

Perancangan dan Implementasi Web E-LitCafe dalam Meningkatkan Literasi Digital Pengunjung Café Terrace di Pamusian Kota Tarakan

Rita Kumala Sari¹, Hasnawati², Hilman Safitra³

Program Studi Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Borneo Tarakan
ritakumalaborneo@gmail.com, hasnaw037@gmail.com, hilmanhamsah08@gmail.com

Informasi Artikel	ABSTRACT
Submit: 12 – 02 – 2024 Diterima: 25 – 03 – 2024 Dipublikasikan: 01 – 04 – 2024	<p>This research aims to design and implement a web platform called E-LitCafe, with the aim of increasing the digital literacy of visitors to Café Terrace in Pamusian, Tarakan City. The method used in this research is survey and software development. The survey was conducted to collect information about the digital literacy level of Café Terrace visitors, their needs, and preferences in terms of digital learning. . The results achieved by media development, the media expert assessment reached 85%, and the material expert assessment received 90% assessment points. The visitor evaluation result was 95% very good, the visitor evaluation score was 97% in terms of effectiveness, and the attractiveness evaluation score was 83% in the very good category, so the overall average score was 91.67% which was included in the very good category. Initial evaluation results show that E-LitCafe provides significant benefits for Café Terrace visitors.</p> <p>Keywords: digital library, interest in reading, literacy coffee.</p>
Penerbit	ABSTRAK
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Insan Budi Utomo, Malang, Indonesia	<p>Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sebuah platform web yang disebut E-LitCafe, dengan tujuan meningkatkan literasi digital pengunjung Café Terrace di Pamusian, Kota Tarakan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dan pengembangan perangkat lunak. Survei dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang tingkat literasi digital pengunjung Café Terrace, kebutuhan mereka, serta preferensi dalam hal pembelajaran digital. . Hasil yang dicapai oleh pengembangan media, penilaian ahli media mencapai 85%, dan penilaian ahli materi mendapatkan poin penilaian 90%. Hasil evaluasi pengunjung sebesar 95% sangat baik, skor evaluasi pengunjung sebesar 97% dari segi keefektifan, dan skor evaluasi daya tarik sebesar 83% dengan kategori sangat baik, sehingga rata-rata skor keseluruhan sebesar 91,67% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa E-LitCafe memberikan manfaat yang signifikan bagi pengunjung Café Terrace.</p> <p>Kata kunci: perpustakaan digital, minat baca, <i>literacy coffee</i>.</p>

PENDAHULUAN

Membaca merupakan kegiatan yang sangat penting, maka pemerintah berusaha untuk menggairahkan minat baca melalui berbagai inisiatif, misalnya membuka perpustakaan atau menghadirkan buku dongeng dan nonfiksi. Pelajari dasar-dasar membaca sejak dini. Pengetahuan dunia dapat dipelajari melalui membaca dan menulis, dan kontrol pengetahuan tidak hilang melalui membaca terus-menerus. Membaca merupakan jembatan untuk memperluas wawasan, memperluas pengetahuan dan mengkritisi lingkungan (Maula et al., 2019). Gerakan literasi menyimak, membaca, dan mengamati tumbuh subur dalam proses sosial masyarakat Indonesia. Kurangnya minat masyarakat terhadap perpustakaan, terutama di kalangan generasi muda, disebabkan oleh monoton dan kurangnya inovasi di perpustakaan, karena perpustakaan di Kota Tarakan adalah desain formal atau formal yang melambangkan kehormatan dan ketenangan. Itu karena gigi. dan suasana yang membosankan. Itu sebabnya orang tidak repot-repot pergi ke perpustakaan. Itu sebabnya anak muda lebih suka pergi ke kafe daripada perpustakaan. Para tamu yang mengunjungi kafe sering menggunakan fasilitas WiFi kafe untuk menyelesaikan tugas sekolah, menyelesaikan dokumen, atau mengejar pembaruan sambil minum kopi. Upaya kreatif yang menggabungkan konsep kafe dan perpustakaan, yang bertujuan untuk menjaga perpustakaan tetap hidup di masyarakat.

