PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MOBILE* PETA AKSESIBILITAS DIFABEL DAN EDUKASI MASYARAKAT DI KABUPATEN SLEMAN DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

Disusun Oleh:

N a m a : Fadhilah Andriana Chariria

NIM : 21523016

PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2025

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MOBILE* PETA AKSESIBILITAS DIFABEL DAN EDUKASI MASYARAKAT DI KABUPATEN SLEMAN DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

TUGAS AKHIR

Disusun Oleh:

N a m a : Fadhilah Andriana Chariria

NIM : 21523016

Yogyakarta, 31 Desember 2024

Pembimbing,

(Elyza Gustri Wahyuni, S.T., M.Cs.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MOBILE* PETA AKSESIBILITAS DIFABEL DAN EDUKASI MASYARAKAT DI KABUPATEN SLEMAN DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 16 Januari 2025

Tim Penguji

Elyza Gustri Wahyuni, S.T., M.Cs.

Anggota 1

Chanifah Indah Ratnasari, S.Kom., M.Kom.

Anggota 2

Sri Mulyati, S.Kom., M.Kom.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia

(Ir. Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadhilah Andriana Chariria

NIM : 21523016

Tugas akhir dengan judul:

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MOBILE* PETA AKSESIBILITAS DIFABEL DAN EDUKASI MASYARAKAT DI KABUPATEN SLEMAN DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 31 Desember 2024



(Fadhilah Andriana Chariria)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Swt. atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Selawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw., teladan utama kita semua. Dengan terselesaikannya tugas akhir ini, saya berharap semoga karya ini dapat menjadi langkah awal menuju kehidupan yang lebih bermakna dan membawa manfaat bagi banyak orang.

Penelitian ini saya persembahkan kepada keluarga tercinta yang senantiasa memberikan cinta, doa, dan dukungan tanpa henti dalam setiap langkah hidup saya. Ayah, ibu, adik, eyang, dan seluruh kerabat saya terima kasih atas segala pengorbanan, kerja keras, serta kasih sayang yang tiada batasnya. Setiap doa yang dipanjatkan dan semangat yang diberikan menjadi kekuatan terbesar bagi saya untuk bertahan dan menyelesaikan proses ini dengan baik. Keberadaan keluarga adalah anugerah terbesar yang terus memotivasi saya untuk memberikan yang terbaik.

Saya juga mempersembahkan karya ini kepada dosen pembimbing saya yang telah dengan sabar membimbing, memberikan masukan, dan mengarahkan saya selama proses pengerjaan penelitian ini. Ucapan terima kasih yang tulus juga saya sampaikan kepada seluruh dosen dan staf pengajar di Program Studi Informatika Universitas Islam Indonesia atas ilmu dan pengalaman berharga yang telah diberikan selama masa studi.

Karya ini juga saya dedikasikan untuk teman-teman sejurusan Informatika UII yang telah menjadi teman diskusi, penyemangat, dan pendukung selama perjalanan akademik ini. Kebersamaan dan kerja sama yang terjalin menjadi salah satu kekuatan saya dalam menghadapi berbagai tantangan.

Tidak lupa, saya sampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penyusunan skripsi ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi para pembaca dan masyarakat luas.

HALAMAN MOTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(QS. Al-Baqarah: 286)

"Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya."

(QS. Yasin: 40)

"*I believe in myself. My back hurting is for my wings to come out. I believe in you, even if things are bleak right now. The end will be great.*"

(BTS – Outro: Wings)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah Swt. atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini dengan baik. Selawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw., yang menjadi teladan utama bagi seluruh umat manusia.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Informatika Universitas Islam Indonesia. Penelitian ini berjudul "Perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile* Peta Aksesibilitas Difabel Dan Edukasi Masyarakat Di Kabupaten Sleman Dengan Metode *Design Thinking*,". Selama proses penyusunan tugas akhir ini, saya menghadapi berbagai tantangan, baik berupa keterbatasan waktu, pengumpulan data, maupun kesulitan teknis lainnya. Namun, berkat dukungan dari berbagai pihak, saya dapat menyelesaikan penelitian ini dengan sebaik-baiknya.

Dengan penuh rasa hormat, saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orangtua saya, Ayah Alm. Agus Setyono Budhi Irianto, S.T., M.M dan Ibu Sadina Agustin. Kepada almarhum ayah tercinta yang selalu mendukung studi saya dan dengan penuh harapan menantikan saya menyelesaikan pendidikan ini. Meskipun telah berpulang saat saya masih menyusun penelitian ini, Ayah tetap menjadi sumber inspirasi dan semangat melalui doa, kasih sayang, serta nilai-nilai kehidupan yang telah Ayah ajarkan. Kepada Ibu tercinta, terima kasih atas cinta yang tak pernah padam, doa yang selalu mengiringi setiap langkah saya, serta pengorbanan tanpa batas yang memberikan ketenangan dan kekuatan bagi saya dalam menyelesaikan proses ini.
2. Adik saya, Hilmy Andrian Saputra yang menjadi penghibur di tengah kesibukan, meskipun terkadang menyebalkan, tetapi selalu hadir untuk membantu dan memberikan dukungan dengan caranya sendiri.
3. Bapak Ir. Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Informatika Program Sarjana.
4. Dosen pembimbing penelitian saya, Ibu Elyza Gustri Wahyuni, S.T., M.Cs. yang telah dengan sabar membimbing, memberikan arahan, serta masukan berharga selama proses penyusunan penelitian ini.
5. Dosen pembimbing akademik saya, Bapak Andhik Budi Cahyono, S.T., M.T. yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama masa studi saya.
6. Seluruh dosen dan staf Program Studi Informatika UII yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat berarti selama masa perkuliahan.

7. Reyhandri Muhammad Naufal, seseorang yang telah menjadi *support system* selama proses penyusunan penelitian ini. Terima kasih atas kesabaran, perhatian, serta doa yang selalu mengiringi setiap langkah. Kehadirannya memberikan energi positif dan keyakinan yang tak ternilai dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Teman-teman sejurusan Informatika angkatan 2021 yang telah menjadi teman dan sahabat saya serta telah memberikan semangat, dukungan, dan kebersamaan selama masa studi.
9. Seluruh responden yang telah meluangkan waktu dan berbagi pengalaman serta wawasan yang sangat berharga dalam penelitian ini.
10. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian penelitian ini.

Yogyakarta, 31 Desember 2024



(Fadhilah Andriana Chariria)

SARI

Akses informasi merupakan kebutuhan fundamental bagi setiap individu, termasuk penyandang disabilitas yang sering kali menghadapi hambatan dalam mengakses informasi terkait fasilitas umum ramah difabel. Berdasarkan data Dinas Sosial Kabupaten Sleman tahun 2022, tercatat sebanyak 6.579 penyandang disabilitas yang memerlukan perhatian khusus terkait aksesibilitas informasi. Hingga saat ini, aksesibilitas informasi hanya tersedia melalui grup chat internal dan media sosial yang belum optimal. Di sisi lain, masyarakat yang ingin membantu penyandang disabilitas juga membutuhkan informasi yang memadai untuk mendukung kebutuhan mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *prototype* aplikasi *mobile* "Teman Akses" yang efektif dan efisien untuk memudahkan penyandang disabilitas mengakses informasi fasilitas umum ramah difabel, sekaligus membantu masyarakat dalam memberikan dukungan yang lebih baik. Metode *design thinking* digunakan dalam perancangan aplikasi yang melibatkan lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *prototype* aplikasi "Teman Akses" berhasil dirancang sesuai kebutuhan penyandang disabilitas dan masyarakat. Pengujian menggunakan Maze menghasilkan skor 69 yang masuk kategori menengah, sedangkan *System Usability Scale* (SUS) mencatat skor rata-rata 70,5 dengan tingkat penerimaan pengguna dalam kategori ACCEPTABLE. Namun, analisis menunjukkan kelompok difabel menghadapi lebih banyak tantangan dalam menggunakan aplikasi dibandingkan masyarakat umum. Meskipun *prototype* ini telah memenuhi sebagian besar ekspektasi pengguna, beberapa perbaikan pada rancangan antarmuka dan pengalaman pengguna masih diperlukan untuk pengembangan lebih lanjut.

Kata kunci: UI/UX, aksesibilitas difabel, penyandang disabilitas, *design thinking*

GLOSARIUM

Aksesibilitas	kemampuan untuk menyediakan fasilitas atau layanan yang dapat diakses oleh semua kalangan.
Difabel	individu yang memiliki keterbatasan fisik, mental, atau sensorik yang mempengaruhi aktivitas sehari-hari.
Design Thinking	pendekatan kreatif dalam desain yang berfokus pada pemecahan masalah dengan melibatkan pengguna dalam setiap tahap proses.
Mobile	perangkat elektronik portabel, seperti ponsel atau tablet yang dapat digunakan untuk mengakses aplikasi atau layanan digital melalui jaringan nirkabel.
Prototype	model awal aplikasi untuk menguji ide dan fungsionalitas sebelum pengembangan lebih lanjut.
User Interface	antarmuka pengguna yang mencakup elemen visual dan interaktif yang memfasilitasi interaksi antara pengguna dan sistem.
User Experience	pengalaman keseluruhan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi atau sistem, mencakup kemudahan dan kepuasan penggunaan.
Usability Testing	proses pengujian aplikasi untuk memastikan kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna.
Wireframe	kerangka desain dasar yang menggambarkan struktur halaman aplikasi tanpa detail grafis.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR iv
HALAMAN PERSEMBAHAN v
HALAMAN MOTO vi
KATA PENGANTAR vii
SARI.. ix
GLOSARIUM x
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian 3
1.4.1 Tujuan Penelitian 3
1.4.2 Manfaat Penelitian 3
1.5 Metodologi Penelitian 4
BAB II LANDASAN TEORI 6
2.1 *User Interface* dan *User Experience* 6
2.2 Metode *Design Thinking* 7
2.2.1 *Empathize* 9
2.2.2 *Define* 9
2.2.3 *Ideate* 10
2.2.4 *Prototype* 12
2.2.5 Testing 13
2.3 Peta Aksesibilitas Penyandang Disabilitas 18
2.4 Aplikasi *Mobile* untuk Disabilitas 19
2.5 Alat 21
2.6 Tinjauan Pustaka 23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 27
3.1 *Empathize* 27
3.1.1 Wawancara 28
3.2 *Define* 29
3.2.1 *Affinity Diagram* 29
3.2.2 *User Persona* 30
3.3 *Ideate* 30
3.3.1 *How Might We* (HMW) 30
3.3.2 *User Flow* 30
3.3.3 *Sitemap* 31
3.3.4 *Design System* 31
3.4 *Prototype* 31
3.5 *Testing* 32
3.5.1 Maze 32
3.5.2 *System Usability Scale* (SUS) 33

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN....34
4.1 Hasil *Empathize* 34
4.2 Hasil *Define*....34
4.2.1 *Affinity Diagram* 35
4.2.2 *User Persona*....37
4.3 Hasil *Ideate* 38
4.3.1 *How Might We* (HMW)....38
4.3.2 *User Flow*....40
4.3.3 *Sitemap*....43
4.3.4 *Design System* 44
4.4 Hasil *Prototype* 47
4.4.1 *Wireframe Low-Fidelity*....48
4.4.2 *Wireframe High-Fidelity*....54
4.5 Hasil *Testing* 65
4.5.1 Maze....65
4.5.2 *System Usability Scale* (SUS) 87
4.5.3 Saran oleh Pengguna....91
4.5.4 Perbaikan *Prototype*....93
BAB V KESIMPULAN 95
5.1 Kesimpulan 95
5.2 Saran....95
DAFTAR PUSTAKA....97
LAMPIRAN 100

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Diagram *User Flow* 11
Tabel 2.2 Kategori Skor Maze 15
Tabel 2.3 Kategori Skala Likert 15
Tabel 2.4 10 Pernyataan SUS 16
Tabel 2.5 Tabel SUS *Score Percentile Rank* 18
Tabel 2.6 Tinjauan Pustaka Penelitian 25
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara 28
Tabel 3.2 Pernyataan SUS 33
Tabel 4.1 Demografi Responden 34
Tabel 4.2 Hasil HMW 39
Tabel 4.3 Arti Elemen Logo Aplikasi "Teman Akses" 45
Tabel 4.4 Penjelasan Arti Komponen *Design System* 46
Tabel 4.5 Ide Fitur Aplikasi 47
Tabel 4.6 *Breakdown* Indikator Penilaian *Usability Score* 79
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Responden 87
Tabel 4.8 Hasil Hitung Skor SUS 88
Tabel 4.9 Umpan Balik oleh Pengguna terkait *Prototype* Keseluruhan 92
Tabel 4.10 Umpan Balik oleh Pengguna terkait Tampilan Antarmuka 92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perbedaan UI dan UX 7
Gambar 2.2 Diagram *Design Thinking* 8
Gambar 2.3 Contoh *Affinity Diagram* 9
Gambar 2.4 Contoh *User Persona* 10
Gambar 2.5 Contoh *Sitemap* 12
Gambar 2.6 Contoh *Design System* 12
Gambar 2.7 Contoh Pemberian Skala pada Pernyataan oleh Responden 16
Gambar 2.8 Contoh Data Hasil Hitung SUS 17
Gambar 2.9 Diagram Skor SUS 17
Gambar 2.10 Contoh Peta Aksesibilitas Digital Kota Sydney, Australia 19
Gambar 2.11 Logo Figma 21
Gambar 2.12 Logo Maze 22
Gambar 2.13 Logo draw.io 22
Gambar 2.14 Logo Canva 23
Gambar 3.1 Urutan Tahapan Design Thinking 27
Gambar 4.1 *Hasil Affinity Diagram* 36
Gambar 4.2 Hasil *User Persona* Difabel 37
Gambar 4.3 *User Persona* Masyarakat Awam 38
Gambar 4.4 Kelompok *Pain Point Affinity Diagram* 39
Gambar 4.5 *User Flow* Masuk Akun 40
Gambar 4.6 *User Flow* Fitur Peta Aksesibilitas 41
Gambar 4.7 *User Flow* Personalisasi Fasilitas Umum Ramah Difabel 42
Gambar 4.8 *User Flow* Edukasi dan Informasi 43
Gambar 4.9 Hasil *Sitemap* 44
Gambar 4.10 Logo Aplikasi "Teman Akses" 45
Gambar 4.11 *Design System* Aplikasi "Teman Akses" 46
Gambar 4.12 *Wireframe Lo-Fi Splash Screen* 49
Gambar 4.13 *Wireframe Lo-Fi* Halaman Log In dan Daftar Akun 49
Gambar 4.14 *Wireframe Lo-Fi* Halaman Lupa Kata Sandi 50
Gambar 4.15 *Wireframe Lo-Fi* Halaman Beranda dan Filter 51
Gambar 4.16 *Wireframe Lo-Fi* Halaman Deskripsi Lokasi, Navigasi, dan Ulasan 51
Gambar 4.17 *Wireframe Lo-Fi* Halaman Edukasi Informasi dan Belajar Bahasa Isyarat 52

Gambar 4.18 *Wireframe Lo-Fi* Halaman Pencarian 53
Gambar 4.19 *Wireframe Lo-Fi* Halaman Profil 53
Gambar 4.20 *Splash Screen* 54
Gambar 4.21 Halaman *Log In* dan Daftar Akun 55
Gambar 4.22 Halaman Lupa Kata Sandi 56
Gambar 4.23 Halaman *Onboarding Walkthrough* 57
Gambar 4.24 Halaman Beranda 58
Gambar 4.25 Halaman Filter 59
Gambar 4.26 Halaman Deskripsi Lokasi 60
Gambar 4.27 Halaman Navigasi 61
Gambar 4.28 Halaman Ulasan 62
Gambar 4.29 Halaman Edukasi Informasi 63
Gambar 4.30 Halaman Belajar Bahasa Isyarat 64
Gambar 4.31 Halaman Pencarian 64
Gambar 4.32 Halaman Profil 65
Gambar 4.33 Skenario Tugas *Register* dan *Log In* 66
Gambar 4.34 Halaman Tujuan Skenario *Register* dan *Log In* 67
Gambar 4.35 Skenario Tugas Reset Kata Sandi 68
Gambar 4.36 Halaman Tujuan Skenario Reset kata Sandi 69
Gambar 4.37 Skenario Tugas Mengatur Personalisasi dengan *Filtering* 70
Gambar 4.38 Halaman Tujuan Tugas Mengatur Personalisasi dengan *Filtering* 71
Gambar 4.39 Skenario Tugas Membaca Deskripsi dan Memberikan Penilaian Ulasan Lokasi 71
Gambar 4.40 Halaman Tujuan Tugas Membaca Deskripsi dan Memberikan Rating Ulasan Lokasi 72
Gambar 4.41 Skenario Tugas Navigasi Lokasi 73
Gambar 4.42 Halaman Tujuan Tugas Navigasi Lokasi 74
Gambar 4.43 Skenario Tugas Membuka Informasi dan Edukasi 75
Gambar 4.44 Halaman Tujuan Tugas Membuka Informasi dan Edukasi 76
Gambar 4.45 Skenario Tugas Melihat Histori Ulasan dan Keluar Akun 77
Gambar 4.46 Halaman Tujuan Tugas Melihat Histori Ulasan dan Keluar Akun 78
Gambar 4.47 Tampilan Hasil *Usability Testing* Maze setiap Tugas 79
Gambar 4.48 Hasil Maze *Usability Score* (MAUS) 80

Gambar 4.49 Perbandingan Alur Seharusnya dan *Heatmap* Halaman ke-7 pada Skenario "Mengatur personalisasi dengan *Filtering*" 81
Gambar 4.50 Perbandingan Alur Seharusnya dan *Heatmap* Halaman ke-9 pada Skenario "Mengatur personalisasi dengan *Filtering*" 82
Gambar 4.51 Perbandingan Alur Seharusnya dan *Heatmap* Halaman ke-1 Skenario "Membaca Deskripsi dan Memberikan Rating Ulasan Lokasi" 83
Gambar 4.52 Perbandingan Alur Seharusnya dan *Heatmap* Halaman ke-2 Skenario "Membaca Deskripsi dan Memberikan Rating Ulasan Lokasi" 84
Gambar 4.53 Perbandingan Alur Seharusnya dan *Heatmap* Halaman ke-2 Skenario "Navigasi Lokasi" 85
Gambar 4.54 Perbandingan Alur Seharusnya dan *Heatmap* Halaman ke-2 Skenario "Membuka Informasi dan Edukasi" 86
Gambar 4.55 Perbandingan Alur Seharusnya dan *Heatmap* Halaman ke-3 Skenario "Membuka Informasi dan Edukasi" 87
Gambar 4.56 Kategori skor SUS 89
Gambar 4.57 *Pie Chart* Pernyataan ke-4 Kuisioner SUS 89
Gambar 4.58 *Pie Chart* Pernyataan ke-8 Kuisioner SUS 90
Gambar 4.59 *Pie Chart* Pernyataan ke-10 Kuisioner SUS 91
Gambar 4.60 Logo pada *Splash Screen* 93
Gambar 4.61 Fitur Aksesibilitas Tulisan 94

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Akses terhadap informasi adalah hak fundamental yang sangat penting bagi setiap individu. Namun, bagi penyandang disabilitas seringkali menghadapi berbagai tantangan yang signifikan dalam mengakses informasi yang mereka butuhkan untuk menjalani kehidupan sehari-hari dengan mandiri. Hambatan ini tidak hanya mempengaruhi kemampuan mereka untuk berinteraksi dan berpartisipasi dalam masyarakat, tetapi juga berdampak pada kualitas hidup mereka secara keseluruhan. Perancangan desain UI/UX berperan sebagai solusi dalam pemanfaatan teknologi informasi untuk mengatasi kendala aksesibilitas. Desain UI/UX dimulai dengan memahami kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Dengan memahami kebutuhan, lalu mendapatkan *pain points* yang spesifik sehingga akan menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Akan membantu penyandang disabilitas dalam mengakses aksesibilitas informasi dengan tidak hanya berfokus pada estetika, namun lebih kepada fungsionalitas dan kemudahan pemakaian aplikasi. Proses desain ini juga melibatkan pengujian dan iterasi yang memungkinkan desainer untuk memvalidasi keputusan desain dan memastikan bahwa masalah yang dihadapi pengguna teratasi dengan baik (Hamidli, 2023).

Berdasarkan data yang diperoleh dari Dinas Sosial Kabupaten Sleman, menunjukkan jumlah penyandang disabilitas tercatat 6.579 pada tahun 2022. Data tersebut mengindikasikan bahwa terdapat populasi yang cukup besar membutuhkan perhatian khusus dalam hal aksesibilitas informasi. Riatmi Edysih, S.Sos selaku Ketua Tim Kerja Rehabilitasi Penyandang Disabilitas Bidang Rehabilitasi Sosial Dinas Sosial Kabupaten Sleman menyatakan bahwa penyandang disabilitas terkadang masih kesulitan dalam mengakses informasi terkait fasilitas umum karena sampai saat ini masih belum ada data konkrit yang memetakan fasilitas umum yang ramah difabel di Sleman. Aksesibilitas informasi yang spesifik bagi penyandang disabilitas hanya terbatas pada grup chat internal difabel dan media sosial Instagram Dinas Sosial Kabupaten Sleman. Data statistik penyandang disabilitas dan pernyataan Dinas Sosial Kabupaten Sleman menyoroti pentingnya upaya untuk meningkatkan aksesibilitas bagi mereka dalam berbagai aspek kehidupan.

Yogyakarta dikenal sebagai salah satu kota ramah disabilitas karena adanya peningkatan aksesibilitas fisik yang baik. Namun dalam mengikuti perkembangan zaman, penggunaan

teknologi adalah hal yang juga penting dalam masalah ketersediaan informasi aksesibilitas bagi penyandang disabilitas. Permasalahan yang terjadi di lapangan saat ini adalah kurangnya informasi mengenai lokasi fasilitas umum dan tempat wisata serta fasilitas penunjang apa saja yang disediakan untuk penyandang disabilitas (Jati, 2019). Hal ini menciptakan kesulitan bagi mereka dalam menjalani aktivitas sehari-hari sehingga akan berdampak pada tingkat kemandirian dan kualitas hidup. Selain untuk penyandang disabilitas, masyarakat yang memiliki kemauan untuk belajar dalam membantu disabilitas juga sangat membutuhkan akses informasi yang memadai dalam upaya nya untuk membantu disabilitas dalam meningkatkan kualitas hidupnya. Tanpa informasi yang cukup dan akurat mengenai aksesibilitas fasilitas umum, masyarakat sering kali menghadapi tantangan dalam memberikan bantuan yang efektif dan tepat sasaran.

Menurut Gharebaghi et al. (2018), aksesibilitas informasi dan aksesibilitas fisik sama-sama penting bagi penyandang disabilitas. Keduanya berperan dalam memastikan kesetaraan hak dan kesempatan bagi semua individu, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik, sensorik, intelektual, atau mental. Dalam hal ini, teknologi berupa aplikasi *mobile* akan berperan dalam mengurangi kendala yang dihadapi oleh disabilitas dengan menyediakan akses yang lebih baik ke layanan *online* dan informasi digital karena dapat membantu mobilitas, komunikasi, serta aksesibilitas. Penyandang disabilitas akan dapat mengakses segala informasi dan layanan yang dibutuhkan dengan lebih mudah dan efisien. Sebagai contoh, penelitian oleh Pebriyanti (2020) menunjukkan bahwa peta aksesibilitas membantu penyandang disabilitas mengetahui fasilitas umum yang ramah disabilitas, seperti *ramp*, *guiding block*, dan toilet khusus. Peta ini terintegrasi dalam konsep *Smart City* yang memungkinkan sosialisasi informasi berbasis teknologi secara luas. Berbeda dengan Google Maps yang lebih berfokus pada navigasi umum, peta aksesibilitas memiliki informasi spesifik mengenai fasilitas ramah disabilitas sesuai standar inklusivitas.

Solusi yang dipilih dalam penelitian ini adalah merancang antarmuka aplikasi *mobile* menggunakan metode *design thinking*. Metode ini dipilih karena berpusat pada pengguna dalam memecahkan masalah, serta melibatkan pengguna dalam pemikiran dan menggunakan perspektif pengguna sebagai penyusunan solusi secara kreatif (Rachman et al., 2023). *Design thinking* melibatkan lima tahap utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Tahap *empathize* hingga *ideate* berfokus pada memahami masalah dan kebutuhan pengguna hingga menghasilkan ide-ide solusi. Sedangkan, tahap *prototype* dan *testing* fokus pada implementasi representasi awal dari ide solusi lalu melakukan uji coba untuk mendapatkan umpan balik

pengguna. Metode ini tidak hanya menghasilkan solusi yang inovatif tetapi juga relevan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, memastikan aplikasi *mobile* yang dirancang dapat bermanfaat bagi penyandang disabilitas dan masyarakat secara luas.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

a. Belum adanya aksesibilitas informasi fasilitas umum dalam bentuk aplikasi *mobile* yang efektif dan efisien untuk penyandang disabilitas di daerah Sleman, DI Yogyakarta.
b. Masyarakat membutuhkan platform edukasi tentang penyandang disabilitas.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

a. Target pengguna adalah penyandang disabilitas fisik yang mampu menggunakan *handphone*, keluarga sebagai pendamping, dan masyarakat yang pernah atau memiliki keinginan untuk membantu penyandang disabilitas.
b. Lokasi penelitian untuk pengguna aplikasi adalah Sleman, DI Yogyakarta.
c. Aplikasi yang dirancang difokuskan pada penyediaan aksesibilitas informasi fasilitas umum bagi penyandang disabilitas dan wadah edukasi bagi masyarakat.
d. Hasil akhir dari penelitian adalah sebuah *prototype* aplikasi *mobile*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

a. Menghasilkan *User Interface* dan *User Experience* aplikasi *mobile* yang dibutuhkan oleh penyandang disabilitas, keluarga sebagai pendamping, dan masyarakat dengan menggunakan metode *design thinking*.
b. Mengevaluasi efektivitas dan efesiensi aplikasi *mobile* bagi penyandang disabilitas dan masyarakat di Sleman, DI Yogyakarta.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan *User Interface* dan *User Experience* yang efektif dan efisien dari aplikasi *mobile* untuk kemudahan aksesibilitas informasi penyandang disabilitas dan edukasi masyarakat di Kabupaten Sleman menggunakan metode *design thinking*.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini akan menggunakan pendekatan *design thinking* yang terdiri dari lima tahap. *Design thinking* adalah sebuah metodologi yang berfokus pada pemecahan masalah dengan cara memahami kebutuhan pengguna dan mengembangkan solusi kreatif. Tahapan dalam *design thinking* yaitu:

a. Empathize

Tahap ini bertujuan untuk memahami pengguna secara mendalam melalui pengumpulan data kualitatif. Wawancara akan dilakukan terhadap target pengguna yaitu penyandang disabilitas dan masyarakat umum untuk mengindetifikasi masalah, kebutuhan, dan tantangan.

b. Define

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi wawasan yang sudah didapatkan pada tahap sebelumnya dalam menentukan permasalahan dan kebutuhan pengguna. Akan menggunakan *affinity diagram* untuk mengelompokkan permasalahan menjadi satu kategori tema yang sama dan *user persona* untuk mengidentifikasi calon pengguna dari aplikasi yang dirancang dalam penelitian ini.

c. Ideate

Pada tahap ini akan melakukan *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai ide kreatif sebanyak-banyaknya dalam mencari solusi terbaik. Akan menggunakan *How Might We* (HMW), *user flow*, *sitemap*, dan *design system* untuk mengeksplorasi potensi solusi dari permasalahan yang ada, serta untuk mempertimbangkan pemenuhan kebutuhan pengguna.

d. Prototype

Tahap ini adalah proses pembuatan perwujudan solusi yaitu berupa *prototype* aplikasi dari ide-ide yang telah dihasilkan dari tahap sebelumnya. *Wireframe low-fidelity* dan *high-fidelity* dibutuhkan dalam perancangan *prototype* untuk mengkonsepkan rancangan yang sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan pengguna. *Prototype* akan berfungsi sebagai representasi awal dari solusi.

e. Testing

Tahap ini merupakan tahap terakhir yaitu pengujian *prototype* untuk evaluasi *usability* dari aplikasi *mobile* penyandang disabilitas dan pendamping. Pengujian akan menggunakan *website* Maze untuk pengerjaan tugas skenario dan *System Usability Scale* (SUS) untuk mendapatkan feedback dari pengguna menggunakan perhitungan kuantitatif. Hasil akhir

usability score Maze dan rata-rata skor SUS akan digunakan untuk menentukan kualitas dari *prototype* aplikasi.

BAB II
LANDASAN TEORI

2.1 *User Interface* dan *User Experience*

User Interface (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan aspek yang menentukan bagaimana pengguna akan berinteraksi dan merasakan sebuah aplikasi. *User Interface* (UI) adalah bagian dari sistem komputer yang memungkinkan interaksi antara manusia dengan komputer yang dapat dirasakan oleh indra manusia, yaitu dapat dilihat, didengar, dan juga disentuh (Ganggi, 2019). Sedangkan menurut A'yuni dan Chusumastuti (2021), *User Interface* merupakan susunan tampilan produk atau perangkat yang berfokus pada tujuan untuk memudahkan user mengoperasikan suatu produk atau perangkat. Hal ini mencakup elemen-elemen seperti tombol, ikon, teks, gambar, dan tata letak pada antarmuka.

User Experience (UX) adalah pengalaman keseluruhan pengguna yang dirasakan saat dan setelah menggunakan sistem (Rachman et al., 2023). UX dapat berupa bagaimana kemudahan, kepuasan, dan interaksi pengguna dengan produk. Penggunaan UX dalam pengembangan sebuah produk dapat berguna sebagai panduan bagaimana pengguna akan berinteraksi dan bagaimana pengguna akan merasa nyaman dengan produk. Selain itu, dokumentasi UX dapat digunakan untuk pengembangan produk di masa yang akan mendatang dalam memahami perilaku pengguna saat ini dan bagaimana pengembangan yang baik dan lebih tepat sasaran dalam memenuhi kebutuhan pengguna di masa depan.

User Interface (UI) dan *User Experience* (UX) adalah dua konsep yang berbeda namun saling terkait terhadap konsep desain produk digital (Hamidli, 2023), seperti pada Gambar 2.1. UI berfokus kepada tampilan visual dan interaktif yang pengguna dapat lihat dan rasakan, seperti *layout*, tipografi, tema warna, ikon, tombol, dan elemen visual lainnya yang dapat menarik mata pengguna. Sedangkan, UX berfokus kepada keseluruhan pengalaman pengguna selama berinteraksi dengan produk digital. Tujuan dari UX adalah dapat membuat pengguna merasakan interaktif yang baik, nyaman, dan berarti sehingga memenuhi kebutuhan dan ekspetasi pengguna.



