

# Pengembangan “INDOLATURE”: Aplikasi Website Bertemakan Kebudayaan Sastra Indonesia

Dion Darmawan<sup>1\*</sup>, Wishnu Wijaya<sup>2</sup>, Christian Surjanto<sup>3</sup>, Ngakan Made Prakasa Judha<sup>4</sup>,  
Muhammad Dana Paramita<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Computer Science Department, School of Computer Science,  
Bina Nusantara University,  
Jakarta, Indonesia 11480

diondarmawan@binus.ac.id; wishnu.wijaya@binus.ac.id; christian.surjanto@binus.ac.id;  
ngakan.judha@binus.ac.id; muhammad.danaparamita@binus.ac.id

\*Correspondence: diondarmawan@binus.ac.id

**Abstract** – Indonesian literature is a field of science that studies poetry, prose, stories, novels, scripts, rhymes, and other literary works. Along with the development of the era and technology, interest in reading and interest in making Indonesian literature is decreasing. Along with the development of communication and information technology, the dissemination of information becomes faster and wider, for example through the use of the internet. Based on the results data from the research, the authors developed a website-based application that can publish Indonesian literary works with an attractive and interactive display for makers and readers in order to preserve and increase public interest in Indonesian literary culture. The research method used for data collection is using observation techniques, questionnaires, and interviews. As for the development of this website-based application using the Agile Development approach, with the Kanban method. The programming language used is JavaScript using the React.js and Express.js libraries and frameworks, as well as MongoDB for data storage. The results of this research, it is hoped that with the rapid advancement of science and technology, we want to combine technology and Indonesian literature by creating a web application that can help connect readers with other literary writers and reintroduce Indonesian literary culture more. We hope that this application can increase public interest in Indonesian literary culture. In addition, it is hoped that the wider community can access Indonesian literary works more quickly, easily, and comfortably.

**Keywords:** Indonesian Literary Culture; Website Application; Agile Development

**Abstrak** – Sastra Indonesia merupakan bidang ilmu yang mempelajari puisi, prosa, cerita, novel, naskah, pantun, dan karya sastra lainnya. Seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi, minat baca dan ketertarikan dalam membuat sastra Indonesia semakin menurun. Seiring dengan berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi, penyebaran informasi menjadi lebih cepat dan luas, contohnya melalui pemanfaatan internet. Berdasarkan data dari hasil penelitian maka penulis mengembangkan sebuah aplikasi berbasis website yang dapat mempublikasikan karya-karya sastra Indonesia dengan tampilan yang menarik dan juga interaktif bagi pembuat dan pembaca hal ini guna untuk melestarikan dan meningkatkan minat masyarakat terhadap kebudayaan sastra Indonesia. Metode penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu menggunakan teknik observasi, kuesioner, dan wawancara. Sedangkan untuk pengembangan aplikasi berbasis website ini menggunakan pendekatan Agile Development, dengan metode Kanban. Adapun bahasa pemrograman yang dipakai yaitu JavaScript dengan menggunakan library dan framework React.js dan Express.js, serta MongoDB untuk penyimpanan data. Hasil dari penelitian ini, diharapkan dengan adanya kemajuan ilmu teknologi yang pesat, kita ingin menggabungkan ilmu teknologi dan sastra Indonesia dengan membuat sebuah aplikasi web yang dapat membantu menghubungkan pembaca dengan penulis sastra lainnya, serta lebih mengenalkan kembali kebudayaan sastra Indonesia. Kami berharap dengan adanya aplikasi ini dapat menambah minat masyarakat dalam kebudayaan sastra Indonesia. Selain itu, diharapkan masyarakat luas dapat mengakses karya sastra Indonesia lebih cepat, mudah, dan nyaman.

**Kata Kunci:** Kebudayaan Sastra Indonesia; Aplikasi Website; Agile Development

## I. PENDAHULUAN

Teknologi komunikasi dan informasi merupakan sebuah wadah yang mengalirkan informasi atau pesan yang bertujuan untuk membantu menyelesaikan permasalahan manusia. Pada zaman ini teknologi komunikasi menjadi unggulan dalam penyebaran informasi secara luas dan merata. Banyak informasi yang bisa diolah dan diproses sebagai pengetahuan. Internet merupakan sebagai salah satu dampak dari perkembangan teknologi ini, yang menjadi perangkat dalam ekspresi budaya (Setiawan, 2018, p. 1). Dari kebudayaan masyarakat tersebut, dapat diketahui bahwa Indonesia kaya akan budaya dan tradisi, salah satunya di kebudayaan sastra, baik cerita rakyat, puisi, pantun, dan kategori karya sastra lainnya. Sering dijumpai buku-buku yang menampung cerita rakyat, puisi, pantun dan kategori karya sastra lainnya. Namun, tidak dipungkiri saat ini masyarakat lebih suka dimanjakan dengan kemudahan teknologi komunikasi dan informasi. Masyarakat lebih tertarik dengan sesuatu yang semuanya sudah terkumpul menjadi satu dalam sebuah wadah. Perkembangan teknologi memaksa untuk beradaptasi dengan sesuatu hal yang baru. Dengan teknologi yang semakin berkembang, masyarakat lebih tertarik membaca dalam format ebooks melalui smartphone ataupun gadget lainnya (Firmando, 2018). Hal ini didukung dengan perkembangan penjualan buku fisik yang kempas kempis akibat perkembangan teknologi, yang mengubah format buku fisik menjadi buku elektronik (Fauzie, 2018).

