan: Sastra dapat memancing diskusi kritis antara siswa dan guru*. [Online]. Diakses dari https://www.antaranews.com/berita/4131561/sastrawan-sastra-dapat-memancing-diskusi-kritis-antara-siswa-dan-guru#google_vignette.
- Pratiwi, Susi Laksmi. (2025). *Efek Zegarnik, Cara Otak Menyimpan Pekerjaan yang Belum Usai*. [Online]. Diakses dari <https://harian.disway.id/read/871045/efek-zeigarnik-cara-otak-menyimpan-pekerjaan-yang-belum-usai>
- Pristiandaru, Danur Lambang. (2023). *PISA 2022: Literasi Membaca Indonesia Catatkan Skor Terendah Sejak 2000*. [Online]. Diakses dari <https://lestari.kompas.com/read/2023/12/09/130000486/pisa-2022--literasi-membaca-indonesia-catatkan-skor-terendah-sejak-2000>
- Purwati, A. (2009). Metode Penelitian Hukum.
- Putri, A. A. D., H, N. S., Kamila, I., & Puspitasari, N. A. (2023). Analisis Nilai Kehidupan dan Kepercayaan Mistis dalam Alternate Universe Tangisan Laut Berdarah. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 13, 11–17. <https://doi.org/10.30595/pssh.v13i.876>
- Raulan, & Fatimah, S. (2018). Teaching writing narrative text by using Webtoon. *Journal of English Language Teaching (JELT)*, 7(4), 587–593.
- Richey, R. C., & James, D. K. (2007). *Design and Development Research* (Issue 112). Lawrence Erlbaum Associate.
- Rif'an, A. R. (2019). Generasi Emas. PT Elex Media Komputindo.
- Rizky Akbar, Y., & Rokan, M. K. (2024). Legal Protection of Alternate Universe Authors Against Plagiarism Reviewed From Mui Fatwa No. 1/Munas

- Vii/Mui/5/2005 (Case Study of Twitter Application). *Indonesian Interdisciplinary Journal of Sharia Economics (IJSE)*, 7(1), 1521–1540.
- RNM, E. K. M., & Rachmani, T. N. (2022). Pengaruh Fiksi Penggemar: Alternate Universe (AU) dalam Meningkatkan Minat Baca Remaja Indonesia. *Dialektika*, 9(April), 37–55. <https://doi.org/10.15408/dialektika.v9i1.25282>
- Sahiruddin. (2022). Pengembangan Literasi Membaca dan Menulis di Era Digital. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Sapari, Y., Suhara, R. B., Ri'aeni, I., & Rahma, S. (2025). Fenomena Penggemar Alternative Universe Di Twitter (Studi Fenomenologi Pada Fangirl Penggemar Au Di Twitter) Universitas Dharmawangsa Universitas Dharmawangsa. *Jurnal Network Media*, 8(1), 254–265.
- Sekar, Nilam Ayu Mayang. (2022). *Keren! Ini Dia 5 Web Series Adaptasi Alternate Universe*. [Online] Diakses dari <https://www.ladiestory.id/web-series-adaptasi-alternate-universe-66179>.
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2017). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACSYS 2016*, 145–148. <https://doi.org/10.1109/ICACSYS.2016.7872776>
- Shofia, S., & Dirgayunita, A. (2024). Studi Literatur Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun Bercerita. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 76–93. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v5i1.979>
- Simic, Petar. (2023). *What is an app prototype and why make one?*. [Online]. Diakses dari <https://decode.agency/article/what-is-a-mobile-app-prototype/>.
- Sommerville, I. (2011). Software Engineering.
- Statista. (2024). *Number of Smartphone Users by Leading Country in 2022*. [Online]. Diakses dari <https://www.statista.com/statistics/748053/worldwide-top-countries-smartphone-users/>.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suyatno, D. F., & Rochana, I. H. (2020). Pengukuran Kepuasan Pengguna Website. (*Journal Information Engineering and Educational Technology*), 04(02), 67–74.

- Syafira, Anggy Oktaviana. (2020). *Minat Baca Masyarakat di Era Digital*. [Online]. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/anggioktaviana/5feb53868ede4853d10dd662/minat-baca-masyarakat-di-era-digital>
- Tantri, A. A. S. (2016). Hubungan antara Kebiasaan Membaca dan Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Acarya Pustaka*, 2(1), 1–29.
- Taum, Y. Y. (2022). Sinergi Budaya dan Teknologi dalam Sastra Indonesia Serta Implikasinya di dalam Pengajaran. Lakeisha.
- Tika, P. (2006). Metodologi Riset Bisnis (1st ed.). PT Bumi Aksara.
- Ussalafy, Fathan Ittiba. (2024). *Peran Bahasa Dalam Pembentukan Identitas Nasional*. [Online]. Diakses dari <https://kumparan.com/fathan-ittiba-ussalafy/peran-bahasa-dalam-pembentukan-identitas-nasional-22TfAPrRUtD>.
- Wanti, M. A. (2020). Kurasi Digital Sastra Siber: Perspektif Sastra Konvensional. *Jurnal Kearsipan*, 15(1), 45–62. <https://doi.org/10.46836/jk.v15i1.149>
- Weatherbed, Jess. (2024). *Wattpad has a community problem, so it's killing DMs*. [Online]. Diakses dari <https://www.theverge.com/2024/4/23/24138411/wattpad-removing-direct-messaging-dm-feature-grooming>.
- Widjaja, G. (2025). Perubahan Pola Komunikasi Dalam Masyarakat Akibat Penggunaan Aplikasi Pesan Instan. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 3(1), 10–16.
- Winarti, S. (2023). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa SD Ditinjau dari Aspek Kelas Kata: Studi Kasus pada Tiga Sekolah Dasar di Kota Ternate, Provinsi Maluku Utara. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 6–16. <https://doi.org/10.57251/tem.v2i1.890>
- Yanti, P. G. (2021). Sastra Digital Dan Keunggulannya. *Prosiding Samasta*, 945–950.
- Yusanta, F. B., & Wati, R. (2020a). Eksistensi Sastra Cyber: Webtoon dan Wattpad Menjadi Sastra Populer dan Lahan Publikasi bagi Pengarang. *Jurnal Literasi*,

4(April), 1–7. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/literasi.v4i1.3080>

Yusuf, Mohammad Yan. (2024). *Mengapa Sebuah Flowchart dapat Menyatakan Alur Sebuah Program*. [Online]. Diakses dari <https://www.idxchannel.com/milenomic/mengapa-sebuah-flowchart-dapat-menyatakan-arah-alur-sebuah-program/3>

Zahara, Rita. (2022). *Cyber Sastra pada Perkembangan Puisi di Indonesia*. [Online]. Diakses dari <https://www.idntimes.com/opinion/social/rita-zahara-2/opini-cyber-sastra-pada-perkembangan-puisi-di-indonesia-c1c2>.