



PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LITERASI BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA

Ricky Firmansyah¹, Nanang Hunaifi², Sugiyono³

^{1,2}AMIK BSI Bandung, SMP Negeri 2 Lembang³

ricky.rym@bsi.ac.id¹, masnaing@gmail.com², [iyanmgmp@gmail.com](mailto:iyonmgmp@gmail.com)³

Abstrak

Keterampilan membaca anak-anak berusia 9 sampai 14 tahun di Indonesia berada pada peringkat ke-40 dari 40 negara yang diteliti oleh Programme for International Student Assessment (PISA). Minat baca harus dibiasakan secara teratur paling tidak untuk diri sendiri, upaya meningkatkan minat baca anak harus dilakukan sejak usia dini. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam menumbuhkan minat baca pada anak adalah melalui Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Namun, pelaksanaan GLS saat ini masih belum optimal karena masih dilakukan secara manual dan tidak ada feedback bagi pembuat karya. Penelitian ini fokus pada bagaimana merancang sistem informasi literasi berbasis web untuk mendukung program GLS dalam rangka meningkatkan minat baca siswa. Sistem dirancang dengan diagram arsitektur Unified Modeling Language (UML) yang diimplementasikan menggunakan framework Laravel dan MySQL sebagai basis datanya. Sistem diuji menggunakan Blackbox testing dan uji dayaguna. Hasil penelitian ini yaitu telah dikembangkannya sistem yang dapat dimanfaatkan untuk membuat dan mengunggah resensi buku secara online dengan nama "iliterasi". Dengan sistem ini, setiap pengguna dapat memberikan feedback berupa pemberian rating dalam bentuk bintang terhadap karya yang telah dibuat oleh pengguna lainnya. Sebanyak 81.50% responden menyatakan setuju sistem ini menarik dan mudah dipelajari.

Kata Kunci: *internet, literasi, minat baca, sistem informasi, website*

Abstract

The reading ability of 9-14 years children in Indonesia ranks 40th out of 40 countries studied by the Program for International Student Assessment (PISA). Reading interest must be accustomed regularly at least for yourself, efforts to increase children reading interest should be done from an early age. One of way that can be done in growing children reading interest is Gerakan Literasi Sekolah (GLS). However, the current implementation of GLS is not optimal because it is still done manually and no feedback for the students. This study focuses to design a web-based literacy information system to support the GLS program in order to increase student reading interest. The system is designed with Unified Modeling Language (UML) architecture diagrams implemented using the Laravel Framework and MySQL. The system is tested using Black Box and Usability testing. The results of this study are the development of an "illiterasi" system that can be used to create and upload book summary online. With this system, each user can provide feedback/rating to other user's works in the form of stars. 81.50% of respondents agreed that this system is interesting and easy to learn.

Keywords: *internet, information system, literacy, reading interest,, website*

1. Pendahuluan

Keterampilan membaca pada anak-anak berusia 9 sampai 14 tahun di Indonesia menempati peringkat ke-40 dari 40 negara yang diteliti oleh Programme for International Student Assessment (PISA). Minat baca harus dibiasakan secara teratur paling tidak untuk diri sendiri, maka seiring berjalannya waktu, dalam diri akan tumbuh secara alami kebiasaan menjadi seorang pembaca. Upaya meningkatkan minat baca masyarakat perlu ditumbuhkan sejak usia dini karena minat baca sangat berpengaruh pada kesuksesan diri dan bangsanya (Saepudin, 2015).

Minat baca di Indonesia sebenarnya sudah masuk dalam kategori darurat yang bila tidak segera diatasi, kita akan jauh tertinggal dari negara-negara lain. Minat baca anak harus ditanamkan sejak usia dini agar dapat mengejar kemajuan negara lain. Pemerintah maupun instansi swasta sebenarnya sudah menerapkan berbagai cara dalam menumbuhkan minat baca anak, salah satunya dengan mencanangkan program minat baca namun hasilnya belum optimal. Lingkungan terdekat yaitu keluarga dan sekolah merupakan faktor pendukung yang begitu penting dalam meningkatkan minat baca pada anak (Ikawati, 2013).

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dapat dijadikan sebagai salah satu cara dalam meningkatkan minat baca pada anak adalah melalui GLS yang dilaksanakan secara kolaboratif oleh seluruh elemen di sekolah maupun masyarakat di luar sekolah secara tidak langsung akan menggerakkan seluruh komponen internal dan eksternal sekolah (Aiga, 2016).

