



# Usability Testing Kualitas Desain UI Pemahaman Literasi Digital Anak-Anak

Viridyra Tasril<sup>1,\*</sup>, Muhammad Iqbal<sup>2</sup>, Adinda Silvana Dewi<sup>1</sup>, Endicha Eklis Syahputra<sup>1</sup>, Anwar Suhut<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Sains dan Teknologi, Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

<sup>2</sup>Fakultas Sains dan Teknologi, Magister Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

<sup>3</sup>Yayasan Gugah Nurani Indonesia, Medan, Indonesia

Email: <sup>1,\*</sup>[viridyra@dosen.pancabudi.ac.id](mailto:viridyra@dosen.pancabudi.ac.id), <sup>2</sup>[muhammadiqbal@dosen.pancabudi.ac.id](mailto:muhammadiqbal@dosen.pancabudi.ac.id), <sup>3</sup>[adindasilvanadewi@gmail.com](mailto:adindasilvanadewi@gmail.com),

<sup>4</sup>[dika38330@gmail.com](mailto:dika38330@gmail.com)

Email Penulis Korespondensi: [viridyra@dosen.pancabudi.ac.id](mailto:viridyra@dosen.pancabudi.ac.id)

**Abstrak**—Tahun 2023 literasi digital mengalami peningkatan untuk dibahas yang menjadi navigasi interaksi manusia dengan lingkungan digital saat ini. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan literasi digital dengan kualitas desain antarmuka pengguna (UI) dengan menggunakan pendekatan usability testing. Studi ini melibatkan pengumpulan data melalui serangkaian uji coba dengan partisipan yang mewakili berbagai tingkat literasi digital. Fokus utama penelitian ini untuk menilai sejauh mana desain UI bisa meningkatkan pemahaman literasi digital pengguna yaitu anak-anak sekolah. Parameter yang dievaluasi melibatkan aspek literasi digital, seperti kemampuan memahami dan mengevaluasi informasi digital, serta elemen usability seperti kejelasan antarmuka, efisiensi navigasi, dan tingkat keterlibatan pengguna. Pendekatan yang digunakan yaitu metode design thinking dimana berfokus pada hasil akhirnya saja. Usability testing merupakan metode evaluasi yang penting dalam mengukur efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap suatu antarmuka pengguna (UI). Penelitian ini fokus pada penggunaan usability testing untuk menilai kualitas desain UI dalam konteks pemahaman literasi digital. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana tingkat literasi digital bisa memengaruhi pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi digital serta memberikan kontribusi pada pengembangan UI yang lebih ramah pengguna dan dapat diakses oleh berbagai lapisan masyarakat.

**Kata Kunci:** Usability Testing; Desain; UI; Design Thinking; Literasi Digital

**Abstract**—In 2023, digital literacy has increased to be discussed which navigates human interaction with the current digital environment. The purpose of this study is to determine the relationship between digital literacy and user interface (UI) design quality using a usability testing approach. The study involved collecting data through a series of trials with participants representing different levels of digital literacy. The main focus of this study was to assess the extent to which the UI design could improve the digital literacy understanding of the users, namely school children. The parameters evaluated involved aspects of digital literacy, such as the ability to understand and evaluate digital information, as well as usability elements such as interface clarity, navigation efficiency, and user engagement level. The approach used is the design thinking method which focuses on the end result only. Usability testing is an important evaluation method in measuring the effectiveness, efficiency, and user satisfaction of a user interface (UI). This research focuses on the use of usability testing to assess the quality of UI design in the context of understanding digital literacy. The results of this study can provide insight into how the level of digital literacy can affect the user experience in using digital applications and contribute to the development of UIs that are more user-friendly and accessible to various levels of society.