Gambar 2.1 Perbedaan UI dan UX

Sumber: Mraz, 2023

2.2 Metode *Design Thinking*

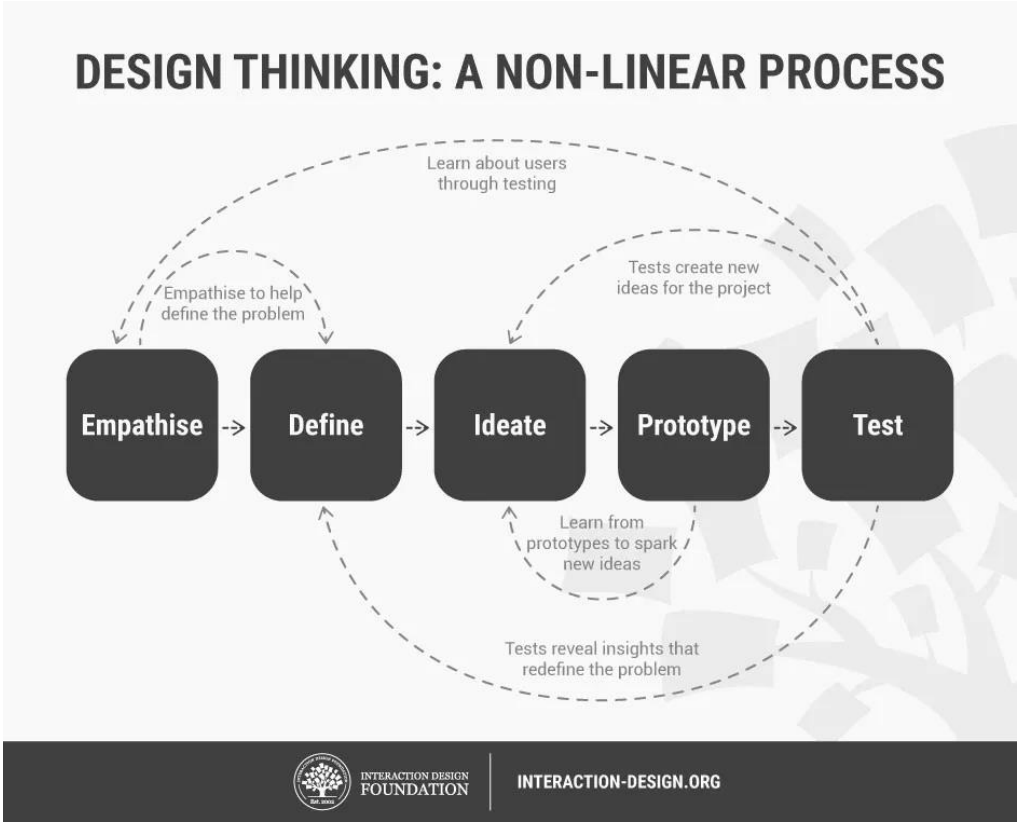
Design Thinking adalah proses iteratif untuk memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan ulang masalah untuk menemukan solusi alternatif terbaik. Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada pengguna dan menggunakan perspektif pengguna dalam memecahkan masalah secara kreatif dan inovatif (Chasanidou et al., 2015). *Design Thinking* yang dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown pendiri IDEO ini berpusat pada minat yang mendalam untuk mengembangkan pemahaman tentang orang-orang yang menjadi sasaran desain produk atau layanan. Proses ini menekankan pentingnya kreativitas dan kolaborasi dalam proses desain untuk menghasilkan solusi yang inovatif dan berorientasi pada pengguna, serta membantu mengamati dan mengembangkan empati terhadap pengguna target.

Design thinking mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan menggabungkannya dengan kemampuan teknologi yang tepat, sehingga mampu menjadi produk bisnis yang baik dengan memberikan kelayakan dan solusi efektif terhadap suatu masalah. Desain saat ini tidak hanya tentang menciptakan produk atau aplikasi yang menarik, mudah dibuat, atau berpotensi

laku di pasaran. Desain kini lebih berfokus pada penciptaan sesuatu atau ide yang benar-benar sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna atau khalayak luas (Lazuardi & Sukoco, 2019). Menurut (Lazuardi & Sukoco, 2019), *design thinking* memiliki beberapa elemen yaitu:

a. *People Centered*: penting untuk memastikan bahwa setiap langkah yang diambil akan difokuskan pada kebutuhan dan kepentingan pengguna.
b. *Highly Creative*: memberikan ruang yang luas bagi kreativitas, sehingga perencanaan dapat dilakukan dengan fleksibel dan tidak terbatas pada aturan yang kaku.
c. *Hands On*: proses desain perlu diimplementasikan melalui percobaan nyata, bukan hanya sekedar ide atau konsep dalam bentuk gambar dan teori di atas kertas.
d. *Iterative*: proses desain dilakukan secara berulang-ulang, sehingga memungkinkan improvisasi di setiap tahap untuk menghasilkan produk atau aplikasi yang sesuai dengan harapan pengguna.

Design Thinking terdiri dari beberapa fase yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing* (Dam & Siang, 2022), seperti pada Gambar 2.2. Setiap fase ini dirancang untuk memahami masalah dari perspektif pengguna, merumuskan masalah dengan jelas, dan menghasilkan solusi yang inovatif serta tepat sasaran.



Gambar 2.2 Diagram *Design Thinking*

Sumber: Interaction Design Foundation

2.2.1 *Empathize*

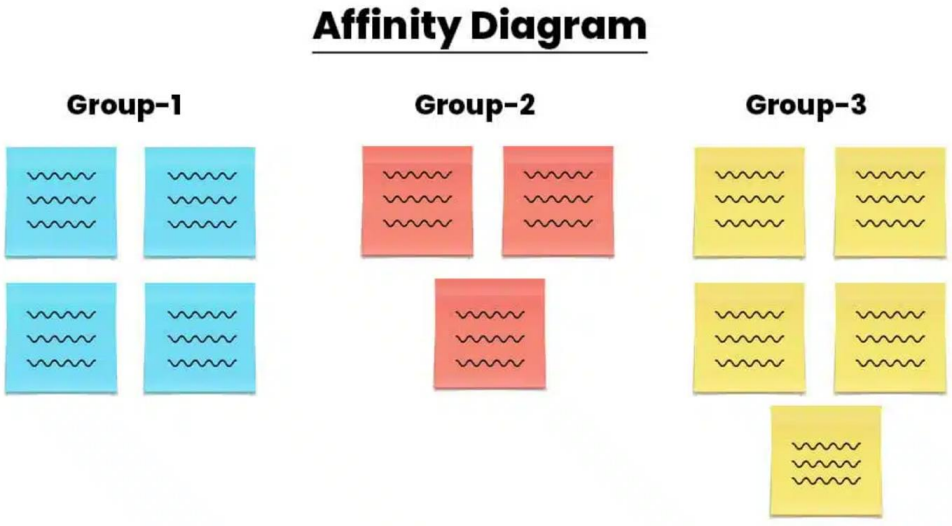
Empathize adalah tahap pertama yaitu untuk memahami karakteristik atau permasalahan awal pengguna secara mendalam melalui beberapa cara (Wolniak, 2017). Proses ini dapat dilakukan melalui observasi, wawancara, survei, dan interaksi langsung dengan pengguna untuk mengumpulkan wawasan tentang kebutuhan, keinginan, serta tantangan yang mereka hadapi. Merasakan empati pengguna dapat memungkinkan untuk melihat dunia dari perspektif pengguna dan mengesampingkan asumsi pribadi dalam pengembangan produk.

2.2.2 *Define*

Tahap *Define* bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dan menyusun informasi yang spesifik berdasarkan wawasan yang diperoleh dari tahap sebelumnya. Tahap ini akan menghasilkan ringkasan dari kebutuhan dan tantangan pengguna yang mencakup tujuan spesifik yang ingin dicapai melalui desain, serta disusun dengan pola pikir kreatif dan benar-benar fokus pada kebutuhan pengguna (Wolniak, 2017). Keluaran dari tahap *Define* adalah *affinity diagram* dan *user persona*.

a) *Affinity Diagram*

Affinity Diagram adalah teknik visualisasi yang digunakan untuk mengatur data yang tidak terstruktur ke dalam satu kelompok berdasarkan kesamaan tema atau pola agar dapat melihat hubungan di antara insight yang didapatkan. Teknik ini biasa dikenal juga sebagai metode KJ, yang melibatkan beberapa langkah utama seperti membuat catatan, mengelompokkan catatan, dan menentukan nama kelompok dari kumpulan catatan tersebut (Lucero, 2015). Contoh *affinity diagram* dapat dilihat pada Gambar 2.3.

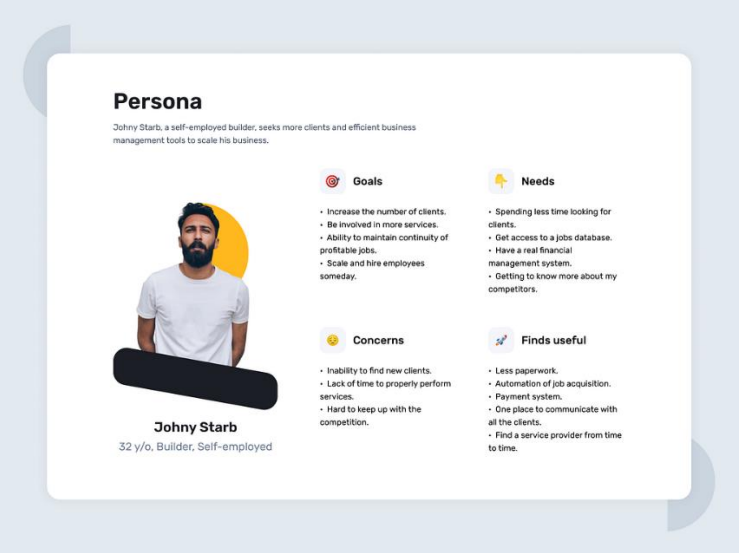


Gambar 2.3 Contoh *Affinity Diagram*

Sumber: Fahad Usmani, PMP (2023)

b) *User Persona*

User persona adalah visualisasi representasi pengguna yang bertujuan untuk menyederhanakan komunikasi dan pengambilan keputusan proyek dengan memilih aturan proyek yang sesuai dengan proposisi nyata. *User persona* mewakili karakter fiktif yang dapat digunakan oleh pengembang dalam memahami kebutuhan pengguna sebenarnya (Chasanidou et al., 2015). Contoh *user persona* dapat dilihat pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4 Contoh *User Persona*

Sumber: dribble.com

2.2.3 *Ideate*

Tahap *Ideate* adalah tahap pengembangan berbagai ide dan solusi kreatif dari permasalahan yang telah teranalisis (Fadilah & Sweetania, 2023). Tahap ini melibatkan *brainstorming* dan teknik kreatif lainnya untuk mendorong pemikiran yang luas dan inovatif. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi sebanyak mungkin solusi tanpa menilai atau membatasi ide-ide yang muncul. Fokus dalam mengevaluasi dan memilih ide terbaik yang kemudian akan dijadikan dasar pengembangan *prototype* (Wolniak, 2017).

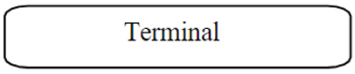
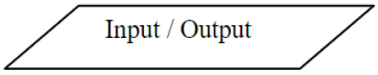
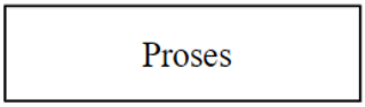
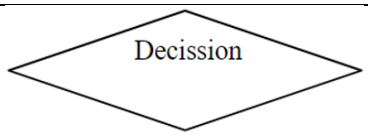
a) *How Might We* (HMW)

How Might We (HMW) adalah sebuah metode mengubah permasalahan menjadi bentuk pertanyaan yang dimulai dengan kata "*How Might We*". Metode ini dilakukan dengan mengajukan sebuah pernyataan terkait permasalahan yang tidak terlalu umum namun juga tidak terlalu spesifik, sehingga dapat menyeimbangkan detail dan luasnya masalah (Siemon et al., 2018). Tujuan dari HMW adalah untuk mengeksplorasi lebih jauh aspek permasalahan agar mendapatkan solusi yang terbaik.

b) *User Flow*

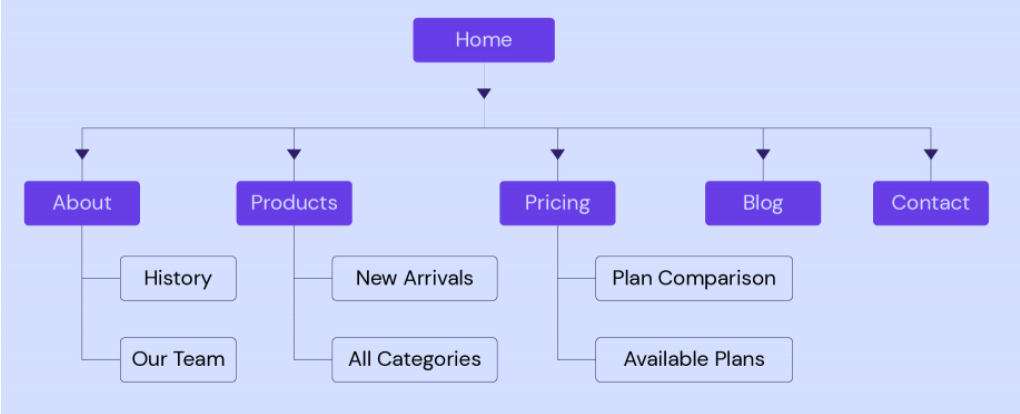
User flow adalah sebuah diagram yang menampilkan serangkaian tahapan yang pengguna lalui dari awal hingga akhir dalam menjalankan suatu fitur atau fungsi (Karo Sekali et al., 2023). *User flow* membantu dalam merancang pengalaman pengguna dengan memetakan alur yang logis dan efisien, sehingga dapat mengidentifikasi potensi hambatan atau area yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kegunaan dan kepuasan pengguna. Diagram *user flow* digambarkan dengan beberapa bentuk simbol dan panah yang menghubungkan langkah-langkah yang berbeda (Sweetania & Hafidz, 2023), seperti terlihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Diagram *User Flow*

Simbol	Keterangan
	Untuk mengawali dan mengakhiri suatu proses.
	Untuk membaca *input* dan menampilkan *output*.
	Untuk menunjukkan proses yang dilakukan pada sistem.
	Untuk memilih proses dengan suatu kondisi.
	Garis panah arus untuk menunjukkan arah proses pada suatu sistem.

c) *Sitemap*

Sitemap adalah sebuah diagram yang menunjukkan hierarki informasi arsitektur dan hubungan antar halaman dari sebuah aplikasi. *Sitemap* berfungsi sebagai struktur navigasi, membantu untuk mengindentifikasi dimana konten akan ditempatkan, menentukan taksonomi (pengelompokan informasi dari suatu *website*/aplikasi) dan menunjukkan hubungan antara halaman yang berbeda (Amini et al., 2021). Contoh *sitemap* dapat dilihat pada Gambar 2.5.

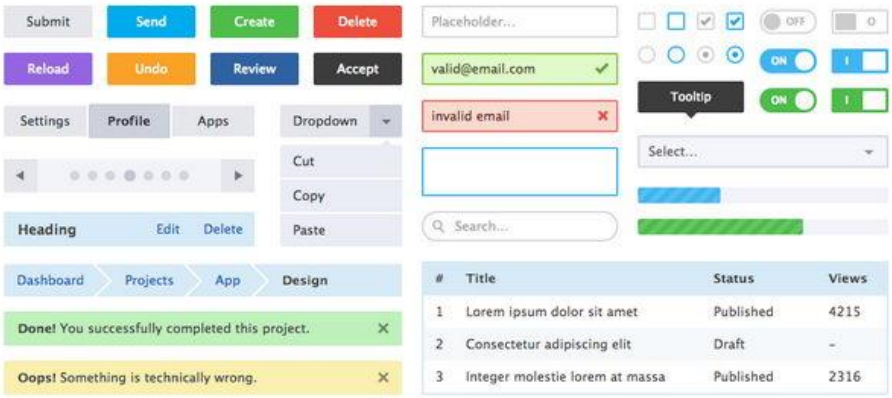


Gambar 2.5 Contoh *Sitemap*

Sumber: Faradilla A. (2024)

d) *Design System*

Design System adalah sebuah panduan atau standar yang digunakan untuk menjaga konsistensi dan keselarasan dalam desain antarmuka. Komponen dalam design system mencakup berbagai elemen, seperti logo, palet warna, tipografi, ikon, dan komponen UI yang digunakan dalam desain. Dengan menggunakan *design system*, dapat membantu untuk memastikan konsistensi dalam desain antarmuka sehingga memudahkan *stakeholder* untuk memahami desain (Hamidli, 2023). Contoh *design system* dapat dilihat pada Gambar 2.6.



Gambar 2.6 Contoh *Design System*

Sumber: glints.com

2.2.4 *Prototype*

Tahap *prototype* adalah tahap mewujudkan konsep atau solusi yang sudah didapatkan pada tahap ideate menjadi bentuk visual yang sederhana untuk diujikan sebelum pengembangan lebih lanjut. Bentuk *prototype* digunakan untuk menguji ide dan solusi yang

dihasilkan agar mendapatkan *feedback* awal dari pengguna. *Feedback* yang didapatkan dari *prototype* akan dijadikan sebagai evaluasi solusi yang diberikan, serta memberikan kesempatan bagi pemegang kepentingan untuk memberikan masukan secara langsung. Dengan pembuatan *prototype*, pengembang dapat melakukan iterasi dengan cepat serta menyesuaikan solusi berdasarkan *feedback* yang diterima, sehingga meminimalkan resiko kesalahan pada implementasi atau *finishing* produk digital (Chasanidou et al., 2015).

a) Wireframe

Wireframe adalah kerangka desain interaktif yang digunakan untuk penataan item-item serta elemen produk digital sebelum proses desain dan pengembangan sesungguhnya dimulai. Wireframe secara visual berupa garis-garis dan kotak sederhana tanpa warna yang mengatur tata letak elemen desain aplikasi. *Wireframe* dibagi menjadi dua jenis, yaitu *wireframe low-fidelity* dan *high-fidelity*. *Wireframe low-fidelity* adalah desain paling dasar aplikasi yang tidak menampilkan warna, teks, dan elemen lainnya. Sedangkan, *wireframe high-fidelity* adalah desain lanjutan yang memiliki tingkat lebih presisi dari *low-fidelity* yaitu sudah menampilkan warna, teks, dan elemen lainnya secara lengkap dan detail (Fadilah & Sweetania, 2023).

2.2.5 Testing

Testing merupakan tahap terakhir dari metode *design thinking*. Tahap *testing* adalah tahapan di mana ide atau solusi berupa *prototype* diuji langsung oleh pengguna sebenarnya. Tujuannya adalah untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna terkait efektivitas, kegunaan, dan ketepatan solusi yang diberikan apakah sudah memenuhi kebutuhan dan ekspetasi pengguna atau belum. *Testing* memungkinkan untuk mengevaluasi kelebihan dan kelemahan dari solusi yang diujikan, serta mendapatkan wawasan yang dapat digunakan dalam penyempurnaan *prototype* (Dam & Siang, 2022).

Salah satu metode *testing* adalah *Usability Testing*. *Usability testing* adalah proses evaluasi sebuah produk, layanan, atau aplikasi dengan melibatkan pengguna langsung untuk menguji seberapa mudah dan efektif produk. Melalui *usability testing*, pengembang dapat memperoleh masukan langsung mengenai pengalaman pengguna, mengidentifikasi masalah-masalah yang mungkin tidak terdeteksi selama proses pengembangan, dan menemukan area yang perlu perbaikan. *Usability* yang baik adalah ketika aplikasi mudah digunakan dan fungsi penggunaan aplikasi sesuai dengan yang diinginkan (Susilo E, 2019). Hasil dari *usability testing* dapat digunakan untuk iterasi desain yang lebih baik sehingga produk yang dihasilkan lebih selaras dengan kebutuhan dan harapan pengguna (Nasution & Nusa, 2021). *Usability*

testing akan dilakukan dengan menggunakan *tools* Maze (https://maze.co/) dan pengisian kuesioner penilaian dengan *System Usability Scale* (SUS).

a) Maze

Perhitungan pada Maze menggunakan beberapa indikator untuk menghasilkan nilai akhir pengujian, seperti *Mission Usability Score* (MIUS) dan *Maze Usability Score* (MAUS). *Mission Usability Score* (MIUS) adalah hasil skor perhitungan tingkat kemudahan pengguna dalam setiap misi atau tugas yang diberikan (Marbun et al., 2022). Rumus MIUS dapat dilihat pada persamaan (2.1).

$$MIUS = DSR + (\frac{IDSR}{2}) - avg(MC_p) - avg(DU_p) \quad (2.1)$$

Indikator yang digunakan untuk menghitung MIUS yaitu:

a. DSR (*Direct Success Rate*) adalah nilai ketika pengguna menyelesaikan tugas sesuai dengan alur yang sudah ditetapkan.
b. IDSR (*Indirect Success Rate*) adalah nilai ketika pengguna menyelesaikan tugas dengan alur yang berbeda.
c. Avg adalah rata-rata.
d. MC_p (*Misclick Penalty*) adalah pinalti yang diberikan karena kesalahan klik oleh pengguna.
e. Du_p (*Duration Penalty*) adalah pinalti yang diberikan karena lama nya pengguna menyelesaikan misi.

Sedangkan, *Maze Usability Testing* (MAUS) adalah rata-rata dari hasil keseluruhan misi yang diberikan atau MIUS (Marbun et al., 2022). Rumus MAUS dapat dilihat pada persamaan (2.2).

$$MAUS = avg(MIUS) \quad (2.2)$$

Indikator yang digunakan untuk menghitung MAUS yaitu:

a. Avg adalah rata-rata.
b. MIUS adalah *Mission Usability Score*.

Skor *Maze Usability Score* (MAUS) adalah hasil akhir pengujian yang akan digunakan untuk menentukan efektif dan efisien nya suatu produk. Berdasarkan Maze *Help*, rentang

penilaian pada MAUS maupun MIUS adalah dari 0-100 dengan indikator kategori nya dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Kategori Skor Maze

Kategori	Skor
Tinggi	80-100
Menengah	50-80
Rendah	0-50

b) System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) yang dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 merupakan salah satu alat pengujian paling populer (Susilo E, 2019). SUS digunakan untuk mengukur kualitas penggunaan *prototype* yang digunakan untuk pengujian menggunakan skala likert. Penerapan SUS sebagai teknik kuantitatif untuk mengumpulkan masukan dari pengguna mengenai pengalaman aplikasi. SUS dipilih karena memungkinkan pengguna untuk mudah dan cepat dalam menjawab pertanyaan kuisioner. Pertanyaan kuisioner akan berupa 10 pernyataan dengan hasil survei berupa skor tunggal 0-100 (Ardhana V, 2022).

Menurut Brooke (1995), SUS terdiri dari 10 pernyataan yang harus dinilai oleh responden dengan skala likert 1-5 yang merupakan hasil akhir untuk memberikan skor yang mencerminkan seberapa mudah dan efektif *prototype* digunakan. Sebelum memberikan nilai, responden akan melakukan tugas atau skenario dengan Maze yang sudah ditetapkan dengan *prototype*. Skor SUS yang tinggi menunjukkan bahwa produk memiliki tingkat *usability* yang baik, sementara apabila rendah maka mengindikasikan perlunya perbaikan. Kategori skor SUS dapat dilihat pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Kategori Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-ragu (RG)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Pada Tabel 2.4, menunjukkan 10 pernyataan dalam *System Usability Scale* (SUS) menurut Brooke (1995) yang digunakan untuk mengukur kemudahan penggunaan suatu sistem.

Tabel 2.4 10 Pernyataan SUS

No.	Pernyataan
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.
3.	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan.
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini.
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan.
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

Pernyataan dengan nomor ganjil bersifat positif dan nomor genap bersifat negatif. Hal ini bertujuan agar mengurangi tanggapan yang bias dan responden dapat lebih fokus serta teliti dalam melakukan kuisioner (Sari & Tania, 2022). Dengan 10 pernyataan tersebut, responden akan memberikan skala 1-5 setelah melakukan *testing* dengan melakukan tugas yang sudah dibuat oleh peneliti agar mempermudah pengguna dalam menjelajahi dan merasakan pengalaman pengguna yang sudah dirancang. Setelah responden memberikan nilai skala seperti contoh pada Gambar 2.7, responden akan memberikan *feedback* terkait kualitas aplikasi apakah sudah sesuai kebutuhan atau masih rumit untuk digunakan.

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	5	1	4	1	5	2	4	3	5	2
2	Responden 2	5	1	4	1	5	2	4	3	5	2
3	Responden 3	5	1	4	1	5	2	4	3	5	2
…	Responden …	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…

Gambar 2.7 Contoh Pemberian Skala pada Pernyataan oleh Responden

Sumber: Susilo E, (2019)

Setelah mendapatkan data skor responden, kumpulan data tersebut akan dilakukan perhitungan skor SUS untuk masing-masing responden dengan aturan berikut:

a. Setiap pernyataan nomor urut ganjil, skor yang didapat akan dikurangi 1.

$$n - 1 \quad (2.3)$$

b. Setiap pernyataan nomor urut genap, nilai 5 akan dikurangi skor yang didapat dari pengguna.

$$5 - n \qquad (2.4)$$

c. Skor SUS akan didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pernyataan yang kemudian dikali 2,5.

$$jumlah\ skor\ SUS = (n1 - 1) + (5 - n2) + (n3 - 1) + (5 - n4) + (n5 - 1) + (5 - n6) + (n7 - 1) + (5 - n8) + (n9 - 1) + (5 - n10) \qquad (2.5)$$

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jml	Nilai (Jml x 2,5)
1	Responden 1	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	32	85
2	Responden 2	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	32	85
3	Responden 3	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	32	85
…	Responden …	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	32	85

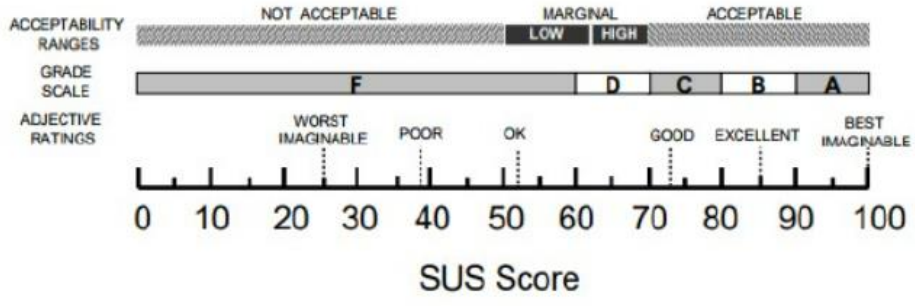
Gambar 2.8 Contoh Data Hasil Hitung SUS

Sumber: Susilo E, (2019)

Skor SUS yang didapatkan dari masing-masing responden kemudian dicari skor rata-ratanya dengan rumus pada persamaan (2.6).

$$skor\ rata - rata = \frac{jumlah\ skor\ SUS}{jumlah\ responden} \qquad (2.6)$$

Jika sudah didapatkan nilai rata-rata nya, skor rata-rata dari seluruh responden kemudian disesuaikan dengan diagram penilaian SUS yang dapat dilihat pada Gambar 2.9 untuk menentukan kategori hasil pengujian.



Gambar 2.9 Diagram Skor SUS

Sumber: Susilo E, (2019)

Skor rata-rata yang sudah didapatkan akan ditentukan termasuk dalam kategori hasil pengujian yang mana. Skor rata-rata SUS adalah 68, maka jika nilai SUS di atas 68 akan dianggap di atas rata-rata dan nilai di bawah 68 di bawah rata-rata (Susilo E, 2019). Penentuan pertama dilakukan dengan melihat tingkat penerimaan pengguna yang terbagi menjadi tiga kategori: tidak dapat diterima (*not acceptable*), *marginal*, dan dapat diterima (*acceptable*). Dari sisi skala penilaian, terdapat enam tingkatan yaitu A, B, C, D, E, dan F. Sementara itu, penilaian berdasarkan *adjective rating* mencakup kategori mulai dari yang terburuk yang dapat dibayangkan (*worst imaginable*), buruk (*poor*), cukup (*ok*), baik (*good*), sangat baik (*excellent*), hingga terbaik yang dapat dibayangkan (*best imaginable*). Penentuan kedua didasarkan pada rentang persentase penilaian (skor SUS) dengan *grade* penilaian A, B, C, D, dan E (Saputra, 2019), seperti yang terlihat pada Tabel 2.5.

Tabel 2.5 Tabel SUS *Score Percentile Rank*

Grade	Keterangan
A	Skor >= 80,3
B	Skor >= 74 dan < 80,3
C	Skor >= 68 dan < 74
D	Skor >= 51 dan < 68
E	Skor lebih < 51

2.3 Peta Aksesibilitas Penyandang Disabilitas

Dalam UU RI Nomor 8 tahun 2016 menjelaskan tentang pemenuhan kesamaan kesempatan bagi penyandang disabilitas dalam segala aspek kehidupan termasuk penyediaan aksesibilitas dan akomodasi yang layak untuk mewujudkan taraf kehidupan yang lebih baik. Aksesibilitas merupakan salah satu hak mendasar yang harus dijamin bagi penyandang disabilitas sebagai bagian dari upaya mewujudkan kesetaraan dan inklusi sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Aksesibilitas tidak hanya berkaitan dengan kemudahan fisik dalam mengakses bangunan dan fasilitas umum, tetapi juga mencakup kemudahan dalam mengakses informasi, teknologi, dan layanan publik lainnya. Jenis aksesibilitas terbagi menjadi dua, yaitu aksesibilitas fisik dan non-fisik. Aksesibilitas fisik mencakup infrastruktur seperti ramp untuk kursi roda, lift, toilet khusus difabel, pintu otomatis dengan sensor, huruf braille, dan parkir khusus. Sedangkan, aksesibilitas non-fisik merupakan bagaimana informasi, komunikasi, dan teknologi dapat digunakan atau dipahami oleh penyandang disabilitas (Syafi'ie, 2014).

Peta aksesibilitas adalah alat untuk membantu penyandang disabilitas dalam mengakses ruang publik dengan mudah dan mandiri. Fungsinya sangat penting untuk meningkatkan

mobilitas dan partisipasi penyandang disabilitas dalam berbagai aktivitas di ruang publik. Inovasi digital dalam pengembangan peta aksesibilitas semakin mempermudah penyandang disabilitas untuk mendapatkan informasi terkait fasilitas tersebut secara *real-time* melalui integrasi teknologi GPS dan aplikasi peta digital seperti Google Maps. Sebagai contoh kota di Australia dan beberapa negara maju lainnya, telah mengimplementasikan teknologi ke dalam pengembangan peta aksesibilitas digital yang berisi informasi fasilitas ramah penyandang disabilitas di ruang publik kota meliputi toilet ramah difabel, lift, penambahan *handrail*, adanya *ramp* untuk kursi roda, fasilitas parkir, akses pintu masuk yang dapat dilalui kursi roda, penanda dan petanda dengan kemudahan diketahui penyandang disabilitas (tulisan braile), ketinggian perabotan gedung layanan umum yang menyesuaikan dan jalur pedestrian yang ramah disabilitas (Luh & Pebriyanti, 2020). Contoh peta aksesibilitas dapat dilihat pada Gambar 2.10.



Gambar 2.10 Contoh Peta Aksesibilitas Digital Kota Sydney, Australia

Sumber: https://maps.cityofsydney.nsw.gov.au/accessibility-map/

2.4 Aplikasi *Mobile* untuk Disabilitas

Aplikasi *mobile* adalah perangkat lunak yang dirancang untuk platform khusus berbasis *mobile* atau perangkat bergerak dengan tujuan tertentu untuk membantu pengguna sesuai dengan fungsi dan jenis aplikasi yang tersedia (Purnamasari et al., 2020). Perkembangan teknologi aplikasi *mobile* telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, sebagaimana dijelaskan oleh (Fidela S et al., 2023), perkembangan teknologi aplikasi *mobile* telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih dari 6,92 miliar

pengguna telepon pintar di seluruh dunia pada tahun 2023 yang berarti sekitar 85,82% dari populasi global memiliki akses ke perangkat ini. Aplikasi *mobile* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga memberikan solusi inovatif dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan, kesehatan, dan layanan publik. Di Indonesia, tren pengembangan aplikasi *mobile* semakin meningkat dengan penerapan teknologi seperti kecerdasan buatan (AI), *Internet of Things* (IoT), dan *augmented reality* (AR) yang berpotensi besar untuk meningkatkan aksesibilitas bagi penyandang disabilitas.