Saat ini, pelaksanaan gerakan literasi di sekolah dilakukan dengan cara siswa membuat ringkasan buku yang telah dibacanya, kemudian dikumpulkan untuk dinilai oleh guru dan disimpan atau ditempel pada pohon literasi di kelas yang mudah rusak atau hilang. Pembuatan ringkasan ini bersifat wajib, namun dengan pengelolaan yang ada menyebabkan tidak adanya feedback bagi pembuat ringkasan maupun pembaca lainnya.

Penelitian ini fokus pada bagaimana merancang sistem informasi literasi sebagai

strategi untuk meningkatkan minat baca masyarakat usia dini yaitu siswa sekolah menengah pertama (SMP). Penelitian ini mengusulkan sistem informasi literasi berbasis web untuk menyimpan data pembaca dan ringkasan buku yang telah dibuat untuk kemudian dinilai dan dipilih ringkasan terbaik untuk ditampilkan pada halaman utama web. Pengguna yang ringkasannya mendapat banyak bintang akan mendapatkan reward berupa reputasi pada akun miliknya sehingga akan menjadi motivasi bagi pembaca lainnya. Tidak semua ringkasan buku yang diunggah dapat ditampilkan karena harus melalui approval admin terlebih dahulu agar ringkasan yang dibuat sesuai ketentuan. Semakin banyak buku yang dibaca, maka akan banyak ringkasan yang dibuat dan diunggah ke web sehingga semakin besar kesempatan ringkasannya mendapat bintang. Hal ini secara tidak langsung dapat membiasakan siswa untuk gemar membaca.

Perancangan website

Perancangan website sering disebut juga rekayasa web adalah proses yang dilakukan untuk menciptakan aplikasi website yang memiliki kualitas tinggi. Konsep dasar rekayasa web mengadopsi rekayasa perangkat lunak yang menekankan pada aktivitas teknis maupun manajemen. Namun, adopsi tidak secara menyeluruh, akan tetapi dengan adanya beberapa penyesuaian. Rekayasa web merupakan gabungan antara *web publishing* (yaitu konsep yang diadopsi dari *printed publishing*) dengan aktifitas rekayasa perangkat lunak. Hal tersebut karena desain sebuah aplikasi website lebih menekankan pada desain grafis dan desain informasi, teori *hypertext* dan desain sistem, dan juga pemrograman. Proses pengembangan sistem dilakukan seluruhnya menggunakan tahapan proses multiproses dari inialisasi kebutuhan yaitu analisis, desain, implementasi hingga *maintenance* yang dikenal dengan System Development Life Cycle (SDLC). Berbagai jenis model dalam SDLC diantaranya adalah model Fountain, Spiral, dan Waterfall. Pada model waterfall, output dari langkah sebelumnya akan menjadi input bagi langkah berikutnya

(Firmansyah, 2017).

Sedangkan perancangan sistem yaitu teknik pengembangan sistem baru yang mengacu pada hasil analisis sistem. Dalam tahap perancangan, tim bagian desain wajib melakukan perancangan spesifikasi yang diperlukan pada kertas kerja. Kertas kerja tersebut berisi berbagai rincian input, proses, dan output sistem yang akan diusulkan. Metode pengembangan Waterfall digunakan dalam perancangan sistem informasi literasi ini. Pengulangan tahapan harus dihindari, sehingga didalam metode ini, tahapan demi tahapan harus diselesaikan terlebih dahulu secara utuh sebelum dilanjutkan ke tahapan selanjutnya (Firmansyah, 2017).

Metodolgi pengembangan perangkat lunak (*Software Development Methodology*) adalah acuan tahapan bagi perancang untuk pengembangan suatu *software*. Menerapkan salah satu metode pengembangan *software* bertujuan agar pengembangan suatu aplikasi lebih terencana dan efisien (Irsyad, Slamet, & Susanto, 2012).

PHP MySQL

Personal Home Page (PHP) awalnya merupakan singkatan yang dikembangkan oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. PHP dibuat saat Rasmus Lerdorf membuat beberapa skrip perl. PHP. Perkembangan PHP dapat dilihat dari beberapa skrip tersebut selanjutnya dibuat menjadi sebuah paket tool yang disebut "*Personal Home Page*". Paket ini yang lalu menjadikan PHP populer sebagai *web developing tools* di lingkungan linux. Walau begitu, PHP dapat juga berfungsi pada server yang berbasis Windows, Macintosh dan UNIX. Kepanjangan PHP kini telah berubah menjadi Hypertext Preprocessor. PHP adalah bahasa interpreter yang memiliki kesamaan dengan bahasa Perl dan C. PHP dan HTML digunakan bersamaan untuk memudahkan pembuatan aplikasi berbasis web secara cepat. PHP juga digunakan untuk menciptakan website dinamis, termasuk web yang menggunakan basis data (Irsyad, Slamet, & Susanto, 2012).

