

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tahura singkatan dari Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda merupakan salah satu wisata di Bandung dengan pesona alam yang masih mempertahankan sejarah didalamnya. Tempat yang nyaman dan udara yang sejuk tentu cocok dikunjungi oleh teman, pasangan, dan keluarga. Berdasarkan data Taman Hutan Raya bahwa, jumlah pengunjung tunanetra yang memasuki kawasan Tahura sebanyak 400 orang dan rata-rata yang mengunjungi wisata Tahura untuk setiap tahunnya sebanyak 80 pengunjung. Untuk memasuki Tahura ini, harus memesan tiket secara *online* (*reservasi*).

Pada aplikasi mobile ini memiliki kendala digunakan oleh penyandang tunanetra yaitu, kurangnya informatif dan tidak terbaca oleh pembaca layar terhadap fasilitas dan wahana yang ada di wisata tersebut. Kemudian, tidak bisa submit dan tidak bisa dibaca oleh talkback saat pengisian reservasi dan pengisian rating aplikasi, Tampilan terlihat silau Ketika digunakan oleh tunanetra low vision, serta ketika penyandang disabilitas tunanetra menggunakan aplikasi ini tidak bisa mendengar saat pembaca layar bekerja di aplikasi ini. Untuk membuktikan hal itu, maka dilakukan pendekatan *usability testing*. *Usability testing* ini bertujuan untuk menentukan seberapa mudahkan ketika pengguna menggunakan aplikasi tahura. Suatu aplikasi disebut usable ketika fungsi-fungsi berjalan dengan efektif[1]. Pengujian ini berjumlah lima orang tunanetra. Setelah melakukan pengujian kepada pengguna menghasilkan tingkat kesuksesan sebesar 7% atau memiliki tingkat perolehan sangat tidak efektif. Dikarenakan penyandang disabilitas tunanetra total (*total blind*) tidak bisa mengakses sama sekali melewati pembaca layar Sehingga, membuat penyandang tunanetra kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini. Pada tunanetra parsial (*low vision*), ketika menggunakan aplikasi ini, tampilan terlihat silau sehingga memaksakan untuk membaca melalui penglihatan rendah.

Pada penelitian sebelumnya, penyandang tunanetra tidak dapat menggunakan aplikasi tentang edukasi mengenai HIV/AIDS. Dikarenakan aplikasi ini lebih dirancang memakai desain universal yang tidak bisa dibaca oleh screen reader serta tidak memerhatikan sisi aksesibilitas dan karakter dari tunanetra. Setelah diteliti, aplikasi ini dapat berinteraksi dengan mudah oleh remaja penyandang tunanetra. dengan kombinasi pemakaian dari warna & tekstur, interaksi terhadap suara, labeling dan mengelompokkan setiap elemen antarmuka[2]

Berdasarkan studi literatur, wawancara dan penelitian sebelumnya, diperlukan bahwa, kendala yang ada di aplikasi mobile ini dibutuhkan analisis desain interaksi pada aplikasi Tahura World, agar membantu evaluasi lebih baik dan memenuhi tujuan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat merumuskan masalah yaitu, Apakah dengan menganalisis desain interaksi bisa mempermudah penyandang tunanetra dalam menggunakan aplikasi Tahura World.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah melakukan analisis terhadap aplikasi Tahura World Untuk analisis desain interaksi agar user disabilitas tunanetra mudah menggunakan aplikasi Tahura World.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat disampaikan bahwa tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini yaitu, membantu developer aplikasi Tahura World dengan memberikan rekomendasi desain interaksi user dalam menggunakan aplikasi yang ramah untuk disabilitas tunanetra.

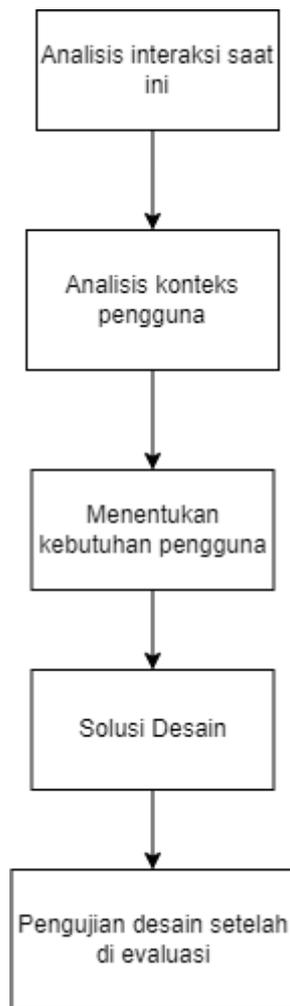
1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diambil pada penelitian ini diantaranya:

1. Analisis desain interaksi ini dilakukan pada aplikasi mobile Tahura World.
2. Dilakukan oleh 5 pengguna penyandang disabilitas tunanetra.
3. Analisis ini menggunakan metode User Centered Design(UCD).
4. Hasil pada penelitian ini sampai ke tahap native Prototyping.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah metode untuk mengumpulkan informasi ketika melakukan suatu penelitian berdasarkan apa yang akan diteliti. Menurut kamus besar bahasa Indonesia(KBBI) metodologi merupakan cara sistematis yang dipakai dalam melakukan sesuatu kegiatan agar sesuai dengan tujuan[3]. Berikut gambar dibawah ini tahapan-tahapan saat melakukan penelitian.



Gambar 1.5 Metodologi Penelitian

Berikut ini adalah penjelasan mengenai tahapan-tahapan untuk melakukan penelitian:

1. Analisis interaksi saat ini

Tahapan ini dilakukan dengan cara menganalisis pada desain saat ini yang ada di aplikasi tahura world, Apa saja permasalahan dan kendala yang terjadi pada aplikasi dari pengguna menggunakan *usability testing* dan melakukan anomali pada penggunaan aplikasi.

2. Analisis konteks pengguna

Pada tahapan ini dilakukan untuk menguraikan kondisi pengguna dalam mengetahui spesifikasi mengenai karakteristik pengguna.

3. Menentukan kebutuhan pengguna

Tahapan ini untuk menentukan kebutuhan pengguna dengan tujuan kebutuhan pengguna bisa tercapai pada aplikasi ini. setelah itu dilakukan scenario map untuk tahapan pengguna melakukan aplikasi.

4. Solusi desain

Tahapan ini membangun desain setelah menganalisis permasalahan yang terjadi dengan melakukan proses mockup atau rancangan konsep desain.

5. Pengujian desain setelah di evaluasi

Pada langkah ini dilakukan prototype atau implementasi terhadap antarmuka lalu, melakukan validasi desain aplikasi yang sudah dibuat dengan melibatkan pengguna menggunakan *usability testing* untuk mengetahui apakah aplikasi ini sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun agar memberikan deskripsi secara umum dalam penulisan penelitian proposal skripsi yang akan dilakukan. Sistematika pada penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini mengulas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan penelitian.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai konsep dasar dan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN PENELITIAN

Bab ini menelaah terhadap langkah-langkah analisis masalah pada sistem dan menjalankan serangkaian proses untuk mengatasi masalah.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PENELITIAN

bab ini membahas mengenai implementasi langkah-langkah penerapan pada sistem yang sudah dianalisis dan pengujian penelitian yaitu tahap prototype yang sudah dibangun dengan menggunakan usability testing.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

bab ini membahas mengenai kesimpulan yang berarti menerangkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Sedangkan, saran adalah masukan atau pengembangan untuk penelitian selanjutnya.