

Perancangan Aplikasi ListenAndShare Sebagai Platform Digital Social Listening Untuk Mendengar dan BerBagi Literatur Audio

Budi Santoso^{1*}, Abd Hadi²

^{1,2}Fakultas Teknologi dan Desain Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang

¹budi.santoso@asia.ac.id, ²hadi@asia.ac.id

*Penulis Korespondensi

ABSTRAK. Perkembangan internet dan perangkat mobile saat ini telah membentuk cara baru untuk berkomunikasi, dan mencari informasi maupun hiburan. Artikel ini membahas tentang pengembangan aplikasi ListenAndShare sebagai platform *digital social listening* yaitu media sosial untuk mendengar, membuat dan mendiskusikan literatur dalam bentuk audio. Pengguna bisa menjadi penulis buku, dan mempublikasikan dalam bab demi bab dengan keharusan menyertakan media audio di samping teks tertulis. Pengguna lain bisa mengikuti buku tersebut dan memberikan komentar dan berdiskusi dengan pendengar atau pembaca buku yang lainnya. Fitur berlangganan juga disediakan bagi pendengar yang tertarik untuk mengikuti seluruh karya dari pengarang tertentu yang disukainya. Dengan konsep audio ini pengguna akan dimudahkan untuk menikmati suatu karya sambil menjalankan aktivitas lainnya. Di samping itu aktivitas mendengarkan buku juga bisa dilakukan secara bersama, misalnya dalam keluarga atau dalam lingkaran teman. Pengembangan dilakukan dengan mengadopsi metodologi agile dengan menentukan minimum viable product untuk diimplementasikan sehingga aplikasi bisa segera diujicobakan ke pengguna dan mendapatkan feedback untuk pengembangan lebih lanjut. Aplikasi diimplementasikan secara multiplatform dengan menggunakan framework Flutter.

Kata Kunci: ListenAndShare; buku audio, digital social listening

ABSTRACT. The development of the internet and mobile devices today has formed new ways to communicate, and how to seek information and entertainment. This article discusses the development of ListenAndShare as a platform for digital social listening, a social media platform for listening, creating and discussing literatures in audio form. Users can become book authors, and publish in chapter by chapter with the must include audio media in addition to written text. Other users can follow the book and comment and discuss with other listeners or readers of the book. A subscription feature is also provided for listeners who are interested in following all the works of certain authors they like. With this audio concept, it will be easier for users to enjoy a work while carrying out other activities. Besides that, listening to books can also be done together, for example in family or in a circle of friends. Development is carried out by adopting an agile methodology by determining the minimum viable product to be implemented so that the application can be tested immediately to users and get feedback for further development. The application is implemented on a multi-platform basis using the Flutter framework.

Keywords: ListenAndShare, audiobook, digital social listening

1. PENDAHULUAN

Perkembangan internet dan perangkat mobile saat ini telah banyak mempengaruhi budaya manusia dalam berkomunikasi, mencari informasi, dan menikmati hiburan. Generasi sekarang cenderung untuk menghabiskan lebih banyak menggunakan waktunya untuk berinteraksi menggunakan media sosial dari pada berinteraksi secara langsung (Castela & Costa, 2019; Cataldi & Dominighini, 2018; Dalessandro, 2018; Gokhale, 2019; Harmel & Yeh, 2019). Mereka cenderung untuk menjadi pengguna media sosial yang fanatik dan kehidupan mereka sangat dipengaruhi dengan perkembangan teknologi (Cordero et al., 2021). Salah satu yang sangat terpengaruh adalah kebiasaan membaca pada generasi muda. Teknologi elektronik dan digital telah mendorong kepada “Less-Paper” Society (Sarkhel & Das, 2010). Dalam bidang literatur, pada tahun-tahun sekarang ini, buku audio menjadi lebih populer di industri buku sekalipun ada miskonsepsi umum yang mengatakan bahwa mendengarkan memberi manfaat yang lebih kecil dibandingkan membaca buku secara fisik (Snelling, 2021). Digital social reading menjadi fenomena yang menjadi perhatian di kalangan luas (Rebora et al., 2021). Dimulai dari platform seperti blog, penulis dan pembaca bisa berinteraksi secara lebih dekat (Nakamura, 2013). Untuk menyesuaikan perilaku masyarakat yang lebih banyak berinteraksi dengan komputer menggunakan perangkat mobile, telah dikembangkan banyak aplikasi

berbasis mobile. Sarana media sosial, berita dan informasi dan lain-lain. Dalam bidang media pembelajaran yang sebelumnya berbasis web pun telah bergerak untuk menggunakan platform mobile (Santoso et al., 2020). Platform-platform media sharing dan berbagi karya bermunculan, di antaranya yang terpenting adalah Wattpad, Goodreads, dan LovelyBooks. Wattpad memungkinkan orang untuk mempublikasikan karyanya dan mendapatkan feedback secara realtime. Penulis bisa membagi karyanya berbasis bab, tidak harus dalam bentuk buku secara keseluruhan. Pengguna bisa juga hanya memilih peran membaca suatu karya literatur dan mengekspresikan penilaian mereka apakah yang dibaca merupakan karya literatur yang bagus atau buruk (Pianzola et al., 2020).

Lebih jauh lagi, generasi sekarang lebih banyak menggunakan media streaming. Generasi millennial menghabiskan waktu paling tidak 10 jam tiap minggunya untuk melihat video pada youtube. (Ramir philip). Smartphone adalah perangkat komunikasi generasi saat ini, jaringan sosial adalah tempat interaksi mereka, dan lingkungan virtual adalah tempat bermain mereka (Beheshti & Large, 2013). Dengan teknologi gadget saat ini, banyak yang menaruh perhatian akan munculnya not reading society (Rahmat et al., 2018). Platform musik streaming telah menjadi pasar yang besar, pertengahan 2018 telah mencapai 229,5 juta subscriber di seluruh dunia dengan nilai uang mencapai 3500 juta dollar USA (IFPI, 2018). Dalam kondisi di mana menikmati karya streaming dengan melihat video dan mendengarkan audio streaming semakin digemari, masih sedikit platform literatur digital sosial yang ada. Wattpad dan sejenisnya masih fokus pada pengguna yang memilih membaca secara literal. Di pihak lain, buku audio yang sudah ada, masih dipublikasikan secara tradisional sebagai karya jadi untuk melengkapi karya tertulis yang sudah ada. Kondisi ini membuka peluang untuk platform Digital Social Listening, di mana orang bisa menikmati suatu karya literatur dalam bentuk media audio dalam basis bab, dan berinteraksi dengan pembaca lain dan autornya secara langsung. Produk literatur audio bukan lagi sebagai media pelengkap, akan tetapi merupakan media utama. Dengan platform seperti ini, orang masih bisa menikmati suatu karya literatur terbaru tanpa harus mengurangi mobilitasnya, sehingga efisiensi waktu dan produktivitas mereka semakin meningkat. Digital Social Listening ini juga memungkinkan munculnya budaya baru untuk bersama secara fisik menikmati suatu karya literatur dalam lingkaran teman dan keluarga dan memberikan review terhadap karya terbaru, sehingga membantu untuk tetap menjaga interaksi fisik dalam kehidupan yang semakin individual saat ini.

2. METODE

Sebagai langkah awal untuk penentuan fitur-fitur dari platform yang dikembangkan, dilakukan studi terhadap platform literatur digital yang ada yaitu Wattpad dan Goodreads, di samping platform sosial media yang banyak dipakai saat ini. Di samping itu juga dilakukan studi terhadap platform media streaming, baik podcast maupun internet radio, maupun video streaming. Studi terhadap pengguna di platform-platform tersebut dilakukan untuk mendapatkan gambaran mengenai persona pengguna. Dalam pengembangannya diadopsi pengembangan secara agile dengan memilih fitur yang menjadi minimum viable product (MVP) sehingga produk bisa lebih cepat diujicobakan ke pengguna. Setelah penentuan MVP, kemudian dilakukan desain backend dan frontend. Sebagai prototip awal backend diimplementasikan pada komputer lokal untuk tahap selanjutnya dikembangkan pada media cloud. Implementasi frontend dilakukan menggunakan framework Flutter dengan pertimbangan target yang bisa multiplatform.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Persona Pengguna

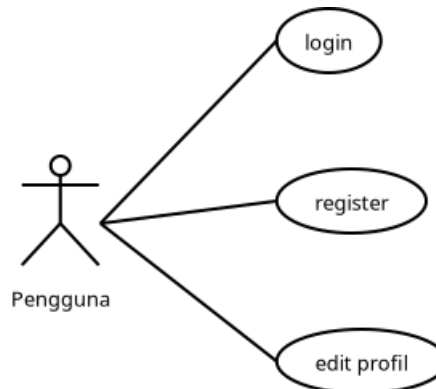
Berdasarkan perannya, pengguna dari sosial media literatur bisa dibagi dalam 3 jenis, yaitu: pengguna yang hanya ingin mempublikasikan karyanya, pengguna yang hanya ingin membaca atau menyimak karya pengguna lain, dan pengguna yang ingin mempublikasikan karyanya sekaligus ingin membaca atau menyimak karya pengarang lain. Untuk pengarang atau publisher, ada yang menjalaninya sebagai profesi. Untuk jenis pengguna yang seperti ini, mereka akan menulis secara teratur dan memerlukan fitur feedback untuk mengetahui sejauh mana karyanya diterima oleh publik. Pengguna tipe ini memerlukan fitur yang bisa membantu mereka untuk mengelola karyanya secara profesional. Di samping itu ada yang hanya membuat karya untuk ekspresi pribadi dan tidak

terlalu mementingkan feedback maupun kontinuitas dari karyanya. Untuk pembaca atau pendengar sendiri, ada pembaca yang reguler dan ada pembaca yang tidak reguler. Pembaca reguler perlu fitur untuk mengelola bacaannya, sehingga sewaktu-waktu bisa melanjutkan bacaannya. Pembaca yang tidak reguler cenderung untuk membaca topik atau karya yang sedang trend, sehingga notifikasi informasi tentang karya yang sedang trend diperlukan bagi pengguna jenis ini.

3.2 Use Case

a. Mengelola Profil

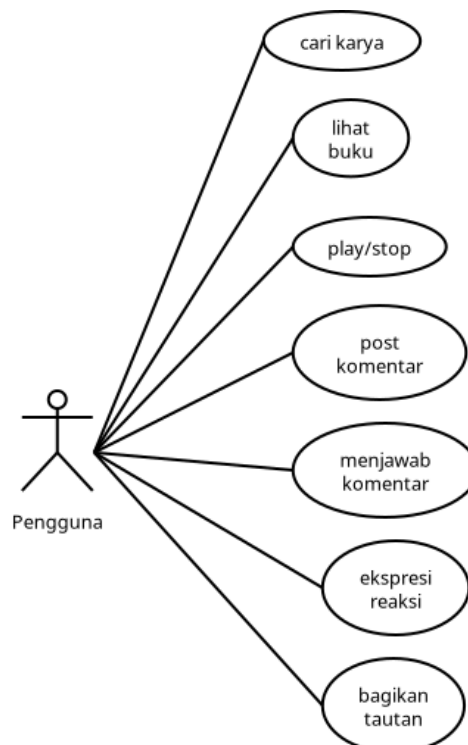
Untuk membangun komunitas platform, disediakan fungsi-fungsi bagi pengguna aplikasi untuk bergabung pada platform dan mengelola profilnya, yaitu meliputi register, login dan edit profil.



Gambar 1 Use case kelola profile untuk pengguna

b. Fungsi Umum Pengguna

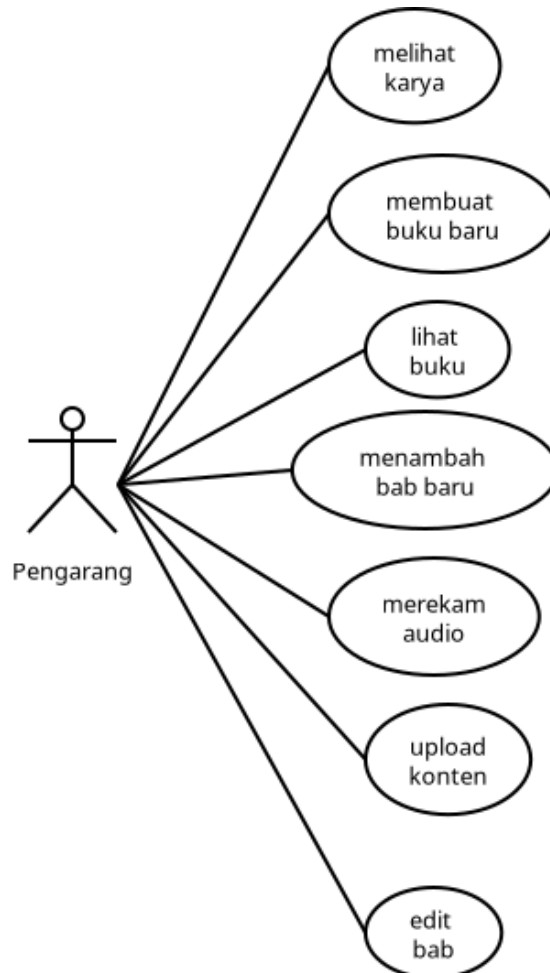
Sebagai fungsi dasar bagi pengguna, disediakan fungsi-fungsi untuk mencari suatu karya literatur, melihat literatur, menjalankan atau menyetop audio dari bab suatu buku, menuliskan komentar, menjawab komentar, mengekspresikan tanggapan atau reaksi, dan membagikan tautan.



Gambar 2 Use case fungsi dasar pengguna

c. Fungsi Untuk Kreator

Untuk pengguna yang berkehendak untuk menjadi kreator karya literatur disediakan fungsi-fungsi untuk melihat karya literaturnya, membuat buku baru, melihat isi buku, menambah bab baru, dan mengedit bab yang sudah ada. Adapun untuk penambahan bab maupun edit bab, kreator bisa memilih fungsi upload file atau merekam langsung.

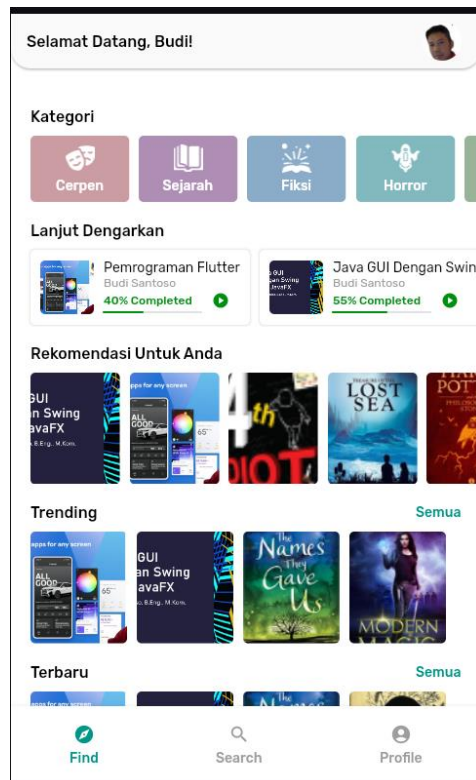


Gambar 3 Use case untuk kreator literatur

3.3 Antarmuka Pengguna

Antar muka pengguna dirancang dengan menyesuaikan persona pengguna yang merupakan orang yang mempunyai mobilitas tinggi, sehingga dibuat interaksi seminimal mungkin. Pada halaman awal, pengguna bisa eksplorasi literatur yang ada dengan memilih kategori, atau melanjutkan mendengarkan literatur yang sudah didengarkan sebelumnya. Tersedia juga pilihan literatur yang direkomendasikan berdasar bacaan sebelumnya. Di samping itu juga muncul daftar literatur yang sedang trending. Untuk memberikan komentar, pengguna juga bisa merekam suaranya sebagai komentar. Ketika pembaca menekan tombol untuk mendengarkan, maka akan dijalankan audio hingga akhir dari bab yang didengarkan. Setelah itu ada pertanyaan lanjut, atau membaca komentar. Jika pengguna mensetting untuk mendengarkan literatur hingga bab terakhir, maka secara otomatis bab berikutnya akan dijalankan.

Untuk kreator yang hendak mengelola karya literaturnya secara profesional disediakan fitur-fitur statistik untuk mengetahui penerimaan pendengar, dan mengelola pengikut. Kreator bisa melihat reaksi pendengar, menjawab komentar, memberikan pengumuman untuk karya berikutnya. Dengan demikian akan tercipta interaksi yang dekat antara kreator karya literatur dengan penggunanya.



Gambar 4 Desain Halaman Muka

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kuisioner feedback rancangan dasar aplikasi, didapatkan sambutan yang cukup bagus. Untuk pengembangan ke depan akan dimungkinkan untuk menjalankan aplikasi dengan interaksi secara audio penuh sehingga akan memudahkan bagi pengguna tunanetra dan pengguna yang hanya bisa bereinteraksi dengan suara. Tentunya masih banyak hal-hal yang bisa ditambahkan berdasarkan feedback pengguna dan studi lebih lanjut tentang perilaku pengguna platform yang dikembangkan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Beheshti, J., & Large, J. A. (Eds.). (2013). *The information behavior of a new generation: Children and teens in the 21st century*. The Scarecrow Press, Inc.
- Castela, A., & Costa, C. (2019). So different and yet so similar. Millennials and tourism mobility. *Journal of Tourism and Development*, 32, 51–64.
- Cataldi, Z., & Dominighini, C. (2018). Teaching millennials with creative pedagogies based on their emodemandans. *2018 IEEE World Engineering Education Conference (EDUNINE)*, 1–5.
- Cordero, K., Chiuminatto, P., Duncan, S., & Vera, E. (2021). Millennials in the Stacks: Choices, Habits and Attitudes of Frequent Library Users between the Ages of 18–29 in Santiago, Chile. *International Information & Library Review*, 53(1), 15–34.
- Dalessandro, C. (2018). Recruitment tools for reaching millennials: The digital difference. *International Journal of Qualitative Methods*, 17(1), 1609406918774446.
- Gokhale, N. (2019). Online content and post-purchase behavior a study of millennials. *Media Watch*, 10(special issue), 64.
- Harmel, R., & Yeh, Y.-Y. (2019). Impacts of Internet on Openness to Change in China: Millennials Versus Pre-Millennials. *Social Science Quarterly*, 100(5), 1744–1754.

- IFPI. (2018). *IFPI Global Music Report 2018*. <https://www.ifpi.org/news/IFPI-GLOBAL-MUSIC-REPORT-2018>
- Nakamura, L. (2013). "Words with friends": Socially networked reading on Goodreads. *Pmla*, 128(1), 238–243.
- Pianzola, F., Rebora, S., & Lauer, G. (2020). Wattpad as a resource for literary studies. Quantitative and qualitative examples of the importance of digital social reading and readers' comments in the margins. *PLoS ONE*, 15.
- Rahmat, N., Syed, S., & Hasan, H. (2018). *Exploring Reading Issues Among Millennials And Genz*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2430189>
- Rebora, S., Boot, P., Pianzola, F., Gasser, B., Herrmann, J. B., Kraxenberger, M., Kuijpers, M. M., Lauer, G., Lendvai, P., Messerli, T. C., & Sorrentino, P. (2021). Digital humanities and digital social reading. *Digital Scholarship in the Humanities*, 36(Supplement_2), ii230–ii250. <https://doi.org/10.1093/lc/fqab020>
- Santoso, B., Utomo, B. T. W., & Dewi, S. A. K. (2020). Pengembangan Aplikasi M-Learning Berbasis Android Sebagai Sarana Penunjang Pembelajaran Dalam Kelas. *SMATIKA JURNAL*, 10(01), 26–31.
- Sarkhel, J., & Das, P. (2010, December). *Towards a new generation of reading habits in Internet Era*.
- Snelling, M. (2021). The Audiobook Market and Its Adaptation to Cultural Changes. *Publishing Research Quarterly*, 37(4), 642–656. <https://doi.org/10.1007/s12109-021-09838-1>