Konsep operasional database yang khusus dalam seleksi dan input data untuk memudahkan pengoperasian data secara

otomatis dikenal dengan nama Structured Query Language (SQL). Kehandalan Database Management System (DBMS) terlihat dari cara kerja pengoptimalannya untuk menjalankan setiap perintah SQL yang dibuat pengguna, maupun pengaplikasian program. Sebagai server database, MySQL diklaim lebih stabil bila dibandingkan dengan server database lainnya dalam *query* data. Ini dapat dibuktikan misalnya dalam *query* yang dilakukan *single-user*, kecepatan *query* MySQL dapat mencapai sepuluh kali jika dibandingkan Postgre SQL dan lebih cepat lima kali bila dibandingkan dengan Interbase. MySQL termasuk ke dalam Relational Database Management System (RDBMS) distribusi gratis (free) di bawah lisensi General Public License (GPL). Siapapun bebas memanfaatkan MySQL, selama tidak dijadikan produk turunan yang bersifat komersial (*closed source*). Sejak lama MySQL pada dasarnya adalah turunan dari salah satu konsep utama dalam database yaitu SQL (Irsyad, Slamet, & Susanto, 2012).

Literasi

Literasi merupakan kemampuan membaca, menulis, melek huruf atau kemelekwancaan yang kini menjadi istilah yang terus tumbuh, sehingga tidak aneh jika jenis literasi ikut berkembang juga. Walaupun telah banyak jenis literasi yang bermunculan, namun pada dasarnya inti dari literasi adalah membaca. Tanpa ada kegiatan membaca, literasi jenis apapun akan menjadi sulit untuk dikuasai dengan maksimal. Dengan demikian, literasi dengan membaca tetap memegang peranan yang sangat penting (Fatin, 2015).

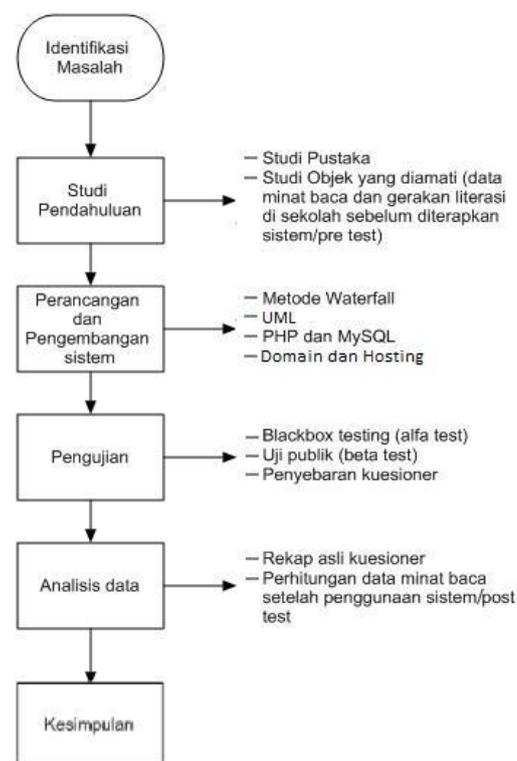
Literasi informasi terdiri dari atas 6 (enam) komponen yaitu; literasi dini, literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual. Di Indonesia, literasi dini sangat dibutuhkan untuk memperoleh kemampuan literasi tahap berikutnya. Adapun komponen tersebut secara rinci adalah sebagai berikut (Fatin, 2015):

1. Literasi Dini (*Early Literacy*), merupakan kemampuan dalam menyimak, memahami bahasa lisan, atau berkomunikasi melalui gambar

dan lisan yang terbentuk oleh pengalaman seseorang saat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya di tempat dimana ia tinggal. Pengalaman peserta didik dalam berkomunikasi dengan bahasa ibu menjadi fondasi perkembangan literasi dasar.

