

Website AyoMembaca dalam Meningkatkan Literasi

Nama Tim : New Beast

Anggota :

1. I Komang Bisma Bendesa Jaya
2. Ni Wayan Diyarini

A. Latar Belakang

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), menyebutkan Indonesia urutan kedua dari bawah soal literasi dunia, yang berarti minat bacanya sangat rendah. Menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, hanya 0,001%. Dari 1,000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang rajin membaca.

Menurut kami, salah satu faktor yang menjadi penyebab rendahnya tingkat literasi masyarakat Indonesia, yakni fasilitas seperti buku dan perpustakaan yang kurang nyaman serta memadai. Sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap jumlah orang yang pergi ke perpustakaan. Kurangnya pemanfaatan perpustakaan di sekolah-sekolah secara maksimal juga meningkatkan rendahnya minat baca para siswa.

Sayangnya jumlah Perpustakaan Umum baik di Bali maupun di Indonesia masih terbilang sedikit bila dibandingkan dengan negara-negara lain. Aplikasi AyoMembaca menawarkan fitur yang mampu meningkatkan presentase orang yang berkunjung ke perpustakaan sekaligus meningkatkan presentase minat baca para generasi muda. Fitur-fitur yang kami tawarkan ini juga merupakan hasil implementasi dari gamifikasi pada kegiatan belajar. Diharapkan dengan semakin banyaknya orang yang berkunjung perpustakaan maka hal tersebut dapat beriringan dengan pembangunan fasilitas membaca bagi umum kedepannya.

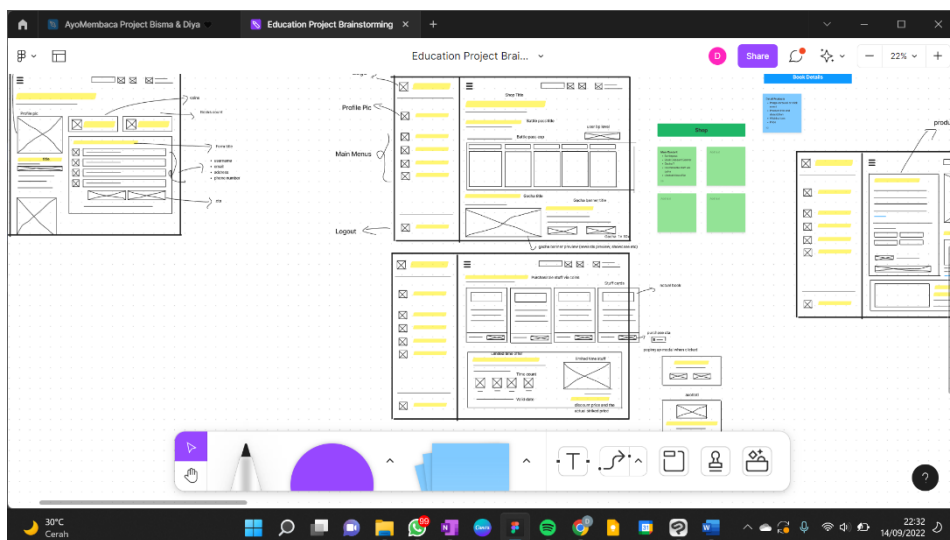
B. Tujuan, Manfaat, dan Solusi yang Ditawarkan

Aplikasi AyoMembaca tentunya bertujuan untuk meningkatkan minat baca para generasi muda. Fitur yang kami tawarkan merupakan salah satu cara meningkatkan minat baca dengan cara mengajak para generasi muda berkunjung ke perpustakaan sambil meluangkan waktunya untuk membaca disana. Manfaatnya adalah dapat meningkatkan literasi, dengan meningkatnya literasi juga meningkatkan kemampuan kita dalam melatih konsentrasi, kemampuan berpikir, menganalisa, menambah kosakata, serta tentunya menambah wawasan kita. Dan masih banyak lagi manfaat lain dari literasi.