**Keywords:** Usability Testing; Design; UI; Design Thinking; Digital Literacy

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi 4.0 mulai berkembang ke zaman super smart society 5.0 yang telah diperkenalkan oleh Jepang tahun 2019 lalu. Setiap sudut kehidupan sangat akrab dalam menggunakan komputer, smartphone serta teknologi yang lainnya sebagai sarana pendukung dalam memudahkan dan memperlancar tiap komunikasi serta pekerjaan, baik itu dibidang politik, ekonomi, sosial, agama dan bahkan pada bidang pendidikan. Kualitas sumber daya manusia harus terus ditingkatkan, dimana pendidikan merupakan jalan yang bisa ditempuh dalam meningkatkan keahlian dan pengetahuan. [1]

Literasi tiap tahunnya terus bertransformasi dari tahun ketahun, pemerintah sangat aktif dalam mensosialisasikan literasi dan mengarahkan dalam bentuk digital. Penerapan dilakukan dalam bidang Pendidikan berupa membuat sebuah komunitas literasi dalam kegiatan program gerakan literasi yaitu seperti siberkreasi. Kebanyakan dari gerakan literasi muncul karena adanya ketakutan berupa dampak negatif dari penggunaan sosial media dan teknologi yang dikonsumsi masyarakat sekarang [2]. Literasi digital diartikan sebagai kemampuan dalam memahami, mengatur, menganalisis, dan mengevaluasi informasi menggunakan teknologi digital, dimana literasi yang tidak baik dapat mengganggu psikologis remaja [3].

Dalam penelitiannya [4], menuliskan bahwa mahasiswa sangat sering menggunakan smartphone dalam bersosial media dan bermain game, rata-rata mahasiswa menggunakan waktu lebih dari 5 jam/hari. Dilain sisi mereka sering memposting informasi kegiatan pribadi disosial media, dimana ada beberapa membuat kalimat kebencian, dan berita hoaks. Berkembangnya teknologi informasi saat sekarang ini, terutama dalam perkembangan penggunaan internet, tiap individu dituntut harus bisa memahami konsep dari literasi digital, karena adanya pemahaman dan f penerapan mengenai literasi digital akan membuat setiap individu dapat berpartisipasi dan beradaptasi dalam era digital saat ini.

Hasil penelitiannya [5] pada kegiatan yang berjudul 'Peningkatan Pemahaman Literasi Digital Remaja Milenial' yang diadakan untuk anak remaja milenial di daerah RT.03 RW.01 Kel. Tirto, Kecamatan Pekalongan Barat, Kota Pekalongan, bahwasanya tingkat pengetahuan digital sudah cukup tinggi didesa tersebut tapi kurang seimbang dengan tingkat kemampuan kecakapan digital remaja milenial yang masih dalam usia produktif. Pemanfaatan teknologi digital dirasa masih minim di daerah tersebut. Permasalahan seperti sosial, ekonomi, dan Pendidikan menjadi permasalahan yang



sedang dihadapi remaja di desa tersebut. Adanya kesenjangan digital pada pemuda pedesaan tingkat dalam memanfaatkan TIK, diantaranya adanya gap antara mereka yang memperoleh manfaat dari TIK dan mereka yang tidak memperoleh manfaat dari TIK.[6]

Di desa Bulu Cina anak remaja usia rentang usia 12 – 17 tahun, 54% dari mereka memiliki gadget dan bisa menggunakannya, tapi tidak paham mengenai apa itu berliterasi dalam penggunaan teknologi. Rata rata dari mereka mengetahui beberapa aplikasi sosial media seperti tiktok, Instagram, dan facebook yang sering mereka gunakan, kemudian mobile legent dari segi game yang mereka mainkan. Dari segi Pendidikan, kebanyakan dari mereka menggunakan google form dalam pengiriman tugas dan mengerjakan soal tugas. Dalam tulisannya [7] mengemukakan bahwa kemampuan berliterasi digital sangat dibutuhkan dalam mengantisipasi lebih awal kemungkinan buruk dampak informasi di era digital sekarang, karna itu penting mengembangkan pemahaman literasi digital anak anak sejak dini. Dalam pengembangan keterampilan literasi digital pada anak perlu kerjasama antara orang tua, pihak sekolah, dan lingkungan tempat dimana anak sering berinteraksi.