2. Literasi Dasar (*Basic Literacy*), adalah kemampuan membaca, berbicara, menulis, mendengar, dan berhitung (*counting*) yang berkaitan dengan kemampuan analitik dalam hal mengkomunikasikan, mempersepsikan (*perceiving*), memperhitungkan (*calculating*), dan menggambarkan informasi (*drawing*) pada pemahaman dan pengambilan kesimpulan sendiri.
3. Literasi Perpustakaan (*Library Literacy*), diantaranya menyampaikan pemahaman membedakan bacaan fiksi dan non-fiksi, memahami cara menggunakan katalog dan pengindeksan, memahami *Dewey Decimal System* sebagai klasifikasi ilmu pengetahuan yang mempermudah penggunaan perpustakaan, memanfaatkan koleksi referensi dan periodikal, hingga memiliki kemampuan untuk memahami informasi saat menyelesaikan suatu tulisan, penelitian, pekerjaan, atau mengatasi masalah.
4. Literasi Media (*Media Literacy*), merupakan keterampilan seseorang dalam memahami berbagai jenis media yang berbeda, misalnya media digital (internet), media elektronik (media radio, media televisi), media cetak, dan memahami tujuan penggunaannya.
5. Literasi Teknologi (*Technology Literacy*), adalah kemampuan memahami kemajuan teknologi seperti perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), serta etika dalam memanfaatkan teknologi.
6. Literasi Visual (*Visual Literacy*), merupakan kemampuan tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yaitu dengan meningkatkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan pemanfaatan materi visual dan

audiovisual.



Gambar 1. Alur Penelitian

2. Metode

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* mewajibkan terlebih dahulu menyelesaikan setiap tahapan secara keseluruhan sebelum lanjut ke tahap berikutnya guna menghindari terjadinya tahapan yang terulang (Firmansyah, 2017). Berikut adalah tahapan-tahapan yang dalam perancangan sistem informasi literasi berbasis web:

1. Tahapan analisa masalah dan kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang nantinya akan ditangani oleh sistem informasi literasi sebagai sistem. Dengan kata lain, tahapan ini untuk mengetahui permasalahan yang akan diselesaikan oleh sistem informasi literasi sebagai sistem yang dirancang. Mulai dari apa saja yang akan menjadi input dan output, bagaimana prosesnya hingga untuk mengetahui karakteristik dari calon pengguna.

2. Tahapan desain dan perancangan dilakukan guna mengimplementasikan hasil analisis menggunakan bahasa pemrograman web. Perancangan akan memberikan panduan kepada programmer memahami alur/kerja sistem informasi literasi yang sedang dikembangkan.
3. Tahapan implementasi dan pengujian merupakan proses pengembangan *software* dengan bahasa pemrograman PHP MySQL dengan framework Laravel. Proses implementasi ini diakhiri dengan proses pengujian untuk memastikan sistem telah sesuai dengan yang diharapkan.
4. Tahapan penggunaan dan perawatan (*maintenance*) berkala diperlukan untuk menangani permasalahan *bugs*. Biasanya bugs ditemukan pada saat sistem telah digunakan.

Langkah paling strategis dalam suatu penelitian adalah teknik pengumpulan data, mengingat untuk mendapatkan data merupakan tujuan utama dari sebuah penelitian (Sugiyono, 2013). Beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Wawancara, melalui pertemuan dengan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Indonesia sekolah menengah pertama (SMP) di Gugus 1 Kabupaten Bandung Barat untuk bertukar informasi dan ide dalam bentuk tanya jawab, sehingga dapat memperkuat tujuan dan solusi dalam suatu topik penelitian.
2. Teknik Pengamatan/Observasi, yaitu pengamatan secara langsung tentang permasalahan minat baca pada masyarakat usia dini yakni siswa sekolah menengah pertama beserta hubungannya dengan gerakan literasi di sekolah dan mengamati proses pembuatan ringkasan buku yang dibaca dalam kegiatan gerakan literasi yang berjalan saat ini.

