

Perancangan Portal *Online Course* Untuk Menjadi Penulis Buku Dan Ilustrator Studi Kasus Bersamaadya.Com

I Gusti Ayu Putu Gita Oktaviarini^{1*}, Ni Made Satvika Iswari², Eka Grana Aristyana Dewi³
^{1*,2,3}Universitas Primakara

*Email: oktaviarini2002@gmail.com

Abstract

Technological developments have encouraged the emergence of new learning methods through online courses, which allow learning to take place anytime and anywhere. In Indonesia, interest in writing and illustration is increasing, marked by the emergence of many new writers and illustrators due to the ease of publishing digital and printed works. However, there is no dedicated platform that can accommodate and support the development of creativity in these fields. To address this need, BersamaAdya.com, through the Adya Foundation, designed an online course platform focused on literacy, with the aim of providing access to relevant learning and guidance from experienced mentors so that aspiring writers and illustrators are able to produce creative works worthy of the industry. The system was designed using a prototype method through the stages of UML, ERD, and Low and High Fidelity design, then tested using the System Usability Scale (SUS) method. The test results showed an average score of 77.97, which falls into the Good, Grade C, and Acceptable categories, so the system is considered feasible and has the potential to become a platform for the development of writers and illustrators.

Keywords: Design, online course, prototype

Abstrak

Perkembangan teknologi telah mendorong munculnya metode pembelajaran baru melalui *online course*, yang memungkinkan proses belajar dilakukan kapan saja dan di mana saja. Di Indonesia, minat terhadap penulisan dan ilustrasi semakin meningkat, ditandai dengan hadirnya banyak penulis dan ilustrator baru seiring kemudahan publikasi karya digital maupun cetak. Namun, belum tersedia platform khusus yang dapat mewadahi serta mendukung pengembangan kreativitas di bidang tersebut. Untuk menjawab kebutuhan ini, BersamaAdya.com melalui Adya Foundation merancang sebuah platform kursus online yang berfokus pada literasi, dengan tujuan memberikan akses pembelajaran yang relevan serta bimbingan mentor berpengalaman agar calon penulis dan ilustrator mampu menghasilkan karya kreatif yang layak industri. Sistem dirancang menggunakan metode prototype melalui tahapan UML, ERD, serta desain Low dan High Fidelity, kemudian diuji menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Hasil pengujian menunjukkan rata-rata skor 77,97 yang termasuk kategori Good, Grade C, dan Acceptable, sehingga sistem dinilai layak dan berpotensi menjadi wadah pengembangan penulis dan ilustrator.

Kata kunci: Perancangan, *online course*, *prototype*

1. Pendahuluan

Teknologi informasi telah memberikan sejumlah besar manfaat dan kemudahan bagi manusia [1]. Internet telah memberikan manfaat bagi semua bidang seperti bisnis, ilmu pengetahuan (pendidikan), pemerintahan, dan organisasi. Sehingga kini sangat bermanfaat bagi sektor pendidikan untuk memudahkan segi belajar mengajar antara guru dan siswa. Teknologi dalam pembelajaran ini disebut *Online course* atau sistem pembelajaran secara elektronik atau online (*e-learning*).

Online course adalah sebuah platform teknologi informasi yang dimaksudkan untuk membantu siswa/peserta didik belajar secara *online* dengan memberikan akses yang mudah dan fleksibel ke berbagai macam materi pembelajaran, seperti teks, video, audio [2]. Menurut survei yang dilakukan oleh Statista pada tahun 2022, jumlah pengguna *e-learning* global diprediksi akan mencapai lebih dari 1,1 miliar pada tahun 2023, yang menunjukkan minat masyarakat terhadap pembelajaran berbasis digital cukup meningkat sekitar 67% [3]. Kondisi ini akan menjadi dampak pertumbuhan platform pembelajaran yang dirancang khusus untuk meningkatkan pembelajaran.

Minat terhadap penulisan buku dan ilustrasi meningkat di Indonesia. Banyak penulis dan ilustrator baru muncul, terutama karena semakin banyaknya *platform* publikasi karya, baik digital maupun cetak, yang menjadi lebih mudah untuk menampilkan karya mereka. Menjadi penulis atau ilustrator masih terbatas karena tidak ada platform khusus yang tersedia untuk merancang kreativitas menulis dan ilustrasi. Menurut Badan Bahasa Kemendikbud, di Indonesia, belum ada institusi/lembaga pendidikan formal khusus untuk ilustrasi buku anak-anak, terutama dalam bentuk program studi.

Oleh karena itu, sebagian besar ilustrator masih bermodalkan autodidak atau kemampuan sendiri [4]. Hal ini menunjukkan bahwa portal pendidikan diperlukan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan pembelajaran yang lebih terarah di bidang ini.

Demi meningkatkan minat baca, Prof. Mochamad Nursalim, dosen dari Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Surabaya (Unesa) mengatakan jika diperlukan kesadaran bahwa kini ada sumber bacaan dan pengetahuan yang sangat beragam. Buku tidak lagi hanya menjadi berbentuk buku cetak, tetapi juga buku elektronik atau *e-book* maupun jurnal-jurnal atau hasil riset yang dapat diakses di berbagai platform terpercaya [5].