Pemberian materi mengenai literasi digital, memiliki tujuan untuk menguatkan budaya berliterasi digital dan menciptakan kemampuan berpikir kritis, positif, dan kreatif dalam bermedia digital di kehidupan sehari-hari. Materi literasi digital bisa dilakukan melalui praktek dalam kegiatan belajar mengajar. Praktek dalam pembelajaran digital memiliki Kerangka Kerja Literasi Digital yang publish oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. Dari judul penelitiannya [8], dia mengembangkan penelitian yang memiliki tujuan untuk menghasilkan produk digital berupa buku saku matapelajaran matematika SMP berbasis android yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa/i. Dilain sisi permasalahan pendidikan bisa diselesaikan dengan munculnya pengetahuan ber-literasi digital pada tiap individu, memanfaatkan teknologi dalam belajar jarak jauh menjadi poin penting, bagaimana anak-anak bisa mengikuti dan memahami pembelajaran dengan baik menggunakan jaringan.[5]

Dalam jurnalnya [9], mengutip sebuah tulisan bahwa fungsi literasi digital didalam dunia Pendidikan bertujuan untuk membangun motivasi semangat siswa dalam proses belajar, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa supaya bisa berpikir kreatif, serta meningkatkan interaksi antara peserta didik dan para tenaga pendidik. Dalam proses belajar-mengajar, guru berperan sebagai kunci utama di dalam kelas. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir dan menyempurnakan pemikiran mereka tentang materi. Guru dalam mempertahankan pengaturan, strategi, dan metode pengajaran di dalam kelas membutuhkan profesionalisme. Para guru membagikan materi kepada siswa dengan menggunakan media yang tepat dalam upaya untuk membuat informasi dapat dimengerti dan nyaman bagi para siswa.[10]

Sementara penelitian yang dilakukan pada tingkat mahasiswa, memperoleh hasil bahwa menerapkan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran online mahasiswa cukup baik. Dimana dengan menerapkan literasi digital, mahasiswa tetap antusias belajar walaupun proses belajar dilakukan secara online menggunakan platform media digital yang beragam. Mahasiswa memiliki kemampuan dalam menggunakan literasi digital dari segi penguasaan media teknologi pembelajaran online, mampu berinteraksi dengan teman sejawat dan dosen menggunakan media berkomunikasi secara online dan memiliki ketrampilan belajar mandiri. [11]

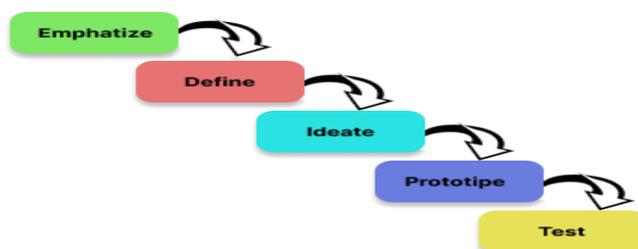
Pada penelitian dilakukan oleh [12], dengan membuat sebuah desain produk aplikasi dalam bentuk game edukasi berbasis simulasi yang rancang untuk mengetahui permasalahan yang ada, sehingga didapat pengetahuan yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan. Game simulasi edukasi yang di rancang dibuat memiliki tujuan supaya bisa digunakan sebagai media edukasi yang pembelajarannya dilakukan secara learning by doing.

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini bertujuan untuk membuat desain UI aplikasi literasi digital dan kemudian melakukan uji pengguna pada kualitas desain UI dalam bentuk prototipe untuk mengetahui seberapa paham anak-anak terhadap kemampuan berliterasi digital. Design User Interface ini memiliki tujuan untuk memperoleh hasil untuk mudah digunakan user dan mendapat hasil yang acceptable dari user [13].

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Tahapan Penelitian

Pada bagian tahapan penelitian menjelaskan langkah sistematis dalam alur proses desain prototipe aplikasi literasi digital hingga proses melakukan uji usability dengan menganalisa pemahaman anak-anak terhadap literasi digital. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan adalah menggunakan tahapan design thinking, yang diawali dengan tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test.