Namun, meskipun transformasi digital terus berkembang, penyandang disabilitas di Indonesia masih menghadapi kesenjangan yang signifikan dalam mengakses teknologi digital. Hambatan yang dihadapi mencakup akses kepemilikan perangkat, keterjangkauan, keterampilan digital, dan ketersediaan teknologi adaptif. Oleh karena itu, aksesibilitas digital dianggap menjadi elemen penting untuk mendukung kemandirian dan inklusi sosial bagi penyandang disabilitas (Poerwanti et al., 2024). Peraturan Pemerintah Nomor 70 Tahun 2019 tentang Perencanaan, Penyelenggaraan, dan Evaluasi terhadap Penghormatan, Pelindungan, dan Pemenuhan Hak Penyandang Disabilitas menekankan pentingnya aksesibilitas bagi penyandang disabilitas dalam semua aspek kehidupan, termasuk teknologi informasi. Dalam peraturan tersebut, pemerintah berkomitmen untuk memastikan bahwa layanan komunikasi dan informasi publik dapat diakses oleh semua kalangan, termasuk penyandang disabilitas.

Penyandang disabilitas menurut UU Nomor 8 tahun 2016 Pasal 1 ayat 1, didefinisikan sebagai setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu yang lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak. Ragam penyandang disabilitas dapat dikategorikan menjadi lima kelompok utama, yaitu disabilitas fisik yang meliputi gangguan gerak seperti amputasi dan paraplegi, disabilitas intelektual yang mencakup kondisi seperti lambat belajar dan *down syndrome*, disabilitas mental yang berkaitan dengan gangguan fungsi pikir dan perilaku, disabilitas sensorik yang meliputi gangguan pada panca indera seperti tunanetra dan tunarungu, serta disabilitas ganda yang merupakan kombinasi dari dua atau lebih jenis disabilitas (Widinarsih, 2019). Dengan keberagaman jenis disabilitas tersebut, pengembangan aplikasi *mobile* perlu mempertimbangkan kebutuhan spesifik dari masing-masing kelompok untuk menciptakan solusi teknologi yang benar-benar inklusif dan aksesibel.

Melalui penggunaan platform digital, hambatan sosial dan lingkungan yang selama ini dihadapi oleh penyandang disabilitas dapat diatasi. Teknologi dapat menjadi alat penting dalam

mengurangi kesenjangan aksesibilitas informasi, terutama ketika dirancang dengan prinsip inklusivitas. Aplikasi *mobile* yang memetakan aksesibilitas ruang publik menjadi salah satu solusi strategis untuk mendukung penyandang disabilitas dalam menjalani kehidupan yang lebih mandiri dan inklusif (Rahmi, 2024).

Perkembangan teknologi digital membuka peluang baru dalam berbagai aspek di kehidupan bermasyarakat, salah satunya adalah aksesibilitas informasi bagi penyandang disabilitas melalui aplikasi *mobile*. Aplikasi *mobile* untuk disabilitas dapat menjadi sarana penting dalam menyediakan akses yang lebih inklusif melalui fitur ramah disabilitas dengan memanfaatkan teknologi yang luas dalam menjembatani kesenjangan informasi, meningkatkan kemandirian, dan mengurangi ketergantungan penyandang pada bantuan pihak lain. Sebagai bagian dari upaya inklusi sosial, aplikasi *mobile* diharapkan dapat berperan signifikan dalam mewujudkan lingkungan digital yang lebih inklusif dan setara di mana penyandang disabilitas dapat berpartisipasi secara aktif dalam berbagai aspek kehidupan (Rahman et al., 2024).

2.5 Alat

Dalam merancang penelitian ini, penulis menggunakan beberapa alat yaitu diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Figma

Figma adalah platform desain berbasis *cloud* yang digunakan untuk mendesain, membuat *prototype*, dan berkolaborasi secara *real-time* dalam proses desain. Keunggulan platform ini adalah menyediakan banyak fitur desain yang canggih seperti *plugin*, *prototyping* interaktif, dan dapat bekerja di semua platform seperti windows atau Mac. Figma dapat diakses atau diunduh melalui https://www.figma.com/. Logo Figma dapat dilihat pada Gambar 2.11.



Gambar 2.11 Logo Figma

b) Maze

Maze adalah platform *usability testing* yang dirancang untuk membantu desainer dan pengembang dalam mengevaluasi dan mendapatkan *feedback* dari pengguna dengan *prototype*

interaktif. Platform ini memfasilitasi pengujian secara *unmoderated*, di mana calon pengguna dapat menyelesaikan tugas yang ditentukan tanpa kehadiran moderator sehingga memberikan kebebasan bagi pengguna untuk berinteraksi dengan produk. Logo Maze dapat dilihat pada Gambar 2.12



Gambar 2.12 Logo Maze

c) Draw.io

Draw.io adalah aplikasi berbasis *website* yang digunakan untuk membuat berbagai diagram, seperti *user flow*, *sitemap*, dan diagram alur kerja lainnya. Alat ini mendukung kolaborasi secara *online*, memungkinkan pengguna untuk menyimpan diagram langsung ke berbagai layanan *cloud* seperti Google Drive atau OneDrive. Selain itu, draw.io menawarkan antarmuka yang sederhana dengan beragam elemen diagram yang dapat diatur sesuai kebutuhan. Aplikasi ini dapat diakses melalui https://app.diagrams.net/. Logo draw.io dapat dilihat pada Gambar 2.13.



Gambar 2.13 Logo draw.io

d) Canva

Canva adalah platform desain grafis berbasis *website* yang memudahkan pengguna dalam membuat berbagai elemen visual, termasuk logo, poster, dan infografis. Canva menyediakan beragam *template* dan elemen desain yang dapat disesuaikan, sehingga cocok untuk desainer pemula maupun profesional. Selain itu, Canva dapat diakses melalui perangkat *desktop* maupun aplikasi seluler dengan alamat resmi https://www.canva.com/. Logo Canva dapat dilihat pada Gambar 2.14.



Gambar 2.14 Logo Canva

2.6 Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka dilakukan untuk mengkaji hasil penelitian terdahulu yang sejenis dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Berikut beberapa penelitian sejenis yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan penelitian yang dapat dilihat pada Tabel 2.6:

a. Penelitian berjudul "Perancangan Aplikasi "Empatiku" Berbasis Android Untuk Peningkatan Aksesibilitas Informasi Bagi Penyandang Disabilitas" dilakukan oleh Rakhmadi Rahman, Ikbal, Viandra, dan Maryam pada tahun 2024. Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada pengembangan aplikasi "Empatiku" yang bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas informasi bagi penyandang disabilitas untuk mendukung kemandirian dan mengurangi kesenjangan informasi, dengan menghadirkan fitur-fitur seperti pengenalan suara, navigasi yang ramah disabilitas, dan antarmuka yang mudah diakses. Metode yang digunakan adalah *User-centered Design* dengan empat tahapan yaitu, memahami identifikasi kebutuhan pengguna, pengumpulan data, penelahahan referensi, dan penyusunan kebutuhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi "Empatiku" membantu penyandang disabilitas dalam mengakses informasi dengan lebih mudah dan mandiri. Aplikasi ini akan menjembatani kesenjangan akses informasi, terutama bagi mereka yang memiliki keterbatasan fisik atau sensorik

b. Penelitian berjudul "Pemodelan User Interface dan User Experience Menggunakan Design Thinking" oleh Andy R, Brian S, Anwar S, Juni I, Antonius R, Melda A pada tahun 2023 membahas tentang peneliti merancang sistem informasi untuk E-Learning SMA dalam meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran daring siswa SMA Tunas Bangsa Palembang. Metode yang digunakan adalah design thinking dengan lima tahapan yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Pengujian dilakukan menggunakan usability testing melalui kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil penelitian menunjukkan tingkat learnability pengguna sebesar 100%, efisiensi 0,04 goals/sec, dan tingkat kepuasan pengguna guru serta siswa mendapatkan skor yang sangat tinggi. Desain UI/UX dinilai

sudah baik dan memenuhi kebutuhan pengguna, dengan kepuasan pengguna mencapai skala “A” dan “B”.

c. Penelitian berjudul “Perancangan UI/UX pada Aplikasi Berbasis Mobile E-Ticket Museum di Jakarta” oleh Dhian Sweetaniaa dan Achmad Hafidzb pada tahun 2024. Perancangan aplikasi E-Ticket Museum bertujuan untuk mempermudahkan masyarakat dalam menyalurkan minatnya terhadap museum dengan memberikan fitur pembelian tiket dan informasi museum di Jakarta. Metode yang digunakan adalah *Design thinking* dengan lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Hasil pengujian menunjukkan aplikasi memiliki tingkat kemudahan penggunaan dan kenyamanan yang tinggi. Dari 16 responden yang menguji aplikasi, skor kepuasan penggunaan mencapai 68% dalam pengujian menggunakan Maze, dengan fitur utama aplikasi dinilai relevan dan efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

d. Penelitian berjudul “Pemenuhan Aksesibilitas Bagi Penyandang Disabilitas” oleh M. Syafi'ie pada tahun 2014. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemenuhan aksesibilitas bagi penyandang disabilitas di Indonesia dengan fokus pada aksesibilitas fisik dan nonfisik. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi terhadap aktivis organisasi penyandang disabilitas di Daerah Istimewa Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun Indonesia telah memiliki regulasi tentang aksesibilitas, implementasinya masih lemah dan banyak fasilitas publik yang tidak memenuhi standar aksesibilitas, seperti kurangnya ram untuk kursi roda dan toilet khusus bagi penyandang disabilitas. Penelitian ini menekankan pentingnya komitmen pemerintah dan masyarakat dalam memenuhi hak aksesibilitas bagi penyandang disabilitas untuk mendukung kemandirian dan partisipasi mereka dalam semua aspek kehidupan.

e. Penelitian berjudul "Peta Aksesibilitas (Denpasar *Accessible Map*) Bagi Penyandang Disabilitas di Ruang Publik Kota: Menuju Kota Denpasar Ramah Disabilitas" oleh Ni Luh Putu Eka Pebriyanti pada tahun 2020 bertujuan untuk membantu penyandang disabilitas mengakses fasilitas publik secara setara. Penelitian ini memanfaatkan teknologi informasi berbasis *Smart City* untuk menyusun peta aksesibilitas yang mencakup fasilitas ramah disabilitas seperti *ramp*, toilet khusus, dan guiding block. Hasilnya menunjukkan bahwa meskipun beberapa fasilitas telah tersedia, optimalisasi dan sosialisasi kepada masyarakat masih diperlukan untuk mewujudkan kota inklusif yang ramah bagi semua pengguna.

Tabel 2.6 Tinjauan Pustaka Penelitian

Pustaka		**Tujuan**	**Metode Penelitian**	**Pengujian**	**Hasil Penelitian**
Judul	**Penulis**				
Perancangan Aplikasi "Empatiku" Berbasis Android Untuk Peningkatan Aksesibilitas Informasi Bagi Penyandang Disabilitas	Rakhmadi Rahman, Ikbal, Viandra, Maryam Azzahra (2024)	Perancangan bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas informasi bagi penyandang disabilitas.	*User-centered Design*	Evaluasi lanjut dengan pengembangan lebih lanjut	Perancangan aplikasi "Empatiku" dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan khusus penyandang disabilitas sehingga diharapkan dapat membantu aksesibilitas informasi penyandang disabilitas.
Pemodelan *User Interface* dan *User Experience* Menggunakan *Design Thinking*	Andy R, Brian S, Anwar S, Juni I, Antonius R, Melda A (2023)	SMA Tunas Bangsa Palembang belum memiliki sistem informasi *e-learning* yang memadai sehingga dirancang sistem informasi e-learning untuk menghadirkan kenyamanan dan kemudahan dalam kegiatan pembelajaran daring.	*Design Thinking*	*System Usability Scale* (SUS), *User Experience Quistionnaire* (UEQ)	Rancangan Sistem Informasi *E-Learning* SMA mendapatkan hasil dari kedua pengguna yaitu tingkat tingkat *learnability* 100%, *efficiency* 0.04 *goals/sec*, *satisfaction* skor SUS rata-rata guru 93 dengan *grade scale peringkat* "A", dan *satisfactio*n skor SUS rata-rata siswa 85 dengan *grade scale* "B". Skor penilaian UEQ dari kedua kelompok berada di atas 2.0 di semua kategori pengujian. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa rancangan mendapatkan evaluasi positif sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pengembangan sistem informasi *e-learning* di SMA.
Perancangan UI/UX pada Aplikasi Berbasis *Mobile E-Ticket* Museum di Jakarta	Dhian Sweetaniaa, Achmad Hafidzb (2023)	Perancangan dilakukan untuk memudahkan masyarakat dalam membeli tiket dan mengetahui secara umum museum-museum yang ada di Jakarta sehingga masyarakat dapat menyalurkan minatnya.	*Design Thinking*	*Usability Testing*	Perancangan aplikasi *E-Ticke*t Museum Jakarta dengan metode design thinking dilakukan *usability testing* pada prototypenya dengan hasil nilai presentase 89,5% yang berarti mendapatkan kategori "sangat baik" sehingga dapat dikatakan metode *design thinking* sukses dalam memahami kebutuhan pengguna yang lebih dalam.

Pemenuhan Aksesibilitas Bagi Penyandang Disabilit	M. Syafi'ie (2014)	Mengeksplorasi pemenuhan aksesibilitas bagi penyandang disabilitas di Indonesia	Pendekatan kualitatif dengan wawancara	Observasi dan wawancara	Indonesia telah memiliki regulasi mengenai aksesibilitas bagi penyandang disabilitas, namun implementasinya masih sangat lemah dan sering kali tidak efektif.
Peta Aksesibilitas (*Denpasar Accessible Map*) Bagi Penyandang Disabilitas di Ruang Publik Kota: Menuju Kota Denpasar Ramah Disabilitas	Ni Luh Putu Eka Pebriyanti (2020)	Membantu penyandang disabilitas mengakses fasilitas publik secara setara dan mendukung program Denpasar sebagai kota ramah disabilitas (inklusif).	pendekatan deskriptif dengan pemanfaatan teknologi informasi berbasis *Smart City*	Analisis aksesibilitas fasilitas publik terhadap standar inklusivitas	Beberapa fasilitas ramah disabilitas telah tersedia di Kota Denpasar, namun masih diperlukan optimalisasi dan sosialisasi agar seluruh masyarakat memahami dan mendukung implementasi fasilitas tersebut.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan membahas tentang metodologi penelitian yang digunakan dalam merancang UI/UX aplikasi *mobile* untuk aksesibilitas penyandang disabilitas dan pendamping yaitu *Design Thinking*. *Design thinking* adalah metode pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan suatu permasalahan, dimana akan ada proses iteratif yang mencangkup memahami pengguna, menguji asumsi, dan mendefinisikan ulang masalah dalam upaya untuk mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif. Tahap pada *design thinking* ada *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Metode ini dipilih karena memberikan kerangka kerja yang tepat untuk memahami secara mendalam kebutuhan, tantangan, dan harapan pengguna. Tahap *empathize* hingga *ideate* berfokus pada memahami masalah dan kebutuhan pengguna hingga menghasilkan ide-ide solusi. Sedangkan, tahap *prototype* dan *testing* fokus pada implementasi representasi awal dari ide solusi lalu melakukan uji coba untuk mendapatkan umpan balik pengguna. *Design Thinking* juga merupakan proses non-linear yang berulang apabila dibutuhkan. Temuan di setiap pengulangan proses akan digunakan untuk meninjau, mempertanyakan, dan meningkatkan asumsi, pemahaman, serta hasil awal. Hasil nya akan memberi pemahaman tentang masalah, membantu kita menentukan parameter masalah, memungkinkan kita untuk mendefinisikan ulang masalah, dan mungkin yang paling penting adalah memberi wawasan baru untuk melihat solusi alternatif yang mungkin tidak tersedia dengan pemahaman sebelumnya (Dam & Siang, 2022).



Gambar 3.1 Urutan Tahapan Design Thinking

3.1 *Empathize*

Empathize adalah proses untuk memahami pengguna secara mendalam agar dapat mengembangkan pemahaman yang kuat terkait kebutuhan, keinginan, dan tantangan pengguna yang akan diselesaikan. Pengumpulan data pengguna dilakukan melalui wawancara kepada penyandang disabilitas maupun masyarakat yang akan memberikan informasi kualitatif tentang topik terkait. Informasi yang diperoleh akan menjadi dasar untuk mengidentifikasi masalah

dan tantangan yang dihadapi. Permasalahan dan informasi yang ditemukan selama proses *Empathize* akan membuat hasil akhir yang dihasilkan lebih mungkin untuk dapat diterapkan dan berhasil memenuhi kebutuhan pelanggan. Untuk menjamin bahwa desain yang telah selesai secara akurat mencerminkan permintaan pengguna dan memberikan pengalaman yang baik bagi para penyandang disabilitas dan pendamping, data ini juga berfungsi sebagai dasar bagi proses berulang dari pemikiran desain.

3.1.1 Wawancara

Wawancara merupakan metode untuk mendapatkan informasi yang lebih spesifik terkait kebutuhan dan tantangan serta wawasan yang beragam karena dilakukan dengan berinteraksi langsung dengan calon pengguna, baik *offline* maupun *online*.

Agar hasil wawancara mewakili berbagai perspektif, wawancara akan dilakukan kepada responden dengan kriteria:

a. Termasuk dalam kelompok:
    1. Penyandang disabilitas
    2. Pendamping pribadi/masyarakat umum (sering/pernah membantu penyandang disabilitas)
b. Berdomisili di wilayah Kabupaten Sleman, DI Yogyakarta
c. Mampu menggunakan *handphone*

Pada Tabel 3.1, beberapa pertanyaan diajukan dengan menyesuaikan kategori responden.

Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara

Pertanyaan	
Penyandang Disabilitas	**Pendamping/Masyarakat Umum**
1. Seberapa sering Anda menggunakan fasilitas umum di daerah Sleman? 2. Apakah Anda pernah mencoba mencari informasi tentang aksesibilitas fasilitas umum bagi penyandang disabilitas baik online maupun offline di Sleman? 3. Apakah Anda merasa informasi aksesibilitas fasilitas umum di Sleman sudah cukup mudah diakses bagi penyandang disabilitas? atau masih mengalami kesulitan? 4. Informasi apa saja yang paling penting ketika mencari fasilitas umum yang ramah disabilitas? 5. Menurut Anda, seberapa penting dengan	1. Apakah Anda pernah membantu atau menemani penyandang disabilitas dalam mengakses fasilitas umum di Sleman? Jika pernah, bagaimana pengalaman Anda dalam membantu mereka? 2. Apakah Anda pernah mengalami kesulitan dalam membantu penyandang disabilitas? 3. Apakah Anda pernah mencoba mencari informasi tentang aksesibilitas fasilitas umum bagi penyandang disabilitas baik online maupun offline di Sleman? 4. Seberapa sulit menemukan fasilitas umum yang ramah disabilitas di Sleman? 5. Apakah Anda pernah mencari informasi atau edukasi tentang penyandang

adanya aplikasi mobile bagi penyandang disabilitas? Dan bagaimana aplikasi peta aksesibilitas bisa meningkatkan kualitas hidup penyandang disabilitas? 6. Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi mobile yang dapat membantu kehidupan sehari-hari? Jika iya, aplikasi seperti apa? 7. Bagaimana pendampingan atau bantuan dari orang lain membantu Anda dalam mencari informasi tentang aksesibilitas? 8. Menurut Anda, seberapa penting edukasi tentang disabilitas bagi masyarakat umum? 9. Bagaimana harapan Anda tentang tampilan antarmuka aplikasi yang baik untuk penyandang disabilitas? 10. Fitur apa saja yang diharapkan dapat ditambahkan ke dalam aplikasi bagi penyandang disabilitas dan masyarakat?	disabilitas? Seberapa penting fitur edukasi tentang penyandang disabilitas bagi masyarakat umum? 6. Menurut Anda, seberapa penting dengan adanya aplikasi mobile bagi penyandang disabilitas? Dan bagaimana aplikasi peta aksesibilitas bisa meningkatkan kualitas hidup penyandang disabilitas? 7. Fitur apa yang menurut Anda penting untuk ditambahkan dalam aplikasi agar lebih berguna bagi penyandang disabilitas dan masyarakat umum yang ingin membantu? 8. Dalam fitur edukasi, informasi apa saja yang sebaiknya disajikan dalam aplikasi untuk dibaca oleh masyarakat umum? 9. Bagaimana Anda berharap informasi tentang aksesibilitas fasilitas umum dan edukasi dapat disajikan atau diakses secara lebih baik?

3.2 *Define*

Define adalah fase mendefinisikan masalah dengan jelas dan spesifik. Identifikasi kebutuhan pengguna dan masalah utama yang perlu diselesaikan didasarkan pada data dan wawasan yang didapatkan dari wawancara. Data yang telah terkumpul akan diatur dan dikategorikan dengan metode *affinity diagram* untuk pengelompokkan ide atau informasi berdasarkan kesamaan tema atau pola. Setelah itu, membuat *User Persona* untuk mempresentasikan target pengguna yang akan mencerminkan karakteristik dan kebutuhan pengguna yang sesungguhnya menggunakan informasi yang sudah terkumpul di *Affinity Diagram*.

Hasil dari tahap *define* akan menjadi panduan dalam merumuskan solusi pada tahap-tahap selanjutnya dengan memberikan konteks dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian.

3.2.1 *Affinity Diagram*

Analisis kebutuhan pengguna menggunakan *Affinity Diagram,* merupakan sebuah media untuk mengelompokkan informasi-informasi yang didapatkan menjadi satu kesatuan tema sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan. Pengelompokkan data akan dilakukan secara *online* dengan *tools* seperti FigJam. Tahapan yang pertama dilakukan adalah *listing* yaitu menuliskan setiap ide pada *sticky note* secara terpisah. Kedua, tahap *grouping* yaitu ide-ide tadi dikelompokkan berdasarkan tema yang serupa tanpa terlalu memikirkan dan tanpa banyak diskusi untuk menjaga fokus. Terakhir, tahap *labelling* yaitu grup yang sudah terbentuk akan

diberi judul yang menggambarkan tema grup tersebut dengan peninjauan dan diskusi yang lebih mendalam.

3.2.2 *User Persona*

Target pengguna akan diwakilkan dalam bentuk *user persona* yaitu deskripsi fiktif yang menggambarkan profil pengguna untuk mewakili karakteristik, kebutuhan, dan perilaku dari kelompok pengguna yang menjadi fokus pengembangan. Walaupun bersifat fiksi, *user persona* tetap dibuat berdasarkan data riset dari *real user* yang sudah dikategorikan dalam *Affinity Diagram*. *User persona* bertujuan untuk membantu peneliti memahami siapa yang akan menggunakan produk atau layanan dan mengarahkan keputusan desain agar sesuai dengan kebutuhan mereka.

3.3 *Ideate*

Ideate adalah tahap menghasilkan ide kreatif yang berpotensi untuk menjadi solusi masalah yang telah didefinisikan. Dari informasi yang sudah terdefinisikan, peneliti akan melakukan *brainstorming* untuk memikirkan ide-ide terbaik sebanyak mungkin dengan kreatif dan tanpa batasan yang menghambat inovasi agar berpotensi untuk menjadi solusi dalam menyelesaikan masalah pengguna.

3.3.1 *How Might We* (HMW)

How Might We adalah sebuah cara untuk mengubah permasalahan menjadi pertanyaan dengan mengubah pemikiran bahwa setiap masalah pasti dapat diselesaikan, sehingga merangsang pola pikir untuk memikirkan ide kreatif yang beragam. Dalam membuat HMW, akan dibutuhkan *insight* permasalahan dan kebutuhan pengguna yang didapatkan pada tahap *define* sebelumnya. Pertanyaan disusun dari pemahaman mendalam tentang masalah dan kebutuhan pengguna yang didapatkan dari tahap *define*. Sifat pertanyaan HMW yang terbuka dan fleksibel memungkinkan berbagai strategi solusi yang kreatif dan relevan yang sesuai dengan konteks pengguna. Melalui penggunaan HMW, diharapkan dapat menghasilkan pendekatan baru terhadap masalah, yang mengarah pada solusi yang lebih kreatif dan efektif.

3.3.2 *User Flow*

User flow yaitu sebuah diagram alur atau tahapan yang dilakukan oleh pengguna untuk memenuhi kebutuhannya dari awal hingga akhir tercapainya tujuan pengguna. Dengan *user flow*, setiap titik kontak antara pengguna dengan produk dapat diidentifikasi, serta memastikan bahwa alur tersebut intuitif dan logis. *User* flow dibuat dengan mengembangkan ide yang berasal dari pertanyaan *How Might* We. Ide-ide tersebut diuraikan dalam bentuk diagram alur yang menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan pengguna dari awal hingga akhir dalam

memenuhi kebutuhannya atau penyelesain masalahnya, termasuk penentuan Keputusan dan interaksi dengan antarmukanya. Pengembangan *user flow* membantu dalam memahami perjalanan pengguna dan mengantisipasi potensi hambatan yang mungkin akan dihadapi oleh pengguna di kemudian hari.

3.3.3 *Sitemap*

Sitemap adalah representasi grafis dari struktur informasi dan heirarki konten aplikasi yang menggambarkan berbagai halaman atau bagian yang terhubung satu sama lain untuk memudahkan dalam memahami keseluruhan struktur aplikasi dan menentukan alur navigasi, struktur informasi, dan hierarki konten yang paling tepat. *Sitemap* dibuat dengan mengidentifikasi halaman-halaman utama yang dibutuhkan, kemudian menghubungkan halaman-halaman tersebut berdasarkan alur yang sudah ditentukan dalam *user flow*. Setiap bagian konten disusun secara hierarki untuk menunjukkan hubungan *parent/child* dari konten terkait. Sitemap juga dapat membantu menemukan masalah atau kesalahan dalam perencanaan dan desain aplikasi sebelum dibuat dalam bentuk *prototype*, sehingga mengurangi kemungkinan kesalahan dan kegagalan.

3.3.4 *Design System*

Design System dibuat untuk memastikan keselarasan dan konsistensi elemen desain pada antarmuka aplikasi. *Design system* ini mencakup aturan, panduan, dan komponen desain yang konsisten guna mendukung kemudahan akses dan kenyamanan pengguna difabel. Komponen dalam design system aplikasi akan berupa logo, warna, tipografi, *button*, *navigation bars*, *input*, status & *home bar*, dan simbol.

Dalam menyusun *design system*, pertama-tama dilakukan analisis terhadap kebutuhan desain aplikasi yang berfokus pada aksesibilitas dan kenyamanan calon pengguna berdasarkan analisis-analisis yang sudah dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, pemilihan elemen-elemen desain dilakukan dengan mempertimbangkan prinsip inklusivitas, seperti kontras warna yang cukup, penggunaan tipografi yang mudah dibaca fitur *talkback* pada *smartphone*, serta desain tombol dan navigasi yang memudahkan interaksi. Panduan desain yang dihasilkan mengatur penggunaan elemen-elemen ini secara konsisten di seluruh aplikasi untuk menciptakan antarmuka yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional dan mudah diakses oleh semua pengguna, khususnya penyandang disabilitas.

3.4 *Prototype*

Penggunaan *prototype* memungkinkan identifikasi area yang membutuhkan perbaikan, deteksi masalah dengan desain atau navigasi, dan konfirmasi bahwa solusi yang disarankan

berhasil memenuhi kebutuhan pengguna. *Prototype* juga menawarkan kesempatan untuk menguji konsep baru dalam lingkungan yang lebih nyata dan memperoleh pengetahuan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan desain. Selain itu, dapat juga untuk mengevaluasi aspek kritis dari aplikasi, seperti kemudahan pengguna, interaksi pengguna, dan kinerja fungsional aplikasi.

Sebagai dasar pembuatan *prototype*, akan dilakukan perancangan *wireframe low-fidelity* dan *high-fidelity* aplikasi. Alat yang akan digunakan adalah Figma dalam merancang *prototype*, dari awal *wireframe* hingga *prototype* akhirnya. Dengan Figma memungkinkan untuk melakukan perancangan yang efisien karena fitur-fiturnya yang lengkap serta platfrom berbasis *cloud*.

3.5 *Testing*

Testing dalah proses pengujian dari *prototype* untuk membantu memvalidasi solusi, mengevaluasi efektivitasnya dalam memecahkan masalah, dan mengidentifikasi area yang perlu untuk diperbaiki melalui *feedback*. Testing akan dilakukan dengan *Usability Testing* menggunakan *website* Maze dan *System Usability Scale* (SUS) sebagai alat pengukur tingkat kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna kepada lima penguji yang berasal dari lima responden awal pada tahap *empathize*. Penggunaan penguji yang sama dengan responden pada tahap *empathize* didasarkan pada pertimbangan untuk menjaga konsistensi data dan memastikan relevansi pengujian dengan kebutuhan pengguna yang sebenarnya. Berdasarkan level jumlah penguji pada Maze, lima orang sudah termasuk ke dalam level 1 yang di mana sudah cukup untuk mengungkap permasalahan paling umum dan mengevaluasi performa desain secara akurat.

3.5.1 Maze

Tahap *testing* dimulai dengan menggunakan *website* Maze sebagai wadah untuk *usability testing* pada *prototype* yang memungkinkan peneliti untuk mengukur dan menganalisis pengalaman pengguna secara kuantitatif melalui serangkaian misi atau tugas yang telah dirancang. Pengujian akan dilakukan kepada lima responden secara *online* dengan urutan langkah pengujian menggunakan Maze yaitu:

a. Peneliti menyelesaikan *prototype*
b. Peneliti mengunggah *prototype* ke Maze
c. Peneliti membuat skenario pada *prototype*
d. Peneliti membagikan *link* kepada responden
e. Responden melakukan *testing*

f. Peneliti menerima hasil *usability score testing prototype*

3.5.2 *System Usability Scale* (SUS)

Setelah responden menyelesaikan seluruh tugas yang diberikan dalam platform Maze, mereka akan diminta untuk mengisi kuesioner untuk *System Usability Scale* (SUS) dengan Google Form melalui *personal chat*. Kuesioner SUS berisikan 10 pernyataan yang dapat dilihat pada Tabel 3.2. Pernyataan tersebut harus diisi oleh kelima responden dengan menggunakan skala likert 1-5. Selain itu, kuesioner juga mencakup pertanyaan tambahan yang memungkinkan pengguna memberikan komentar, saran, atau masukan terkait *prototype* yang telah mereka gunakan. Hal ini bertujuan untuk menggali lebih dalam pengalaman pengguna.

Tabel 3.2 Pernyataan SUS

No.	Pernyataan
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.
3.	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan.
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini.
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan.
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil *Empathize*

Dilakukan wawancara kepada responden yang memenuhi kriteria untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan calon pengguna aplikasi. Pencarian responden dilakukan melalui teman dan menghubungi melalui media sosial calon responden. Wawancara dilakukan dengan beberapa cara, disesuaikan dengan kesibukan responden dan peneliti yaitu secara *online* melalui Zoom Meeting atau Google Form, dan secara *offline* dengan bertemu langsung di suatu tempat. Responden dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Demografi Responden

Nama	Jenis Kelamin	Umur (tahun)	Pekerjaan	Kategori
Responden 1 (AL)	P	21	Mahasiswa	Non-difabel
Responden 2 (I)	L	26	Barista	Difabel
Responden 3 (DM)	P	21	Mahasiswa	Non-Difabel
Responden 4 (SR)	P	39	Guru SLB	Difabel
Responden 5 (HS)	P	47	Ibu Rumah Tangga	Difabel

Pemilihan lima responden dalam tahap *empathize* dilakukan dengan mempertimbangkan fokus pada kualitas wawancara yang mendalam. Responden dipilih berdasarkan kriteria spesifik, yaitu tiga orang penyandang disabilitas dan dua orang dari masyarakat umum yang peduli terhadap isu disabilitas, serta berdomisili di wilayah Kabupaten Sleman, DI Yogyakarta. Pendekatan ini dilakukan untuk mewakili beragam perspektif dan mendapatkan wawasan yang relevan, baik dari pengalaman langsung penyandang disabilitas maupun pandangan masyarakat umum. Jumlah responden dianggap cukup karena pada hasil wawancara yang dapat dilihat pada lampiran poin B tentang transkrip wawancara, ditemukan bahwa data yang diperoleh mulai mengalami pengulangan, di mana informasi yang diberikan oleh responden cenderung serupa dan tidak menambah wawasan baru.