Untuk mendukung kreativitas buku maka diperlukan calon penulis dan ilustrator yang mendapatkan pembelajaran yang baik dan mendukung keterampilan mereka, maka *online course* ini dirancang untuk mempermudah menyediakan materi pembelajaran dan bimbingan dari para mentor berpengalaman. Berprofesi sebagai ilustrator *freelance* di Indonesia tidaklah mudah. Hal ini dikarenakan belum adanya platform khusus yang menghubungkan ilustrator dengan pelanggan. Alhasil, ruang untuk berinteraksi, mempromosikan karya, dan melakukan jual beli jasa ilustrasi masih sangat terbatas [6]. Ini menyebabkan keterbatasan akses terhadap sumber daya edukasi yang berkualitas dan mentor yang berpengalaman untuk para calon penulis dan ilustrator.

Bersamaadnya.com memiliki peran untuk membantu membangun wadah keterampilan dari penulis dan ilustrator. Bersamaadnya.com adalah sebuah platform sosial di bidang pendidikan yang berfokus pada pemberian akses literasi yang luas. Melalui wawancara dengan Kak Natalya selaku koordinator Bersamaadnya, platform ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi masyarakat, tetapi juga mendorong pemberdayaan diri dan perancangan kreativitas seperti penyediaan *online course* untuk menjadi wadah kreativitas menjadi penulis dan ilustrator buku dan menghasilkan buku bacaan yang memadai [7].

Bersamaadnya.com merupakan portal edukasi dibawah naungan Adya Foundation. Adya Foundation merupakan organisasi sosial yang didirikan sejak 18 Januari 2021

berdasarkan Surat Keputusan Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia bernomor AHU-0002378.AH.01.04 Tahun 2021 dengan nama resmi Yayasan Adya Pelita Indonesia. Adya Foundation memiliki visi dan misi untuk peningkatan akses pendidikan dan literasi, mulai dari memberikan akses literasi pada anak hingga mampu berkarya. Dalam organisasi ini, mereka memberikan wadah bagi anak-anak, remaja hingga pemuda dan orang tua untuk 'belajar, berkarya dan bertumbuh bersama'.

Adya Foundation bercita-cita menyediakan platform *online course* yang dirancang khusus untuk mendukung para penulis dan ilustrator mengembangkan potensi mereka. Melalui platform ini, para peserta akan mendapatkan akses ke materi belajar yang relevan dan bimbingan dari mentor untuk dapat menghasilkan karya-karya bacaan atau kreatif yang layak untuk industri. Melalui wawancara dengan pihak koordinator yaitu Kak Natalya hal ini dilatarbelakangi tantangan yang dihadapi oleh para penulis dan ilustrator seperti kesulitan mencari sumber belajar yang sesuai dan sulit menemukan mentor.

Dengan adanya platform ini, diharapkan kendala-kendala tersebut dapat diatasi sehingga para peserta dapat menghasilkan karya mereka. Dengan adanya platform khusus tersebut, akan menjadi sumber pendapatan baru karena kelas yang diadakan di platform *online course* adalah premium, namun dengan harga yang lebih terjangkau. Selain itu kendala lainnya dari Adya foundation adalah minimnya koleksi buku digital yang tersedia di situs bawahan naungan mereka, Bersamaadya.com. Sehingga kurang optimal untuk diberikan kepada anak-anak untuk bahan literasi. Oleh karena itu mereka berencana membangun sebuah *online course* agar bisa menjadi wadah bagi calon penulis dan ilustrator mengembangkan bakat mereka dan menghasilkan karya mereka. Hasil karya mereka nantinya akan dipublish di platform Bersamaadya.com sebagai upaya memperluas koleksi buku digital.

Portal Bersamaadya.com memiliki tujuan untuk menjadi pusat edukasi *online* yang menghubungkan penulis dan ilustrator pemula dengan sumber daya serta mentor yang berkualitas. Portal ini dirancang untuk menyediakan akses kursus yang terstruktur, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pengguna. Keunggulan dari Bersama adya.com terletak pada kemampuannya untuk menggabungkan elemen-elemen kreatif dan literasi melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif. Selain itu, portal ini menyediakan komunitas yang memungkinkan kolaborasi antara penulis, ilustrator, dan mentor profesional, menciptakan ruang untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman, sehingga dapat meningkatkan kualitas serta keterampilan kreatif pengguna. Dengan demikian, Bersamaadya.com diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi tantangan pendidikan literasi dan pembelajaran skill menulis serta ilustrator kreatif di era digital.

Dalam perancangan *online course*, metode yang digunakan adalah metode *prototype*. Metode *prototype* membantu peneliti dalam perancangan untuk membuat versi awal dari sistem yang kemudian akan diuji oleh pengguna [8]. *Prototype* adalah bentuk awal dari perangkat lunak yang berfungsi sebagai percobaan desain, dengan tujuan membantu pengembang dan pengguna dalam menemukan solusi rancangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan [9]. Kelebihan utama metode *prototype* adalah keterlibatan pelanggan dalam perancangan sistem memungkinkan hasil dari produk lebih mudah disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan mereka, selain itu metode *prototype* akan membantu pengerjaan dan mempercepat proses, sehingga sistem dapat diselesaikan lebih efisien dengan kesalahan resiko lebih rendah [10].