Gambar 1. Tahapan Design Thinking



Pada gambar 1 diatas, Design Thinking adalah metode memecahkan masalah yang melibatkan pengguna kedalam alur berpikir dan menjadikan perspektif dari pengguna sebagai bahan pertimbangan utama dari proses memecahkan masalah [14]. Design Thinking adalah framework yang digunakan dalam membuat solusi permasalahan pengguna dengan teknik yang mudah dan terjangkau [15]. Berikut ini Penjelasan dari tiap tahapan design thinking

a. Emphatize

Emphatize merupakan tahapan untuk memahami perilaku pengguna, serta melakukan understand mengerti apa kemauan user terhadap masalah yang dimiliki [16]. Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dilakukan observasi, wawancara atau Small Group Discussion sehingga memperoleh informasi atau feedback yang dibutuhkan.

b. Define

Setelah kebutuhan user didapatkan, akan dibuat sebuah user journey maps yang bertujuan untuk mengelompokkan bagaimana user bisa berinteraksi menggunakan produk yang akan dirancang [17].

c. Ideate

Tahapan ideate merupakan tahapan desain pada proses yang fokus untuk menciptakan suatu solusi berdasarkan riset atau hasil data-data yang sudah dikumpulkan. Pada tahapan ini peneliti membuat sebuah brainstorming dengan mengacu pada teknik pertanyaan HMW (How, Might, dan We) untuk mendapatkan ide yang kreatif.

d. Prototype

Tahapan prototipe ini merupakan tahapan membuat desain visual dimana nantinya bisa dijadikan sebagai media komunikasi kepada user ketika melakukan interaksi dengan produk, pembuatan desain prototipe dalam bentuk desain high-fidelity yang berpedoman pada hasil dari wireframe low-fidelity serta user flow yang telah dibuat sebelumnya.

e. Testing

Pengujian dilakukan pada pengguna dengan menggunakan metode SUS. Dimana pada tahapan ini hal yang harus diperhatikan adalah memperoleh feedback dari pengguna. Pengujian sistem merupakan suatu proses dimana sistem perangkat lunak bisa menentukan apakah sistem yang dibangun tersebut sesuai dengan spesifikasi sistem dan berjalan sesuai dengan lingkungan yang diinginkan [16].

## 2.2 Pengumpulan Data

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif, dimana hasil dari penelitian ini membutuhkan masukan atau insight dari pengguna. Teknik yang digunakan diantaranya:

a. Studi literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara mencari berbagai sumber, seperti jurnal, e-book, penelitian sejenis, serta situs yang berhubungan dengan penelitian ini. Studi literatur ini merupakan tahapan dalam memahami UI, UX, dan mempelajari hal-hal terkait mengenai metode design thinking melalui penelitian terdahulu.[14]

b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan menggunakan wawancara yang tidak terstruktur, yaitu tidak ada menggunakan pedoman wawancara yang tersusun sistematis dengan persiapan jawaban alternatif. Hasil wawancara ini yang akan menjadi dasar hasil analisa kebutuhan dari system yang akan dibangun [18].

c. Small Group Discussion

Kegiatan ini sama seperti interview tapi dikelompokkan menjadi satu grup kecil untuk memperoleh informasi. Small Group Discussion (diskusi kelompok kecil) bisa mengarahkan anak-anak dipandu dengan peneliti untuk bisa menemukan konsep desain pembelajaran yang ingin diterapkan.[19]

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil

Pada penelitian ini membuat sebuah desain produk aplikasi literasi digital berbasis android dalam bentuk prototyping dengan menggunakan pendekatan metode design thinking. Dimana produk prototype merupakan solusi permasalahan dari user yaitu kurangnya pemahaman terhadap literasi digital. Rancangan User Interface produk Literasi Digital ini memiliki beberapa tahapan diantaranya emphatize, define, ideate, prototype, dan testing.

a. Emphatize

Pada penelitian ini untuk mendapatkan insight dari pengguna, peneliti menyebarkan kuesioner dengan menjawab semua pertanyaan dengan lengkap sesuai dengan ketentuan. Dari hasil pengisian kuesioner, rata-rata dari jumlah 30 anak-anak yang mengisi diperoleh nilai 78,3% belum mengerti mengenai istilah literasi dan penerapannya disekolah yang sudah dilakukan seperti apa, sehingga perlu melakukan evaluasi untuk mendapatkan solusi dari masalah yang ada saat ini. Karena itu peneliti mengelompokkan beberapa permasalahan, diantaranya:

1. Anak-anak tidak paham maksud dari kata "literasi"
2. Anak-anak belum bisa menjelaskan apa saja penerapan literasi digital yang sering mereka lakukan dilingkungan sekolah ataupun saat dirumah.