4.2 Hasil *Define*

Pada tahap *define*, analisis dilakukan untuk merumuskan permasalahan utama berdasarkan data yang telah dikumpulkan pada tahap *empathize*. Proses ini menghasilkan tema-

tema utama untuk identifikasi permasalahan serta kebutuhan pengguna, serta memberikan gambaran mendalam tentang karakteristik pengguna.

4.2.1 *Affinity Diagram*

Setelah wawancara dengan kelima responden, data yang diperoleh dianalisis menggunakan *Affinity Diagram* untuk mengidentifikasi tema-tema utama terkait kebutuhan pengguna. Proses ini menghasilkan beberapa kelompok tema yang mewakili informasi dari calon pengguna aplikasi.

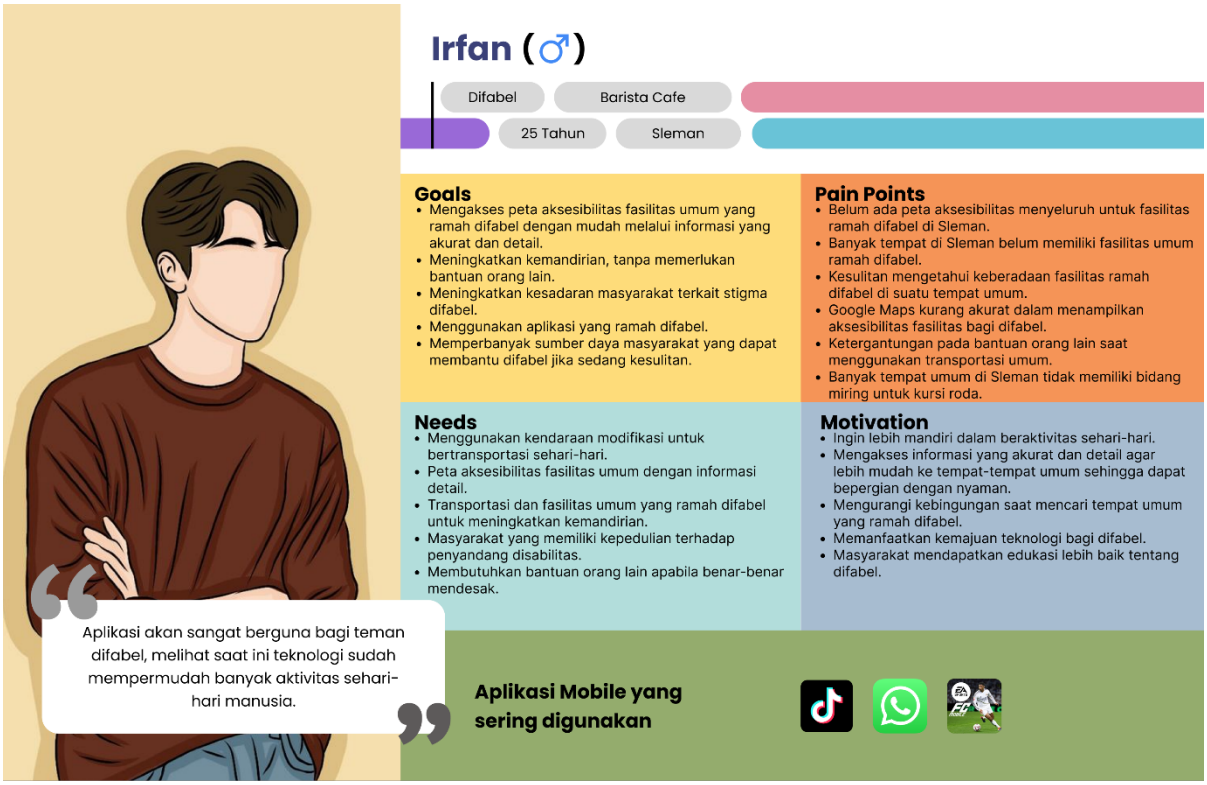
Hasil dari *affinity diagram* dapat dilihat pada Gambar 4.1, dengan beberapa kelompok kesamaan *insight* yang didapatkan dari kelima responden setelah dilakukannya wawancara.



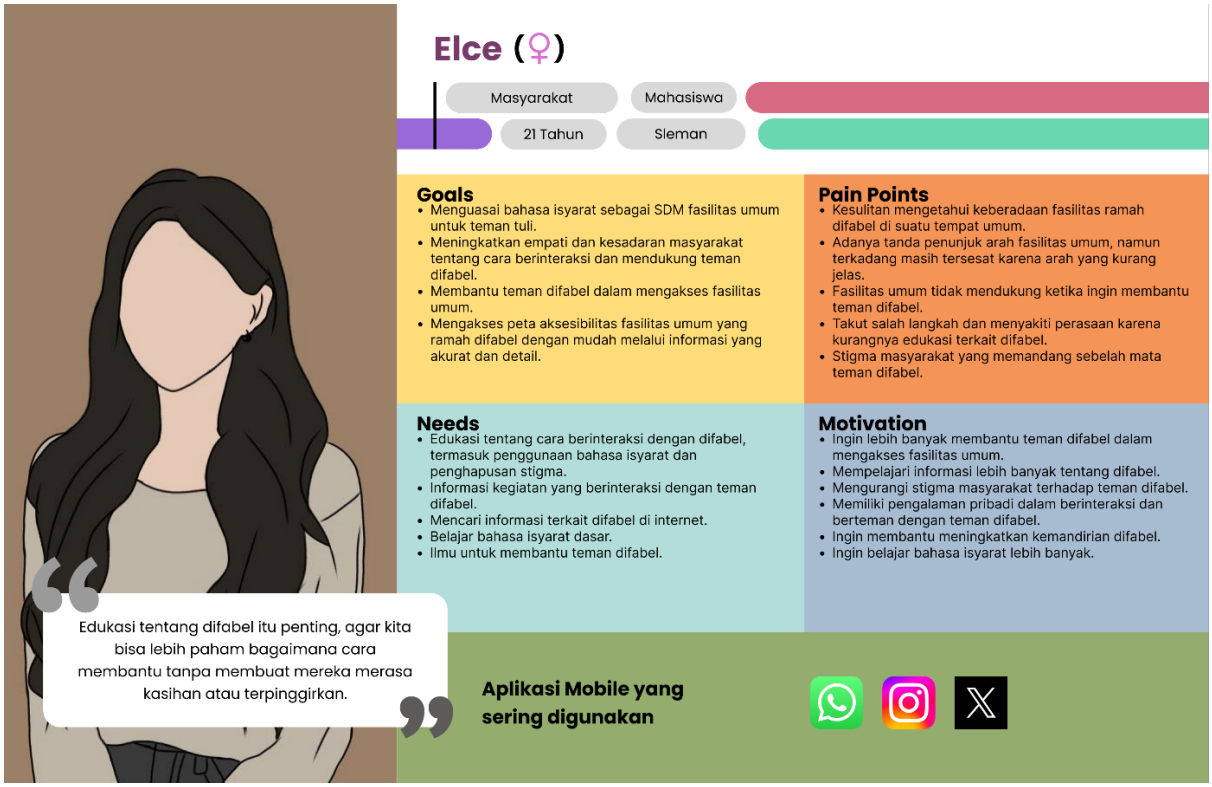
Gambar 4.1 *Hasil Affinity Diagram*

4.2.2 *User Persona*

Hasil *user persona* dibagi menjadi dua, yaitu untuk difabel dan masyarakat umum. Hal ini karena kedua kategori memiliki pandangan dan kebutuhannya yang cukup berbeda, sehingga dapat dilihat pada Gambar 4.2 dan Gambar 4.3 untuk hasil user persona dari masing-masing kategori.



Gambar 4.2 Hasil *User Persona* Difabel



Gambar 4.3 *User Persona* Masyarakat Awam

4.3 Hasil *Ideate*

4.3.1 *How Might We* (HMW)

Setelah menganalisis wawancara dan informasi yang diperoleh dari proses *define* sebelumnya, tahap selanjutnya adalah mulai menyusun solusi terbaik. Salah satu kelompok tema *pain point* atau permasalahan yang sudah didapatkan pada *affinity diagram* pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Kelompok *Pain Point Affinity Diagram*

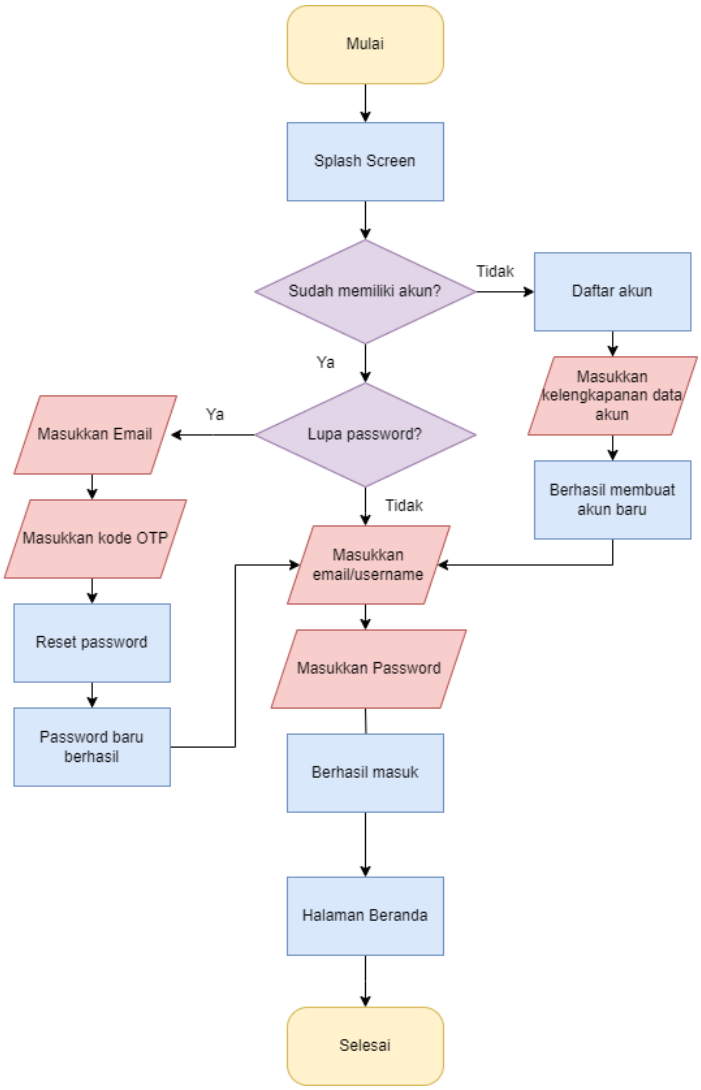
Pertanyaan-pertanyaan dirancang untuk merangsang ide-ide kreatif dalam mencari solusi yang tepat dan relevan. Berikut adalah hasil dari HMW yang disusun berdasarkan analisis pain point yang dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil HMW

How	***Might We..***	**Pain Point**
Bagaimana agar difabel mendapatkan aksesibilitas informasi yang memadai terkait kemudahan mengakses fasilitas umum ramah difabel di kabupaten Sleman?	Merancang aplikasi *mobile* yang menampilkan peta aksesibilitas fasilitas umum ramah difabel dengan informasi yang lengkap dan akurat.	1,3,4,5,8
Bagaimana aplikasi dapat digunakan dengan mudah dan baik oleh difabel maupun masyarakat?	Aplikasi memiliki tampilan yang sederhana dan ramah pengguna. Serta memberikan fitur ramah difabel seperti talk back.	3,4
Bagaimana meningkatkan pemahaman masyarakat awam tentang penyandang disabilitas?	Membuat fitur edukasi dengan beberapa artikel edukasi dan informatif, serta memberikan pembelajaran materi bahasa isyarat.	2,9
Bagaimana menghilangkan ketakukan awal masyarakat dalam berinteraksi dengan difabel?	Menyediakan berbagai artikel dan informasi seperti cara berinteraksi, serta cara bagaimana membantu difabel dengan benar.	9
Bagaimana agar informasi deskripsi fasilitas umum ramah difabel tersebut akurat dengan kondisi sebenarnya?	Aplikasi menyertakan kolom ulasan dan rating untuk membantu pengguna lainnya, serta membantu pihak berwenang dalam pemeliharan fasilitas nya.	3,5,6,7,8,10
Bagaimana agar informasi sesuai dengan preferensi pengguna?	Aplikasi menyediakan fitur *filtering* sebagai pengaturan preferensi pengguna agar sesuai dengan kebutuhannya.	3,6,8,10

4.3.2 *User Flow*

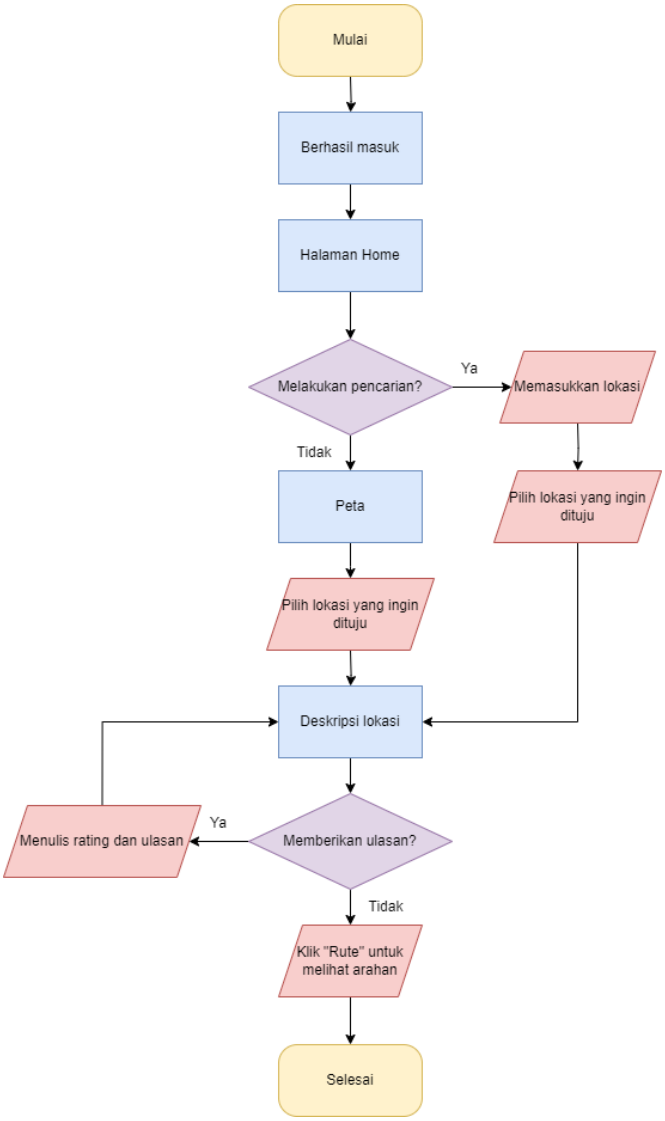
a) *User Flow* Masuk Akun



Gambar 4.5 *User Flow* Masuk Akun

User flow pada Gambar 4.5 menunjukkan langkah awal pengguna sebelum menggunakan fitur dalam aplikasi yaitu memasukkan atau membuat akun. Dengan visual pembuka aplikasi yaitu *splash screen*, dilanjutkan dengan menampilkan halaman *log in*. Pengguna diharuskan untuk melakukan *log in* dengan *username* atau *email* dan *password* yang sebelumnya sudah terdaftar. Jika ingin *log in* dengan platform lain, pengguna dapat menggunakan akun Facebook atau Google nya. Apabila pengguna belum memiliki akun, pengguna harus melakukan *register* atau daftar akun dengan mengisi formulir yang tersedia.

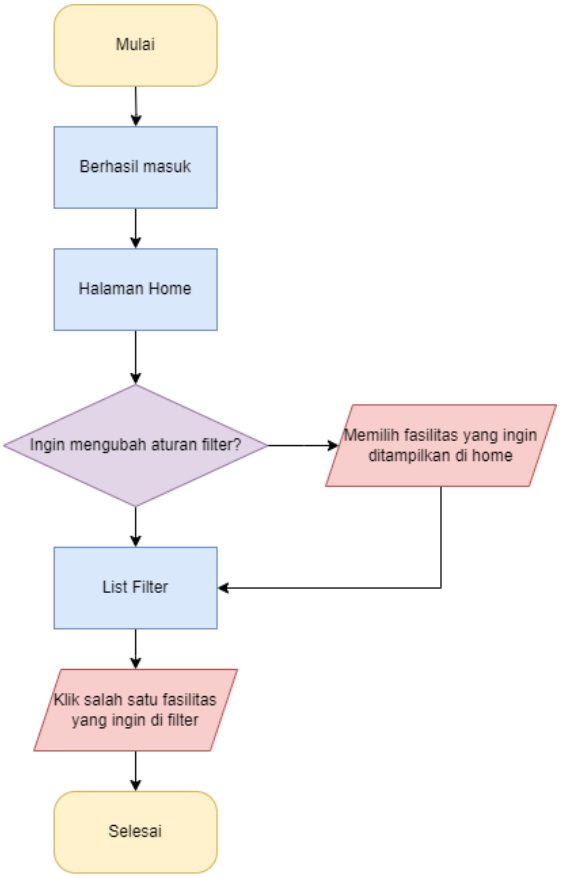
b) *User Flow* Fitur Peta Aksesibilitas



Gambar 4.6 *User Flow* Fitur Peta Aksesibilitas

User flow pada Gambar 4.6 menunjukkan apabila pengguna sudah berhasil *log in* ke dalam aplikasi. Halaman beranda aplikasi akan berupa peta yang menampilkan berbagai macam fasilitas umum yang ramah difabel. Fitur berupa menampilkan fasilitas umum yang ramah difabel dan navigasi arah ke lokasi yang diinginkan. Jika pengguna ingin mencari sebuah lokasi, terdapat kolom pencarian untuk mencari lokasi yang diinginkan. Selain itu, pengguna dapat langsung memilih lokasi dari peta yang sudah ditampilkan. Setiap fasilitas umum yang tersedia akan menampilkan deskripsi lokasi nya masing-masing untuk pengguna baca, lalu terdapat kolom untuk memberikan rating dan menuliskan ulasan terkait lokasi tersebut untuk mempermudah pengguna lain. Apabila pengguna ingin diarahkan ke lokasi tersebut, dapat dengan fitur navigasi yang akan memberikan arahan untuk pengguna.

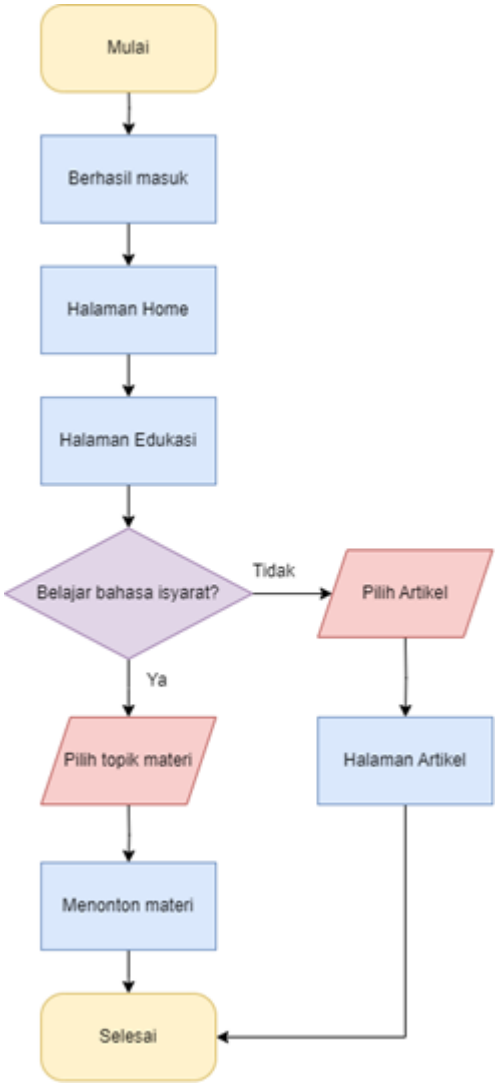
c) *User Flow* Personalisasi Fasilitas Umum Ramah Difabel



Gambar 4.7 *User Flow* Personalisasi Fasilitas Umum Ramah Difabel

User flow pada Gambar 4.7 menunjukkan bagaimana pengguna jika ingin melakukan personalisasi terhadap fasilitas umum yang ingin ia prioritaskan dalam halaman beranda dengan fitur *Filtering*. Jika ingin mengubah filter, pengguna dapat mengubah dan mengaktifkan tanda lokasi fasilitas umum yang diinginkan.

d) *User Flow* Edukasi dan Informasi



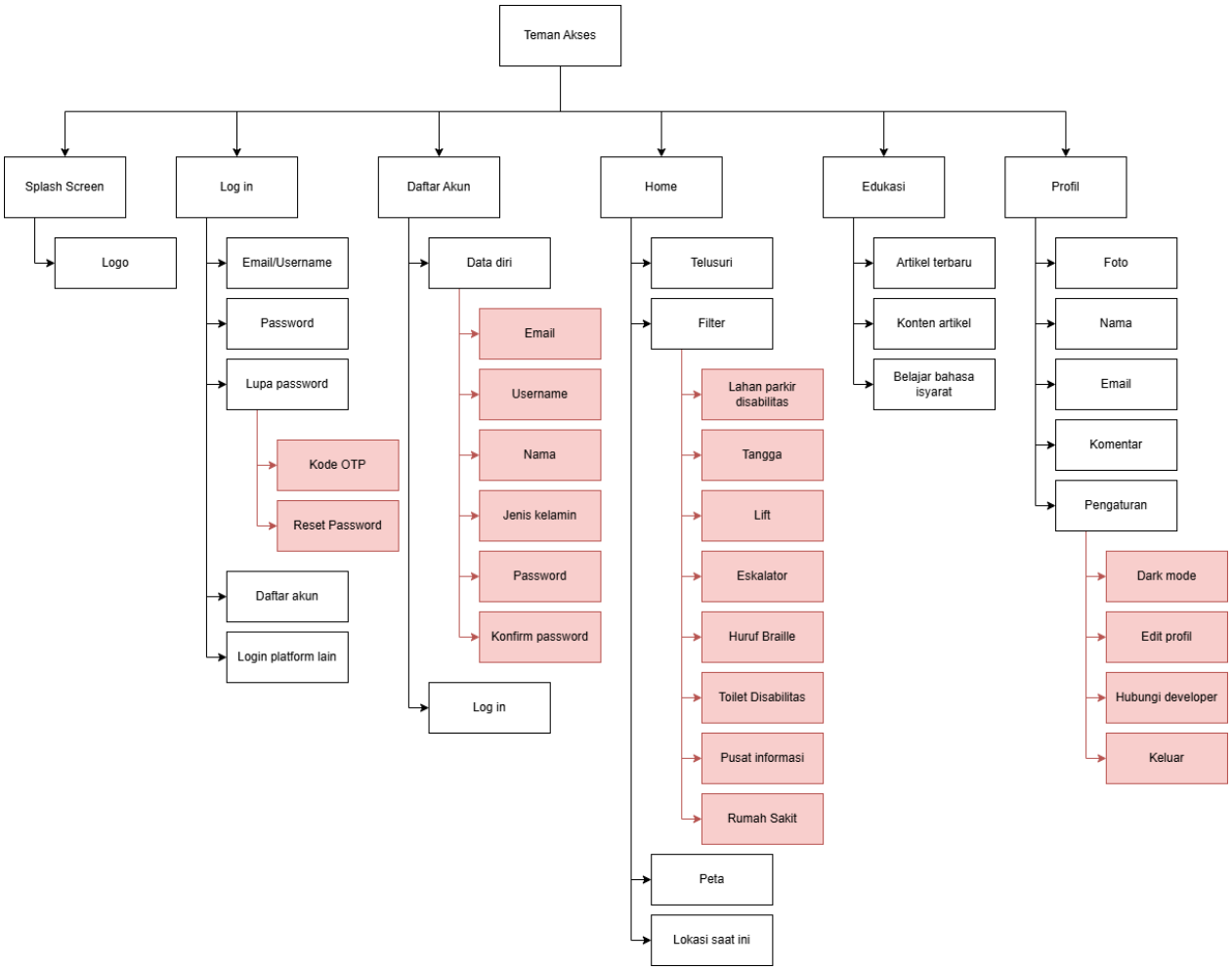
Gambar 4.8 *User Flow* Edukasi dan Informasi

User flow pada Gambar 4.8 menunjukkan apabila masyarakat membutuhkan edukasi atau informasi terkait difabel. Pengguna dapat memilih ingin membaca artikel pada topik tertentu atau ingin belajar bahasa isyarat. Terdapat fitur belajar bahasa isyarat bagi seseorang yang ingin mempelajarinya. Materi pembelajaran akan berupa visual.

4.3.3 *Sitemap*

Sitemap menggambarkan hubungan antar halaman dan alur navigasi yang jelas, sehingga memudahkan pengguna dalam menemukan informasi terkait fasilitas publik yang ramah disabilitas. Perancangan *sitemap* didasarkan pada prinsip kemudahan akses dan keterpahaman antarmuka yang memastikan bahwa setiap pengguna dapat dengan mudah mengoperasikan aplikasi. Struktur yang sistematis juga dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna

yang optimal dalam menjelajahi fitur-fitur aplikasi. Hasil *Sitemap* dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Hasil *Sitemap*

4.3.4 *Design System*

Pada Gambar 4.10 merupakan logo untuk aplikasi “Teman Akses” yang memiliki beberapa komponen penyusunnya. Ide nama aplikasi berasal dari pendekatan yang sering dipilih oleh masyarakat untuk menyebut penyandang disabilitas yaitu “teman difabel”. Menurut dr. Rizal Fadli dalam sebuah jurnal oleh Pebriyanti (2020), menyampaikan bahwa kata “difabel” merupakan kata yang lebih halus untuk menggambarkan kondisi seorang penyandang disabilitas dan menambahkan kata “teman” memberikan kesan kedekatan dan keramahan. Oleh karena itu, pemilihan nama “Teman Akses” memiliki arti bahwa aplikasi diharapkan dapat memberikan kesan ramah sebagai teman yang dapat membantu dalam menemani pengguna untuk menemukan aksesibilitas fasilitas umum yang ramah difabel dan memberikan motivasi untuk lebih peduli serta mendukung teman-teman difabel.

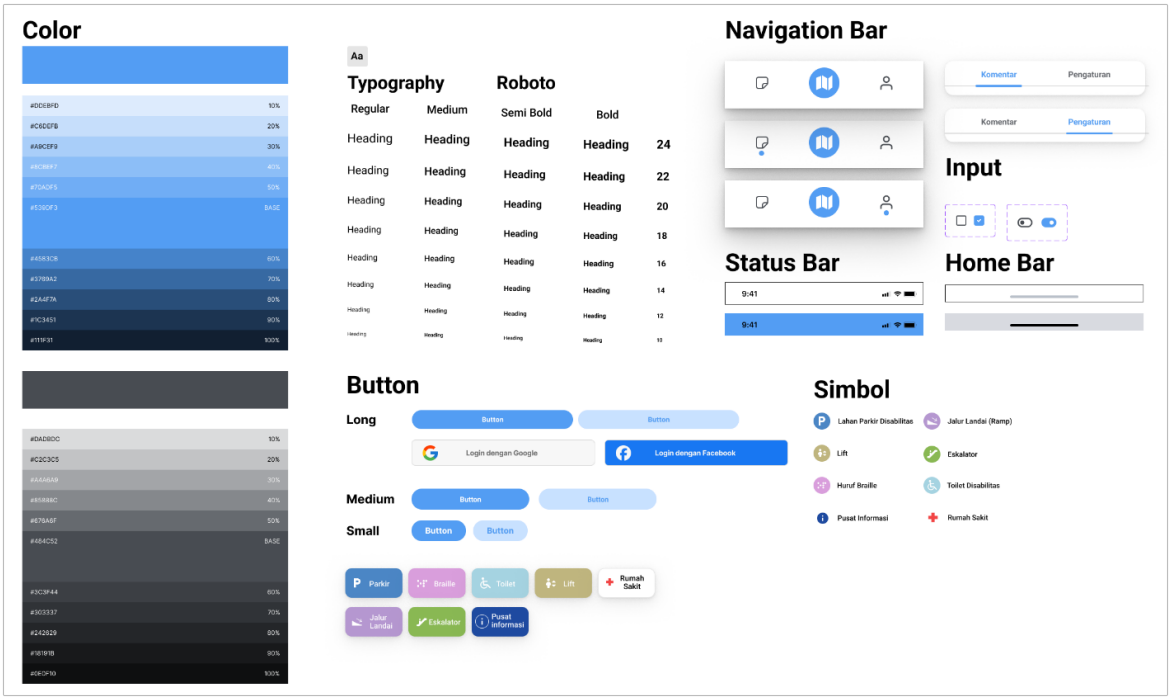


Gambar 4.10 Logo Aplikasi "Teman Akses"

Logo aplikasi dirancang untuk mencerminkan identitas dan tujuan aplikasi “Teman Akses”. Elemen-elemen pada aplikasi dipilih dengan cermat agar dapat menggambarkan nilai-nilai inti aplikasi, serta memudahkan pengenalan dan pemahaman oleh pengguna. Arti dari setiap elemen pada logo aplikasi dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Arti Elemen Logo Aplikasi "Teman Akses"

Arti Elemen Logo	
Teks “Teman Akses”	*Font* yang dipilih dari Canva adalah “Ample Display” yang memberikan kesan ramah dan bersahabat. Selain itu juga, *font* berbentuk sederhana dan tebal sehingga memudahkan pengguna untuk mengenali huruf dan memudahkan membaca logo. Warna putih dengan efek bayangan dipilih untuk meberikan kontras nama aplikasinya dari warna latar belakang.
Simbol lengkungan dan titik di atasnya	Simbol yang dimodifikasi untuk menggambarkan seseorang penyandang disabilitas yang sedang menggunakan kursi roda untuk memudahkan aksesibilitasnya. Titik merupakan kepala dan lengkungan merupakan roda kursi roda. Simbol ini merujuk pada sasaran utama aplikasi yaitu memudahkan difabel dalam mencari aksesibilitas fasilitas umum.
Warna putih	Memberikan kontras yang jelas dan menonjolkan nama aplikasi dari warna latar belakang.
Warna Oranye	Melambangkan semangat, optimisme, dan kehangatan.