Sejalan dengan penelitian sebelumnya, metode *prototype* terbukti efektif dalam pengembangan sistem berbasis e-learning. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Kencana dkk. [11] berhasil mengimplementasikan metode *prototype* untuk membantu perusahaan dalam pengelolaan

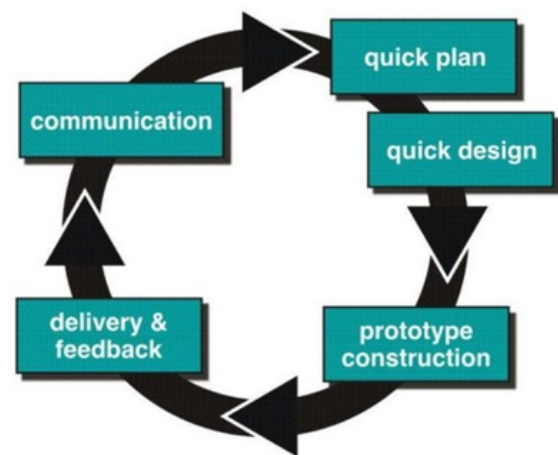
proyek arsitektur. Penelitian lain oleh Abdillah dan Kurniasti [12] juga menunjukkan bahwa penggunaan metode prototype pada aplikasi registrasi vaksinasi berbasis mobile mampu menghasilkan sistem yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna, karena melibatkan mereka sejak tahap awal perancangan. Selain itu penelitian oleh Ferianti dan Nugraha [13] yang berfokus pada pembuatan *user interface* dan pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan hasil yang baik, sehingga sistem dinilai layak digunakan.

2. Metoda Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk Perancangan *online course* untuk Menjadi Penulis Buku dan Ilustrator: Studi Kasus pada Bersamaadya.com adalah metode Prototype. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti membuat versi awal dari sistem yang dapat langsung diuji oleh pengguna, sehingga masukan dapat segera diperoleh untuk melakukan perbaikan. Kelebihan utama metode ini adalah keterlibatan pengguna dalam proses perancangan, sehingga sistem lebih mudah disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan mereka. Selain itu, metode prototype membantu mempercepat proses pengembangan dengan risiko kesalahan lebih rendah.

Responden dalam penelitian ini adalah calon pengguna yang berasal dari jenjang SMP hingga perguruan tinggi, karena kelompok usia tersebut relevan dengan target pengguna platform *online course* penulisan dan ilustrasi.

Pengujian *usability* dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Responden diminta menjawab 10 pernyataan dengan skala *likert* 1–5. Data yang terkumpul diolah menggunakan formula perhitungan SUS untuk memperoleh skor tiap responden. Selanjutnya skor responden dihitung rata-ratanya, kemudian dianalisis dengan mengacu pada standar interpretasi SUS. Adapun tahapan-tahapan pada metode Prototype [14].



Gambar 1. Metode Prototype [15]

a. Communication

Berdiskusi dalam bentuk wawancara dengan kak Natalya sebagai koordinator dari BersamaAdya yang terlibat untuk menentukan kebutuhan awal perangkat lunak tersebut, serta menetapkan tujuan, kebutuhan utama, dan gambaran umum dari bagian-bagian sistem yang perlu dikembangkan pada tahap selanjutnya. Penelitian ini dilakukan dengan Ni Putu Natalya, sebagai koordinator BersamaAdya dan I Komang Suartama sebagai teknisi pengembangan.

a. Quick plan

Pembuatan prototype dibuat dengan fokus pada elemen utama dan dilanjutkan dengan pemodelan berupa desain awal. Pada tahapan ini, desain dibuat untuk menggambarkan semua aspek perangkat lunak yang diketahui, dan desain ini menjadi dasar pembuatan prototype.

b. Modeling Quick Design

Pada tahapan ini, fokus yang utama adalah tampilan fitur-fitur perangkat lunak yang dapat diakses oleh pengguna. Quick Design digunakan untuk pendekatan pemodelan yang berfokus pada pembuatan prototype. Perencanaan dirancang dengan menggunakan beberapa model berbasis objek dengan alat bantu UML, seperti Use Case untuk mendefinisikan fungsi-fungsi sistem, Class Diagram untuk menunjukkan kelas-kelas yang ada dalam sistem, dan Activity Diagram untuk menjelaskan alur proses kerja.

c. *Construction Prototype*

Bagian construction atau konstruksi desain meliputi pembuatan rancangan kerangka kerja tau prototype perangkat lunak yang akan dirancang. Desain ini merupakan fondasi untuk memulai konstruksi prototype, dengan berfokus pada aspek-aspek perangkat lunak yang akan dilihat oleh pengguna akhir, misalnya antarmuka pengguna atau tampilan.

d. *Deployment Delivery & Feedback*

Pada tahapan ini, prototype yang telah dibuat oleh pengembang akan didistribusikan kepada pengguna/pelanggan untuk dievaluasi. Selanjutnya, apabila masih ada yang berkenan mengenai rancangan, maka pelanggan memberikan feedback yang akan digunakan untuk merevisi kebutuhan perangkat lunak yang hendak dirancang.