Menanggapi kebudayaan masyarakat yang mulai tergerus, salah satu faktor yang dapat membangun kembali kualitas suatu bangsa yaitu ada pada tingkat literasi masyarakat. Menurut Ane Permatasari (2015, p. 1), tingkat literasi masyarakat suatu bangsa memiliki hubungan vertikal dengan kualitas bangsa tersebut. Lalu, Tingginya minat membaca seseorang, berpengaruh pada wawasan, mental, dan perilaku seseorang. Nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita-cerita rakyat, ataupun sastra Indonesia lainnya, dapat menjadi sarana penyampaian pendidikan karakter pada anak usia dini dan membangun hubungan emosional antara pembaca maupun pendengarnya, contohnya untuk anak usia dini dengan seorang ibu/guru (Prasetyo, 2014, p. 2). Kemudian, kehadiran cerita-cerita rakyat dan karya sastra Indonesia lainnya tersebut, selain memberikan dampak-dampak yang sudah dijelaskan di atas, diharapkan dapat memberikan sebuah rangsangan bagi pembacanya untuk mencoba menuangkan ide cerita mereka dalam sebuah karangan.

Perkembangan budaya suatu bangsa biasanya berjalan seiring dengan budaya literasi. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Andri Sulisty (2017, p. 50), tingkat membaca di Indonesia ini masih rendah. Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh Siti Zuraidah Luthfiati (2015, p. 44), menjelaskan bahwa 30 dari 39 siswa tidak sering menghabiskan waktu untuk membaca. Hal ini tentunya menjadi permasalahan yang serius.

Hal tersebut tentunya dapat ditingkatkan, dimana dalam hasil penelitian oleh Siti Zuraidah Luthfiati (2015, p. 49) mengenai minat membaca karya sastra pada siswa,

menjelaskan bahwa 28 dari 40 siswa lebih memilih untuk membaca cerpen dari internet, baik dari blog, situs resmi, maupun facebook. Hal ini didukung karena masyarakat saat ini lebih menghabiskan waktunya menggunakan smartphone dan device pintar lainnya. Luthfiati juga menambahkan, dengan adanya situs yang menyediakan wadah untuk mereka yang suka membaca cerpen, minat baca mereka akan lebih terlihat.

Menurut Dina Gasong (2019, p. 3), hakikat karya sastra, karya seni pada umumnya adalah fiksional. Karya sastra yang sarat dengan nilai-nilai kehidupan tersebut, saat ini tidak lagi mendapat perhatian karena dianggap sesuatu yang terbelakang, bahkan hampir terlupakan. Perubahan-perubahan dalam berbagai bidang terjadi karena perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, menjadi penyebab karya sastra tidak mendapat perhatian yang serius. Berikut adalah beberapa macam karya sastra:

- **Puisi**

Menurut Zuniar Kamaluddin Mabru (2020, p. 1), puisi adalah bentuk ekspresi seorang pengarang dengan susunan bahasa yang padat dan indah. Sepanjang zaman, puisi selalu mengalami perubahan dan perkembangan. Hal ini dikarenakan hakikatnya sebagai karya seni selalu terjadi ketegangan antara konvensi dan inovasi. Puisi selalu berubah-ubah sesuai dengan evolusi selera dan perubahan konsep estetikanya.

- **Dongeng**

Menurut Zakia Habsari (2017, p. 21), dongeng merupakan cerita yang mengandung nilai-nilai moral dan sosial yang berguna untuk karakter anak. Dongeng merupakan suatu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi atau fiktif yang bersifat menghibur dan terdapat ajaran moral yang terkandung dalam cerita dongeng tersebut.

- **Cerpen**

Menurut Setiarini dan Artini (2014, p. 37), cerita pendek atau yang sering disingkat sebagai cerpen merupakan suatu bentuk prosa naratif fiktif yang cenderung padan dan langsung pada tujuannya dibandingkan dengan karya- karya fiksi yang lebih panjang seperti novel.

- **Cerita Rakyat**

Menurut Rita Neldi (2020, p. 11), cerita rakyat dapat diartikan sebagai suatu tuturan kejadian dalam misal terjadinya suatu kejadian yang sesungguhnya terjadi ataupun yang sifatnya rekaan semata yang diwujudkan dalam gambar, dimana cerita rakyat ini mempunyai kedudukan dan fungsi yang penting dalam kehidupan masyarakat.