Gambar 4.11 *Design System* Aplikasi "Teman Akses"

Berdasarkan *Design System* aplikasi “Teman Akses” pada Gambar 4.11 *Design System* Aplikasi "Teman Akses"Gambar 4.11, menampilkan beberapa komponen dengan penjelasan yang disajikan dalam Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Penjelasan Arti Komponen *Design System*

Design System	
Warna Biru (#539DF3)	Warna utama aplikasi yang melambangkan kepercayaan dan profesionalisme aplikasi dalam membantu pengguna. Warna biru juga memberikan efek menenangkan bagi yang melihat.
Warna Abu-Abu (#484C52)	Warna sekunder yang dipakai pada teks, ikon, dan elemen untuk memberikan kesan netral dan mendukung hierarki visual antarmuka. Warna ini juga untuk membedakan elemen mana yang ingin ditonjolkan atau tidak.
Typography (Roboto)	Pemilihan *font* Roboto karena merupakan font sans-serif yang populer di kalangan pengembang. *Font* ini juga digunakan oleh Google pada hampir seluruh layanannya sehingga diharapkan dapat lebih memudahkan pengguna dalam mengenali dan membaca teks dalam aplikasi karena sudah familiar dengan bentuk *font* nya.

Button	Terdapat tiga ukuran tombol (panjang, sedang, kecil) dengan variasi warna biru dan putih. Tombol panjang dan sedang untuk tombol utama, sedangkan tombol kecil untuk aksi tambahan.
Navigation Bar	Dalam *navigation bar* terdapat tiga ikon yang merupakan fungsi utama dalam aplikasi, yaitu Edukasi Informasi, Peta, dan Profil. Pemilihan fungsi dilakukan untuk mempermudah pengguna dalam mengakses fitur utama dengan cepat.
Status dan *Home Bar*	Menggunakan komponen iOS dengan status bar untuk jam dan notifikasi, sedangkan home bar untuk kembali ke beranda handphone pengguna dengan cepat.
Input	Elemen untuk pilihan atau konfirmasi pengguna.
Simbol Fasilitas	Menggunakan pemilihan warna yang berbeda-beda untuk mempermudahkan pengguna dalam membedakan dan melakukan aksi dengan lebih cepat.

4.4 Hasil *Prototype*

Setelah selesai mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan dan mencari ide solusi secara kreatif, maka selanjutnya adalah mengimplementasikan ide ke dalam bentuk *prototype* untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Berdasarkan identifikasi kebutuhan dan permasalahan yang dapat dilihat pada Lampiran B dan informasi *pain point* responden pada Gambar 4.1, ditemukan solusi berupa fitur utama untuk mempermudah pengguna yang dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Ide Fitur Aplikasi

Fitur Utama	Sumber
Peta aksesibilitas informasi fasilitas umum untuk difabel	Berdasarkan wawancara oleh perwakilan Dinas Sosial Sleman dan responden menyatakan bahwa mereka saat ini belum pernah menemukan peta yang menunjukkan fasilitas umum ramah difabel terbaru di Sleman, dan juga masih merasa kebingungan apakah kondisi tempat yang ingin mereka kunjungi sudah aksesibel untuk difabel.
Informasi terkait difabel	Berdasarkan wawancara oleh responden baik difabel maupun masyarakat non-difabel, yang merasa masyarakat luas masih takut atau bingung jika ingin membantu teman difabel karena terhalang kurangnya ilmu mereka.
Pembelajaran bahasa isyarat	Responden difabel menyatakan bahwa teman difabel lainnya seperti tuna rungu, membutuhkan aksesibilitas informasi melalui sumber daya masyarakat yang mampu menggunakan bahasa isyarat.

Dalam rancangan aplikasi ini, sasaran pengguna utama dari aplikasi "Teman Akses" adalah penyandang disabilitas fisik dan masyarakat umum yang memiliki kepedulian terhadap

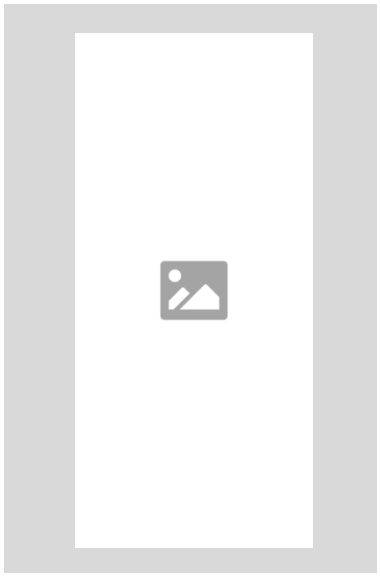
disabilitas. Penyandang disabilitas fisik yang seringkali mengalami kesulitan dalam mengakses ruang publik, diharapkan dapat memperoleh informasi yang lebih jelas dan mudah diakses untuk mendukung mobilitas mereka. Di sisi lain, masyarakat umum yang memiliki kepedulian terhadap disabilitas dapat memanfaatkan aplikasi untuk memahami lebih dalam seputar disabilitas, serta memberikan bantuan atau dukungan yang lebih tepat sasaran bagi penyandang disabilitas yang membutuhkan. Aplikasi ini juga memungkinkan pengguna untuk berperan dalam kontribusi memberikan informasi mengenai fasilitas umum ramah difabel melalui kolom ulasan yang tersedia di setiap fasilitas. Kolom ulasan ini memberikan kesempatan bagi pengguna untuk menambahkan komentar yang menggambarkan kondisi terkini dari fasilitas tersebut.

4.4.1 *Wireframe Low-Fidelity*

Wireframe Lo-Fi adalah kerangka dasar dalam memvisualisasikan struktur serta tata letak aplikasi dengan tingkat detail rendah dan minimalis dari elemen desain. *Wireframe* dibuat dengan fokus pada tata letak, struktur, dan penempatan elemen daripada estetika visual. Biasanya tidak memiliki warna, gambar atau detail rumit, serta mempertegas ideasi cepat dan iterasi.

a) *Wireframe* Halaman *Splash Screen*

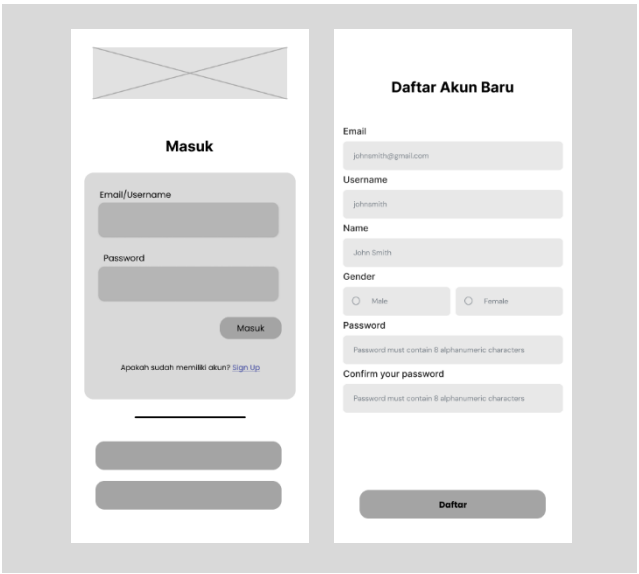
Splash screen merupakan layar pembuka yang menampilkan visual grafis dari aplikasi. Dapat berguna untuk membangun identitas aplikasi kepada pengguna, seperti warna dan logo aplikasi. *Splash screen* juga dapat digunakan untuk membuat pengguna sabar menunggu ketika aplikasi sedang memuat di latar belakang. *Wireframe Lo-Fi* halaman splash screen dapat dilihat pada Gambar 4.12 berikut.



Gambar 4.12 *Wireframe Lo-Fi Splash Screen*

b) *Wireframe* Halaman *Log In* dan Daftar Akun

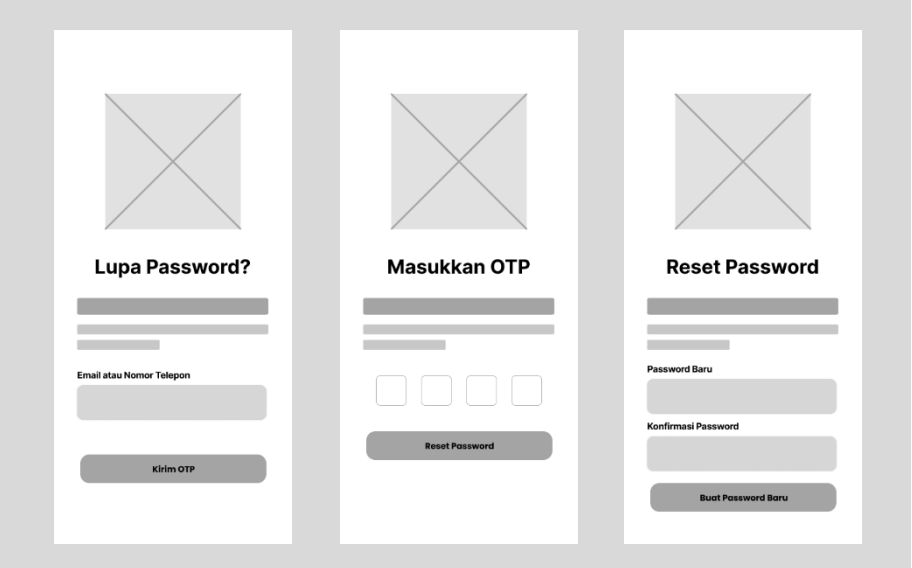
Setelah *splash screen* berakhir, akan menampilkan halaman *Log In* sebagai pembuka. Halaman akan berisikan dengan beberapa ilustrasi grafis agar lebih menarik di mata penggua. Log in berisikan data yang harus diisi sebagai syarat untuk masuk ke dalam aplikasi yaitu dapat menggunakan *email* atau *username* dan *password*. Jika pengguna belum memiliki akun, akan terdapat *button* yang mengarahkan pengguna untuk pergi ke halaman untuk membuat akun baru. Terdapat juga button untuk log in dengan platform lain apabila pengguna ingin lebih mudah dalam melakukan log in akun. *Wireframe Lo-Fi* halaman *log* in dan daftar akun dapat dilihat pada Gambar 4.13 berikut.



Gambar 4.13 *Wireframe Lo-Fi* Halaman Log In dan Daftar Akun

c) *Wireframe* Halaman Lupa Kata Sandi

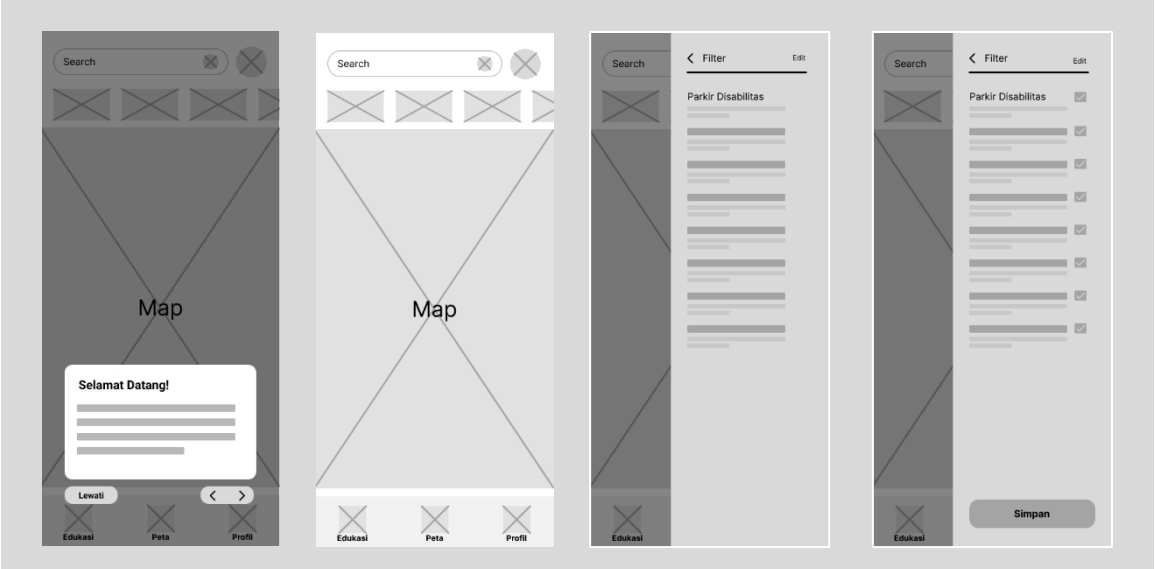
Jika pengguna lupa dengan kata sandi nya, akan diarahkan ke halaman yang membantu pengguna dalam membuat kata sandi akun yang baru. Pengguna akan dimintakan untuk mengisikan *email* atau nomor teleponnya yang akan dikirimkan kode OTP (*One-Time* Password) untuk memverifikasikan identitas pengguna. Setelah mendapatkan dan mengisi kode OTP, pengguna sudah dapat mengganti kata sandi dengan yang baru. *Wireframe Lo-Fi* halaman lupa kata sandi dapat dilihat pada Gambar 4.14 berikut.



Gambar 4.14 *Wireframe Lo-Fi* Halaman Lupa Kata Sandi

d) *Wireframe* Halaman Beranda dan Filter

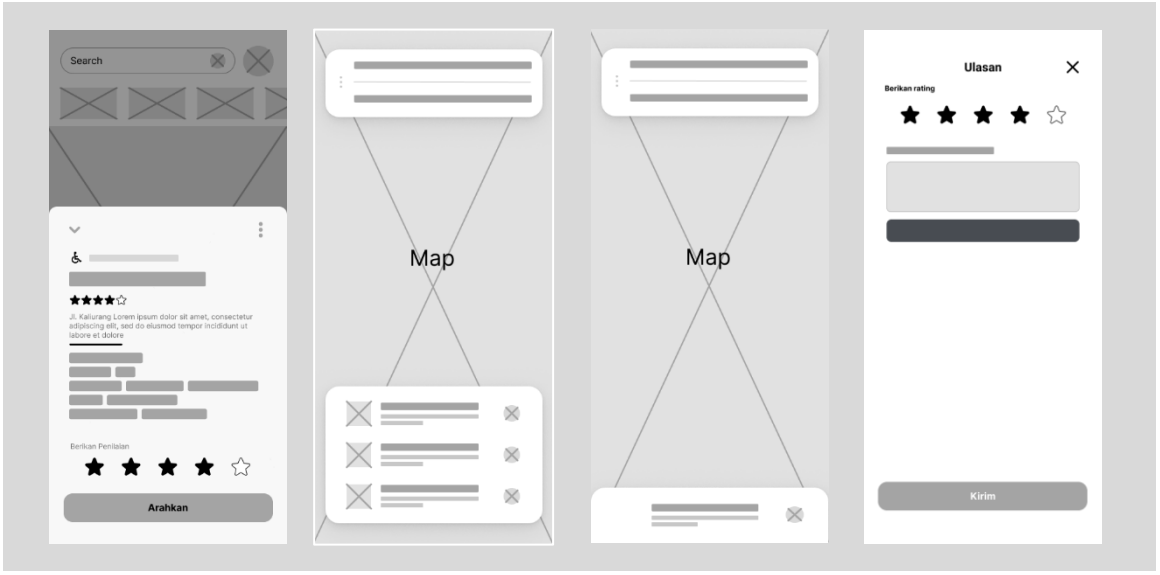
Sebelum menampilkan halaman beranda, akan ada *pop up* yang memberikan beberapa informasi terkait fitur-fitur dalam aplikasi agar pengguna tidak merasa bingung menggunakan aplikasi. Dalam halaman beranda menampilkan peta aksesibilitas fasilitas umum yang ramah difabel di Sleman. Halaman berisikan *navigation bar* di bagian bawah, kolom pencarian di bagian atas, dan kolom yang menampilkan filter fasilitas umum. Di sebelah kolom pencarian, ada tombol yang akan menampilkan *slide-in* panel untuk mengatur filter fasilitas umum yang ingin ditampilkan di halaman Beranda oleh pengguna. Desain halaman dibuat untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi, serta *navigation bar* berisikan fitur penting sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses seluruh fitur yang disediakan. *Wireframe Lo-Fi* halaman beranda dan filter dapat dilihat pada Gambar 4.15 berikut.



Gambar 4.15 *Wireframe Lo-Fi* Halaman Beranda dan Filter

e) *Wireframe* Halaman Deskripsi Lokasi, Navigasi, dan Ulasan

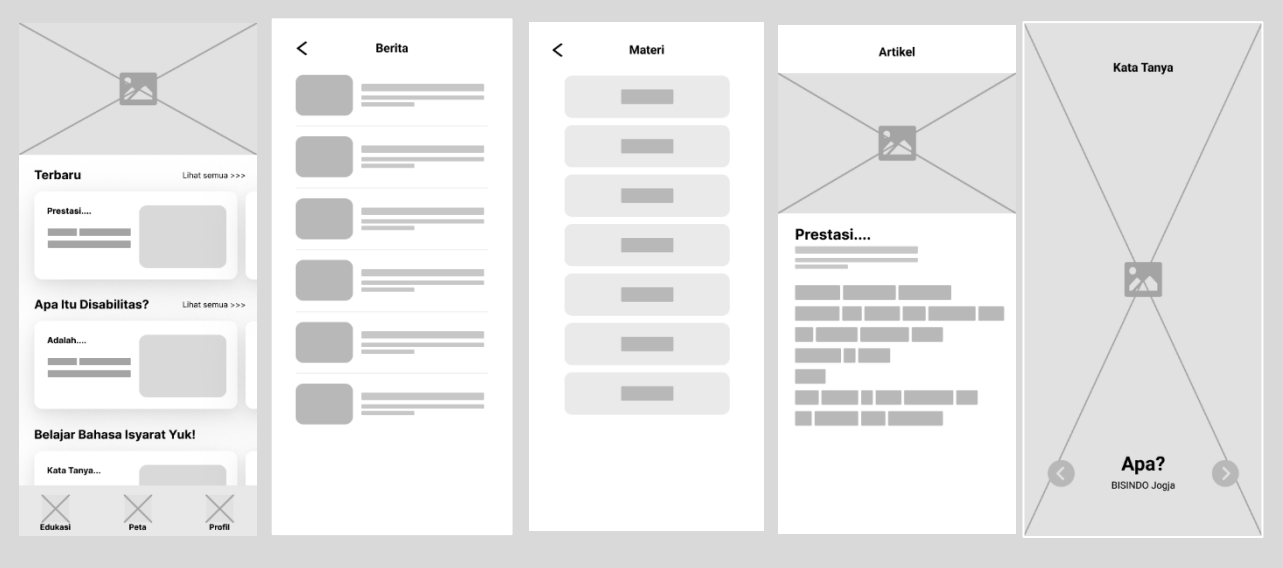
Apabila pengguna memilih salah satu ikon fasilitas umum di peta, akan muncul *slide-in* panel dari arah bawah yang akan menampilkan informasi umum dari lokasi tersebut. Salah satu informasi yang disajikan adalah rating dan ulasan pengguna, yang akan mempermudah pengguna maupun instansi terkait kemudahan dalam mengakses dan pemeliharaan fasilitas umum tersebut. Akan ada *button* untuk memulai navigasi arah dari lokasi terkini pengguna ke lokasi tujuan. *Wireframe Lo-Fi* halaman halaman deskripsi lokasi, navigasi, dan ulasan dapat dilihat pada Gambar 4.16 berikut.



Gambar 4.16 *Wireframe Lo-Fi* Halaman Deskripsi Lokasi, Navigasi, dan Ulasan

f) *Wireframe* Halaman Edukasi Informasi dan Belajar Bahasa Isyarat

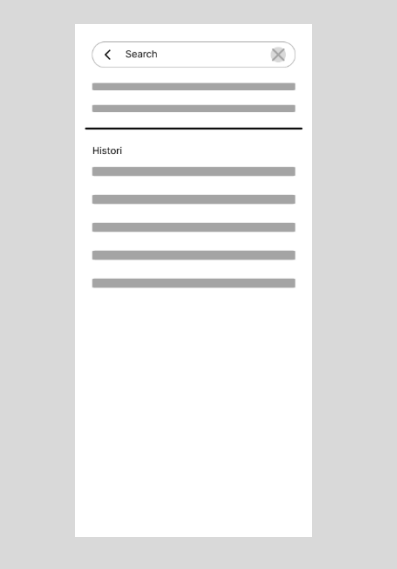
Halaman edukasi menampilkan visual grafis yang menarik di mata sebagai pembuka di bagian atas halaman dan diikuti oleh beberapa kelompok topik. Setiap topik akan berisikan artikel-artikel berita atau informasi dan salah satunya adalah materi pembelajaran bahasa isyarat. *Wireframe Lo-Fi* halaman halaman edukasi informasi dan belajar bahasa isyarat dapat dilihat pada Gambar 4.17 berikut.



Gambar 4.17 *Wireframe Lo-Fi* Halaman Edukasi Informasi dan Belajar Bahasa Isyarat

g) *Wireframe* Halaman Pencarian

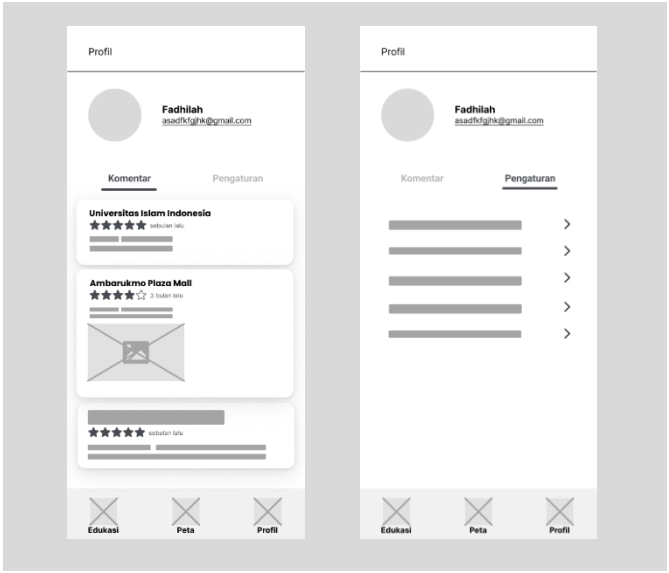
Halaman pencarian akan menampilkan beberapa history lokasi yang dicari oleh pengguna. *Wireframe Lo-Fi* halaman pencarian dapat dilihat pada Gambar 4.18 berikut.



Gambar 4.18 *Wireframe Lo-Fi* Halaman Pencarian

h) *Wireframe* Halaman Profil

Profil menampilkan informasi identitas pengguna. Halaman profil akan dibagi menjadi dua, yaitu untuk histori ulasan lokasi yang pernah diberikan oleh pengguna dan pengaturan. Pengaturan akan berisi beberapa aturan umum, seperti edit profil, dark mode, informasi pengembang, dan keluar dari aplikasi. *Wireframe Lo-Fi* halaman profil dapat dilihat pada Gambar 4.19 berikut.



Gambar 4.19 *Wireframe Lo-Fi* Halaman Profil

4.4.2 *Wireframe High-Fidelity*

Wireframe Hi-Fi adalah tahap lanjutan dari *low-fidelity* yaitu menggunakan tingkat detail yang lebih tinggi dengan penekanan pada visualisasi akhir aplikasi. Tingkat detail yang lebih tinggi digunakan dalam pembuatan desain aplikasi atau situs *website*, termasuk komponen visual dan interaksi yang lebih mirip dengan produk jadi. Pada tahap ini, elemen-elemen seperti font, warna, gambar, dan ikon ditambahkan untuk memberikan gambaran yang lebih realistis tentang bagaimana aplikasi akan terlihat dan bekerja. Untuk mensimulasikan pengalaman pengguna yang lebih nyata, *wireframe high-fidelity* juga memasukkan komponen interaktif seperti tombol dan tautan.

a) Halaman *Splash Screen*

Halaman paling awal pada Gambar 4.20 *Splash Screen*menampilkan logo aplikasi sebagai visualisasi awal dari fungsi aplikasi. Desain logo sudah dijelaskan pada Tabel 4.3.

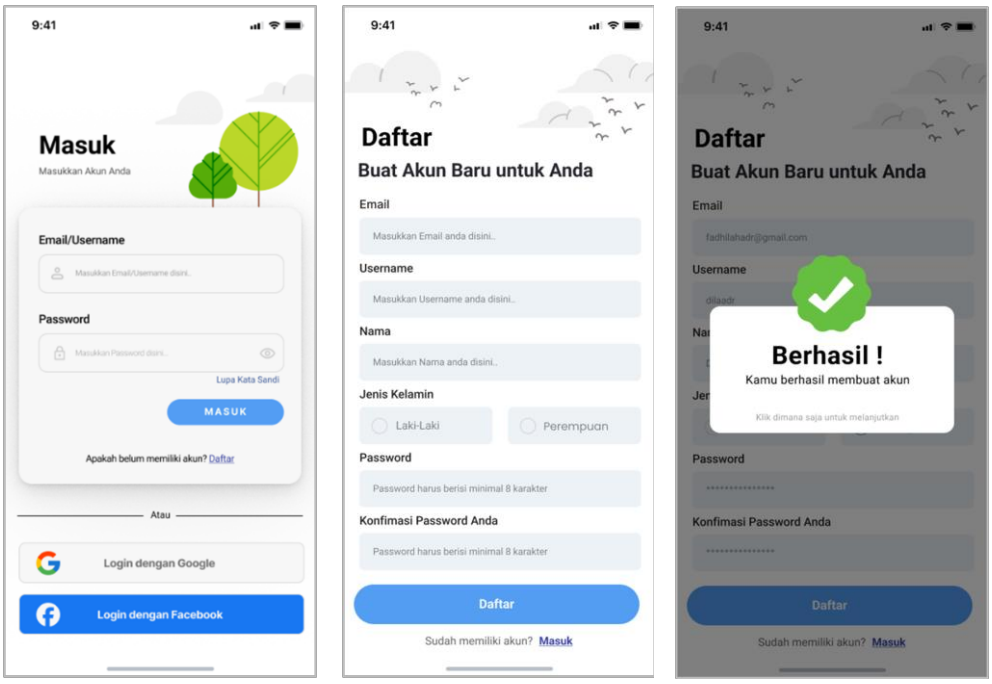


Gambar 4.20 *Splash Screen*

b) Halaman *Log In* dan Daftar Akun

Setelah *splash screen*, akan menampilkan halaman *log in*. Di halaman *log in* pengguna diminta untuk memasukkan *email* atau *username* dan *password* yang telah didaftarkan. Jika pengguna belum memiliki akun, ada opsi “Daftar” untuk membuat akun baru. Selain itu, halaman ini dilengkapi dengan opsi "Lupa Kata Sandi" untuk membantu pengguna yang lupa kata sandi. Sebagai alternatif, pengguna juga dapat login menggunakan akun Google atau Facebook melalui tombol yang tersedia di bagian bawah halaman.

Pada halaman "Daftar", pengguna diminta untuk mengisi beberapa informasi dasar seperti *email*, *username*, nama, jenis kelamin, *password*, dan konfirmasi *password*. Formulir pendaftaran dirancang dengan kotak input yang rapi. Terdapat juga pilihan jenis kelamin menggunakan radio button yang bisa dipilih oleh pengguna. Setelah semua informasi diisi, pengguna dapat menekan tombol "Daftar" untuk menyelesaikan pendaftaran. Jika pengguna sudah selesai mendaftarkan akun baru, akan muncul *pop up* notifikasi sebagai konfirmasi bahwa akun telah berhasil dibuat. Tampilan antarmuka halaman log in dan daftar akun dapat dilihat pada Gambar 4.21.

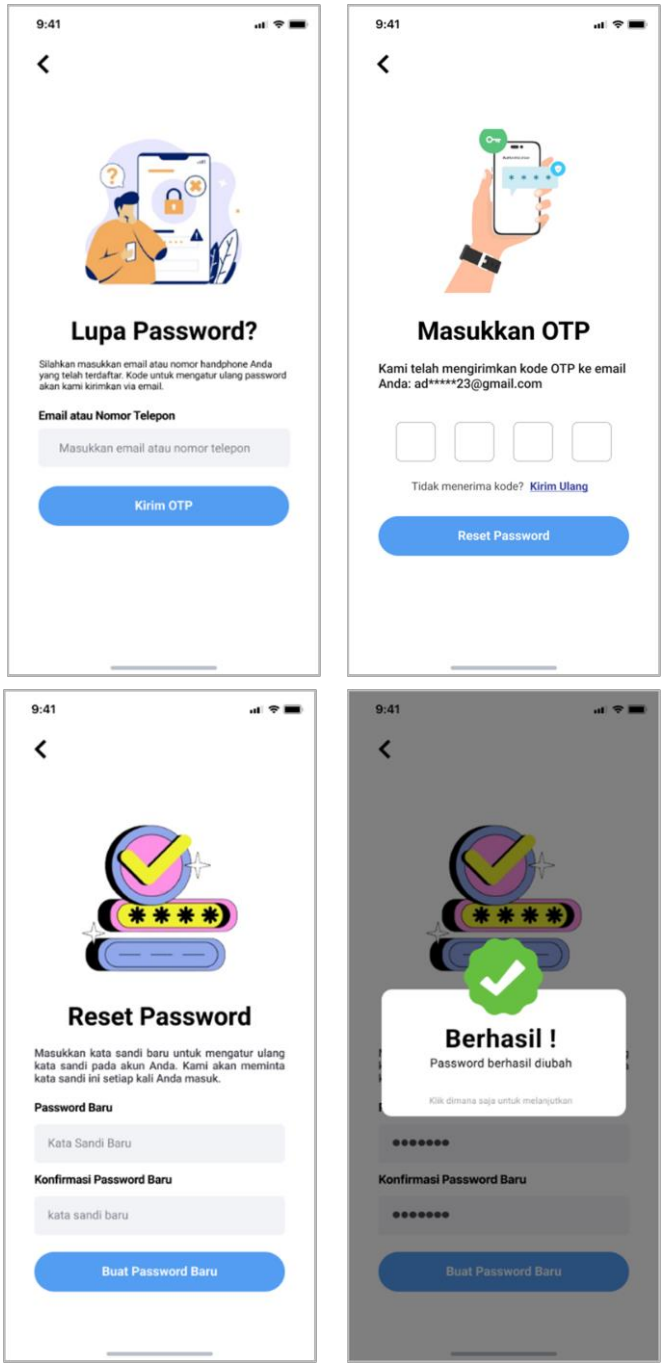


Gambar 4.21 Halaman *Log In* dan Daftar Akun

c) Halaman Lupa Kata Sandi

Fitur "Lupa Kata Sandi" dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mereset kata sandi melalui tiga tahap. Pertama, pengguna dapat memasukkan email atau nomor telepon terdaftar, lalu menekan tombol "Kirim OTP" untuk menerima kode verifikasi. Setelah itu, pengguna diarahkan ke halaman "Masukkan OTP" di mana pengguna perlu memasukkan kode verifikasi yang telah dikirim melalui email atau SMS. Halaman ini juga menyediakan opsi "Kirim Ulang" jika kode OTP tidak diterima. Terakhir, di halaman "Reset Password" pengguna dapat memasukkan kata sandi baru dan konfirmasinya sebelum menyimpan perubahan dengan menekan tombol "Buat *Password* Baru." Jika pengguna sudah berhasil mengganti kata

sandinya, akan muncul *pop up* notifikasi sebagai konfirmasi bahwa kata sandi telah berhasil diubah. Tampilan antarmuka halaman lupa kata sandi dapat dilihat pada Gambar 4.22.