Konsep kafe-perpustakaan tidak hanya mencirikan citra baru perpustakaan, tetapi juga membantu generasi muda untuk menggabungkan hiburan dan pendidikan. Minat membaca di Indonesia berada dalam situasi yang sulit, dan tanpa tindakan segera, negara ini akan tertinggal jauh dari negara-negara lain. Agar anak-anak kita dapat bersaing dengan bangsa lain, kita perlu mengembangkan minat membaca sejak usia dini. Pemerintah dan sektor swasta telah mengambil berbagai langkah untuk mempromosikan minat membaca, termasuk pengenalan program membaca, tetapi hasilnya tidak memuaskan. Lingkungan terdekat, seperti rumah dan sekolah, merupakan faktor pendukung penting dalam meningkatkan minat baca di kalangan anak muda saat ini (Ikawati, 2013).

Literasi Coffee Café Library di Teras Pamusian Kota Tarakan saat ini sedang dikaji oleh para peneliti dan diharapkan dapat meningkatkan minat baca pengunjung dengan memadukan konsep kekinian yaitu menggabungkan coffee shop dengan buku bacaan, dipadukan dengan berbagai kegiatan sehari-hari seperti Review buku. Selain kegiatan bedah buku, ada juga cara untuk menarik perhatian pengunjung seperti bedah film dan bedah buku, agar kegiatan Perpustakaan Kafe Literasi tidak monoton, dan pengunjung yang hadir tertarik dengan berbagai kegiatan perpustakaan. Perpustakaan Kafe Literasi Coffee, Oleh karena itu, upaya yang diharapkan adalah perlahan menumbuhkan minat baca pengunjung dari masyarakat.

Pusat penelitian ini adalah Café Terrace di Pamusian, Kota Tarakan. Pemilihan tempat ini didasarkan pada popularitasnya dan kehadiran orang-orang dari berbagai latar belakang di kafe tersebut. Dengan melibatkan pengunjung Café Terrace, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam peningkatan literasi digital di masyarakat setempat.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi yang efektif untuk meningkatkan literasi digital pengunjung Café Terrace. Rancangan web E-LitCafe yang diimplementasikan akan berfungsi sebagai sumber pengetahuan yang mudah diakses dan interaktif, yang dapat membantu pengunjung memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang literasi digital. dari tahun ke tahun. Kehadiran perpustakaan cafe di masyarakat dapat mengemban peran dan fungsi sebuah perpustakaan. Sebagai tempat baru, menarik untuk menggali lebih dalam ke Library Cafe untuk memotivasi pengunjung membaca.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, perpustakaan perlu berperan proaktif, inovatif dan kreatif dalam memuaskan dan memuaskan pengunjungnya. Kegiatan inovatif Perpustakaan Kafe Kopi Literasi meliputi debat umum, debat politik, resensi buku, resensi film, dan ceramah film. (Nuraini et al., 2021). Karya Mashani sebelumnya tentang mempromosikan ketertarikan literasi dan hubungan sosial melalui konsep media perpustakaan kafe menunjukkan bahwa pembangunan perpustakaan kafe harus memperhatikan desain, lokasi, jenis layanan yang disediakan, koleksi dan kolaborasi. menyarankan bahwa itu perlu. Ini menunjukkan bahwa seseorang harus membayar (Mashani, 2016). Perpustakaan membutuhkan tempat yang nyaman, tenang dan ramah di mana pengunjung dapat merasa segar dan termotivasi untuk membaca. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan platform web E-LitCafe di teras rumahnya di Cafe Balmutsin, Tarakan. E-LitCafe bertujuan untuk meningkatkan literasi digital pelanggan kafe dengan menyediakan akses ke sumber daya digital dan konten pendidikan terkait literasi digital. Dengan adanya E-LitCafe, kami berharap pengunjung terasnya dapat belajar lebih banyak tentang teknologi, keamanan online, penggunaan internet yang efektif, dan semua aspek literasi digital.