- **Pantun**

Menurut Dewi (2015, p. 269), pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang sangat luas dikenal dalam bahasa nusantara. Dimana pantun berasal dari kata patuntun yang berasal dalam bahasa Minangkabau yang berarti "petuntun". Pantun juga dipahami sebagai puisi melayu asli yang sudah mengakar lama didalam budaya masyarakat

Berikut ini merupakan tiga jurnal hasil penelitian terkait yang mendukung terhadap penelitian yang dilakukan yaitu bagaimana besarnya peran aplikasi terhadap

kebudayaan sastra, yaitu:

### 1. *Jurnal Mobile Applications in Culture*

Pada jurnal yang ditulis oleh Corina Popovici (2017, p. 64) dengan publisher Mastercom, yang berjudul *Mobile Applications in Culture*, penulis mempunyai tujuan untuk menganalisa aplikasi berbasis mobile dan perannya dalam melestarikan warisan budaya yang ada di kota Timisoara, Romania. Penulis sadar, bahwa saat ini masyarakat sedang menyaksikan perkembangan teknologi informasi yang pesat. Oleh karena itu, penulis mengambil langkah untuk mengikutsertakan teknologi dalam pewarisan budaya di suatu wilayah. Penulis kemudian mengambil contoh dan menganalisa *City Art TM*, yang merupakan aplikasi berbasis mobile. Aplikasi ini tidak hanya membantu turis, melainkan warga negara itu sendiri dalam mencari dan menemukan monumen-monumen yang berada di area publik kota Timisoara, Romania. Dari penelitian tersebut, penulis mengambil kesimpulan bahwa peran teknologi informasi dalam pelestarian budaya tersebut sangatlah efektif dan penting penggunaannya.

### 2. *Jurnal The Role of Digital Technologies in the Preservation of Cultural Heritage*

Pada jurnal yang ditulis oleh Antonina A. Nikonova dan Marina V. Biryukova (2017, p. 169) dengan publisher Muzeológia a kultúrne dedičstvo, yang berjudul *The Role of Digital Technologies in the Preservation of Cultural Heritage*, penulis membahas mengenai keuntungan dan kerugian dari penggunaan teknologi digital dalam pelestarian warisan budaya. Penulis sadar, bahwa dengan pembuatan suatu penyimpanan virtual untuk menyimpan berkas budaya, tidaklah merefleksikan penyimpanannya seperti yang ada di sebuah museum. Namun, menurut penulis, dengan adanya penyimpanan virtual berbasis teknologi tersebut, dapat membantu artefak budaya yang seharusnya bisa hilang, menjadi terlestarikan dengan adanya penyimpanan virtual tersebut.

### 3. *Jurnal Digital Technology for Preserving Cultural Heritage in Tonga*

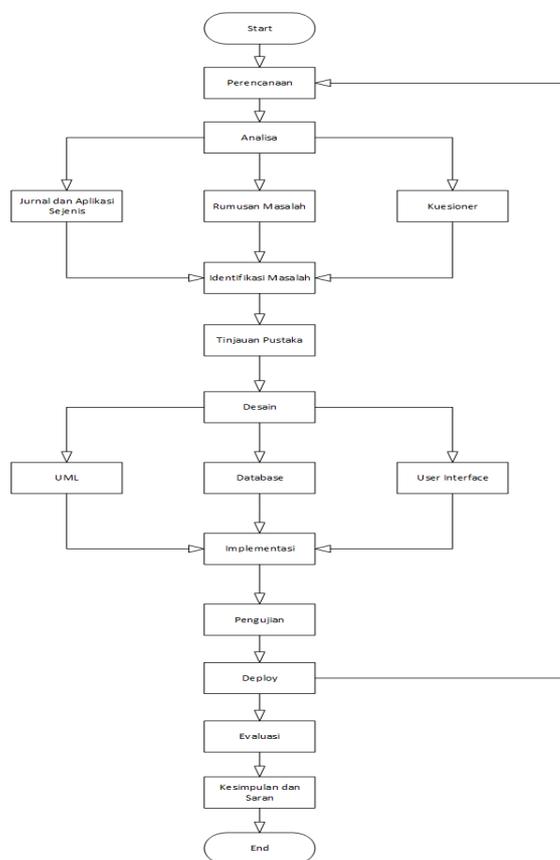
Pada jurnal yang ditulis oleh Anau Mesui, Antonio Diaz Andrade, dan Lena Waizenegger (2019), penulis membahas bagaimana sebuah budaya membawa cerita dan nilai dari para leluhur. Selain itu, warisan masyarakat juga menjadi suatu hal yang penting untuk tujuan mengedukasi masyarakat tentang budaya mereka sendiri dan membantu mereka dalam memahami nilai-nilai tradisional mereka. Penulis membahas bahwa di Tonga, dimana penelitian ini dilakukan, pengetahuan akan sejarah dan nilai-nilai budaya yang dimiliki biasanya ditransfer secara lisan dari generasi ke generasi. Namun, karena tekanan globalisasi, westernisasi, warisan budaya tersebut berada dalam ancaman. Oleh karena itu, penulis berpendapat bahwa *Information and Communication Technology* atau ICT menjadi pilihan untuk melestarikan warisan budaya tersebut. Penulis menyatakan bahwa dengan ICT, budaya tersebut tidak hanya terabadikan, melainkan juga memberikan kemudahan aksesibilitas yang lebih luas ke khalayak melalui internet.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang dan masalah yang sudah dipaparkan, penulis terdorong untuk membantu melestarikan budaya Indonesia ini dengan

melakukan pengembangan aplikasi berbasis web, yang memberikan wadah kepada masyarakat Indonesia untuk lebih mengenal kebudayaan sastra Indonesia melalui cerita-cerita rakyat, cerita pendek, puisi, pantun, dan karya sastra Indonesia lainnya dengan lebih efektif, efisien, mudah diakses, dan terhubung dengan beberapa sosial media untuk memudahkan pengguna dalam menyebarkan sastra Indonesia.