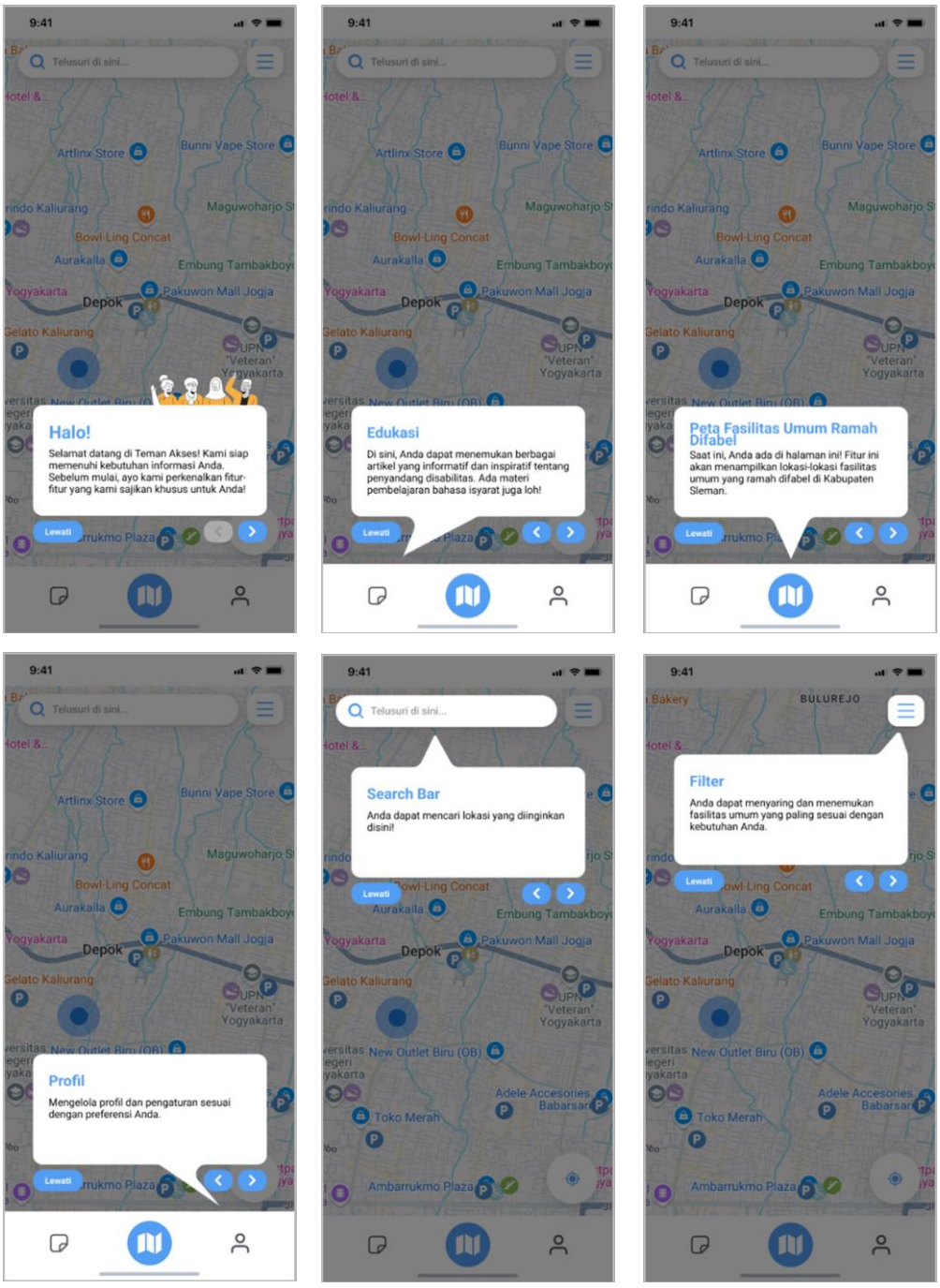


Gambar 4.22 Halaman Lupa Kata Sandi

d) Halaman *Onboarding Walkthrough*

Halaman ini berfungsi untuk memperkenalkan fitur-fitur utama aplikasi kepada pengguna baru sebelum mulai menggunakan fitur aplikasi. Sebelum masuk ke halaman

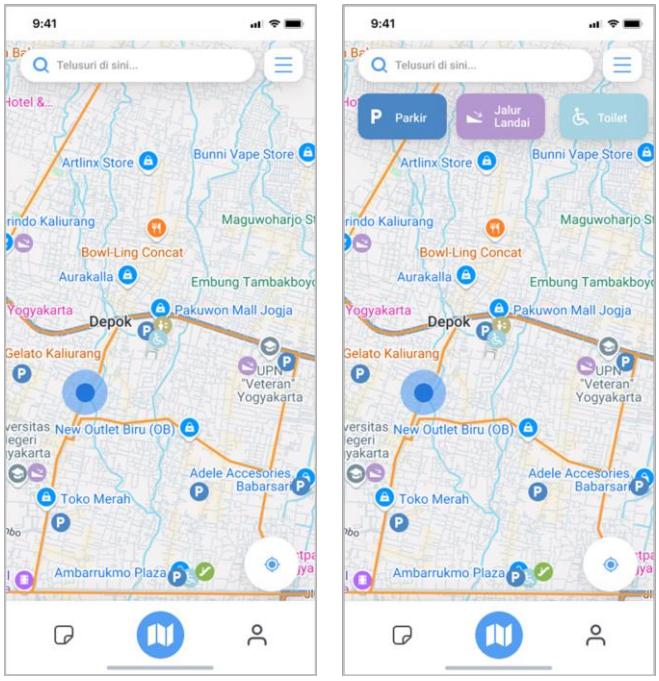
beranda, pengguna akan disambut dengan *pop up* informasi yang memberikan penjelasan singkat tentang fitur-fitur penting, seperti fitur edukasi, peta fasilitas umum ramah difabel, profil pengguna, kolom pencarian, dan filter. Informasi disajikan dengan menggunakan navigasi "selanjutnya" ataupun "sebelumnya" dan pengguna dapat juga "lewati" *pop up* informasi apabila merasa tidak membutuhkannya. Tampilan antarmuka halaman *onboarding* dapat dilihat pada Gambar 4.23.



Gambar 4.23 Halaman *Onboarding Walkthrough*

e) Halaman Beranda dan Filter

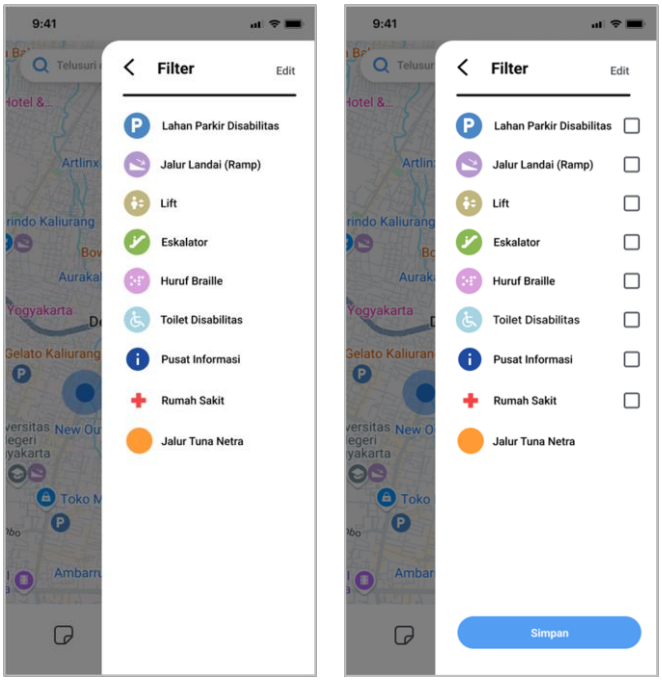
Halaman beranda menampilkan peta interaktif yang berisi berbagai informasi fasilitas umum ramah difabel di sekitar pengguna, seperti tempat parkir difabel, jalur landau (*ramp*), toilet difabel, huruf braille, *lift*, eskalator, rumah sakit, pusat informasi, dan jalur tuna netra. Jalur tuna netra berfungsi sebagai informasi lokasi jalur tuna netra yang ada di sekitar area pengguna yang dapat membantu mereka dalam merencanakan rute perjalanan dengan lebih mudah. Selain itu, ada kolom pencarian dan tombol "filter" di bagian atas. Di bawah kolom pencarian terdapat tombol berwarna-warni sebagai filter yang memungkinkan pengguna untuk menampilkan jenis fasilitas tertentu sesuai preferensi yang dapat diatur pada menu filter. Dengan memilih filter ini, simbol fasilitas yang relevan akan muncul di peta sehingga memudahkan pengguna untuk menemukan fasilitas yang paling sering pengguna butuhkan. Bagian bawah terdapat *navigation bar* yang terdapat edukasi, peta, dan profil. Tampilan antarmuka halaman beranda dapat dilihat pada Gambar 4.24.



Gambar 4.24 Halaman Beranda

Pada halaman beranda, terdapat tombol "filter" yang akan memunculkan *side menu* dari arah kanan untuk mengatur preferensi agar mempermudah pengguna dalam mencari fasilitas yang paling sering dibutuhkan. Dengan menu ini, pengguna dapat memilih jenis fasilitas seperti lahan parkir disabilitas, jalur landai (*ramp*), *lift*, eskalator, huruf Braille, toilet disabilitas, pusat informasi, dan rumah sakit. Setiap pilihan fasilitas dilengkapi dengan simbol dan warna yang

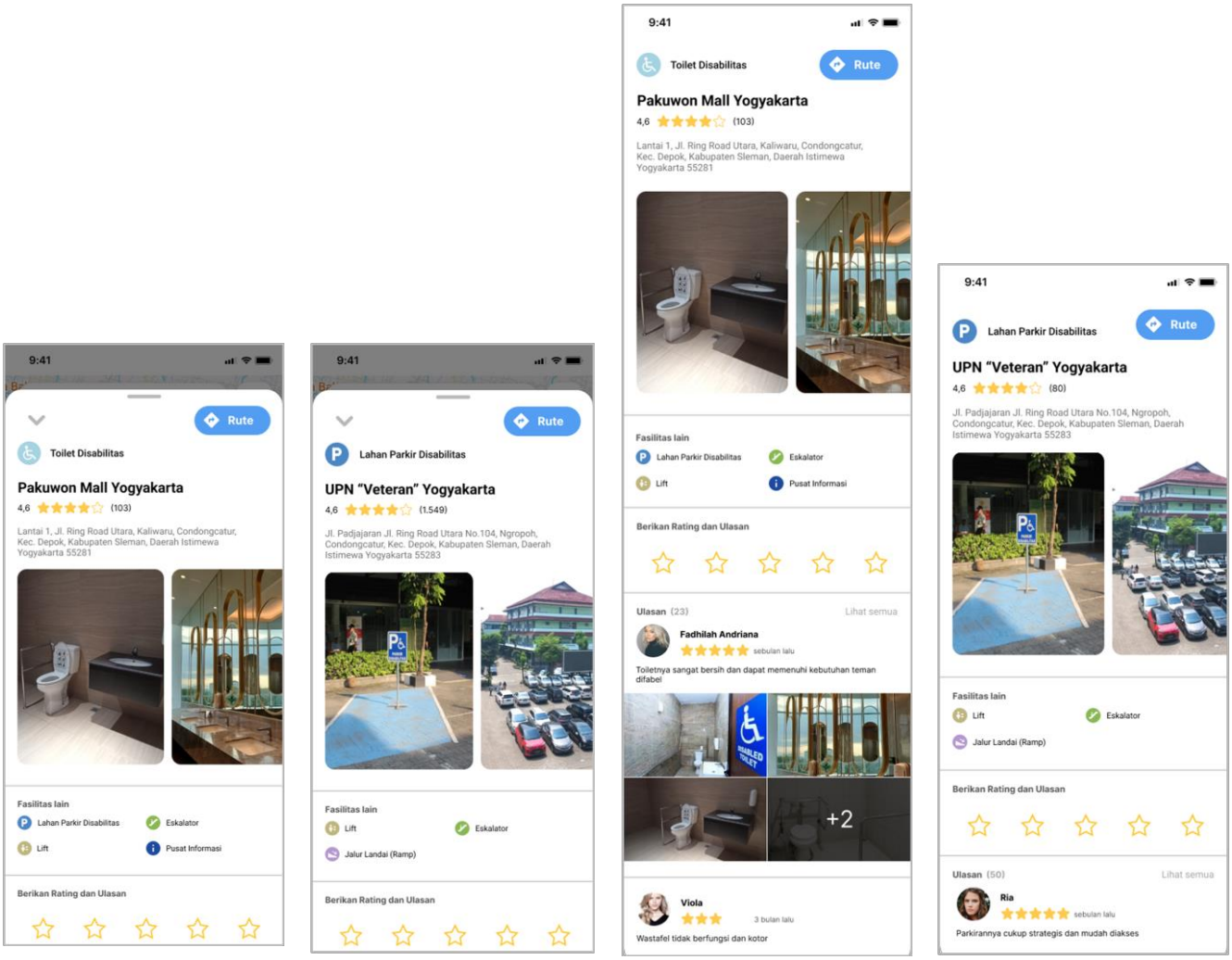
berbeda untuk memudahkan identifikasi visual. Setelah memilih fasilitas yang diinginkan, pengguna dapat menyimpan pengaturan tersebut, sehingga hanya fasilitas yang relevan yang akan ditampilkan di peta utama. Selain itu, *side menu* filter juga membantu pengguna apabila merasa bingung dengan arti simbol fasilitas umum yang ditampilkan. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk lebih efisien dalam menemukan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan mereka secara cepat dan tepat. Tampilan antarmuka halaman filter dapat dilihat pada Gambar 4.25.



Gambar 4.25 Halaman Filter

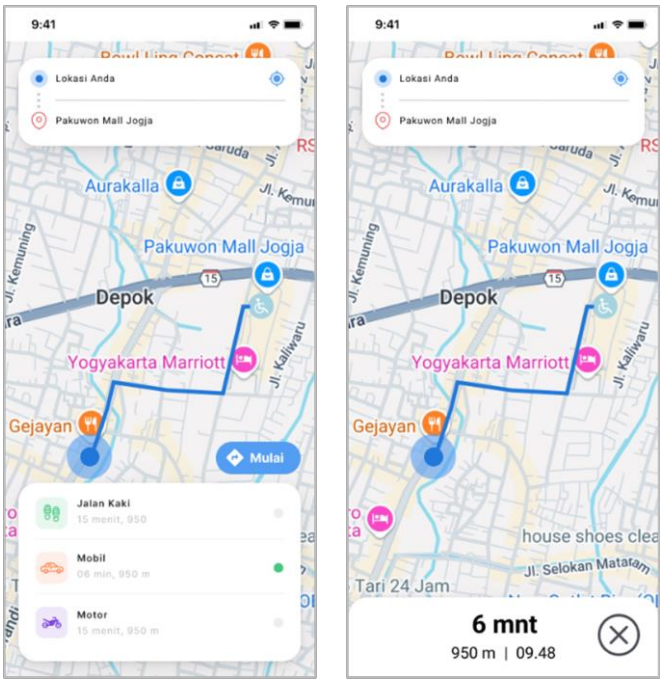
f) Halaman Deskripsi Lokasi, Navigasi, dan Ulasan

Halaman deskripsi lokasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu sebagai *side menu* dari arah bawah dan satu halaman penuh. Halaman deskripsi berfungsi untuk menampilkan berbagai informasi penting terkait fasilitas umum ramah difabel. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat penilaian dan ulasan lokasi dari pengguna lain, serta foto-foto fasilitas yang tersedia. Lokasi juga dilengkapi dengan deskripsi fasilitas ramah difabel lainnya seperti contohnya lahan parkir disabilitas, jalur landai, *lift*, eskalator, dan pusat informas. Pengguna dapat memberikan rating dan ulasan mereka sendiri di bagian yang disediakan untuk berbagi pengalaman. Fitur tombol "Rute" juga tersedia untuk memudahkan pengguna dalam mendapatkan arah menuju lokasi tersebut. Tampilan antarmuka halaman deskripsi lokasi dapat dilihat pada Gambar 4.26.



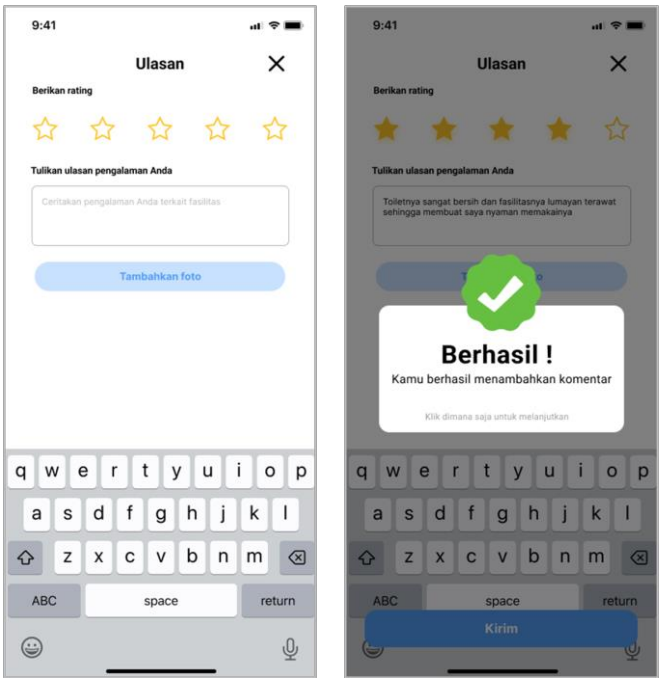
Gambar 4.26 Halaman Deskripsi Lokasi

Jika pengguna memilih tombol “Rute”, akan menampilkan halaman yang membantu pengguna dalam memandu dari lokasi pengguna terkini menuju lokasi tujuan. Pengguna dapat memilih moda transportasi yang diinginkan, seperti jalan kaki, mobil, atau motor, dengan estimasi waktu dan jarak yang tertera. Setelah memilih, aplikasi akan menampilkan jalur rute di peta dan tombol "Mulai" untuk memulai navigasi. Saat navigasi berjalan, aplikasi menunjukkan sisa waktu perjalanan dan jarak yang harus ditempuh, memberikan panduan real-time untuk memudahkan pengguna mencapai tujuan. Tampilan antarmuka halaman navigasi dapat dilihat pada Gambar 4.27.



Gambar 4.27 Halaman Navigasi

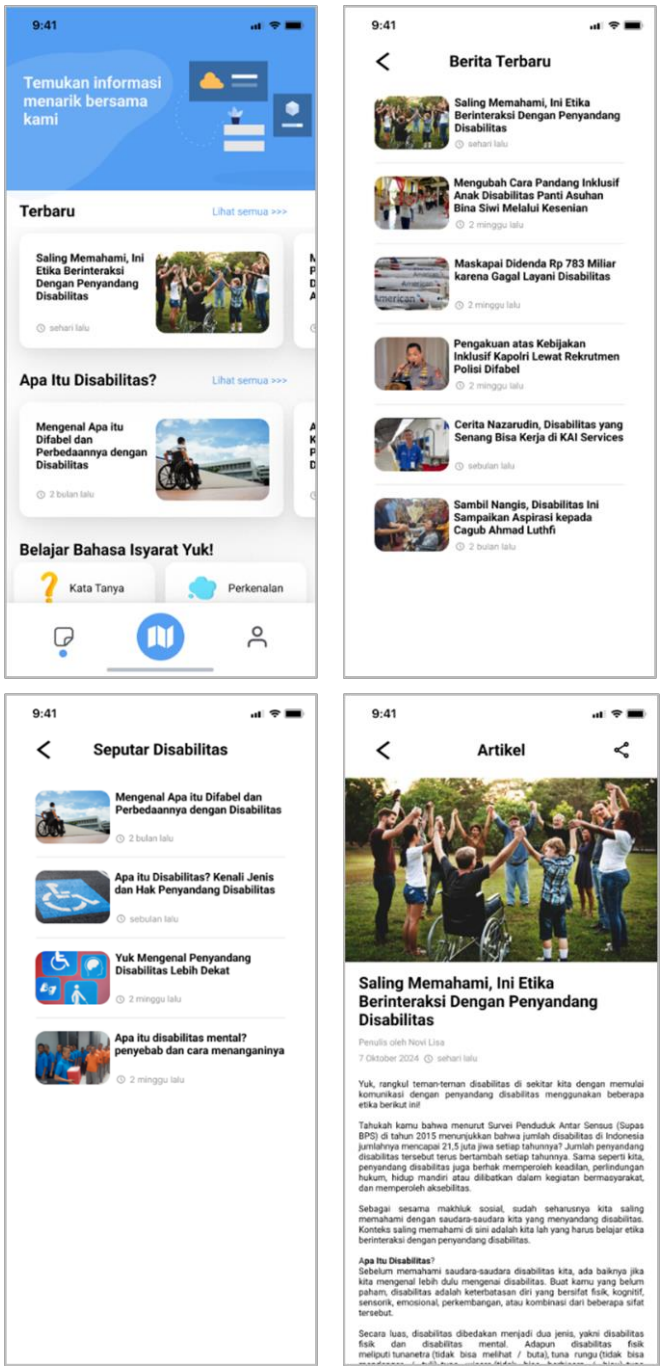
Apabila pengguna memberi rating bintang pada halaman deskripsi, maka akan menuju halaman untuk memberikan ulasan terkait fasilitas umum. Halaman ulasan memungkinkan pengguna untuk memberikan penilaian dan menuliskan pengalaman mereka terkait fasilitas yang digunakan. Pengguna dapat memberikan penilaian dengan memilih jumlah bintang, menuliskan komentar, serta menambahkan foto untuk melengkapi ulasan. Setelah ulasan dikirim, muncul *pop up* notifikasi sebagai konfirmasi bahwa ulasan telah berhasil ditambahkan. Tampilan antarmuka halaman ulasan dapat dilihat pada Gambar 4.28.



Gambar 4.28 Halaman Ulasan

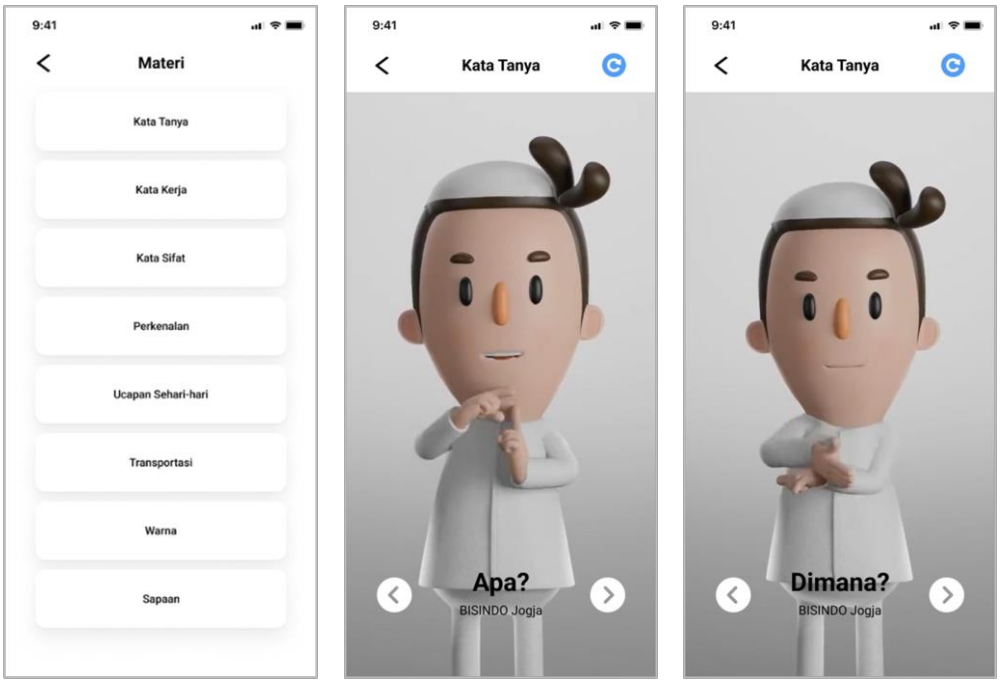
g) Halaman Edukasi Informasi dan Belajar Bahasa Isyarat

Halaman edukasi dirancang untuk memberikan informasi yang bermanfaat dan edukatif seputar penyandang disabilitas. Pada halaman awal akan menampilkan informasi yang dibagi berdasarkan kelompok. Pengguna dapat memilih berbagai artikel, berita terbaru, dan materi bahasa isyarat. Tampilan antarmuka halaman informasi dapat dilihat pada Gambar 4.29.



Gambar 4.29 Halaman Edukasi Informasi

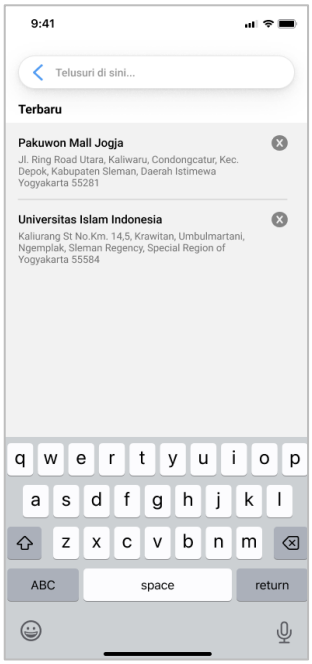
Halaman belajar bahasa isyarat pada aplikasi ini memberikan materi pembelajaran yang interaktif. Pengguna dapat memilih kategori kosakata seperti kata tanya, kata kerja, kata sifat, dan ucapan sehari-hari. Setiap kategori menampilkan animasi karakter yang memperagakan bahasa isyarat untuk setiap kata. Tampilan antarmuka halaman edukasi pembelajaran bahasa isyarat dapat dilihat pada Gambar 4.30.



Gambar 4.30 Halaman Belajar Bahasa Isyarat

h) Halaman Pencarian

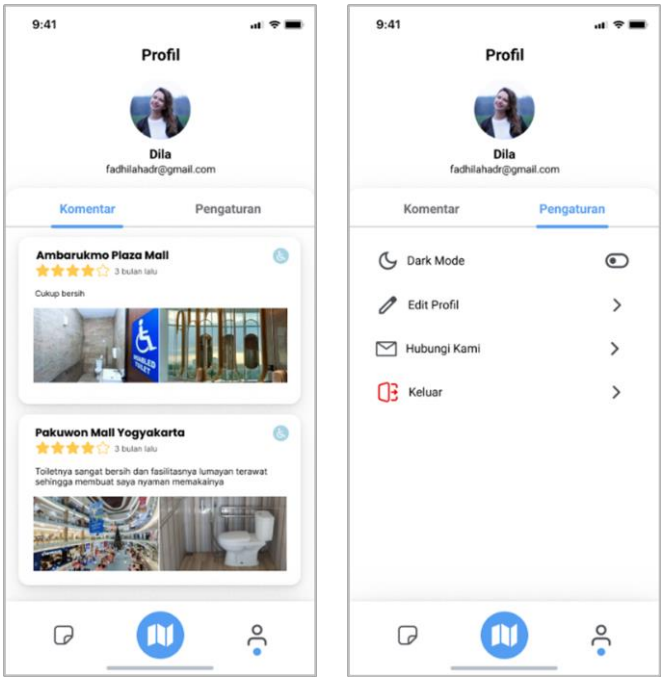
Halaman pencarian memudahkan pengguna untuk menemukan lokasi dengan cepat melalui kolom pencarian di bagian atas. Halaman ini juga menampilkan riwayat pencarian terbaru, sehingga pengguna dapat mengakses kembali lokasi yang sebelumnya dicari tanpa harus mengetik ulang. Tampilan antarmuka halaman pencarian dapat dilihat pada Gambar 4.31.



Gambar 4.31 Halaman Pencarian

i) Halaman Profil

Halaman profil terdiri dari dua bagian: "Komentar" dan "Pengaturan." Pada bagian “Komentar”, pengguna dapat melihat histori ulasan yang pernah mereka buat, lengkap dengan informasi lokasi, rating, dan komentar yang diberikan, serta foto yang diunggah. Sementara itu, pada bagian “Pengaturan”, pengguna dapat mengakses berbagai opsi personalisasi seperti mengaktifkan mode gelap, mengedit profil, menghubungi tim dukungan, dan keluar dari akun. Tampilan antarmuka halaman profil dapat dilihat pada Gambar 4.32.



Gambar 4.32 Halaman Profil

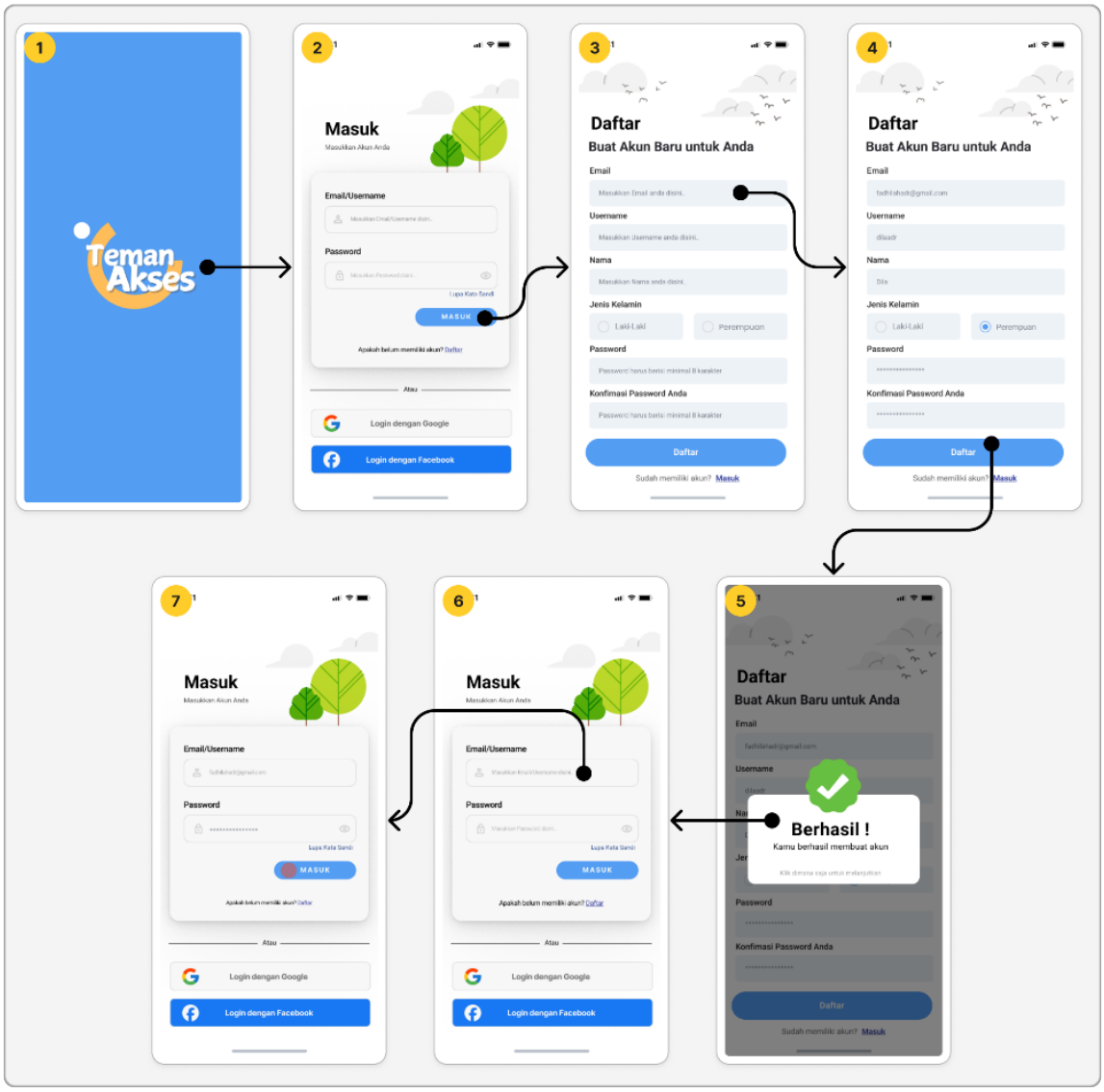
4.5 Hasil *Testing*

4.5.1 Maze

Setelah *prototype* yang telah dirancang menggunakan Figma selesai, selanjutnya akan diunggah ke *website* Maze dengan membuat tugas atau skenario yang harus dilakukan oleh responden. Tugas atau skenario untuk *usability testing* yaitu:

a. *Register* dan *Log In*

Skenario pada tugas ini adalah “Anda pertama kali membuka aplikasi “Teman Akses” dan belum memiliki akun. Anda mendaftar akun dengan mengisi data diri. Setelah berhasil mendaftarkan akun baru, Anda ingin masuk ke dalam aplikasi dengan memasukkan *email*/*username* dan *password*,”.