Pada era digital seperti saat ini, literasi digital telah menjadi keahlian yang sangat penting. Literasi digital merujuk pada kemampuan seseorang untuk menggunakan, memahami, dan berpartisipasi secara efektif dalam dunia digital. Peningkatan literasi digital diperlukan agar individu dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dengan baik dalam kehidupan sehari-hari mereka. Salah satu cara untuk meningkatkan literasi digital adalah melalui penggunaan platform online yang didedikasikan untuk tujuan itu. E-LitCafe adalah konsep web yang dikembangkan untuk meningkatkan literasi digital pengunjung Café Terrace di Pamusian, Kota Tarakan. Café Terrace adalah kafe yang populer di kota tersebut dan sering dikunjungi oleh orang-orang dari berbagai latar belakang. Di Kota Tarakan, terdapat Café Terrace, sebuah kafe yang terletak di Pamusian. Kafe ini memiliki potensi besar untuk menjadi ruang interaksi dan diskusi bagi masyarakat, namun masih minim dalam hal literasi digital. Hal ini dapat menghambat pengunjung kafe dalam memanfaatkan teknologi digital dengan baik. Dalam rangka meningkatkan literasi digital pengunjung Café Terrace di Pamusian, perlu adanya upaya yang sistematis. Oleh karena itu, perancangan dan implementasi web E-LitCafe menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi hal tersebut. Dengan meningkatnya literasi digital, pengunjung Café Terrace di Pamusian, Kota Tarakan akan dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini akan membantu mereka berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat digital, memperluas peluang pendidikan dan pekerjaan, serta meningkatkan kualitas hidup mereka secara keseluruhan.

Data pengunjung Perpustakaan Kafe Kopi Literasi Saat ini sedang diteliti oleh peneliti, Perpustakaan Kafe Kopi Literasi di Teras Pamusian, Kota Tarakan menggabungkan konsep modern kedai kopi dan membaca dengan berbagai kegiatan sehari-hari seperti meningkatkan resensi buku. , dimaksudkan untuk merangsang minat baca pembaca. Selain buku, ada cara lain untuk menarik perhatian orang, seperti film dan buku. Kami berharap acara mingguan di Kafe Literasi tidak akan membosankan dan para peserta akan menikmati berbagai kegiatan menarik. Karena itu, diharapkan hasilnya akan perlahan-lahan menyebar baca ke seluruh populasi mereka yang masuk. Oleh karena itu, upaya yang diharapkan adalah perlahan-lahan membangkitkan minat baca di kalangan pengunjung dari masyarakat. Data pengunjung untuk Perpustakaan Kafe Kopi Literasi rata-rata lebih dari 50 pengunjung. Jumlah pengunjung per bulan memperoleh 1.500, dan

jumlah total pengunjung per tahun mencapai 18.000. Karena semakin populernya perpustakaan kedai kopi dan meningkatnya popularitas pengunjung baru, jumlah pengunjung ke Coffee Literacy meningkat kendala tersebut. E-LitCafe merupakan sebuah platform berbasis web yang dirancang khusus untuk meningkatkan literasi digital pengunjung kafe.

Tujuan utama kafe Literacy Coffee adalah untuk mengatasi kekhawatiran yang sebelumnya muncul terkait ketersediaan beberapa perpustakaan inovatif, serta memungkinkan kafe menyediakan lingkungan yang nyaman untuk membaca dan belajar kepada pengunjungnya. Alhasil, dengan menggunakan Kopi Literasi Kafe kami, seseorang dapat merasakan kenyamanan saat membaca. Di Kota Tarakan, masyarakat umumnya memiliki budaya yang tidak simpatik terhadap membaca gemar. Menurut hasil survey terhadap responden, generasi dewasa saat ini lebih sering menggunakan gadgetnya untuk saling bermain game online di warung kopi sambil mengantri untuk membaca buku digital. Hal ini disebabkan rendahnya tingkat membaca di Kota Tarakan dan banyaknya kedai kopi yang dijadikan sebagai tempat pertemuan dan silaturahmi dengan teman-teman yang sering menggunakan teknologi. Alhasil, faktor-faktor tersebut akhirnya menginspirasi berdirinya Kafe Literasi Coffee, dengan harapan pengunjung akan betah membaca di sana.