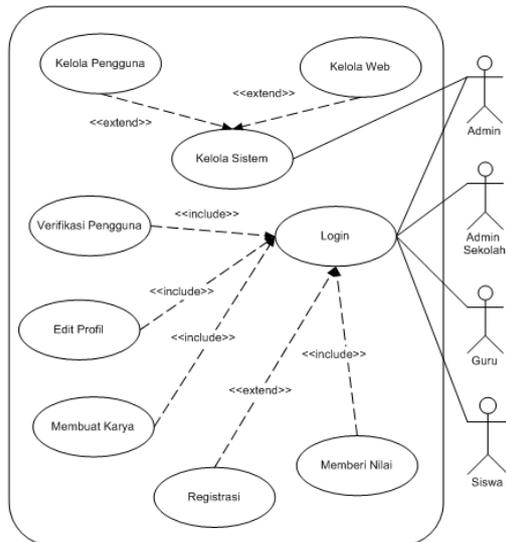
Beberapa perbedaan yang mendasar terdapat dalam pengertian pengertian "populasi dan sampel" dalam penelitian

kuantitatif dan kualitatif. Di dalam penelitian kuantitatif, populasi diartikan sebagai daerah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik khusus yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi itu sendiri. Populasi misalnya penduduk di daerah tertentu, jumlah pegawai pada suatu organisasi, jumlah guru dan murid di suatu sekolah dan sebagainya (Sugiyono, 2013). Sampel dalam penelitian ini adalah guru dan siswa dari beberapa sekolah menengah pertama (SMP) di Gugus 1 Kabupaten Bandung Barat.

Purposive sampling merupakan teknik pengambilan sampel sumber data atas pertimbangan tertentu. Pertimbangan tersebut, misalkan saja orang yang dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan oleh peneliti, atau mungkin orang yang memiliki akses dan fleksibilitas sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek atau situasi sosial yang akan diteliti (Sugiyono, 2013). Purposive sampling pada penelitian ini adalah guru anggota MGMP Bahasa Indonesia SMP di Gugus 1 Kabupaten Bandung Barat. Analisis data merupakan teknik untuk mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan sebagainya, agar dapat dengan mudah dipahami dan hasil temuan ini dapat disampaikan kepada orang lain (Sugiyono, 2013).

3. Hasil dan pembahasan

Use Case Diagram

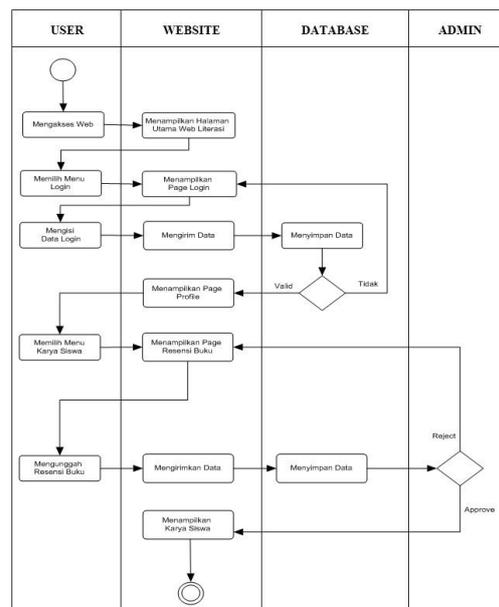


Gambar 2. Use Case Sistem Informasi Literasi

Sistem ini memiliki 4 aktor, yaitu admin, admin sekolah, guru dan siswa. Hak akses Admin adalah mengelola sistem informasi secara penuh mulai dari mengelola berita, pengumuman, kelola pengguna dan sebagainya. Aktor siswa memiliki hak akses untuk edit profil, membuat karya dan memberikan penilaian terhadap karya pengguna lain. Aktor guru memiliki hak akses untuk melakukan verifikasi terhadap siswa yang mendaftar, edit profil, membuat karya dan memberikan penilaian terhadap karya pengguna lain. Aktor admin sekolah memiliki hak akses untuk melakukan verifikasi terhadap siswa atau guru yang mendaftar, edit profil, kelola pengguna, membuat karya dan memberikan penilaian terhadap karya pengguna lain.

Activity Diagram

Salah satu diagram UML yang memodelkan proses-proses yang terjadi pada sistem adalah diagram aktivitas (Activity diagram). Berikut ini adalah diagram aktivitas sistem informasi literasi saat user akan membuat dan mengunggah sebuah karya yang telah dibuatnya.