Gambar 4.33 Skenario Tugas *Register* dan *Log In*

Gambar 4.33 Skenario Tugas *Register* dan *Log In*Gambar 4.33 menunjukkan alur skenario *register* dan *log in* pada aplikasi yang telah diatur oleh peneliti. Proses dimulai dari layar *splash screen* (1) menuju halaman masuk (2), di mana pengguna diminta mengisi *email* atau *username* dan *password*. Jika belum memiliki akun, pengguna dapat memilih opsi daftar yang mengarahkan ke halaman pendaftaran (3) untuk mengisi data seperti *email*, *username*, nama, jenis kelamin, *password*, dan konfirmasi *password*. Setelah menekan tombol daftar (4), sistem akan menampilkan notifikasi berhasil (5) sebagai tanda akun telah dibuat. Pengguna kemudian diarahkan kembali ke halaman masuk (6) untuk login menggunakan akun yang telah dibuat (7) dan setelah berhasil mereka akan masuk ke dalam aplikasi. Gambar 4.34 berikut

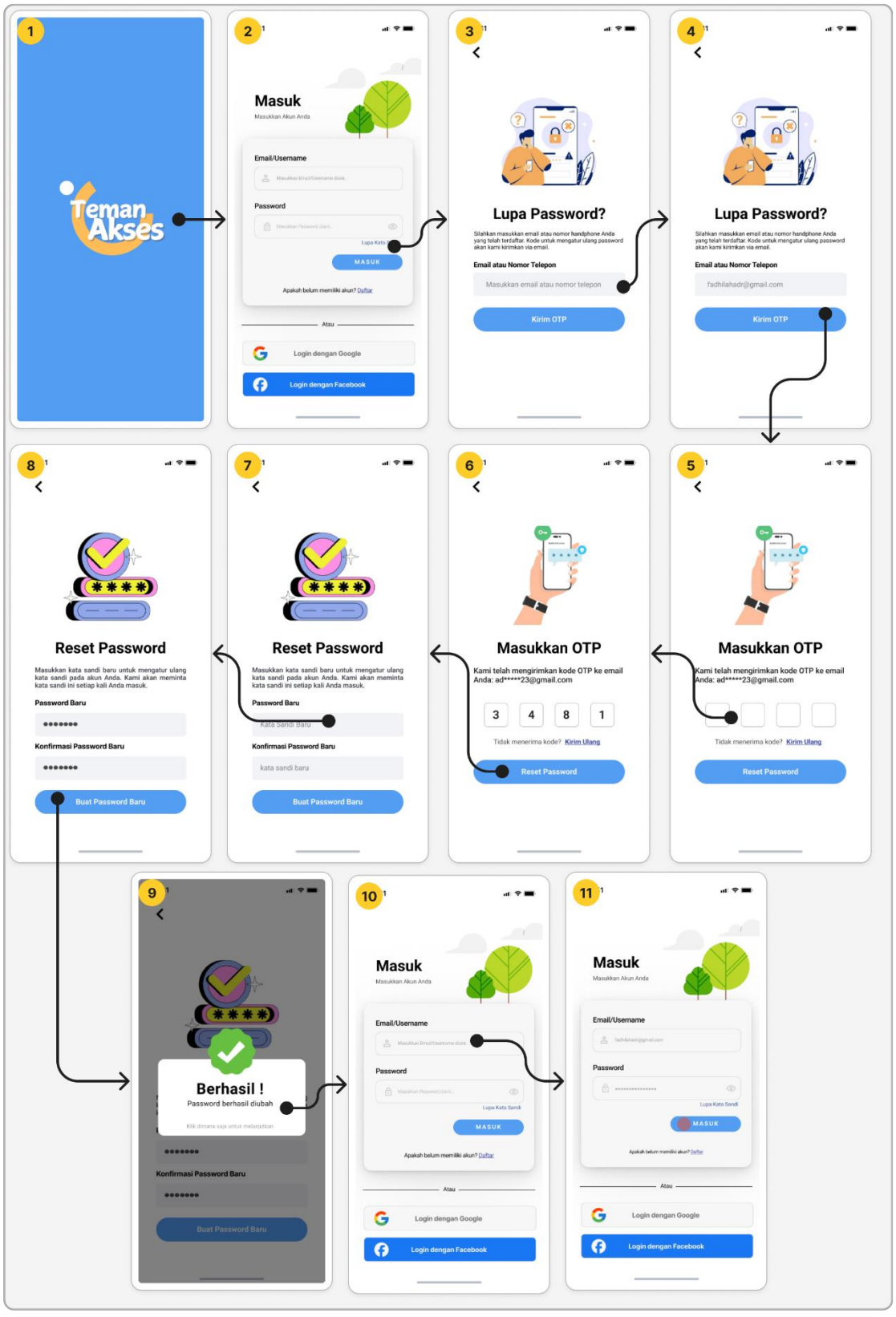
merupakan halaman *goals* atau tujuan akhir dari skenario ini yaitu berhasil masuk ke dalam aplikasi dengan pesan sambutan.



Gambar 4.34 Halaman Tujuan Skenario *Register* dan *Log In*

b. Reset Kata Sandi

Skenario pada tugas ini adalah “Anda lupa dengan kata sandi akun Anda sehingga harus mengubah kata sandi lama menjadi kata sandi yang baru agar dapat masuk ke dalam akun,”.



Gambar 4.35 Skenario Tugas Reset Kata Sandi

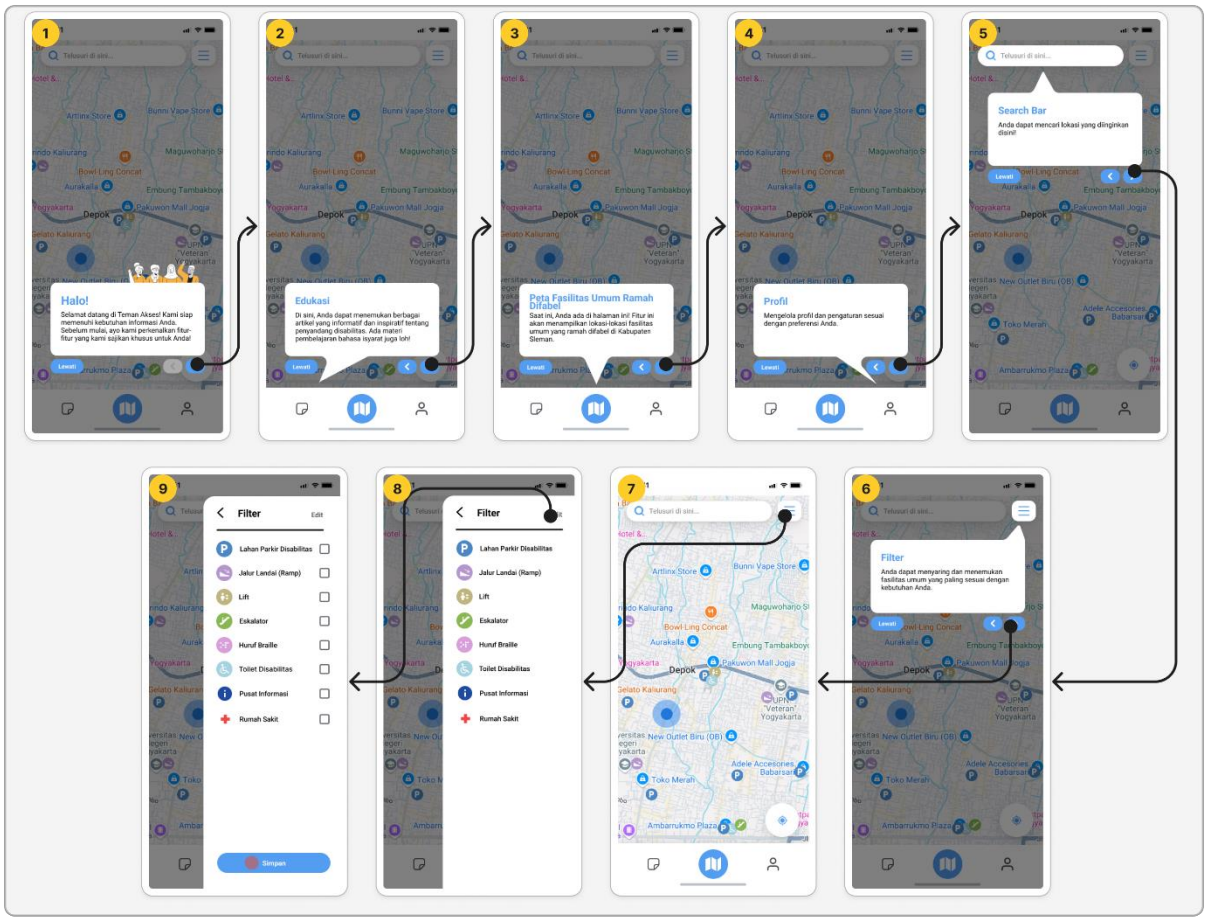
Gambar 4.35 menunjukkan alur skenario reset kata sandi yang telah diatur oleh peneliti. Proses dimulai dari layar *splash screen* (1) yang berlanjut ke halaman masuk (2), di mana pengguna memilih opsi Lupa Kata Sandi. Pengguna kemudian diarahkan ke halaman pengisian *email* atau nomor telepon (3 dan 4) untuk mengirimkan kode OTP. Setelah OTP terkirim (5), pengguna memasukkan kode verifikasi yang diterima melalui *email* (6), dan sistem memvalidasi OTP tersebut. Jika berhasil, pengguna akan diarahkan ke halaman reset *password* (7 dan 8) untuk memasukkan kata sandi baru beserta konfirmasinya. Setelah berhasil memperbarui kata sandi, sistem menampilkan notifikasi jika kata sandi berhasil diubah (9). Pengguna kemudian dapat kembali ke halaman masuk (10) dan melanjutkan proses login menggunakan password yang telah diperbarui (11). Gambar 4.36 berikut merupakan halaman *goals* atau tujuan akhir dari skenario ini yaitu berhasil masuk ke dalam aplikasi dengan pesan sambutan.



Gambar 4.36 Halaman Tujuan Skenario Reset kata Sandi

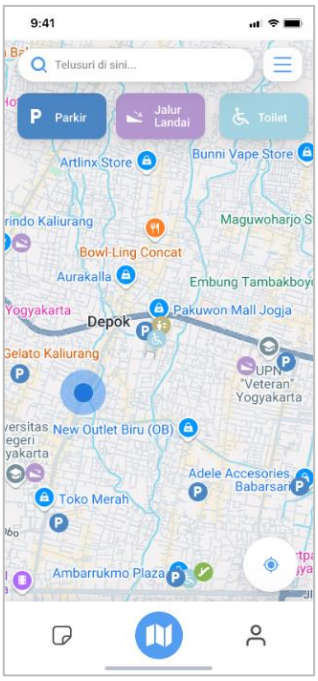
c. Mengatur personalisasi dengan *Filtering*

Skenario pada tugas ini adalah “Setelah berhasil *log in*, Anda ingin mengatur personalisasi untuk menyesuaikan pencarian lokasi berdasarkan preferensi Anda. Anda memilih untuk mengaktifkan atau menon-aktfikan beberapa fasilitas umum yang akan ditampilkan di halaman beranda yaitu lahan parkir, jalur landai, toilet disabilitas, dan rumah sakit,”.



Gambar 4.37 Skenario Tugas Mengatur Personalisasi dengan *Filtering*

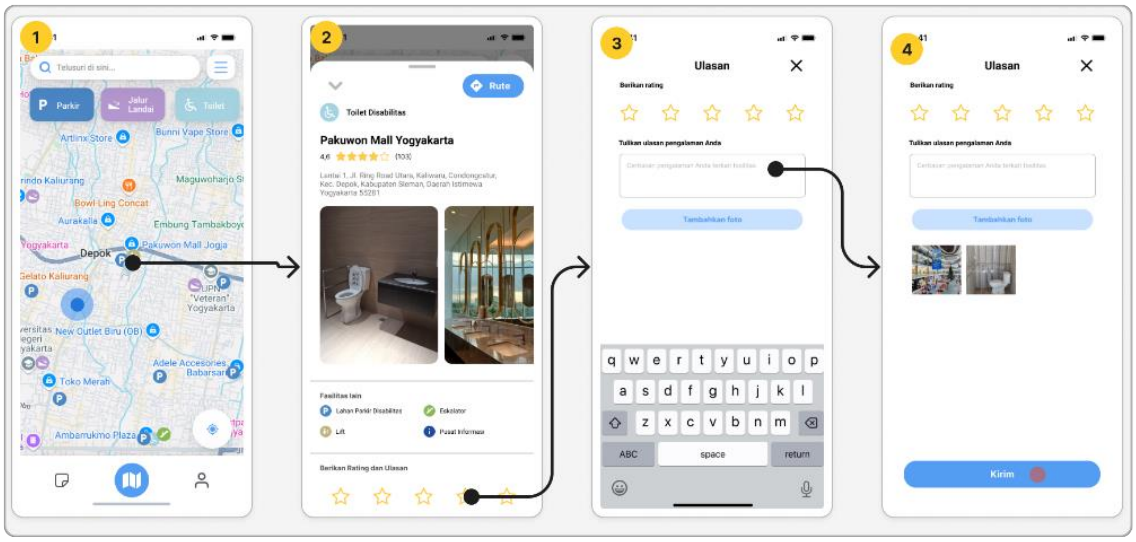
Gambar 4.37 menunjukkan alur skenario mengatur personalisasi dengan *filtering* yang telah diatur oleh peneliti. Proses dimulai dari halaman peta utama (1) dengan pesan sambutan, diikuti penjelasan fitur seperti edukasi (2), peta fasilitas ramah difabel (3), dan profil pengguna (4). Pengguna kemudian diperkenalkan pada fitur pencarian melalui *search bar* (5). Untuk mempermudah pencarian, pengguna dapat menggunakan filter (6) untuk memilih kategori fasilitas seperti lahan parkir disabilitas, jalur landai, lift, dan lainnya (7, 8, 9). Gambar 4.38 berikut merupakan halaman *goals* atau tujuan akhir dari skenario ini yaitu menampilkan halaman peta dengan simbol-simbol fasilitas umum sesuai dengan personalisasi pengguna.



Gambar 4.38 Halaman Tujuan Tugas Mengatur Personalisasi dengan *Filtering*

d. Membaca deskripsi dan memberikan penilaian ulasan lokasi

Skenario pada tugas ini adalah “Anda melihat peta fasilitas umum yang sudah sesuai dengan preferensi Anda, lalu Anda membutuhkan toilet untuk difabel di sebuah mall terdekat dengan mengaktifkan filter untuk melihat toilet difabel. Anda memilih sebuah lokasi, membaca deskripsi, dan kemudian memberikan rating serta ulasan berdasarkan pengalaman Anda,”.



Gambar 4.39 Skenario Tugas Membaca Deskripsi dan Memberikan Penilaian Ulasan Lokasi

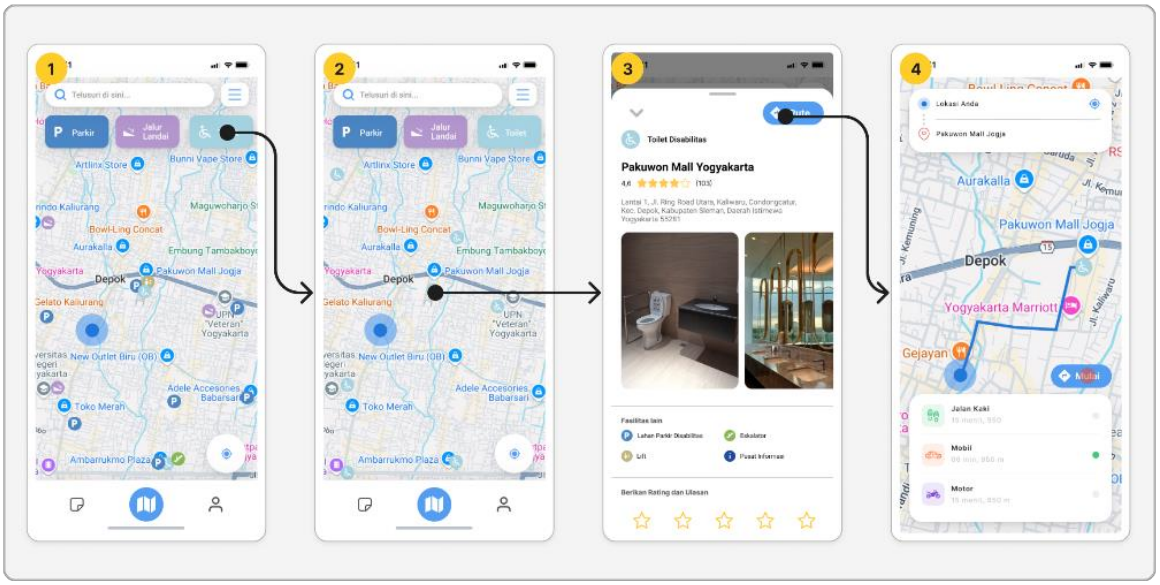
Gambar 4.39 menunjukkan alur skenario membaca deskripsi dan memberikan rating ulasan lokasi yang telah diatur oleh peneliti. Proses dimulai dari halaman peta (1) di mana pengguna memilih lokasi fasilitas terdekat, seperti Pakuwon Mall Yogyakarta. Selanjutnya, halaman detail fasilitas tampil (2) dengan informasi lokasi dan foto pendukung, serta opsi untuk memberikan rating dan ulasan. Pengguna kemudian diarahkan ke halaman ulasan (3) untuk memberikan rating, menuliskan pengalaman, dan menambahkan foto terkait fasilitas. Setelah melengkapi ulasan, pengguna menekan tombol kirim (4) untuk menyelesaikan proses. Gambar 4.40 berikut merupakan halaman *goals* atau tujuan akhir dari skenario ini yaitu munculnya notifikasi jika berhasil memberikan komentar.



Gambar 4.40 Halaman Tujuan Tugas Membaca Deskripsi dan Memberikan Rating Ulasan Lokasi

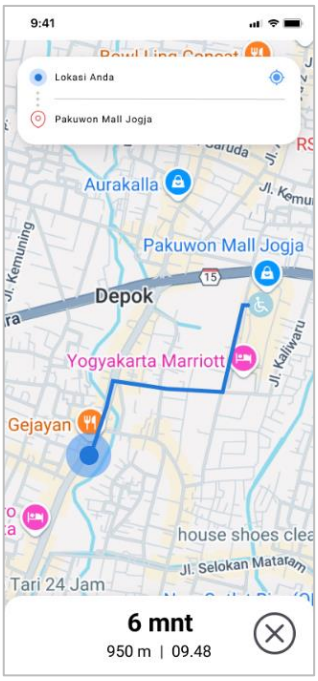
e. Navigasi lokasi

Skenario pada tugas ini adalah “Anda akan memilih lokasi toilet khusus difabel di sebuah mall terdekat dari hasil filter dan menggunakan aplikasi untuk navigasi arah ke lokasi tersebut,”.



Gambar 4.41 Skenario Tugas Navigasi Lokasi

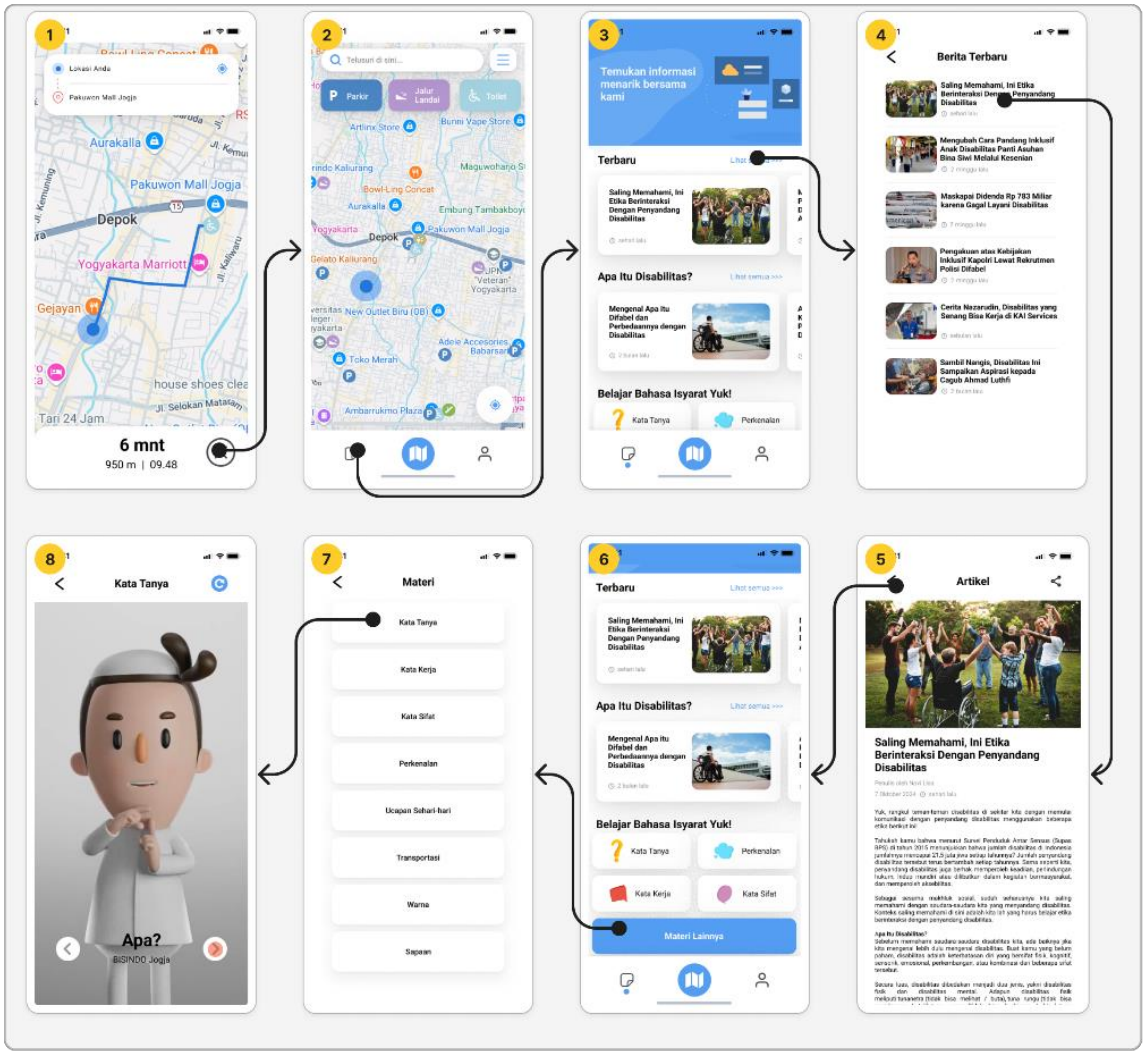
Gambar 4.41 menunjukkan alur skenario navigasi lokasi yang telah diatur oleh peneliti. Proses dimulai dari halaman peta utama (1) di mana pengguna memilih kategori fasilitas seperti parkir atau jalur landai, lalu memilih lokasi tertentu melalui filter fasilitas Toilet yang ditandai di peta (2). Selanjutnya, halaman detail lokasi fasilitas akan ditampilkan (3). Setelah memilih mulai navigasi, aplikasi menampilkan peta navigasi dengan berbagai pilihan moda transportasi, seperti jalan kaki, mobil, atau motor, lengkap dengan estimasi waktu dan jarak tempuh (4). Gambar 4.42 berikut merupakan halaman *goals* atau tujuan akhir dari skenario ini yaitu menampilkan navigasi dan estimasi sampai ke lokasi tujuan.



Gambar 4.42 Halaman Tujuan Tugas Navigasi Lokasi

f. Membuka informasi dan edukasi

Skenario pada tugas ini adalah “Anda tertarik untuk mencari artikel atau informasi terbaru terkait penyandang disabilitas. Anda akan membuka halaman edukasi dan memilih salah satu artikel yang tersedia untuk dibaca. Anda akan mencoba fitur belajar bahasa isyarat. Anda memilih salah satu topik materi yang disediakan yaitu Kata Tanya, lalu mengikuti instruksi atau video yang ditampilkan,”.



Gambar 4.43 Skenario Tugas Membuka Informasi dan Edukasi

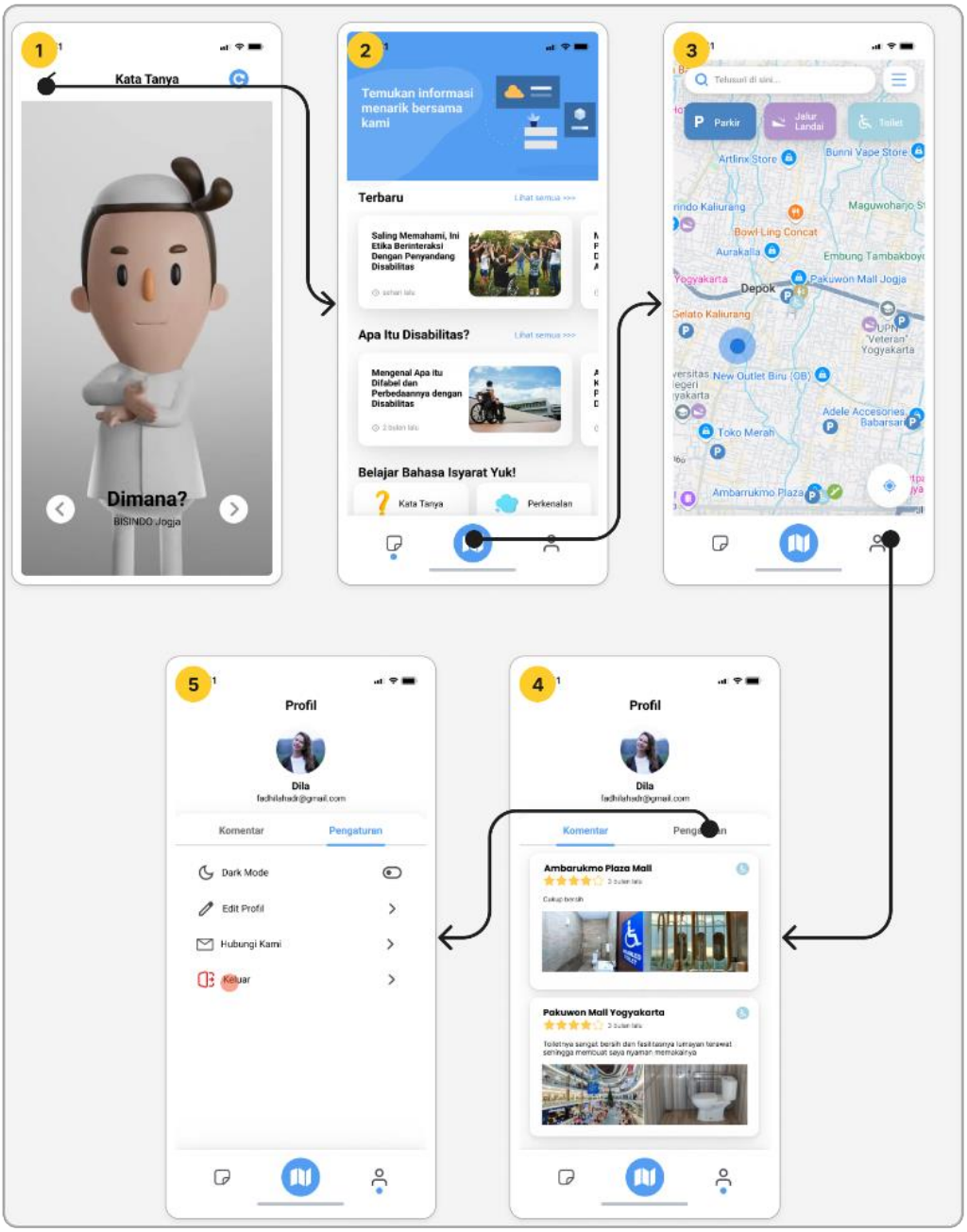
Gambar 4.43 menunjukkan alur skenario membuka informasi dan edukasi yang telah diatur oleh peneliti. Proses dimulai dari halaman peta utama (1) di mana pengguna dapat berpindah ke edukasi dan informasi (2). Selanjutnya, halaman utama edukasi menampilkan berbagai informasi terbaru dan kategori materi pembelajaran (3), seperti artikel berita (4). Pengguna yang memilih salah satu berita akan diarahkan ke halaman detail artikel untuk membaca konten lengkap (5). Selain itu, pengguna juga dapat mengakses materi pembelajaran, seperti bahasa isyarat, melalui menu materi lainnya (6) yang menampilkan daftar topik pembelajaran (7). Saat memilih topik, pengguna diarahkan ke halaman interaktif yang menampilkan materi, seperti video edukasi bahasa isyarat (8). Gambar 4.44 berikut merupakan halaman *goals* atau tujuan akhir dari skenario ini yaitu halaman ke-2 dari materi bahasa isyarat.



Gambar 4.44 Halaman Tujuan Tugas Membuka Informasi dan Edukasi

g. Melihat histori ulasan dan keluar akun

Skenario pada tugas ini adalah “Anda ingin melihat riwayat komentar atau ulasan yang telah Anda berikan di berbagai lokasi. Setelah selesai, Anda akan mengakses pengaturan aplikasi dan memilih opsi keluar untuk keluar dari akun,”.



Gambar 4.45 Skenario Tugas Melihat Histori Ulasan dan Keluar Akun

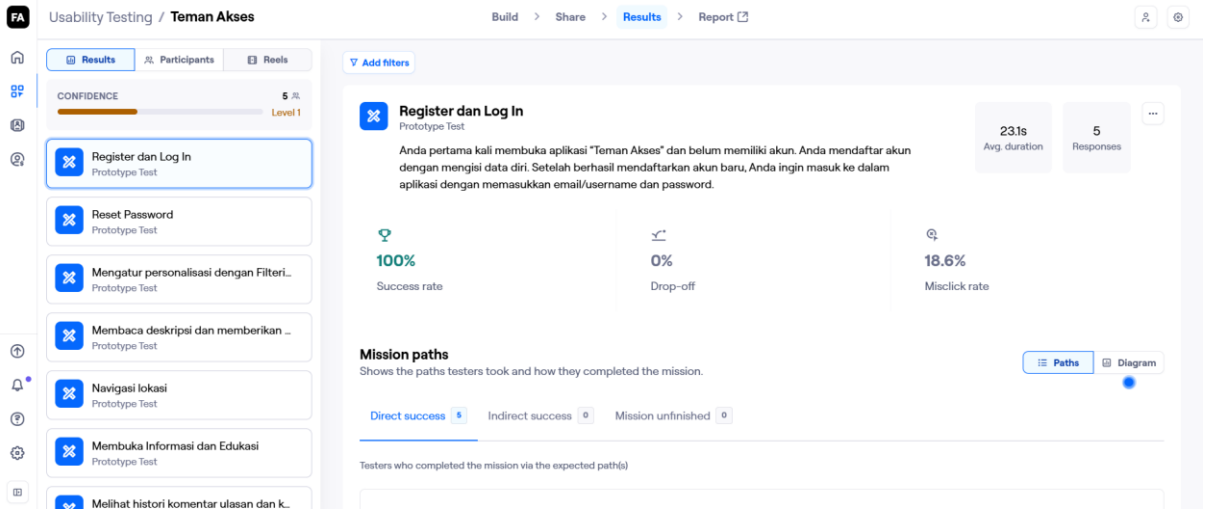
Gambar 4.45 menunjukkan alur skenario melihat histori komentar ulasan dan keluar akun yang telah diatur oleh peneliti. Proses dimulai dari halaman interaktif edukasi bahasa isyarat (1), kemudian pengguna berpindah ke halaman utama edukasi dan informasi (2) yang menampilkan berita terbaru dan materi edukasi. Selanjutnya, pengguna dapat kembali ke halaman peta utama untuk melihat lokasi fasilitas ramah difabel (3). Dari peta, pengguna diarahkan ke halaman profil (4), di mana mereka dapat melihat komentar atau ulasan fasilitas yang telah diberikan sebelumnya. Setelah itu, pengguna dapat mengakses pengaturan profil

untuk mengedit informasi pribadi, mengaktifkan mode gelap, menghubungi layanan bantuan melalui menu pengaturan, dan menekan opsi Keluar untuk keluar akun aplikasi (5). Gambar 4.46 berikut merupakan halaman *goals* atau tujuan akhir dari skenario ini yaitu halaman *splash screen* logo aplikasi.