Dari permasalahan diatas dibuatlah sebuah desain prototipe produk literasi digital, dimana nantinya isian kuesioner untuk mengetahui pendapat anak terhadap tampilan prototipe disesuaikan dengan konsep dari emphatic map yaitu dengan menggunakan pertanyaan does, says, feels, dan think. Berikut tabel 1 dibawah ini:



Tabel 1. Emphaty Map

Penamaan	Keterangan
Does	Untuk apa user menggunakan Aplikasi Literasi Digital
Says	Bagaimana pengalaman user saat menggunakan Aplikasi Literasi Digital
Feels	Apa yang user rasakan saat menggunakan Aplikasi Literasi Digital
Think	Apa pendapat user setelah mengunjungi atau menggunakan Aplikasi Literasi Digital

b. Define

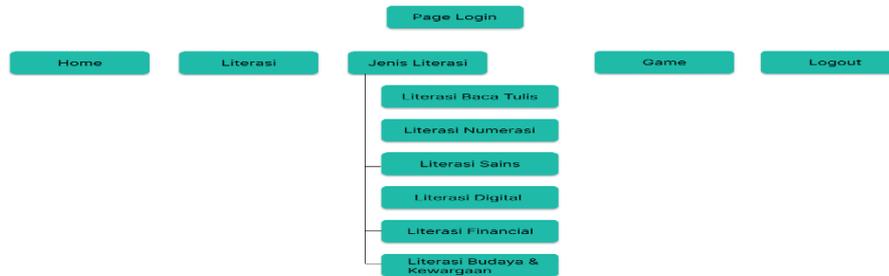
Pada tahapan ini mendefinisikan masalah pada data yang sudah ada dan bagaimana menentukan masalah sebenarnya terjadi. Selanjutnya melakukan proses define dengan menggunakan how might we. Dimana cara menggunakan metode How, Might, We dengan merubah pernyataan menjadi pertanyaan. [20]. Berikut tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Menentukan how might we

No	How	Might	We
1	Bagaimana cara memudahkan anak-anak sebagai user dalam memahami literasi melalui app produk digital?	Membuat aplikasi pembelajaran penjelasan mengenai literasi	Anak-anak sebagai user belum memahami literasi
2	Bagaimana anak-anak enjoy memainkan game app literasi digital?	Merancang produk UI game sederhana mengenai literasi digital.	Anak-anak sebagai user belum menemukan khusus app yang membahas literasi digital

c. Ideate

Tahapan ideate berfokus untuk menghasilkan solusi berdasarkan data-data yang sudah dikumpulkan pada tahap empathize dan define. Dimana ide itu dituangkan dalam bentuk sitemap, brainstorming, sketsa atau dalam bentuk lainnya. Dari hasil pengumpulan data, diperoleh ide untuk membuat desain produk aplikasi pembelajaran dan menyediakan game sederhana dalam bentuk tebak kata seputar materi literasi. Berikut ini pada gambar 2 tampilan sitemap dari produk aplikasi yang dibuat agar mudah dipahami oleh user nantinya.



Gambar 2. Sitemap

d. Prototype

Ada dua jenis rancangan prototipe yang dikenal dalam UI Design, yaitu Low-Fidelity Prototype yang dikenal dengan nama wireframeing, dan ada High-Fidelity Prototype. Lo-Fi tampilan mockup masih dalam bentuk hitam putih, sementara Hi-Fi sudah memiliki tampilan visual yang sudah berwarna mirip dengan produk aplikasi nyata setelah di develop. Berikut ini gambar 3 tampilan High Fidelity Prototype pada penelitian ini yang membahas mengenai literasi digital.