## II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu menggunakan teknik kuesioner, teknik observasi, dan teknik wawancara. Kemudian metode yang digunakan untuk pengembangan aplikasi website yaitu Software Development Life Cycle, dengan pendekatan Agile, yaitu Kanban. Dari life cycle tersebut, dapat dibuat kerangka berpikir seperti yang pada gambar di bawah ini



Gambar 1. Metode Penelitian

### 2.1 Perencanaan

Seperti pembuatan aplikasi pada umumnya, penulis melakukan sebuah perencanaan untuk menentukan masalah apa yang ingin diangkat dan diberikan sebuah solusi. Pada tahap ini, penulis juga merencanakan stack-stack apa yang nantinya akan digunakan dan juga metode penelitian seperti apa yang akan dilakukan.

### 2.2 Analisa

Pada tahap ini, penulis melakukan analisis kebutuhan dan masalah yang ada, yang dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu rumusan masalah, dimana penulis

mencanangkan masalah yang diangkat olehnya. Lalu menganalisa dari jurnal-jurnal dan aplikasi sejenis yang sudah ada, serta kuesioner untuk menerima input langsung dari user dan mengetahui kondisi yang ada pada saat ini.

**Tabel 1.** Analisa Aplikasi Sejenis

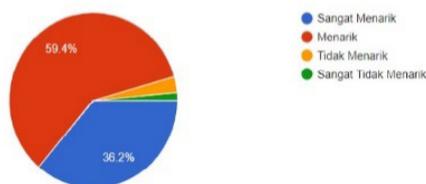
Kelebihan	Pembanding			
	Bobo	Cerpen mu	Dongeng Cerita Rakyat	Indolature
Kirim karya sastra kepada admin	√	√		
Mempunyai kanal Sains dan Kreatif	√			
Kumpulan dongeng dan cerita rakyat dari luar negeri			√	
Kumpulan penulis terbaik		√		
Film pendek karya anak muda tanah air		√		
Memberikan komentar pada karya sastra	√	√	√	√
Membaca karya sastra secara gratis	√	√	√	√
Menulis karya sastra dan mengunggahnya secara langsung				√
Kana karya sastra pribadi				√
Memberikan like pada karya sastra				√
Kanal karya sastra favorit pribadi				√
Mengedit dan menghapus karya sastra pribadi				√

Menurut tabel 1, website Indolature memiliki competitive advantages yang tidak dimiliki oleh aplikasi sejenis. Beberapa keunggulan yang dimiliki Indolature diantaranya: memiliki kanal karya sastra pribadi dan kanal karya sastra favorit pribadi. Selain itu, pengguna juga dapat menulis karya sastra dan mengunggahnya secara langsung, memberikan like pada karya sastra, serta mengedit dan menghapus karya sastra pribadi.

Terdapat hasil kuesioner terhadap 69 responden terkait pertanyaan mengenai “Pendapat jika adanya aplikasi berbasis website yang membantu melestarikan budaya indonesia khususnya di bidang sastra”.

Apa pendapat kalian jika ada aplikasi berbasis website yang membantu dalam melestarikan budaya Indonesia khususnya di bidang sastra Indonesia?

69 responses



**Gambar 2.** Pie Chart Pendapat Pembuatan Aplikasi

Dari data diatas dapat dikatakan bahwa sebanyak 41 Responden dengan persentase 59.4% dari 69 responden menjawab menarik, 25 responden dengan persentase 36.2% dari 69 responden menjawab sangat menarik, 2 responden dengan persentase 2.9% menjawab tidak menarik, dan 1 responden dengan persentase 1.4% menjawab sangat tidak menarik.

### 2.3 Identifikasi Masalah

Setelah penulis melakukan analisa dan menerima input dari user, maka penulis mencoba untuk mempelajari dan mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan.

### 2.4 Tinjauan Pustaka

Setelah berhasil mengidentifikasi masalah yang ada, penulis melakukan tinjauan pustaka dan mencari referensi-referensi untuk membantu penulis menyusun dan memperkuat opini penulis dalam membangun suatu sistem disini.

### 2.5 Desain

Kemudian, penulis memulai desain terlebih dahulu, yaitu dari perancangan UML seperti use case, activity diagram, dan model UML lainnya. Lalu untuk database, penulis merancang kamus data, dan kemudian dilanjutkan dengan mendesain user interface aplikasi menggunakan Figma.

### 2.6 Implementasi

Pada tahap implementasi, penulis mulai melakukan coding menggunakan bahasa pemrograman JavaScript dan Database MongoDB. Lalu, untuk bagian front-end menggunakan React Js, dan untuk bagian back-end menggunakan Express Js.

### 2.7 Pengujian

Pada tahap pengujian ini, penulis memastikan bahwa fitur yang dirancang sudah sesuai dengan apa yang diminta oleh user serta memastikan fitur tersebut tidak memiliki cacat.