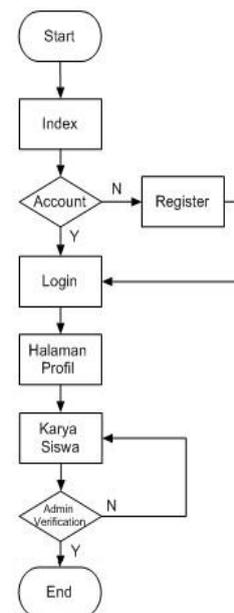


Gambar 3. Diagram aktivitas (activity diagram)

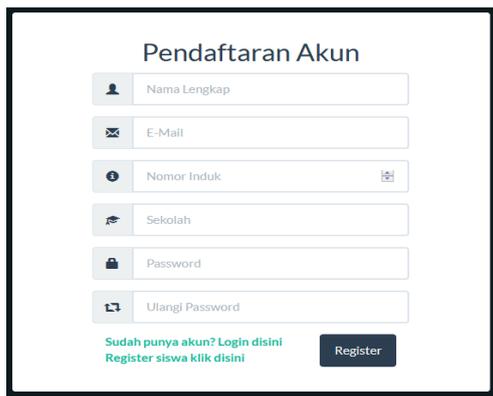
Baik user siswa maupun guru harus login terlebih dahulu sebelum dapat membuat karya. Setelah login, user akan masuk ke halaman profile kemudian dapat membuat dan mengunggah resensi buku. Apabila resensi buku tersebut disetujui oleh admin maka akan tampil website.

Implementasi Sistem

Flowchart

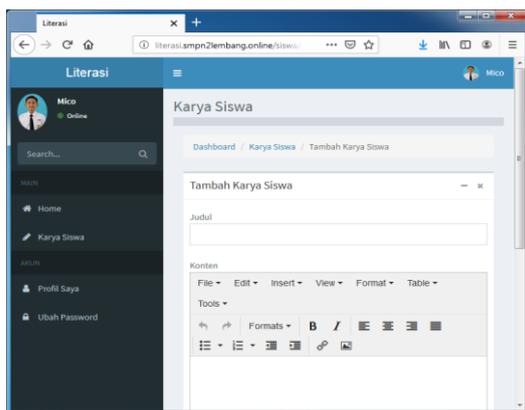


Gambar 4. Flowchart membuat karya dan mengunggah resensi buku



Gambar 5. Form Registrasi

Setiap pengguna diharuskan memiliki akun yang terdaftar untuk dapat menggunakan sistem ini. Pendaftaran akun baru dilakukan dengan cara mengisi data diri pada halaman registrasi dan baru dapat digunakan setelah dilakukan verifikasi oleh admin. Secara default, halaman pendaftaran yang ditampilkan adalah untuk siswa. Bagi guru yang akan mendaftar, dapat klik link pendaftaran guru pada halaman pendaftaran ini.

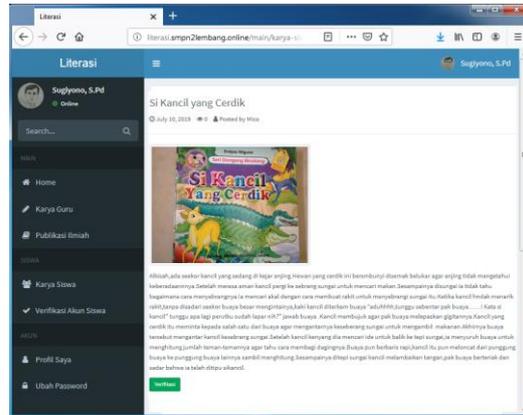


Gambar 6. Halaman membuat karya siswa

Setelah akun diverifikasi, akun dapat digunakan untuk membuat karya berupa tulisan maupun mengunggah hasil resensi buku yang telah dibuat sebelumnya. Setiap karya yang dibuat dan diunggah pada halaman ini, tidak akan secara otomatis tampil pada halaman utama karena harus di approve terlebih dahulu oleh admin sekolah, dalam hal ini admin sekolah adalah guru yang ditunjuk oleh pihak sekolah. Halaman karya siswa ini akan menampilkan daftar karya yang telah dibuatnya termasuk statusnya

apakah terbit atau pending. Selain itu, siswa dapat menghapus atau mengubah karya yang telah dibuatnya.

Halaman admin sekolah akan menampilkan daftar karya yang telah dibuat oleh siswa, disini admin sekolah dapat melihat, memeriksa, memverifikasi (*approve*), menolak (*reject*) maupun menghapus karya tersebut.



Gambar 7. Halaman verifikasi (*approve*) karya siswa

Admin sekolah juga dapat membuat karya maupun resensi buku seperti yang dilakukan oleh siswa dan tidak memerlukan approval untuk menampilkannya pada menu utama.