3. Hasil Penelitian

Pada penelitian ini digunakan metode Prototype untuk merancang *online course* pada platform BersamaAdya.com. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti membuat versi awal sistem yang dapat langsung diuji oleh pengguna, sehingga masukan dapat segera diperoleh untuk penyempurnaan desain. Tahapan metode ini meliputi *communication*, *quick plan*, *modelling quick design*, *construction of prototype*, hingga *deployment, delivery and feedback*. Pendekatan ini relevan dengan kondisi penelitian, mengingat hingga saat ini belum tersedia platform khusus yang mendukung calon penulis dan ilustrator di Indonesia sementara minat terhadap e-learning dan literasi digital terus meningkat.

Secara akademis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan model e-learning berbasis prototype yang dapat diterapkan pada bidang literasi dan kreativitas. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu BersamaAdya.com dalam menyediakan sarana pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan calon penulis serta ilustrator, sekaligus memperkaya literasi digital di masyarakat.

3.1. Communication

Pada tahapan ini, diperoleh informasi mengenai kebutuhan fungsional dan non fungsional dari *online course* BersamaAdya.com untuk 3 peran dalam sistem informasi ini yaitu peserta, mentor dan admin, yang akan dirancang berdasarkan hasil diskusi dengan tim IT BersamaAdya. Hasil identifikasi kebutuhan adalah :

a. Kebutuhan Fungsional Sistem

Berdasarkan kebutuhan dari *online course* Bersamaadya.com terdapat beberapa fungsi, yaitu:

1. Fitur sistem untuk Peserta antara lain:

- a) Login
- b) Memilih kursus
- c) Mengelola Tugas
- d) Mengelola profile
- e) Berdiskusi di Forum
- f) Logout

2. Fitur sistem untuk Admin antara lain:

- a) Login
- b) Mengelola profile
- c) Mengelola Kursus
- d) Melihat Data User
- e) Mengelola Mentor
- f) Logout

3. Fitur sistem untuk Mentor antara lain:

- a) Login
- b) Berdiskusi di Forum
- c) Mengelola Kursus
- d) Menilai Tugas
- e) Logout

b. Kebutuhan Non Fungsional

Berdasarkan kebutuhan dari sistem *online course*, kebutuhan non-fungsional yang harus dipenuhi meliputi:

1. Sistem yang dirancang dengan antarmuka pengguna (user interface) yang mudah digunakan oleh semua jenis pengguna termasuk peserta, mentor dan admin.

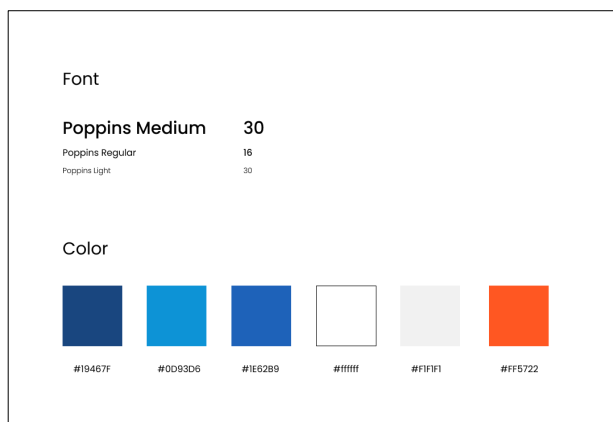
2. Akses terhadap fitur-fitur dalam sistem hanya dapat dilakukan oleh pengguna yang telah login menggunakan akun masing-masing untuk menjaga keamanan data.
3. Sistem menyediakan tampilan dan fitur yang disesuaikan dengan peran pengguna, seperti admin yang dapat mengelola data kursus dan mentor, serta mentor yang memiliki akses untuk menilai tugas dan berinteraksi dengan peserta melalui forum diskusi.

3.2. Quick Plan

Dalam tahap quick plan, akan dibuatkan panduan antarmuka pengguna, perencanaan dan aktivitas selanjutnya, serta prototype berdasarkan hasil diskusi dari tahap sebelumnya.

a. Panduan Antarmuka Pengguna

Berikut merupakan panduan antarmuka dari sistem *online course* Bersamaadya.com.