1. Tampilan halaman Login



Gambar 3. Mockup Halaman Login



## 2. Tampilan halaman Home

Halaman home menyediakan 3 fitur yang bisa dipilih user Ketika menggunakan produk aplikasi. Fitur “ap aitu literasi” berisikan penjelasan mengenai makna dari literasi. Fitur “Jenis Literasi” berisikan penjelasan dari 6 jenis literasi beserta contohnya. Berikut ini gambar 4 tampilan dari halaman home



Gambar 4. Mockup Halaman Home

## 3. Tampilan halaman Literasi

Pada tampilan halama mockup Literasi menjelaskan pengertian literasi secara umum dengan Bahasa yang mudah di mengerti oleh anak-anak, serta diberikan beberapa contoh literasi dalam kehidupan sehari-har yang sering dilakukan oleh anak-anak. Berikut gambar 5 dibawah ini tampilan halaman literasi:



Gambar 5. Mockup Halaman Literasi

## 4. Tampilan halaman Jenis Literasi



Gambar 6. Mockup Halaman Jenis Literasi

Pada gambar 6 diatas merupakan tampilan dari Mockup halaman jenis literasi, diaman didalamnya terdapat jenis literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital dan literasi financial.

5. Tampilan halaman Games

Pada gambar 7 dibawah ini merupakan tampilan dari halaman Games. Dimana halaman ini dirancang sesuai dengan bahan literasi yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 7. Mockup Halaman Games



## e. Test

Tahapan terakhir pada metode design thinking adalah testing. Hasil prototype hi-fi diuji ke user (anak-anak sekolah SMP dan SMA). Pada tahapan ini bisa diketahui bagaimana pengalaman yang dirasakan pengguna ketika mencoba menjalankan produk aplikasi prototype. Peneliti melihat, apakah user kesulitan / tidak dalam menggunakan prototype produk aplikasi Literasi Digital. Pada tahapan ini juga akan ditentukan desain solusi yang harus diperbaiki atau tidak, itu bergantung pada seberapa userfriendly aplikasi digunakan pengguna.

### 3.2 Implementasi/Pengujian

Pengujian produk aplikasi Literasi Digital dilakukan untuk Uji pengguna dengan menggunakan isian kuesioner metode SUS (System Usability Scale) terhadap tampilan prototipe aplikasi Literasi Digital, untuk mendapatkan validasi terhadap data dalam menganalisis usability user interface. Jumlah skor nilai dari jawaban responden dihitung untuk memperoleh skor nilai dari masing-masing responden anak-anak, dimana kemudian akan digunakan dalam menghitung skor nilai rata-rata SUS (System Usability Scale) untuk mengetahui apakah usability produk dapat diterima atau tidak.

Berikut bentuk pertanyaan yang diajukan dengan menggunakan metode SUS (System Usability Scale), tercantum pada table 4 dibawah ini:

**Tabel 4.** Pertanyaan Kuesioner SUS

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya pikir akan sering menggunakan aplikasi ini kedepannya					
2	Aplikasi ini tidak terlalu rumit					
3	Saya pikir aplikasi ini mudah digunakan					
4	Saya menemukan beberapa fitur yang terintegrasi dengan baik					
5	Sepertinya saya membutuhkan bantuan untuk bisa menggunakan aplikasi ini					
6	Saya menemukan ketidak konsistenan dalam aplikasi ini					
7	Saya membayangkan bahwa aplikasi ini bisa dipelajari oleh semua anak-anak dengan cepat					
8	Saya menemukan kerumitan dalam aplikasi ini					
9	Saya sangat yakin dapat menggunakan aplikasi ini dengan baik					
10	Saya harus belajar banyak dalam menggunakan aplikasi ini					

#### Hasil skor pengujian:

Pada penelitian ini, dari 30 anak-anak sekolah yang hadir ada sekitar 20 anak-anak yang mengerti dengan tampilan aplikasi dan pandai menggunakan smartphone untuk dapat menilai usability system dari segi pengguna.