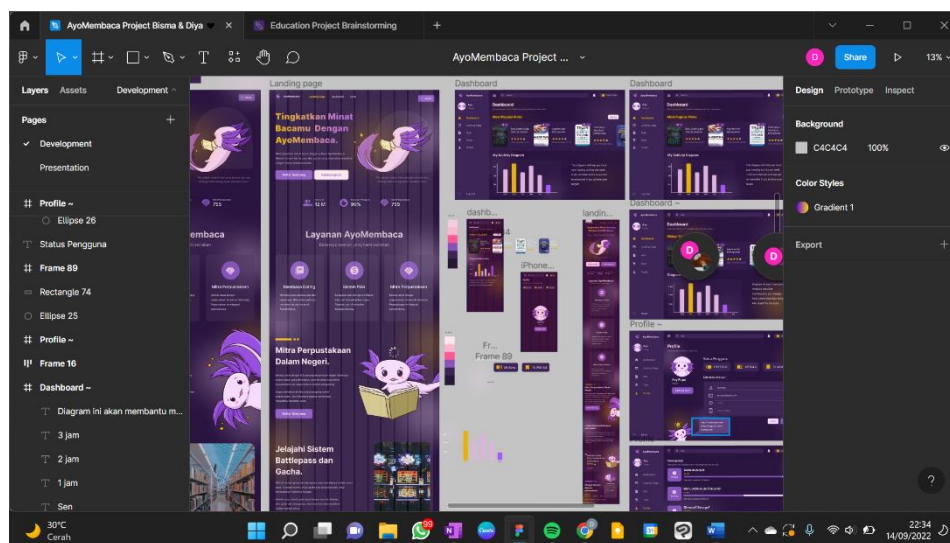
Dikarenakan minat baca yang bisa dibilang rendah, seperti yang sudah kami bahas. Kami menawarkan solusi meningkatkan minat baca dengan mengajak para generasi muda untuk meluangkan waktunya berkunjung ke perpustakaan.

C. Proses Perancangan Desain UI/UX

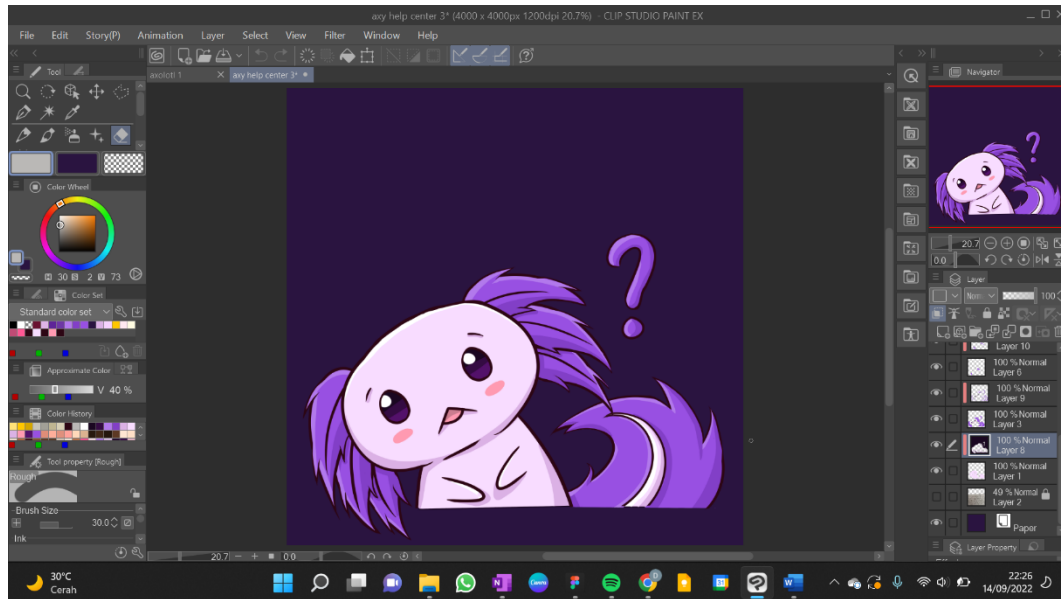
Pertama-tama kami menentukan subtema terlebih dahulu, lalu kami memutuskan untuk mengambil subtema Education. Setelah itu kami pun mulai melakukan wireframing dengan aplikasi Figma, dan menggambar logo kami di Ibispaint serta menggambar maskot kami Axy dengan Clip Studio Paint. Sesudahnya kami mulai merancang desain UI/UX nya, berikut adalah beberapa dokumentasi desain kami.