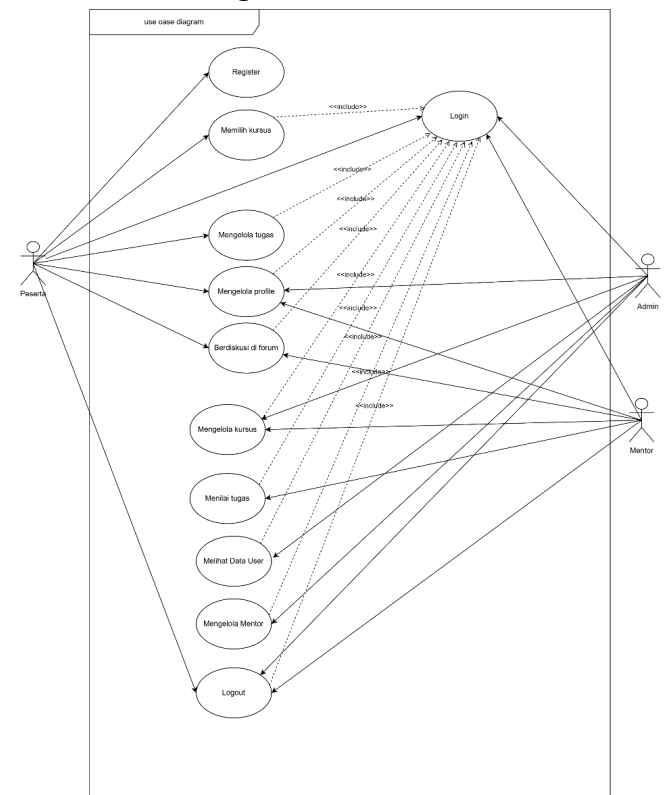
Gambar 2. Panduan Antarmuka Pengguna

3.3. Modelling Quick Design

Pada tahap ini, akan dibuatkan diagram rancangan yang mencakup UML dan ERD serta desain antarmuka pengguna sederhana atau prototype dengan fidelitas yang rendah. Rancangan ini akan dikembangkan berdasarkan hasil dari quick plan dengan menggunakan tools Figma.