Diharapkan penelitian ini dapat membantu meningkatkan literasi digital pengunjung Cafe Terrace di Pamusian Kota Tarakan. E-LitCafe akan memberikan akses mudah ke konten digital yang relevan, meningkatkan pemahaman pengguna tentang literatur digital, dan memberikan kesempatan untuk berinteraksi dan berbagi pengetahuan dengan pengguna lain melalui Tujuan utama dari Café Literacy Coffee adalah untuk mengatasi kekhawatiran yang diungkapkan sebelumnya tentang ketersediaan beberapa perpustakaan inovatif, sehingga kafe dapat menyediakan pelanggan dengan lingkungan yang ramah untuk membaca dan belajar. adalah untuk literasi Cafe. Minum kopi membuat membaca lebih menyenangkan.

Pada umumnya ada budaya di Kota Tarakan yang tidak memahami bahwa membaca adalah hobi. Sebuah survei terhadap responden menemukan bahwa orang dewasa modern lebih cenderung menggunakan gadget mereka untuk bermain game online sambil mengantri untuk membaca e-book di kedai kopi. Hal ini disebabkan oleh tingkat melek huruf Kota Tarakan yang rendah dan banyaknya kafe tempat teman-teman yang paham teknologi bertemu dan berbaur. Faktor-faktor ini akhirnya menginspirasi terciptanya Coffee Literacy Café, dengan harapan pengunjung akan senang membaca.

Melalui perancangan dan implementasi web E-LitCafe, diharapkan pengunjung Café Terrace di Pamusian dapat meningkatkan pemahaman dan penerapan literasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, mereka akan lebih siap menghadapi tantangan teknologi digital yang semakin kompleks dan menjadi anggota yang aktif dalam masyarakat digital yang terus berkembang.

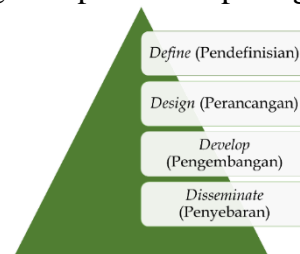
Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji *Perancangan dan Implementasi Web E-Litcafe Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pengunjung Café Terrace di Pamusian, Kota Tarakan*. Sehingga peneliti dapat mengetahui peran serta kendala dari Kafe Literasi Coffee dalam meningkatkan minat baca masyarakat khususnya generasi muda penikmat kopi.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan di sini secara luas diklasifikasikan menjadi "penelitian dan pengembangan" dan "penelitian terkait bisnis." (Gay et al., 2009). Dia menggunakan dua teknik penelitian kualitatif untuk memproduksi produk dan mengevaluasi efektivitasnya (Sugino, 2011).

Singkatan dari "metode R&D" berarti "penelitian dan pengembangan". Studi ini mengkaji mengapa literasi digital diperlukan sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis di kalangan pengunjung kafe, keterbatasan dan peluang sumber daya digital yang tersedia saat ini, dan jenis materi yang dibutuhkan untuk literasi digital. Sebaliknya, pengembangan berkaitan dengan hasil belajar, sehingga produk dapat diciptakan untuk memenuhi kebutuhan apapun, dengan atau tanpa fitur. Menurut semua data penelitian yang dikumpulkan, persyaratan fungsional yang paling jelas adalah beberapa jenis media digital yang mampu mendistribusikan bahan sastra yang sangat terorganisir dan sistematis.

Proses pengembangan produk juga memastikan proses evaluasi produk untuk memastikan produk layak digunakan. Selain itu, hasil kinerja produk dievaluasi untuk mengidentifikasi potensi risiko yang mungkin dihadapi pengguna setelah menggunakan produk. Metodologi pengembangan dapat dilihat pada gambar 1 di bawah.



Gambar 1. Metodologi Pengembangan

Berdasarkan gambar 1 di atas penelitian dalam artikel ini didasarkan pada metodologi penelitian dan pengembangan (R&D). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyediakan produk dalam bentuk "E-LitCafe" yang berfokus pada semua bidang pemikiran Islam dan pemikiran filosofis. Empat komponen utamanya dari model bisnis Four-D adalah definisi, desain, implementasi dan penyelesaian (pengiriman). Model pengembangan ini dipilih karena sejalan dengan tujuan pendidikan untuk memperluas ekosistem pendidikan. Diagram ini menunjukkan tahapan pembuatan model 4D. Mirip dengan apa yang dikatakan dalam prinsip sebelumnya. Tapi ini melampaui keuntungan materi yang dimaksudkan. Penelitian akan dilaksanakan di Cafe Terrace, Pamjjan, Kota Tarakan, Kalimantan Utara.