### 2.8 Deploy

Setelah tahap pengujian, maka fitur akan di deploy dan penulis mulai kembali mengerjakan fitur lainnya. Itulah mengapa penulis mengadopsi agile, agar penulis bisa beradaptasi jika ada suatu perubahan di tengah jalan.

### 2.9 Evaluasi

Setelah seluruh fitur sudah selesai dikerjakan dan menjadi satu aplikasi yang matang, maka dilakukanlah evaluasi. Pada tahap ini, fitur yang sudah di deploy akan dievaluasi dari segi user interface menggunakan 8 golden rules atau 8 aturan emas dalam perancangan suatu aplikasi. Selain itu, dilakukan juga evaluasi sistem, evaluasi pengguna menggunakan teknik wawancara, dan terakhir yaitu evaluasi data pembanding.

### 2.10 Kesimpulan dan Saran

Setelah selesai mengerjakan seluruh fitur dan penulisan, penulis dapat menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dan juga menuliskan saran dari penelitian yang sudah dilakukan dan juga untuk penelitian yang akan datang.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode penelitian yang ada, dilakukanlah analisa permasalahan yang ada menggunakan teknik kuesioner. Dari kuesioner tersebut, didapatkan 69 responden. Selain kuesioner, digunakan juga teknik observasi, dengan membandingkan aplikasi sejenis serta jurnal sejenis yang sudah ada sebelumnya.

Dari kedua teknik tersebut, ditambah rumusan masalah yang sudah dicanangkan, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang ada. Berdasarkan masalah tersebut, penulis mulai mengembangkan aplikasi website yang dapat menjawab permasalahan yang ada. Dari pengembangan tersebut, terbentuklah aplikasi website Indolature, yang memiliki beberapa fitur utama seperti membuat dan mengupload karya sastra yang sudah dibuat, melakukan edit karya sastra, menghapus karya sastra, membaca karya sastra, hingga memiliki kanal untuk menyimpan karya sastra yang telah dibuat serta karya sastra yang telah disukai. Selain itu, pengguna juga dapat memberikan suka, komentar, hingga membagikan karya sastra ke khalayak umum melalui sosial media pilihan pengguna. Adapun dalam pengembangan aplikasi ini, penulis berpacu pada delapan aturan emas (eight golden rules) yang ditulis oleh Shneiderman dan Plaisant (2010, p. 88) dalam perancangan user interface aplikasi.

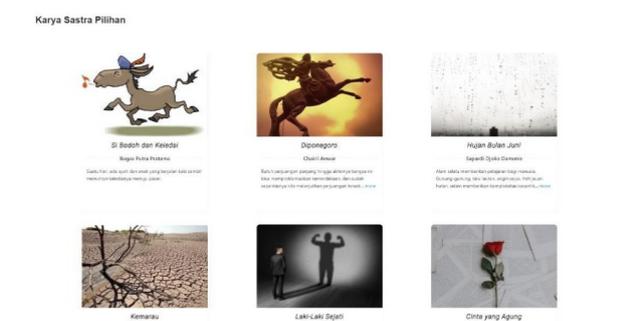
Berikut adalah tampilan beserta fitur-fitur yang ada pada website Indolature:

#### 3.1 Landing Page



Gambar 3. Halaman Landing Page

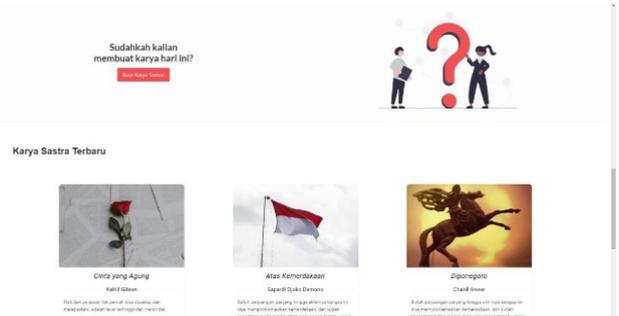
Landing Page merupakan halaman pertama yang akan dilihat oleh pengguna pada saat pengguna mengakses website Indolature. Pada halaman ini, terdapat banner yang berisikan welcoming message dan juga form untuk melakukan pencarian karya sastra.



Gambar 4. Landing Page Karya Sastra Pilihan Section

Kemudian, pada halaman ini terdapat section karya

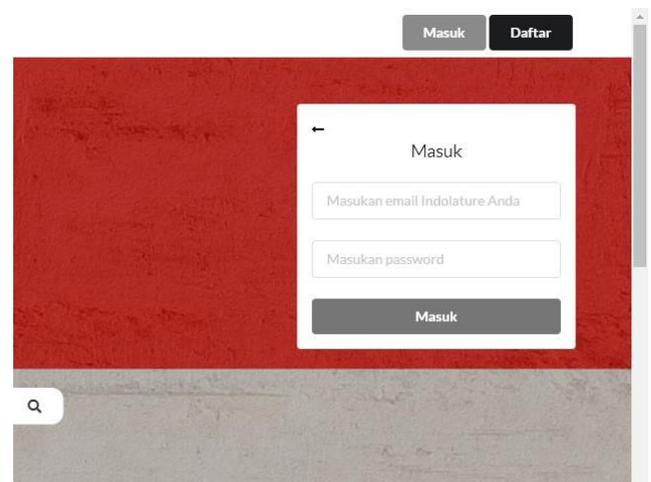
sastra pilihan, yaitu berisikan 6 karya sastra yang paling disukai oleh sastrawan Indolature dan juga karya sastra terbaru yang berisikan 6 karya sastra yang baru dibuat oleh sastrawan Indolature. Pada masing-masing kartu karya sastra, terdapat preview gambar, judul, penulis, dan deskripsi karya sastra tersebut. Pengguna dapat membaca karya sastra tersebut dengan menekan karya sastra yang diinginkan.