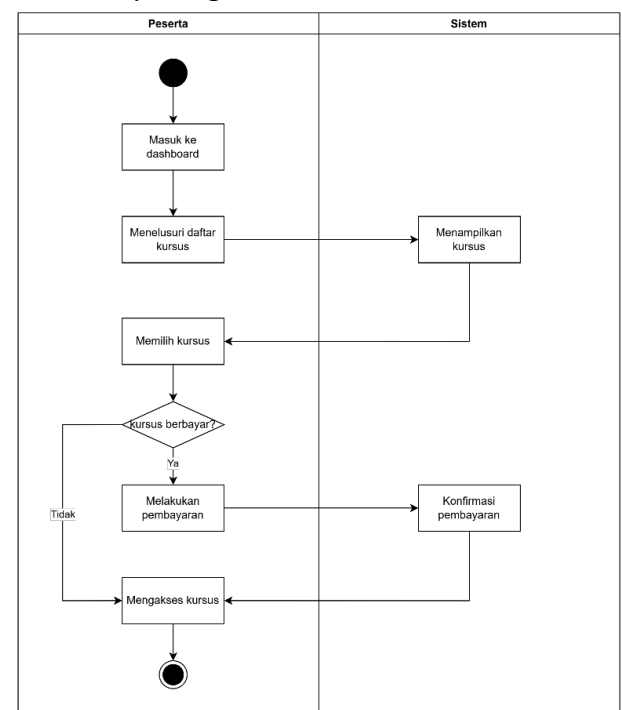
a. Rancangan Diagram

1. Use Case Diagram



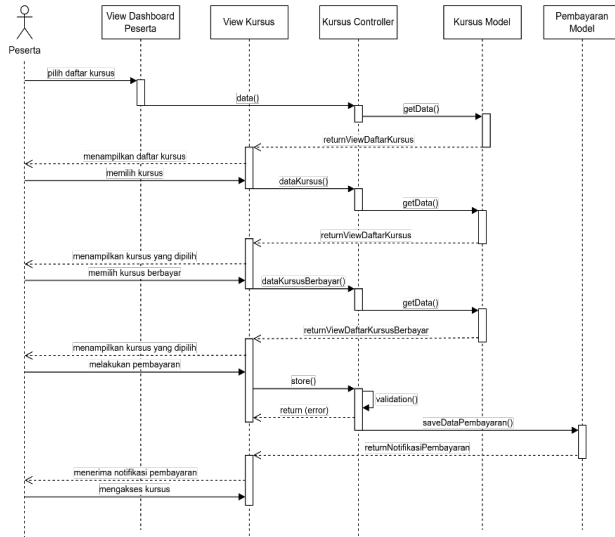
Gambar 3. Use Case Diagram

2. Activity Diagram



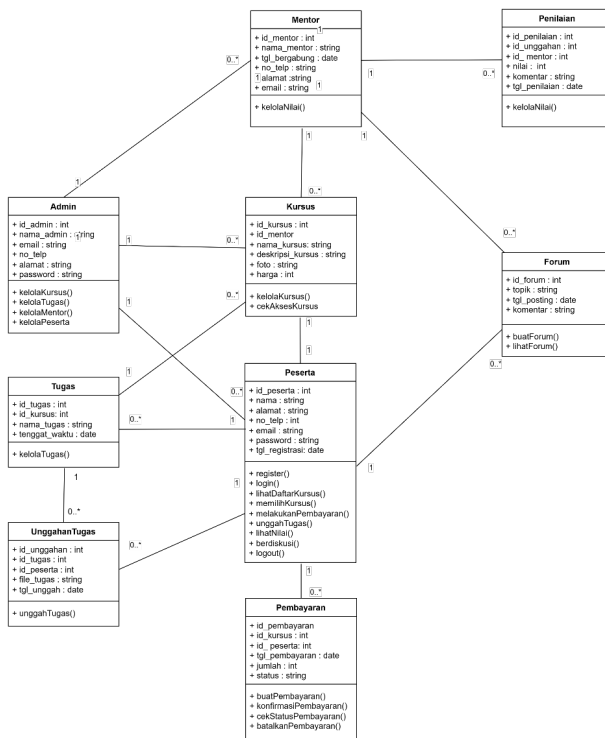
Gambar 4. Activity Diagram

3. Sequence Diagram



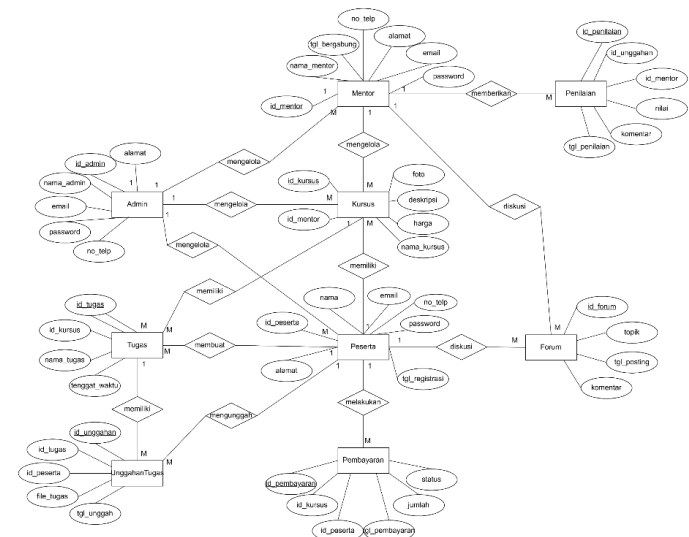
Gambar 5. Sequence Diagram

4. Class Diagram



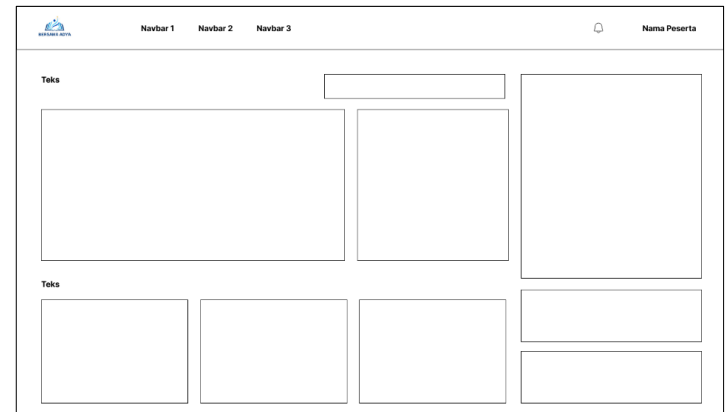
Gambar 6. Class Diagram

5. Entity Relationship Diagram

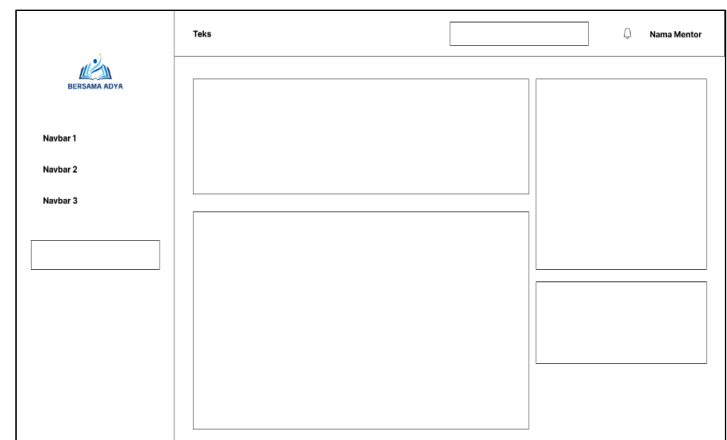


Gambar 7. Entity Relationship Diagram

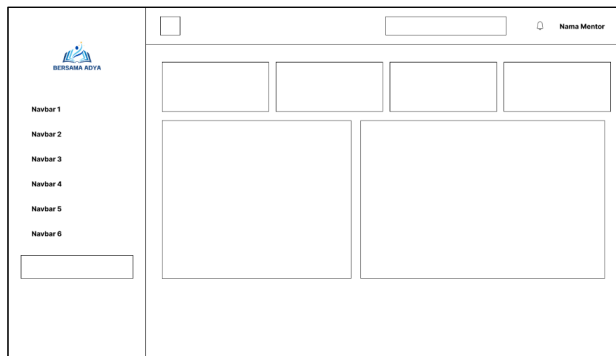
b. Rancangan Desain Low Fidelity



Gambar 8. Rancangan Dashboard Peserta



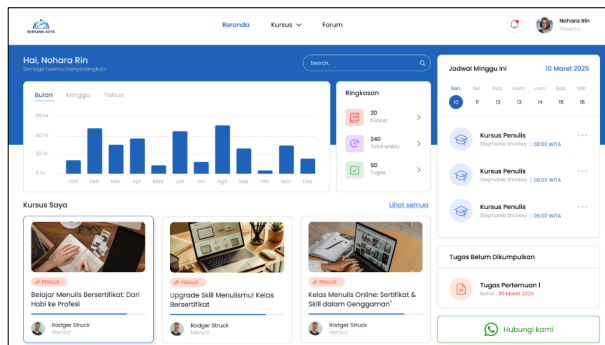
Gambar 9. Rancangan Dashboard Mentor



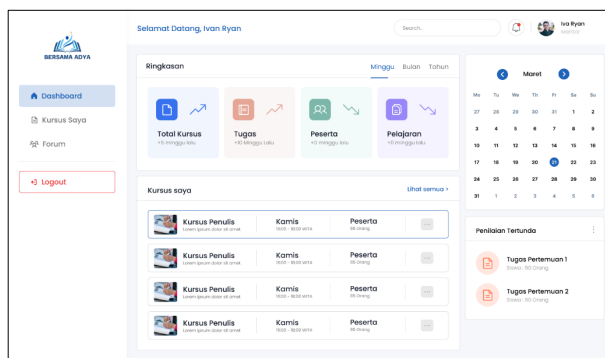
Gambar 10. Rancangan Dashboard Admin

3.4. Construction Prototype

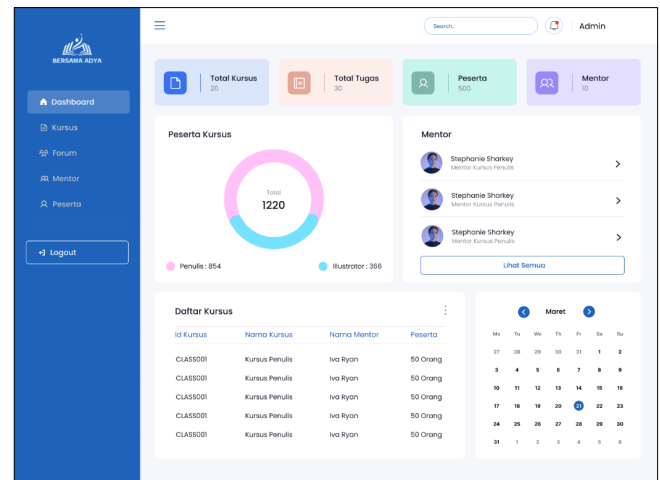
Dalam tahap ini, akan dibuat desain user interface yang lebih detail atau high fidelity prototype berdasarkan rancangan low fidelity prototype sebelumnya.



Gambar 11. Tampilan Dashboard Peserta



Gambar 12. Tampilan Dashboard Mentor



Gambar 13. Tampilan Dashboard Admin

3.5. Deployment Delivery & Feedback

Pada tahap ini, desain user interface diserahkan ke pengguna untuk diberikan feedback oleh tim pengembangan atau developer. Saran berupa untuk *online course* difokuskan ke kelas dan tidak perlu ditambahkan sistem penggajian, sistem gunakan bahasa indonesia karena target untuk anak-anak jenjang SMP-Kuliah.

3.6. Pengujian User Interface

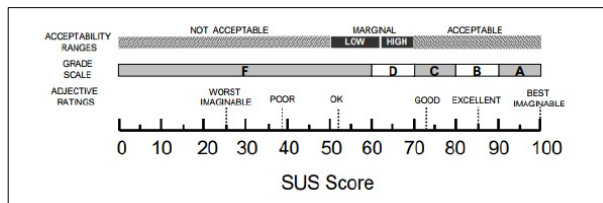