Hanya tahap validasi, *proof-of-concept*, dan analisis data uji menggunakan data pre-test dan post-test yang diselesaikan dalam penelitian ini. Untuk penelitian lebih lanjut, kita dapat melakukan uji validitas pada langkah berikutnya. Peserta memilih untuk mengembangkan model 4-D. Hal ini memungkinkan kami menambah panjang kenakan tubuh model 4D sekaligus menjaga proses pengembangan tetap sederhana dan mudah. Kami secara hati-hati dan sistematis mempromosikan proyek pengembangan bisnis berdasarkan model 4D di media digital yang memenuhi kebutuhan konsumen.

Fokus utama dari penelitian ini adalah Teras Kafe di Pamusian, Kota Tarakan. Fokus kajiannya adalah implementasi literasi digital yang telah dicapai melalui penggunaan website E-LitCafe. Pengguna tersebut dapat memiliki kelompok pengguna, tingkat pembelajaran, dan tingkat pemahaman literasi digital yang berbeda.

Teknik analisis data meliputi analisis kuantitatif untuk memahami kondisi media saat ini dan praktiknya. Anda dapat melihat hal berikut dalam tabel di bawah ini:

Pengambilan keputusan untuk mengungkapkan kelayakan media dan kepraktisan dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Kriteria Kelayakan dan Kepraktisan Media

Skor Persentase (%)	Kategori
76- 100	Sangat Layak/praktis
51- 75	Layak/Praktis
26- 50	Tidak Layak/Praktis
0-25	Sangat Tidak Layak/praktis

Setelah kita mendapatkan hasil mengenai efektivitas dan kepraktisan media sastra, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sastra sebelum dan sesudah tes menggunakan gain yang dinormalisasi (N-gain). Hal ini dilakukan untuk menentukan apakah telah terjadi perubahan dalam analisis sastra pengunjung kafe. Setelah membaca komentar dari pengunjung Literary Café dan menerima N-Gain-nya, tabel berikut menguraikan kriteria untuk meningkatkan kekhawatiran tentang hasil N-Gain-nya. Kriteria N-Gain Score dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut

Tabel 2.2 Kriteria N-Gain Score

Interval N-Gain	Kriteria
$G > 0,70$	Tinggi
$0,30 < G < 0,70$	Sedang
$G < 0,30$	Rendah

Dengan menggunakan temuan dari tujuan studi ini, tim peneliti akan mengembangkan dan mengeksekusi E-LitCafe online yang disesuaikan dengan kebutuhan pengunjung Café Terrace di Pamusian, Kota Tarakan, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam literatur digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan diadopsi sebagai metode pengembangan. Penelitian pengembangan adalah metode analisis untuk menghasilkan produk tertentu (Sugikino, 2019). Studi saat ini menggunakan model empat dimensinya, yang terdiri dari empat langkah.

Mendefinisikan, merancang, mengembangkan, menerapkan. Pendekatan kewirausahaan ini dipilih karena sejalan dengan tujuan penelitian untuk mengembangkan produk bermerek seperti bahan bacaan berbasis web untuk pengunjung kafe. Menurut (Sartono, 2016), web adalah satu-satunya aplikasi internet yang dapat digunakan oleh

pelanggan warnet sebagai sumber informasi dan materi pembelajaran yang dapat diandalkan. Semua informasi pendidikan dapat diakses secara online dengan menambahkan elemen multimedia seperti gambar, animasi, video, dan konten lainnya. Ini menciptakan proses pembelajaran yang beragam yang tidak monoton, memungkinkan pelanggan kafe untuk membaca dan makan pada saat yang bersamaan.