Gambar 5. Landing Page Banner 2 dan Karya Sastra Terbaru Section

Lalu jika ingin membaca karya sastra yang lebih spesifik, pengguna dapat memilih berdasarkan kategori yang tersedia di navigation bar. Kemudian, terdapat banner kedua, yaitu ajakan untuk membuat karya sastra. Untuk membuat karya sastra, pengguna dapat menekan tombol Buat Karya Sastra, dan akan diarahkan ke halaman untuk membuat karya sastra. Jika pengguna belum masuk ke Indolature, maka sistem akan mengeluarkan modal ke pengguna yang berisikan pemberitahuan, bahwa pengguna perlu melakukan login terlebih dahulu.

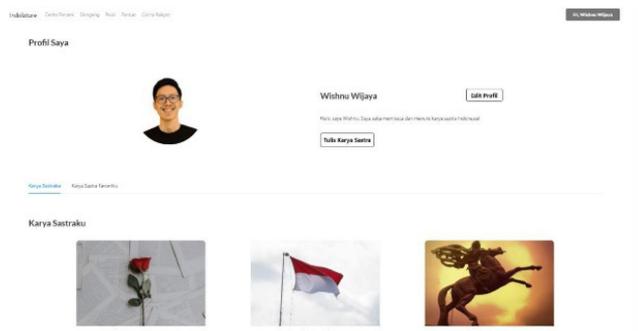
#### 3.2 Login Modal



Gambar 6. Login Modal

Login Modal merupakan modal yang berisikan form untuk pengguna memasukkan email dan password yang sudah pengguna daftarkan di website Indolature. Bila email dan password sesuai dengan yang sudah terdaftar di website Indolature, maka akan keluar pesan berhasil masuk dan pengguna akan diarahkan ke home page sebagai sastrawan. Namun, jika email atau password salah ataupun belum terdaftar, maka akan keluar pesan email atau password pengguna salah. Jika pengguna memang belum mempunyai akun, maka pengguna dengan mudah menekan tombol Daftar yang ada di sebelah tombol Masuk.

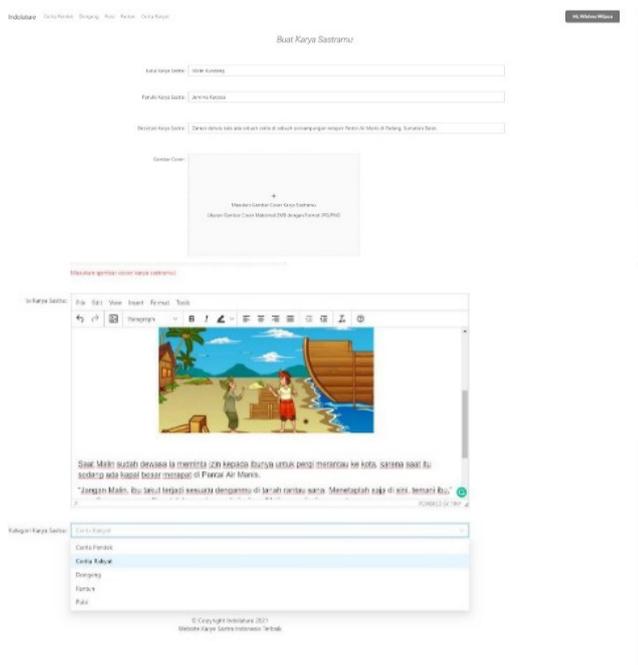
### 3.3 Halaman Profil



Gambar 7. Halaman Profil

Profile Page merupakan halaman untuk sastrawan mengatur profil dan karya sastra yang sudah dibuat atau yang disukai oleh sastrawan. Tombol Edit Profile pada gambar berguna untuk sastrawan mengubah data diri yang sebelumnya sudah sastrawan isi pada saat pendaftaran. Sastrawan juga bisa menambahkan bio pada halaman edit profil. Lalu untuk tombol Tulis Karya Sastra yang berada di bawah bio, berguna untuk sastrawan menulis dan mengunggah hasil karya sastra dari sastrawan.