Proses wireframing



Proses perancangan UI/UX



Proses pembuatan maskot

D. Analisa Kebutuhan

Hal yang kami butuhkan agar website kami agar menarik adalah desain yang dapat menarik mata pengguna, maka dari itu kami membuat maskot lucu nan imut yang bisa kalian panggil Axy. Serta kami menggunakan fitur yang mengimplementasikan gamifikasi di dalamnya seperti, misi, battlepass, dan gacha. Dikarenakan konsep gamifikasi ini dapat dengan mudah menarik minat para pengguna nantinya. Hadiah berupa koin yang telah dikumpulkan, nantinya bisa ditukar dengan berbagai hadiah lain seperti skin maskot utama kami, dan segala jenis voucher belanja.

Sedangkan hal yang kami butuhkan dalam mengembangkan aplikasi AyoMembaca adalah yang pertama ada relasi dengan perpustakaan-perpustakaan yang ada dikarenakan kami harus melibatkan serta bekerjasama dengan perpustakaan untuk menjalankan aplikasi ini kedepannya. Yang kedua kami membutuhkan kerjasama dengan dinas pendidikan untuk mempermudah mengsosialisasikan aplikasi kami ke sekolah-sekolah. Tentu saja target utama dari aplikasi kami adalah generasi muda, terutama yang masih pada usia sekolah. Maka dari itu untuk mempermudah sosialisasi, kami

E. Fitur-fitur dalam Website

Website kami menawarkan fitur yang mengimplementasikan gamifikasi dalam rangka meningkatkan minat baca para generasi muda. Berikut merupakan fitur-fitur yang dimaksud.

1. Misi

Misi yang dimaksud berupa pergi ke perpustakaan selama selang waktu tertentu, dan semakin lama di perpustakaan maka akan semakin banyak juga hadiah koin serta XP yang didapatkan. Terkait dengan fungsi koin ini akan dijelaskan lebih lanjut pada bagian Gacha Koin nantinya.

2. Battlepass

Fitur ini menawarkan hadiah koin di setiap naiknya level di level tertentu. Sehingga bisa memunculkan semangat pengguna untuk lebih banyak mengumpulkan XP agar bisa mendapatkan hadiah koin di level-level tertentu.

3. Gacha Koin

Koin yang sudah dikumpulkan tersebut bisa ditukar dengan skin maskot kami maupun berbagai voucher belanja nantinya.

F. Keunikan Website

Logo website kami adalah sebuah buku terbuka dengan cahaya menerang yang mempresentasikan ilmu yang didapat dari membaca buku akan memberikan pencerahan bagaikan secercah cahaya yang semakin lama semakin banyak dan terang, serta akan selalu menemani kita dalam berpetualang di luasnya dunia ilmu pengetahuan. Lalu terkait dengan maskot kami yaitu *Axolotl* atau bisa disebut dengan salamander, selain karena wujudnya yang imut, hewan yang terancam punah ini juga memiliki banyak makna yang mendalam. Salamander adalah hewan nokturnal yang berburu di malam hari, sehingga mereka memiliki penglihatan yang kuat di saat malam tiba. Selain itu hewan ini juga memiliki kemampuan adaptasi yang tinggi dengan memanfaatkan lingkungannya. Salamander bisa dikatakan memiliki kekuatan super karena ia mampu mengregenerasi bagian tubuh seperti ekor, jantung, atau bahkan mengregenerasi sebagian besar dari otaknya. Dari semua kelebihan yang dimiliki hewan tersebut dapat disimpulkan bahwa pada saat-saat gelap kita tidak seharusnya merasa terpuruk maupun berputus asa, namun kita harus bangkit, pantang menyerah serta selalu berinovasi dalam melewati segala tantangan yang ada.

Jika makna tersebut di implementasikan dalam proyek website Kami maka di saat angka minat membaca di Indonesia menurun, Kami berinovasi sekaligus berkarya demi meningkatkan minat baca generasi muda di masa sekarang dan di masa yang akan datang nantinya.

G. Teknologi dan Platform yang Digunakan

Kami menggunakan HTML, CSS, JavaScript dalam mengembangkan website dan menggunakan vscode sebagai kode editor. Kami juga menggunakan figma untuk merancang desain UI/UX dan wireframing. Untuk aset ikon dan gambar kami menggunakan google icon

dan unsplash.com. Lalu untuk logo AyoMembaca kami membuatnya dengan aplikasi ibispaint, serta untuk maskot kami Axy kami menggunakan Clip Studio Paint untuk menggambarinya. Terkait dengan hosting website, kami menggunakan GitHub Hosting.