Pekerjaan saat ini berlanjut dengan implementasi langkah pertama dari model definisi berbasis 4-D4. Selama sesi ini ia melakukan tiga analisis yang berbeda. Analisis awal, analisis pengunjung kafe, analisis material. Pertama, pada Bagian 1, analisis dilakukan untuk memahami tantangan dan persyaratan yang terlibat dalam pengembangan media Kopi Literasi Web E-LitCafe. Analisis pelanggan kafe kemudian dilakukan untuk menentukan standar minimum yang dapat diterima. Usia rata-rata pelanggan kafe adalah antara 17 dan 30, bahkan pada waktu puncak, jadi menyenangkan untuk diingat. Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis

materi untuk menentukan konten apa yang akan ditambahkan dan digunakan di website E-LitCafe Literacy Coffee. Langkah selanjutnya dalam

pengembangan media untuk Kopi Literasi Web E-LitCafe adalah Perancangan (*Desain*). Pada bab ini terdapat beberapa bagian, yang pertama adalah pembuatan sistem media E-LitCafe Literacy Coffee melalui pemanfaatan Web, dimana proses pembelajaran internal dan eksternal dapat diakses dan dilakukan di <https://perpustakaandigitalubt.wordpress.com/>. Template yang ada di atas, kemudian diarahkan ke dashboard yang berisi tentang jenis naskah, video, dan evaluasi pengunjung kafe.

Langkah ketiga dalam proses pengembangan E-LitCafe disebut Pengembangan (*Develop*). Ada dua langkah dalam bab ini: validasi produk dan revisi produk. Langkah pertama dalam proses validasi produk adalah tahap penilaian dan peningkatan produk, yang dilakukan oleh dua validator yang terdiri dari ahli materi akademik dan media untuk Kopi Literasi E-LitCafe. Persentase ahli media yang digunakan dalam pengajaran di kelas adalah 85%, sedangkan persentase ahli bahan yang digunakan adalah 90%. Kedua, dilakukan review menyeluruh terhadap perolehan nilai yang terlalu baik, dan semua materi dan media yang digunakan dalam pembelajaran literasi online dianalisis dan divalidasi. Setelah revisi selesai, literatur web dapat ditinjau kembali hingga kategori yang disetujui oleh validator habis.

Langkah kunci dalam pengembangan media online untuk literasi kopi adalah diseminasi, atau penyebaran. Selama sesi ini, Kopi Literasi Web E-LitCafe diluncurkan. Hal ini dilakukan dengan melakukan percakapan jujur dengan pelanggan untuk mempelajari lebih lanjut pendapat mereka tentang produk setelah menggunakannya. Survei yang dilakukan pada hari ini menggunakan metodologi pretest-posttest dengan jumlah sampel 20 orang pengunjung kafe. Tujuannya adalah untuk menilai keterampilan awal dan berkelanjutan pelanggan kafe dan untuk memahami ambang batas maksimum di mana pelanggan dievaluasi menggunakan Web E-litCafe Literacy Coffee.

Media Web E-LitCafe Literacy Coffee dapat diakses dengan komputer atau laptop dan perangkat Android. Namun mengingat keterbatasannya, koneksi internet dan telepon telah menjadi metode utama untuk menggunakan situs web ini. Web E-LitCafe Literasi Kopi dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pelanggan agar dapat digunakan sebagai solusi untuk mengatasi kesulitan membaca, khususnya pada generasi saat ini yang terpapar dan menggunakan literasi digital. Menurut hasil penelitian, satu-satunya alternatif terbaik untuk menggunakan media digital dalam

kegiatan sastra adalah yang satu ini. Website warnet yang ditargetkan untuk pengguna baru ini dapat membantu meningkatkan motivasi untuk mencari informasi yang diinginkan dan meningkatkan pembacaan cepat pengguna baru kafe.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai Web E- LitCafe Literacy Coffee yang dikembangkan telah memenuhi semua kriteria yang diperlukan dan aman untuk digunakan. Tujuan dari inovasi pengembangan web ini adalah untuk meningkatkan tingkat literasi para pengunjung kafe di Terrace. Terlepas dari evaluasi dan penelitian latar belakang, daftar bacaan yang direkomendasikan dalam artikel ini diharapkan dapat membantu pelanggan di kedai kopi meningkatkan tingkat literasi mereka. Berdasarkan temuan penelitian ini, diharapkan penelitian lebih lanjut akan dilakukan mengenai efektivitas dan kapasitas Web E-LitCafe Literacy Coffee sebagai outlet media digital bagi pelanggan café Terrace.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian “*Perancangan dan Implementasi Web E-Litcafe Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pengunjung Café Terrace di Pamusian, Kota Tarakan*”. Peneliti ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang tulus atas dukungan dan kontribusi berharga yang telah diberikan kepada peneliti dalam penelitian ini. Tanpa kerjasama dan partisipasi Anda, proyek ini tidak akan berhasil. Peneliti ingin mengucapkan terima kasih khusus kepada