**Tabel 5.** Keterangan Penilaian Metode SUS

Grade	SUS Score	Adjective Rating
A	>80,3	Excellent
B	68 – 80,3	Good
C	68	Okay
D	51 - 68	Poor
F	< 51	Awful

Berdasarkan tabel 5 diatas hasil pengujian SUS (data asli tidak ditampilkan), rata-rata diperoleh hasil pengujian rekomendasi prototype aplikasi literasi digital bernilai 78,93% yang berarti baik (Good) dan bisa diterima (acceptable) oleh pengguna (anak-anak). Dengan rekomendasi adanya penelitian ini, berharap bisa digunakan oleh anak-anak dalam memahami makna literasi atau literasi digital, dan bisa memberikan informasi yang efektif dan akurat.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan yaitu Usability Testing Kualitas Desain UI Pemahaman Literasi Digital Anak-Anak di Desa Bulu Cina, pengujian desain UI/UX digunakan dengan metode desain thinking penulis bisa menyimpulkan bahwa dari beberapa aplikasi digital yang sering digunakan oleh anak-anak sekolah tingkat SMP dan SMA, mereka tidak mengetahui apa itu kata "literasi". Dan setelah dilakukannya sosialisasi kepada anak-anak, sekaligus menjelaskan aplikasi mengenai literasi digital, anak-anak mulai paham makna dari literasi dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari yang sering mereka lakukan di lingkungan sekolah atau saat di rumah. Dari hasil analisis usability pengguna menunjukkan bahwa aplikasi literasi digital mudah dimengerti oleh sebagian besar anak-anak yang hadir saat dilakukan uji pengguna. Dimana untuk tingkat SMA mendapatkan skor 50,83% dan untuk anak-anak tingkat SMP mendapatkan skor 28,10% dengan total pemahaman keseluruhan anak-anak yang hadir mendapatkan skor 78,93% yang mendapatkan hasil Good dan Acceptable untuk digunakan. Dan sisanya untuk 21,07% anak-anak tidak tertarik dengan aplikasi literasi digital. Oleh karena itu perlu kedepannya dilakukan perancangan ulang Kembali untuk isi dan tampilan UI



aplikasi yang menarik digunakan oleh anak-anak. Saran dalam melakukan penelitian selanjutnya, bisa dengan mengimplementasikan dengan mengintegrasikan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan vocabulary Bahasa Inggris pada anak untuk menambah wawasan dan pemahaman literasi digital anak-anak. Dari segi metode yang digunakan selanjutnya bisa dicoba menggunakan metode Telos atau metode TAM dalam rancangan prototipe pengembangan aplikasi literasi digital yang bisa dipertimbangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## REFERENCES

- [1] D. Ririen and F. Daryanes, "Analisis Literasi Digital Mahasiswa," *Res. Dev. J. Educ.*, vol. 8, no. 1, p. 210, 2022, doi: 10.30998/rdje.v8i1.11738.
- [2] P. Limilia and N. Aristi, "Literasi Media dan Digital di Indonesia: Sebuah Tinjauan Sistematis," *J. Komun.*, vol. 8, no. 2, pp. 205–222, 2019, doi: 10.33508/jk.v8i2.2199.
- [3] N. Pratiwi and N. Pritanova, "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologis Anak Dan Remaja," *Semantik*, vol. 6, no. 1, p. 11, 2017, doi: 10.22460/semantik.v6i1.p11-24.
- [4] D. Ririen and H. Heriasman, "Does Self-Management Affect Students' Digital Literacy? Evidence from a Campus in Riau Province," *J. Kependidikan J. Has. Penelit. dan Kaji. Kepustakaan di Bid. Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 4, p. 946, 2021, doi: 10.33394/jk.v7i4.4333.
- [5] F. Gunawan and T. Dyatmika, "Peningkatan Pemahaman Literasi Digital Pada Remaja Milenial Di Desa Tirto," *J. Abdimas BSI J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 2, pp. 187–194, 2022, doi: 10.31294/jabdimas.v5i2.10957.
- [6] I. Fajar, "Kesenjangan Digital Tingkat Ketiga pada Pemuda Pedesaan di Kabupaten Cianjur, Indonesia Third Level Digital Divide among Rural Young People in Cianjur Regency Indonesia," vol. 44, pp. 44–54, 2021, doi: 10.31504/komunika.v9i1.4260.
- [7] D. Miranda, M. R., A. Linarsih, and A. Amalia, "Pengenalan Keterampilan Literasi Digital pada Anak Usia Dini," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 3, pp. 3844–3851, 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i3.2767.
- [8] D. N. Fadilah Ulfa, B. Bakir, and M. Walid, "Inovasi Desain Pembelajaran Literasi Digital Untuk Anak Paud Berbasis Android Dengan Kodular," *J. Minfo Polgan*, vol. 12, no. 1, pp. 567–574, 2023, doi: 10.33395/jmp.v12i1.12452.
- [9] M. D. Sari et al., "Peningkatan Literasi Digital untuk Anak-Anak Di Desa Tesbatan 1," *Abdi Wiralodra J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 1, pp. 101–113, 2023, doi: 10.31943/abdi.v5i1.84.
- [10] Rizky Vita Losi, S. Wahyuni, S. Rosida, and P. Zahra, "Comic Strip: a Media to Teach English," *JOLADU J. Lang. Educ.*, vol. 1, no. 3, pp. 127–133, 2023, doi: 10.58738/joladu.v1i3.202.
- [11] Y. Fitriani, R. Pakpahan, B. Junadi, and H. Widyastuti, "Analisis Penerapan Literasi Digital Dalam Aktivitas Pembelajaran Daring Mahasiswa," *JILSAMAR J. Inf. Syst. Applied, Manag. Account. Res.*, vol. 6, no. 2, pp. 439–448, 2022, doi: 10.52362/jisamar.v6i2.784.
- [12] S. Wahyuni, V. Tasril, and J. P. J. Prayoga, "Desain Aplikasi Game Edukasi Pada Siswa Kelas 2 Sd Negeri 024777 Binjai," *War. Dharmawangsa*, vol. 16, no. 4, pp. 758–768, 2022, doi: 10.46576/wdw.v16i4.2431.
- [13] V. Tasril, J. Prayoga, S. F. Jayusman, U. Usability, H. Design, and U. Dharmawangsa, "User Interface Dan Uji Usability Menggunakan Pendekatan Human-," vol. 16, no. July, pp. 371–382, 2022.
- [14] A. Mustajib and I. Kurniawati, "Implementasi Metode Design Thinking Dalam Rancang Bangun UI/UX Pada Website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas Menggunakan Figma," *JoMMiT J. Multi Media dan IT*, vol. 7, no. 1, pp. 048–057, 2023, doi: 10.46961/jommit.v7i1.805.
- [15] V. Tasril, Z. Muhammad, and E. S. Fitriani, *Usability Testing-Metode HCD Desain UI Pada Game Vocabulary*. Dewa Publisher, 2023.
- [16] M. Zen, S. Fitriani, A. D. Putra, V. Tasril, and E. S. Fitriani, "Viridra Tasril User Experience Rancangan Game-Based Learning Untuk Vocabulary Bahasa Inggris," pp. 967–974, 2023.
- [17] D. A. Rusanty, H. Tolle, and L. Fanani, "Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelensia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 11, pp. 10484–10493, 2019.
- [18] H. Hafni, M. Iqbal, C. Rizal, and S. Supiyandi, "Metode Prototipe Human Resource Department Information System (Hris)," *Escaf*, pp. 1247–1253, 2023, [Online]. Available: <https://semnas.univbinainsan.ac.id/index.php/escaf/article/view/428%0Ahttps://semnas.univbinainsan.ac.id/index.php/escaf/article/download/428/249>
- [19] A. Christiani and MintoHari, "Penerapan Metode Small Group Discussion Dengan Model Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," vol. 02, pp. 1–11, 2014.
- [20] D. Saputra and R. Kania, "Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital," *Ind. Research Work. Natl. Semin.*, vol. 13, pp. 1174–1178, 2022.