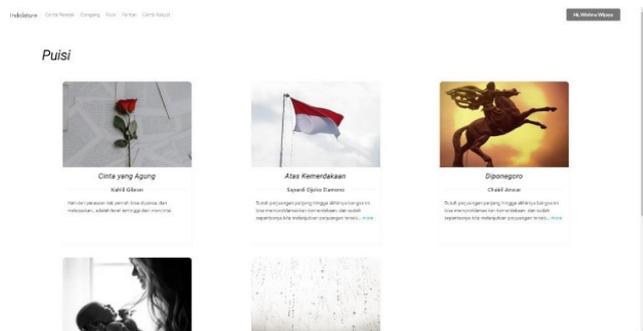
### 3.4 Halaman Buat *Literature*



Gambar 8. Halaman Buat *Literature*

Halaman buat *literature* merupakan halaman untuk sastrawan menulis dan mengunggah hasil karya sastra mereka. Pada halaman ini, terdapat beberapa form item yang semuanya wajib diisi oleh sastrawan. Masing-masing form item memiliki validasinya masing-masing dan akan muncul pesan error jika tidak sesuai validasi yang diberikan. Untuk bagian kategori karya sastra, sastrawan hanya perlu menekan form item tersebut, dan akan keluar beberapa pilihan kategori karya sastra yang tersedia di website Indolature. Tombol submit berguna untuk memvalidasi kembali masing-masing form item dan menambahkan serta menyimpan karya sastra ke database Indolature. Jika berhasil, maka akan keluar pesan berhasil, dan sastrawan akan diarah ke halaman profil.

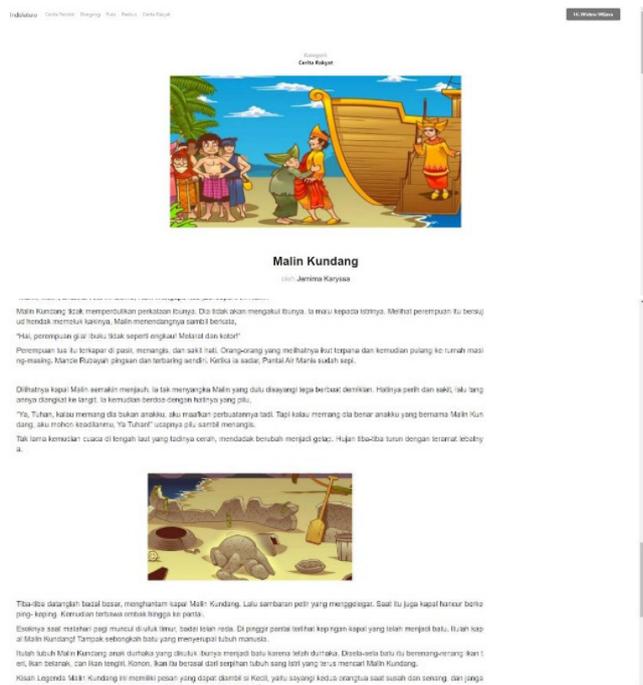
### 3.5 Halaman *Literature*



Gambar 9. Halaman *Literature*

Halaman *Literature* merupakan halaman yang menampilkan karya sastra yang dibuat oleh sastrawan Indolature, berdasarkan kategorinya masing-masing. Untuk mengakses halaman ini, pengguna/sastrawan dapat menekan tombol kategori karya sastra yang berada di navigation bar, sebelah tulisan Indolature. Terdapat lima tombol yang masing-masing merupakan kategori karya sastra yang tersedia di website Indolature. Terdapat nomor halaman dan juga anak panah yang berguna untuk mengantarkan pengguna ke halaman selanjutnya.

### 3.6 Halaman *View Literature*



Gambar 10. Halaman *View Literature*

Halaman *View Literature* merupakan halaman yang menampilkan isi karya sastra yang sudah dibuat oleh sastrawan Indolature. Terdapat detail dari karya sastra, masing-masing seperti kategori karya sastra, gambar cover, judul, penulis, dan isi dari karya sastra itu sendiri.

### 3.7 Halaman Like dan Share Literature



Gambar 11. Halaman Like dan Share Literature

Di bawah isi konten karya sastra, terdapat foto dan nama dari sastrawan yang menuliskan karya sastra dan mengunggahnya ke website Indolature. Selain itu, pada halaman ini, jika pengguna merasa karya sastra tersebut menarik dan bagus, pengguna dapat menyukai karya sastra tersebut dengan menekan tombol Suka. Jika pengguna belum masuk ke website Indolature, maka sistem akan mengeluarkan modal yang berisikan pemberitahuan, bahwa pengguna perlu melakukan login terlebih dahulu. Jika pengguna sudah masuk ke website Indolature, maka akan ada pesan berhasil dan tombol Suka akan menjadi merah, dan karya sastra yang ia sukai akan tersimpan di profil pengguna, pada bagian karya sastra favoritku.

Selain memberikan 'like', pengguna juga dapat membagikan karya sastra tersebut ke Facebook maupun Twitter. Pengguna cukup menekan salah satu logo platform yang dipilih, maka sistem akan mengantarkan pengguna ke platform pilihan pengguna. Untuk membagikan karya sastra, pengguna tidak perlu masuk ke website Indolature terlebih dahulu.