- 1) Pihak pengelola Café Terrace di Pamusian yang telah memberikan izin dan dukungan penuh untuk melakukan penelitian ini. Tanpa kerjasama dan partisipasi mereka, penelitian ini tidak akan mungkin terlaksana.
- 2) Responden penelitian yang telah dengan sabar meluangkan waktu dan memberikan tanggapan yang berharga. Partisipasi mereka memberikan data yang diperlukan untuk menghasilkan temuan yang relevan dan bermanfaat dalam penelitian ini.
- 3) Bapak Ade Kuswara, M.Pd. selaku mentor yang telah memberikan arahan, panduan, dan dukungan selama proses penelitian. Terima kasih atas kebijaksanaan, saran, dan pengawasan yang berharga untuk memastikan penelitian ini berjalan dengan baik.
- 4) Tim Penelitian: Terima kasih kepada seluruh anggota tim penelitian yang telah bekerja keras dalam merancang, melaksanakan, dan menganalisis penelitian ini. Dedikasi dan kerja sama tim telah menghasilkan hasil yang berharga. Terima kasih atas semangat dan komitmen anda dalam memajukan minat baca.

Terakhir, peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang tidak disebutkan secara khusus, tetapi telah memberikan dukungan dan motivasi bagi penelitian ini. Keberhasilan proyek ini tidak mungkin terwujud tanpa adanya peran anda semua. Sekali lagi, terima kasih atas kontribusi berharga Anda dalam penelitian “*Perancangan dan Implementasi Web E-Litcafe Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pengunjung Café Terrace di Pamusian, Kota Tarakan*”. Peneliti berharap bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang positif bagi pendidikan dan meningkatkan minat baca di Provinsi Kalimantan Utara.

RUJUKAN

- Abbas, W. (2012). Model Inovasi Web Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Teknik Mesin*, 5(4), 1-12. <https://doi.org/10.1093/itnow/bwn071>
- Ahmad, R., & Sujana, N. (2011). *Media pembelajaran*. Sinar Baru
- Anisa, A. R., Ipungkartti, A. A., & Saffanah, N. (2021). Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Current Research In Education: Conference Series Journal*, 1(1), 1-12.
- Azizul, A., Rizki, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan bahan ajar komik digital pada materi gerak. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2), 97-104. <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>
- Bakri, F., Raharjo, S.B. (2015). Analisis Hasil Uji Kompetensi Guru Fisika. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika (JPPPF)*, 1(1), 91-96. <https://doi.org/10.21009/1.01113>
- Darmawati, Uti & Budi Artati. 2016. Bahasa Indonesia. Klaten: PT. Macanan Jaya Cemerlang
- Haka, N. B., & Suhandi. (2018). Pengembangan komik manga biologi berbasis android untuk peserta didik kelas XI di tingkat Sekolah Menengah Pertama/MA. *Journal of Biology Education*, 1(1), 1-15. <https://doi.org/10.21043/jobv.v1i1.3284>
- Halimah, Sumiyadi, Mulyati, Y., & Damaianti, V. S. (2020). Critical Literacy Approach in the teaching of literary appreciation using Indonesian short stories. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 10(1), 84-94. <https://doi.org/10.17509/ijal.v10i1.24992>
- Harsiati, Titik dkk. 2016. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Budaya
- Hidayah, N. (2015). Penanaman Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 190-209. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1291>
- Irwandani, I., & Juariah, S. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa komik fisika berbantuan sosial media Instagram sebagai alternatif pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 5(1), 33-42. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.103>
- Kosasih, E. 2015. *Strategi Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Yrama Widya
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfa