

ABSTRAK

Literasi digital merupakan bagian penting dalam pengembangan kapasitas siswa di era transformasi digital, termasuk bagi siswa tunanetra yang memiliki kebutuhan akses informasi khusus. Namun, keterbatasan akses terhadap konten literasi, belum memadainya infrastruktur dan teknologi asistif, serta lemahnya kolaborasi antar pemangku kepentingan menjadi tantangan utama dalam membangun ekosistem literasi digital yang inklusif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang arsitektur referensi yang dapat menggambarkan elemen, aktor, serta interaksi dalam ekosistem literasi digital siswa tunanetra di Jawa Barat secara sistematis dan adaptif. Penelitian menggunakan pendekatan *Design Science Research Methodology* (DSRM) yang terdiri dari tahap *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengidentifikasi solusi yang telah ada, serta *Focus Group Discussion* (FGD) untuk validasi dan penyempurnaan arsitektur. Arsitektur dikembangkan berdasarkan kerangka kerja TOGAF dan divisualisasikan menggunakan bahasa pemodelan ArchiMate, yang mencakup lapisan motivasi, bisnis, aplikasi, dan teknologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa arsitektur referensi ini mampu memetakan peran-peran strategis dari berbagai aktor seperti sekolah, guru, komunitas, perpustakaan, penyedia teknologi, dan pemerintah dalam mendukung literasi digital siswa tunanetra. Empat pilar utama yaitu kecakapan, akses, alternatif, dan budaya dijadikan fondasi dalam perancangan. Arsitektur ini diharapkan dapat menjadi panduan konseptual dan teknis bagi pengembangan ekosistem literasi digital yang inklusif, kolaboratif, dan berkelanjutan.

Kata kunci— literasi digital, siswa tunanetra, arsitektur referensi, ekosistem inklusif, teknologi asistif