Gambar 8. Penilaian karya pengguna

Setelah karya siswa diverifikasi oleh admin, maka akan tampil pada halaman utama dan dapat dilihat oleh pengunjung situs. Karya ini dapat diberikan penilaian (*rating*) dengan cara klik ikon bintang mulai dari satu hingga lima bintang. Hanya pengguna yang telah login dan terverifikasi yang dapat

memberikan penilaian ini. Semakin banyak pengguna membuat karya yang *publish* dan semakin banyak bintang yang didapat, maka semakin tinggi reputasi pengguna tersebut sehingga akan ditampilkan pada halaman utama di bagian daftar masyarakat literat.

**Pengujian
Black Box Testing**

TABEL 1
Pengujian Black Box

Fungsi	Hasil	
	Diharapkan	Pengujian
Menu	Menampilkan menu utama sistem informasi literasi	Sesuai
Beranda	Menampilkan halaman utama web literasi	Sesuai
Login/Register	Menampilkan halaman login/pendaftaran	Sesuai
Tambah artikel	Menampilkan halaman membuat artikel baru	Sesuai
Memberi rating	Memberikan rating pada artikel	Sesuai
Approve artikel	Publikasi artikel oleh admin	Sesuai
Approve akun	Mengaktifkan akun oleh admin	Sesuai

Usability Testing

Kuesioner diberikan setelah pengguna melaksanakan semua tugas yang diberikan untuk mendapatkan penilaian bersumber pada pengalaman masing-masing ketika menggunakan sistem informasi ini. Di bawah ini merupakan 13 pertanyaan kuesioner yang mencakup 5 kriteria usability (*Learnability, efficiency, memorability, errors dan satisfaction*) :

1. Tampilan utama iliterasi mudah dikenali
2. Sistem informasi literasi mudah digunakan
3. Tampilan warna halaman pada iliterasi menarik
4. Tampilan menu dalam iliterasi mudah dikenali
5. Navigasi halaman iliterasi mudah digunakan
6. Menu iliterasi yang ada mudah dipahami
7. Informasi yang dibutuhkan mudah dicari
8. Simbol-simbol icon mudah dipahami
9. Mudah mengakses informasi karya siswa

10. Apakah informasi karya siswa sesuai dengan kebutuhan?
11. Navigasi karya siswa mudah diakses
12. Informasi pada setiap halaman terjamin keamanannya
13. Menu dan tampilan halaman web sistem informasi literasi mudah diingat

Tabel 2
Rekap Nilai dan Aspek Usability

Np	N	SO	%	SX	Aspek Usability				
					L A	E F	M M	E R	S T
ASPEK SISTEM (SYSTEM)									
1	3,25	130	65,00	200					
2	3,30	132	66,00	200					
3	4,08	163	81,50	200					
ASPEK PENGGUNA (USER)									
4	3,40	136	68,00	200					
5	3,50	140	70,00	200					
6	3,38	135	67,00	200					
7	3,10	124	62,00	200					
8	3,28	131	65,50	200					
ASPEK INTERAKSI (INTERACTION)									
9	3,63	145	72,50	200					
10	3,58	143	71,50	200					
11	3,25	130	65,00	200					
12	3,30	132	66,00	200					
13	4,08	163	81,50	200					

Keterangan:
 NP : No Pertanyaan
 N : Nilai
 % : Persentase
 SO : Skor hasil observasi

SX : Skor maksimum
LA : Learnability
EF : Efficiency
MM : Memorability
ER : Errors
ST : Satisfaction

Berdasarkan Rekap Nilai dan Aspek Usability pada Tabel 2 di atas memperlihatkan nilai-nilai kepuasan /penerimaan user (*acceptance*) pada masing-masing atribut. Terlihat bahwa atribut “Penggunaan sistem informasi literasi ini mudah digunakan” mendapat nilai *usability* user sebesar 4,08 atau berada di atas 4 (hampir mendekati nilai 5) dalam skala 5 dengan persentase 81.50%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa sistem informasi literasi ini mudah digunakan. Bila dikaitkan dengan daftar aspek *usability* pada Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa sistem yang telah dirancang memiliki nilai *Usability* yang baik pada *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, dan *Satisfaction*. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil *usability* pada atribut berikut :