Pada pengujian interface ini memiliki tujuan untuk hasil dari antar muka pengguna (user interface) yang telah dirancang sudah sesuai dengan harapan yaitu dapat mudah digunakan, intuitif dan informatif untuk kepuasan pengguna. Pada penelitian pengujian sistem ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Berikut adalah hasil dari pengujian.

Tabel 1. Hasil Skor SUS

Responden	Total Skor SUS
1	92,5
2	72,5
3	97,5
4	90
5	70
6	70
7	85
8	90
9	72,5
10	60
11	60
12	92,5
13	80
14	40
15	72,5

16	82,5
17	85
18	72,5
19	87,5
20	82,5
21	82,5
Total	1637,5
Rata-rata	77,97619048

Hasil rata-rata dari skor SUS yang diperoleh adalah 77,9 maka kategorinya adalah “GOOD” dan tersebut termasuk dalam *grade scale* C. Artinya, sistem yang telah diuji memiliki tingkat usability yang cukup baik. Pada *Acceptability Ranges* adalah aspek penentuan dari penerimaan desain UI. Dengan skor 77,9 maka termasuk ke dalam kategori “Acceptable”.



Gambar 14. SUS Score

4. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang dijelaskan pada BAB I serta pembahasan yang telah diuraikan dalam BAB III dan BAB IV, maka simpulan dari penelitian “Perancangan Portal *online course* Untuk Menjadi Penulis Buku Dan Ilustrator Studi Kasus Bersamaadya.Com” adalah sebagai berikut:

- Telah berhasil dibuat sistem *online course* untuk mendukung atau menjadi wadah pembelajaran menjadi ilustrator dan penulis. Proses perancangan melibatkan tahapan seperti Unified Modelling Language (UML), perancangan Entity Relationship Diagram (ERD). Selanjutnya dalam bentuk desain antarmuka dalam bentuk high fidelity.
- Pengujian terhadap desain antarmuka sistem telah digunakan dengan metode System Usability Scale (SUS). Hasil pengujian rata-rata 77,9 yang termasuk “GOOD” dengan grade C dan berada dalam tingkat *Acceptable*.

5. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disampaikan bahwa diperlukan beberapa saran untuk memastikan keberhasilan dari rancangan sistem yang telah dibuat. Adapun saran yang diberikan oleh peneliti adalah:

- Peneliti berikutnya disarankan untuk memperhatikan konsistensi dalam perancangan user interface, dari segi pewarnaan, huruf dan elemen visual lainnya. Guna menciptakan pengalaman pengguna yang lebih optimal
- Peneliti selanjutnya disarankan melakukan evaluasi terhadap antarmuka yang telah dikembangkan agar memperoleh pemahaman lebih dalam mengenai cara pengguna berinteraksi dengan sistem.
- Kepada Adya Foundation selaku lembaga yang menaungi portal edukasi *online course* Bersamaadya.com, disarankan untuk terus melakukan inovasi dan pemeliharaan sistem secara berkelanjutan. Hal ini mencakup peningkatan kualitas konten, pengembangan fitur kelas, serta penguatan komunitas belajar agar platform ini tidak hanya menjadi tempat belajar, tetapi juga menjadi ruang berkembang bagi para ilustrator maupun penulis. Evaluasi rutin terhadap kepuasan pengguna dan kebutuhan pasar juga perlu dilakukan untuk menjaga relevansi dan daya saing platform di tengah ekosistem pembelajaran digital yang terus berkembang.

6. Daftar Pustaka

- [1] R. S. Sasmita, “Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Rimba Sastra Sasmita,” *JURNAL PENDIDIKAN dan KONSELING*, vol. 2, no. 1, hlm. 99–103, 2020.
- [2] I. Magdalena, Andriyanto, dan R. Refaldi Reki, “Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan Whatsapp Sebagai Solusi Di Tengah Penyebaran

- Covid-19 Di Sdn Gembong 1,” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, hlm. 1–16, 2020.
- [3] Statista, “Online Education - Indonesia.” Diakses: 26 November 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.statista.com/outlook/dmo/eservices/online-education/indonesia>
- [4] E. Ghozalli, *Panduan Mengilustrasi Dan Mendesain Cerita Anak Untuk Tenaga Profesional*. Jakarta: Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia, 2020.
- [5] Y. Indrasari, “UNESCO Sebut Minat Baca Orang Indonesia Masih Rendah.” Diakses: 26 November 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.rri.co.id/daerah/649261/unesco-sebut-minat-baca-orang-indonesia-masih-rendah>
- [6] N. F. Rumagutawan, A. Putra Kharisma, dan C. Dewi, “Perancangan Aplikasi Penyedia Jasa Ilustrator berbasis Android menggunakan Metode Human Centered Design (HCD),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 4, hlm. 1414–1422, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [7] Bersama Adya, “Bersama Adya.” Diakses: 28 November 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://bersamaadya.com>
- [8] C. A. Pamungkas dan P. A. Raharja, “Rancang Bangun Learning Management System Berbasis Code Igniter Menggunakan Metode Prototype,” *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, vol. 9, no. 2, hlm. 215–220, Sep 2022, doi: 10.30656/jsii.v9i2.5276.
- [9] Y. Dwi Atma, P. Prima Insan, dan N. Bin Idris, “Implementasi Model-View-Template Pada Aplikasi Surat Keterangan Pendamping Ijazah Berbasis Web,” *Jurnal Teknologi Terpadu*, vol. 11, no. 2, hlm. 20–30, 2024.
- [10] Accounting Binus, “Memahami System Development Life Cycle.”
- [11] I. M. A. W. S. Kencana, M. A. P. Putra, dan I. N. Purnama, “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Proyek Pada Apada Studio Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype,” *Jurnal Teknologi Terpadu*, vol. 13, no. 1, hlm. 51–60, 2025.
- [12] L. A. Abdillah dan A. Kurniasti, “Mobile-Based COVID-19 Vaccination Registration Application Prototype,” *Sinkron: Jurnal dan Penelitian Teknik Informatika*, vol. 7, no. 3, hlm. 2152–2159, Sep 2022, doi: 10.33395/sinkron.v7i3.11779.
- [13] L. A. Ferianti dan F. Nugraha, “Sistem Pusat Pelayanan Anak Untuk Optimalisasi Perkembangan Anak Berbasis Web,” *Jurnal Teknologi Terpadu*, vol. 12, no. 2, hlm. 151–157, 2024.
- [14] D. Ardiyansah, O. Pahlevi, dan T. Santoso, “Implementasi Metode Prototyping Pada Sistem Informasi Pengadaan Barang Cetakan Berbasis Web,” *Jurnal Teknik dan Sains*, vol. 2, no. 2, hlm. 17–22, 2021.
- [15] I. N. Azis, M. Indra, dan M. Khoirusofi, “Perancangan Sistem Informasi E-Arsip Pada CV Asli Satia Persada Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype,” *Jurnal Ilmu Komputer, Teknik dan Multimedia*, vol. 1, no. 2, hlm. 320–331, 2023.