### 3.8 Halaman Komentar Literature



Gambar 12. Halaman Like dan Share Literature

Kemudian setelah like dan share, pengguna juga dapat memberikan review ataupun komentar pada karya sastra yang ada di website Indolature. Kolom komentar ini akan muncul jika pengguna sudah masuk ke website Indolature. Jika pengguna belum masuk, maka pengguna tidak dapat menulis komentar pada kolom komentar. Perlu diketahui, pengguna yang belum masuk ke website Indolature masih tetap bisa melihat isi komentar yang ada, hanya saja pengguna tidak dapat menulis dan menambahkan komentar. Kemudian, jika pengguna sudah masuk ke

website Indolature, maka pengguna dapat menulis dan menambahkan komentar. Pengguna hanya dapat menghapus komentarnya miliknya, dan tidak bisa menghapus komentar selain miliknya. Khusus untuk admin, akan terdapat tombol Hapus Komentar di setiap komentar pengguna Indolature. Sebelum menghapus komentar, akan muncul modal konfirmasi untuk mengkonfirmasi bahwa komentar tersebut benar ingin dihapus.

## IV. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang berjudul Pengembangan Aplikasi Website Bertemakan Kebudayaan Sastra Indonesia ini, kesimpulan yang dapat diambil adalah, website Indolature membantu dalam melestarikan kebudayaan sastra Indonesia. Kemudian, website Indolature membantu untuk meningkatkan minat baca sastra di Indonesia. Lalu, website Indolature memiliki tampilan yang simpel dan menarik, sehingga pengguna menjadi nyaman saat menggunakannya. Selain itu, website Indolature juga dapat membantu dalam mendapatkan inspirasi dan kreativitas dalam menciptakan karya sastra, serta saran untuk bertukar ide dan karya melalui kolom komentar. Terakhir, website Indolature memiliki fitur yang sudah sesuai dengan kebutuhan penggunanya, salah satunya dapat membantu para penulis sastra untuk mengekspresikan karya-karya sastranya secara leluasa, agar bisa dinikmati oleh kalangan umum, dan peminat karya sastra itu sendiri. Kesimpulan didapatkan oleh penulis berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan ke pengguna website Indolature. Kesimpulan yang didapatkan dapat menjawab rumusan masalah serta tujuan dan manfaat penelitian.

Untuk tahap selanjutnya dari penelitian ini yaitu menambahkan fitur media lainnya yaitu video dan audio, memperbanyak pilihan *font collections* agar menjadi lebih menarik buat pengguna, dan yang terakhir yaitu fitur download karya sastra agar tetap dapat dinikmati oleh pengguna ketika pengguna tidak memiliki akses internet.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agile Alliance. (2020). Agile Alliance. Diakses dari Agile Alliance <https://www.agilealliance.org/agile101/>
- Dewi, Annisa. (2015). Edisi Terlengkap EYD & Sastra Indonesia untuk Dunia Penulisan. Minion Production.
- Fauzie, Yuli Yanna & Firnando, Franky. (2018). Penjualan Buku Tergerus, Toko Buku Milik Lippo Genjot eBook, diakses pada 22 Mei 2020, <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20180417174106-92-291485/penjualan-buku-tergerus-toko-buku-milik-lippo-genjot-e-book>
- Gasong, Dina. (2019). Apresiasi Sastra Indonesia. Daerah Istimewa Yogyakarta: Deepublish Publisher.

- Luthfiati, Siti Zuraidah. (2015). Minat Membaca Karya Sastra pada Siswa Kelas XII SMK Budhi Warman II Pekayon Jakarta Timur. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Mabruri, Zuniar Kamaluddin. (2020). Kajian Tipografi Puisi-puisi Indonesia. PRAKERTA, Volume 03, Nomor 01.
- Mesui, A., Andrade, A. D., & Waizenegger, L. (2019). Digital Technology for Preserving Cultural Heritage in Tonga, Auckland University of Technology.
- Nikonova, Antonia A. & Biryukova, Marina V. (2017). The Role of Digital Technologies in the Preservation of Cultural Heritage. *Muzeológia a kultúrne dedičstvo*: (pp. 169-173).
- Musriadi. (2013). Minat generasi muda terhadap sastra menurun. ANTARA News Bengkulu. Diakses pada September 15, 2022, <https://bengkulu.antaranews.com/berita/19933/minat-generasi-muda-terhadap-sastra-menurun>
- Neldi, Rita. (2020). Analisis Legenda Loke Nggerang Pada Masyarakat Desa Todo Kecamatan Satar Mese Utara Kabupaten Manggarai Tengah. Mataram: Universitas muhamadiyah.
- Permatasari, Anne. (2015). Membangun Kualitas Bangsa Dengan Budaya Literasi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta: (pp. 146-147).
- Popovici, Corina. (2017). Mobile Applications in Culture. Mastercom: (pp. 64)
- Prasetyo, Ady Yanuar. (2014). Ilustrasi Buku Cerita Fabel Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak. *Arty: Journal of Visual Art.*, (pp. 1-3).
- Setiawan, Daryanto. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Budaya. *Simbolika*, 4 (1): (pp. 63-64).
- Setiarini, I. W. & Santi, M. A. (2014). Cakap Berbahasa Indonesia 2. DKI Jakarta: Yudhistira
- Sulistyo, Andri. (2017). Evaluasi Program Budaya Membaca di Sekolah Dasar Negeri. FKIP Universitas Kristen Satya Wacana: *Kelola Jurnal Manajemen Pendidikan*.