1. Nilai atribut “Tampilan warna halaman pada iliterasi menarik” sebesar 4,08 yang menunjukkan bahwa iliterasi telah memenuhi nilai aspek *Learnability*.
2. Nilai atribut “Mudah mengakses informasi karya siswa” sebesar 3,63 menunjukkan bahwa iliterasi telah memenuhi nilai aspek *Efficiency*.
3. Nilai atribut “Navigasi halaman iliterasi mudah digunakan” sebesar 3,50 menunjukkan bahwa iliterasi telah memenuhi nilai aspek *Memorability*.
4. Nilai atribut “Tampilan menu dalam iliterasi mudah dikenali” sebesar 3,40; atribut “Tampilan menu dalam iliterasi mudah dikenali” sebesar 3,40 dan atribut “ ” sebesar 3,10 membuat iliterasi dapat dikatakan telah meminimalisasi aspek *Errors*.
5. Dan dari keseluruhan atribut yang memiliki nilai rata-rata di atas 3, menunjukkan jika sistem informasi literasi telah mempunyai aspek *Satisfaction* yang sangat baik.

Pengukuran *usability* didapatkan dari perhitungan persentase jawaban responden menggunakan persamaan:

$$PK (\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang maksimum}} \times 100 \quad (1)$$

Sebagai contoh, jawaban dari pernyataan No. 3 “Tampilan warna halaman pada iliterasi menarik” memiliki skor 163 dengan skor maksimum 200. Sehingga perhitungan persentasenya adalah:

$$PK (\%) = \frac{163}{200} \times 100 = 81,50\%$$

Data ini nantinya dikonversikan berdasar kepada tabel kategori kelayakan pada Tabel 3 di bawah ini:

TABEL 3
Kategori Kelayakan

Interval (%)	Kategori
< 21	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak
41-60	Cukup
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Nilai tertinggi berada pada pertanyaan No. 3 dan 13 dengan hasil perhitungan persentase sebesar 81,50% yang bila dikonversikan mengacu pada tabel 3 termasuk pada kategori “Sangat Layak” .

4. Penutup Kesimpulan

Berikut ini adalah beberapa kesimpulan yang diambil dari penelitian yang telah dilakukan:

1. Gerakan Literasi Sekolah (GLS) menjadi salah satu cara yang dilakukan dalam meningkatkan minat baca pada anak. Namun, pelaksanaan GLS saat ini masih belum optimal karena masih dilakukan secara manual dan tidak ada feedback bagi pembuat karya.
2. Sistem Informasi “iLiterasi” telah dirancang menggunakan diagram arsitektur UML yang diimplementasikan

- menggunakan PHP MySQL dengan framework Laravel. Melalui sistem ini, setiap pengguna dapat memberikan feedback berupa pemberian rating dalam bentuk bintang terhadap karya yang telah dibuat oleh pengguna lainnya.
3. Persentase tertinggi usability ada pada pertanyaan no. 3 dan 13 yaitu sebesar 81,50% yang berarti sistem ini menarik dan mudah dipelajari..
 4. Penilaian siswa diambil dari banyaknya karya yang dibuat dan rating yang didapatkan.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih penulis sampaikan kepada Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia yang telah memberikan dana sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan.

Daftar Pustaka

- Aiga, R. (2016, September 1). *Gerakan Literasi Sekolah (GLS)*. Retrieved Mei 5, 2018, from SekolahDasar.Net: <http://www.sekolahdasar.net/2016/09/gerakan-literasi-sekolah-gls.html>.
- Azis, M. F. (2005). *Object Oriented Programming dengan PHP 5*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Fatin, I. (2015). Optimalisasi Literasi Membaca Pada Mahasiswa Nonbahasa Dengan Metode Pagitukul (Pasangan-Berbagi-Waktu-Pukul). *Jurnal Bahasa Indonesia, Sastra, dan Pengajarannya Volume 2, Nomor 1*, 46-54.
- Firmansyah, R. (2017, September). Web Klarifikasi Berita Untuk Meminimalisir Penyebaran Berita Hoax. *Jurnal Informatika*, 4(2), 230-235.
- Ikawati, E. (2013, Juli). Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Usia Dini. *Logaritma*, I(02), 1-12.
- Irsyad, M., Slamet, C., & Susanto, A. (2012). Perancangan Website Sekolah Pada Subsystem User Interface. *Algoritma Vol. 09 No. 41*, 2-10.
- Kusrini, & Kristanto, A. (2009). *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan SQL Server*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Saepudin, E. (2015, Desember). Tingkat budaya membaca masyarakat. *Jurnal kajian informasi & perpustakaan*, 3(2), 271-282.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Triatma, I. N. (2016, Oktober). Minat Baca pada siswa kelas VI Sekolah Dasar Degeri Delegan 2 Prambanan Sleman Yogyakarta. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, V(6), 166-178.