Gambar 4.46 Halaman Tujuan Tugas Melihat Histori Ulasan dan Keluar Akun

Setelah menyusun skenario, pengujian dapat dibagikan kepada lima orang yang akan melakukan pengujian terhadap *prototype*. Mereka diminta untuk membuka tautan yang telah dicantumkan di dalam Google Form penilaian *prototype* untuk mengakses platform Maze yang mengandung rangkaian alur pengujian. Untuk melakukan pengujian *usability*, mereka harus menyelesaikan beberapa skenario yang sudah disusun yang sesuai dengan alurnya.



Gambar 4.47 Tampilan Hasil *Usability Testing* Maze setiap Tugas

Berdasarkan Gambar 4.47, hasil akhir dari *usability testing* yang dilakukan melalui *website* Maze secara otomatis akan menghasilkan *usability score* secara keseluruhan tugas yang dihitung berdasarkan indikator kinerja utama yaitu *success* (keberhasilan), *duration* (durasi), dan *misclicks* (kesalahan klik).

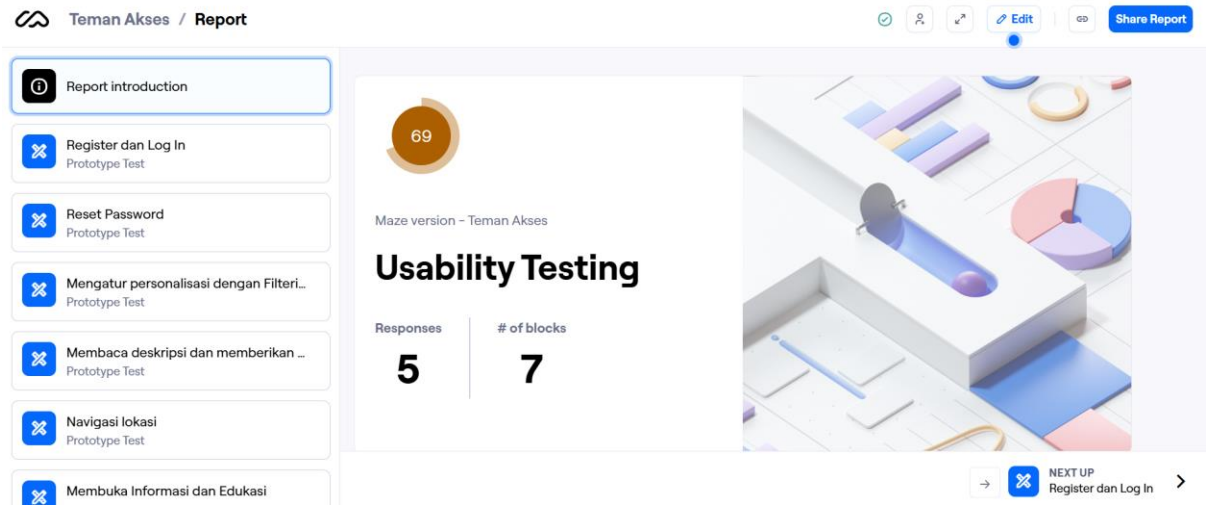
a) Hasil *Usability Score*

Usability score pada laporan *prototype testing* berupa *usability score* per tugas atau *Mission Usability Score* (MIUS) dan secara keseluruhan atau Maze *Usability Score* (MAUS). Berdasarkan hasil *usability score*, didapatkan *breakdown* indikator penilaian *usability score* yang dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 *Breakdown* Indikator Penilaian *Usability Score*

No.	Tugas	*Success Rate* (%)	*Drop-Off* (%)	*Misclick Rate* (%)	*Average Duration* (detik)	*Mission Usability Score (MIUS)*
1.	*Register* dan *Log In*	100	0	18,6	23,1	93
2.	Reset *Password*	100	0	6,8	27,5	96
3.	Mengatur personalisasi dengan *Filtering*	100	0	33,8	32	70
4.	Membaca deskripsi dan memberikan rating ulasan lokasi	100	0	57,8	56,3	48
5.	Navigasi lokasi	100	0	36,1	18,4	42
6.	Membuka Informasi dan Edukasi	100	0	22,6	27,8	51
7.	Melihat histori komentar ulasan dan keluar akun	100	0	34,4	12,6	86

	Maze Usability Score (MAUS)	69



Gambar 4.48 Hasil Maze *Usability Score* (MAUS)

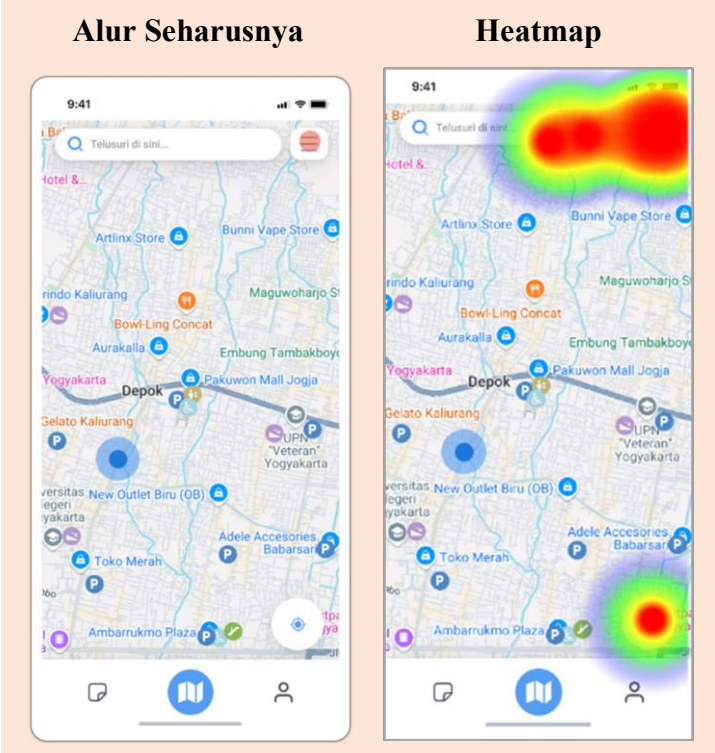
Tabel 4.6 dan Gambar 4.48 menunjukkan bahwa seluruh skenario 100% berhasil diselesaikan oleh responden dan hasil Maze *Usability Score* (MAUS) dari *prototype* aplikasi Teman Akses adalah 69 yang menunjukkan bahwa *prototype* masuk ke dalam kategori menengah dalam penggunaan yang efektif serta efisien. Terdapat hasil MAUS yang dibawah 50 atau masuk ke dalam kategori rendah karena *misclick* sebesar 57,8% dan 36% dengan *average duration* 56,3 dan 18,4 detik. Namun, hasil MAUS skenario lainnya sudah di atas 50 atau termasuk dalam kategori menengah hingga tinggi.

b) Analisis Hasil

Berdasarkan Tabel 4.6, dapat diketahui bahwa terdapat hasil MIUS yang termasuk ke dalam kategori menengah hingga rendah. Sedangkan, hasil MIUS dengan kategori tinggi memiliki arti bahwa skenario atau tugas yang diberikan pada *prototype* sudah berhasil sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut rincian hasil pengujian pada masing-masing skenario yang termasuk dalam kategori menengah hingga rendah:

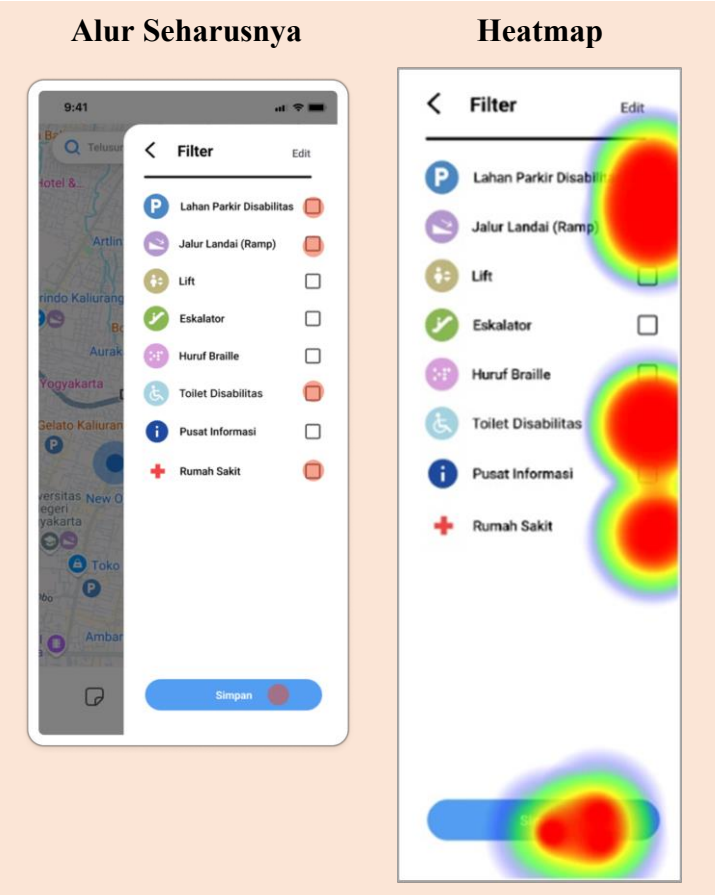
1. Skenario "Mengatur personalisasi dengan *Filtering*"

Skor MIUS pada skenario ini adalah 70 yang berada di kategori menengah. Responden berhasil menyelesaikan tugas ini dengan 60% responden berhasil menyelesaikan skenario sesuai alur yang dibuat, serta tingkat *misclick* yang tercatat sebesar 33,8% dan durasi rata-rata 32 detik. Tidak ada halaman yang disarankan untuk dibuat ulang, namun ada dua halaman yang disarankan untuk diperiksa kembali, yaitu halaman ke-7 dan ke-9.



Gambar 4.49 Perbandingan Alur Seharusnya dan *Heatmap* Halaman ke-7 pada Skenario "Mengatur personalisasi dengan *Filtering*"

Pada halaman ke-7 pada skenario ini, diketahui bahwa 20% responden mengalami *misclick* pada bagian yang terlihat pada Gambar 4.49. Selain itu, diketahui juga bahwa 40% responden tidak melalui alur yang telah dibuat.

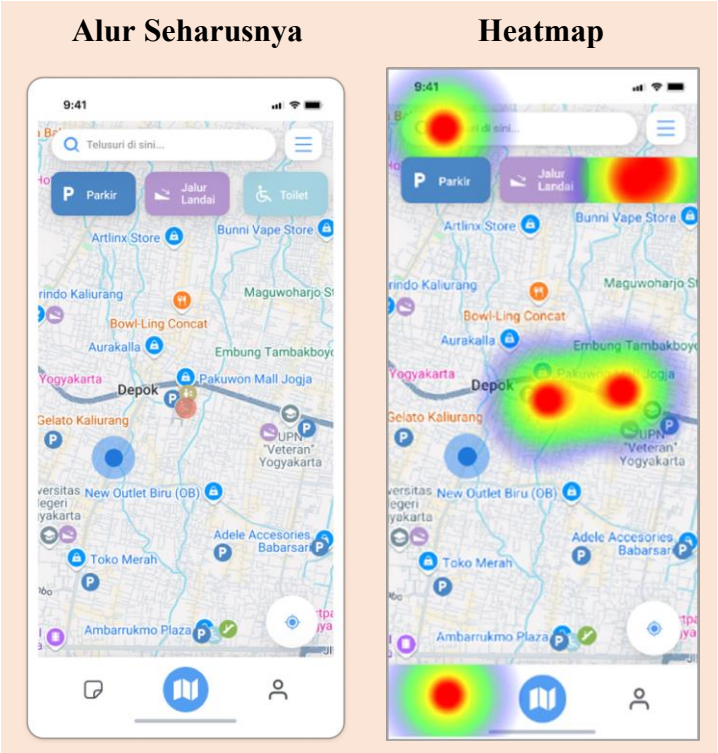


Gambar 4.50 Perbandingan Alur Seharusnya dan *Heatmap* Halaman ke-9 pada Skenario "Mengatur personalisasi dengan *Filtering*"

Pada halaman ke-9 pada skenario ini, diketahui bahwa 100% resopnden mengalami *misclick* pada bagian yang terlihat pada Gambar 4.50.

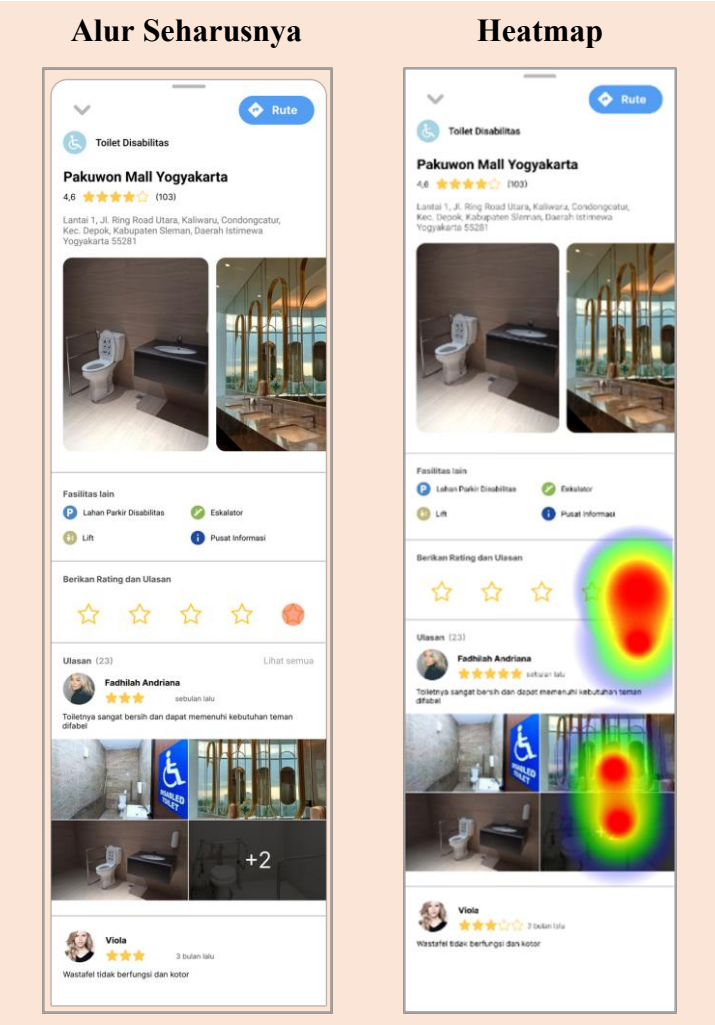
2. Skenario "Membaca deskripsi dan memberikan rating ulasan lokasi"

Skor MIUS pada skenario ini adalah 48 yang berada di kategori rendah. Hal ini menunjukkan adanya kesulitan yang cukup besar bagi pengguna dalam menyelesaikan skenario ini dengan durasi penyelesaian yang lebih lama yaitu 56,3 detik dan tingkat *misclick* yang cukup tinggi (57,8%). Diketahui juga bahwa 40% responden berhasil menyelesaikan skenario sesuai dengan alur yang telah dibuat. Terdapat dua halaman yang disarankan untuk dibuat ulang, yaitu halaman ke-1 dan ke-2.



Gambar 4.51 Perbandingan Alur Seharusnya dan *Heatmap* Halaman ke-1 Skenario "Membaca Deskripsi dan Memberikan Rating Ulasan Lokasi"

Pada halaman ke-1 pada skenario ini, diketahui bahwa 20% responden mengalami *misclick* pada bagian yang terlihat pada Gambar 4.51. Selain itu, diketahui juga bahwa 60% responden tidak melalui alur yang telah dibuat.

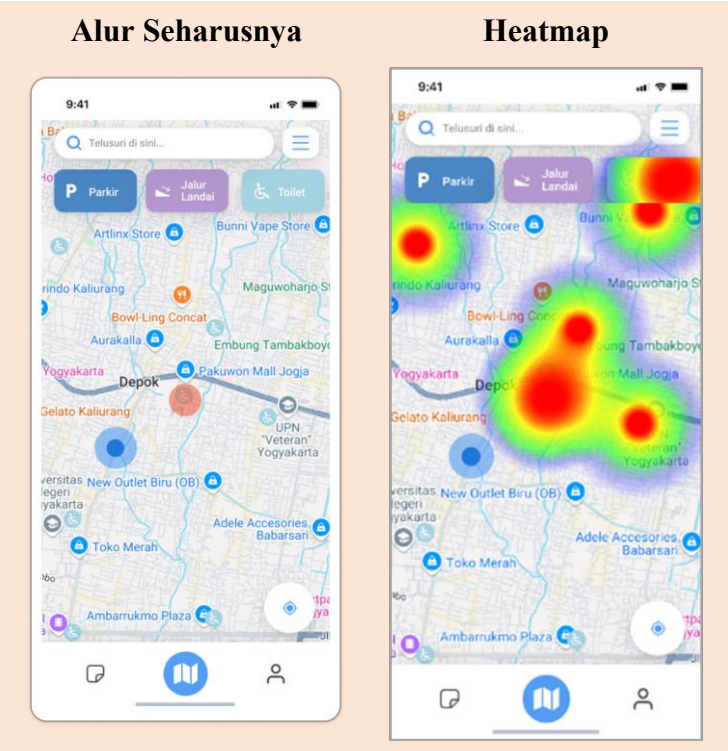


Gambar 4.52 Perbandingan Alur Seharusnya dan *Heatmap* Halaman ke-2 Skenario "Membaca Deskripsi dan Memberikan Rating Ulasan Lokasi"

Pada halaman ke-2 pada skenario ini, diketahui bahwa 100% responden mengalami *misclick* pada bagian yang terlihat pada Gambar 4.52. Selain itu, rata-rata waktu yang dihabiskan oleh responden pada halaman ini adalah 17,8 detik yang dapat dikatakan cukup lama dalam satu halaman.

3. Skenario "Navigasi lokasi"

Skor MIUS pada skenario ini adalah 42, termasuk dalam kategori rendah (<50). Responden mengalami kesulitan, terbukti dengan durasi waktu yaitu 18,4 detik dan tingkat *misclick* sebesar 36,1%. Terdapat 40% responden berhasil menyelesaikan skenario sesuai dengan alur yang telah dibuat. Namun, terdapat satu halaman yang disarankan untuk dibuat ulang yaitu halaman ke-2.

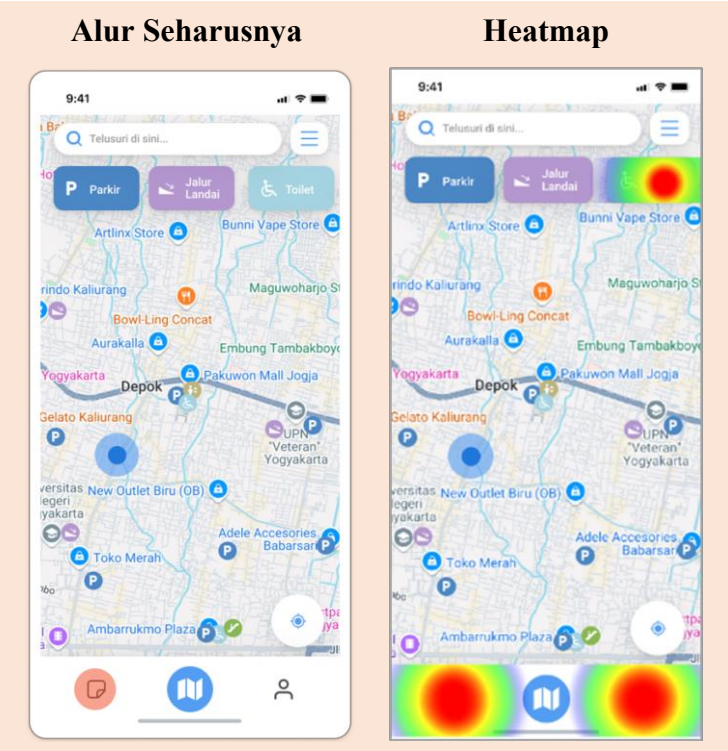


Gambar 4.53 Perbandingan Alur Seharusnya dan *Heatmap* Halaman ke-2 Skenario "Navigasi Lokasi"

Pada halaman ke-2 pada skenario ini, diketahui bahwa 50% responden mengalami *misclick* pada bagian yang terlihat pada Gambar 4.53. Selain itu, diketahui juga bahwa 50% responden tidak melalui alur yang telah dibuat.

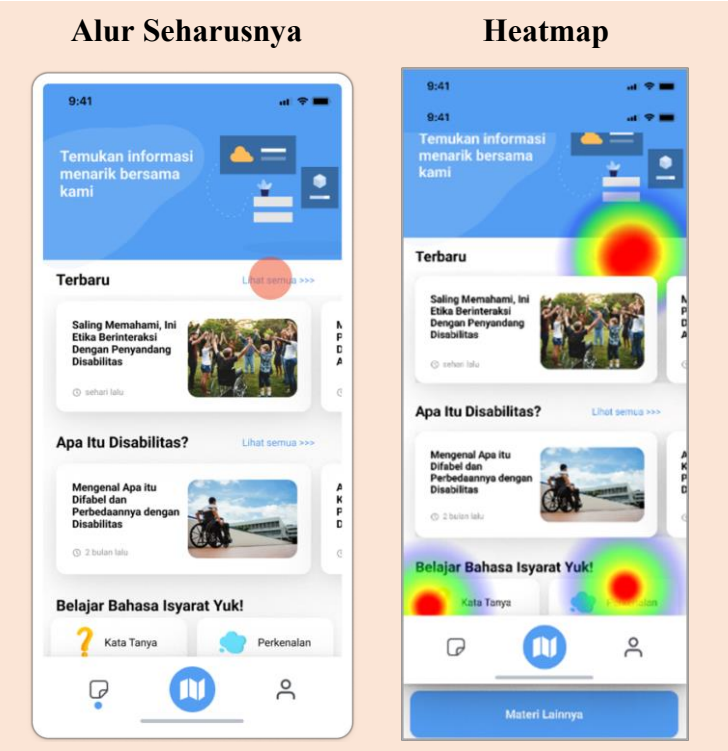
4. Skenario "Membuka Informasi dan Edukasi"

Skor MIUS pada skenario ini adalah 51 yang berada di batas minimum kategori menengah. Skor ini menunjukkan adanya sedikit kebingungan responden, dengan tingkat *misclick* sebesar 22,6% dan durasi rata-rata 27,8 detik. Selain itu juga, diketahui bahwa 20% responden berhasil menyelesaikan skenario sesuai dengan alur yang telah dibuat. Terdapat dua halaman yang disarankan untuk dibuat ulang, yaitu halaman ke-2 dan ke-3.



Gambar 4.54 Perbandingan Alur Seharusnya dan *Heatmap* Halaman ke-2 Skenario "Membuka Informasi dan Edukasi"

Pada halaman ke-2 pada skenario ini, diketahui bahwa 60% responden tidak melalui alur yang telah dibuat. Gambar 4.54 menampilkan *heatmap* area interaksi responden terhadap halaman.



Gambar 4.55 Perbandingan Alur Seharusnya dan *Heatmap* Halaman ke-3 Skenario "Membuka Informasi dan Edukasi"

Pada halaman ke-3 pada skenario ini, diketahui bahwa 100% responden mengalami *misclick* pada bagian yang terlihat pada Gambar 4.55. Selain itu, diketahui juga bahwa 50% responden tidak melalui alur yang telah dibuat.

4.5.2 *System Usability Scale* (SUS)

Setelah *tester* melakukan penilaian menggunakan Maze, selanjutnya *tester* akan memberikan penilaian terhadap 10 pernyataan dengan skala likert 1-5. Hasil penilaian dari responden dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Responden

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
R1	5	2	5	1	5	2	4	1	4	4
R2	4	2	4	3	3	3	3	1	4	4
R3	4	2	4	2	4	2	4	2	4	5
R4	5	2	4	3	4	2	4	2	4	4
R5	5	2	4	3	5	1	4	4	4	4

Setelah pengguna memberikan nilai pada kuesioner *System Usability Scale* (SUS), data yang terkumpul akan dihitung untuk menentukan skor SUS masing-masing responden. Proses perhitungan dilakukan berdasarkan aturan yaitu: untuk setiap pernyataan dengan nomor urut ganjil, skor yang diberikan oleh pengguna dikurangi 1 (n-1). Sedangkan untuk pernyataan dengan nomor urut genap, nilai 5 dikurangi skor yang diberikan oleh pengguna (5-n). Semua skor dari pernyataan ganjil dan genap dihitung, lalu skor SUS diperoleh dengan menjumlahkan semua nilai tersebut dan mengalikannya dengan 2,5. Hasil hitung skor SUS dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Hasil Hitung Skor SUS

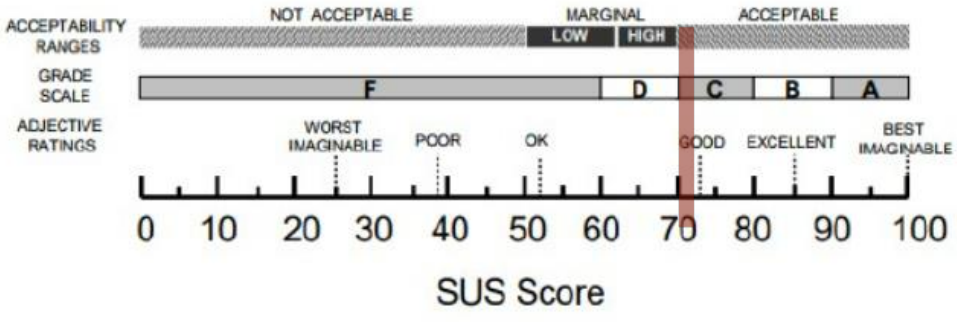
Responden	**P1**	**P2**	**P3**	**P4**	**P5**	**P6**	**P7**	**P8**	**P9**	**P10**	**Jumlah**	**Nilai (jumlah x 2,5)**
R1	4	3	4	4	4	3	3	4	3	1	33	82,5
R2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	1	25	62,5
R3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	27	67,5
R4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	1	28	70
R5	4	3	3	2	4	4	3	1	3	1	28	70
Total	18	15	16	14	16	15	14	14	14	7	141	352,5
Rata-Rata	3,6	3	3,2	2,8	3,2	3	2,8	2,8	2,8	1,4	28,2	**70,5**

Setelah seluruh skor responden dihitung dan dikalikan dengan nilai 2,5, nilai akhir berupa skor SUS setiap responden akan dijumlahkan keseluruhan. Skor tersebut kemudian dirata-rata untuk mendapatkan skor SUS keseluruhan yang merepresentasikan tingkat kegunaan sistem secara umum.

$$skor\ rata - rata = \frac{jumlah\ skor\ SUS}{jumlah\ responden}$$

$$Skor\ rata - rata = \frac{352,5}{5}$$

$$Skor\ rata - rata = 70{,}5$$



Gambar 4.56 Kategori skor SUS

Hasil perhitungan skor rata-rata *System Usability Scale* (SUS) yang diperoleh adalah 70,5. Berdasarkan diagram kategori skor SUS pada Gambar 4.56, skor ini menempatkan *prototype* dalam kategori ACCEPTABLE sesuai tingkat penerimaan pengguna. Berdasarkan skala penilaian, hasil ini berada dalam *grade* C. Dari *adjective rating*, *prototype* dinilai sebagai OK. Berdasarkan SUS *Score Percentile Rank*, skor ini termasuk dalam *grade* C yang menunjukkan bahwa *prototype* memiliki tingkat kegunaan yang berada di atas rata-rata dan telah memenuhi sebagian besar ekspektasi pengguna.

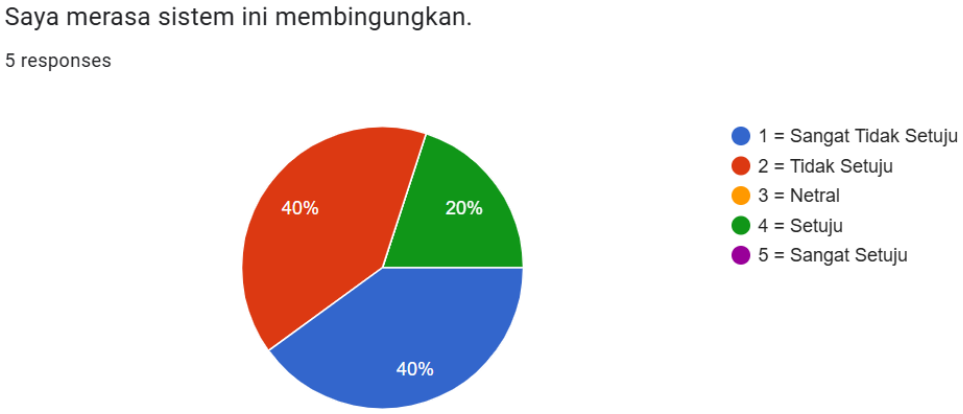
a) Analisis Hasil

Responden terdiri dari tiga pengguna difabel (R2, R4, R5) dan dua pengguna masyarakat umum (R1, R3). Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner SUS berisi 10 pernyataan dengan memberikan skala *likert* (1–5). Berdasarkan hasil skor setiap responden, ada beberapa pernyataan yang menunjukkan pemberikan nilai skala yang negatif yaitu pada pernyataan ke-4, ke-8, dan ke-10.



Gambar 4.57 *Pie Chart* Pernyataan ke-4 Kuisioner SUS

Pada pernyataan ke-4 dalam Gambar 4.57 yaitu “Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini,” sebanyak satu responden menjawab sangat tidak setuju, satu responden menjawab tidak setuju, dan tiga responden menjawab netral. Ketiga responden yang memberikan skala netral adalah difabel. Hal ini menunjukkan bahwa responden difabel terkadang masih membutuhkan bantuan dalam memahami dan menggunakan aplikasi. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa mereka belum pernah menggunakan suatu aplikasi yang berfungsi untuk mempermudah teman difabel dalam berkehidupan sehari-hari. Hal ini dapat menjadi alasan mengapa ketiga responden difabel memberikan jawaban netral, karena keterbatasan pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi ramah difabel membuat mereka belum memiliki pandangan yang jelas terkait kemudahan penggunaan aplikasi tersebut. Selain itu, saat pengujian aplikasi berlangsung, responden tidak didampingi secara langsung sehingga ketika mengalami kebingungan mereka tidak dapat bertanya langsung.



Gambar 4.58 *Pie Chart* Pernyataan ke-8 Kuisioner SUS

Pada pernyataan ke-8 dalam Gambar 4.58 yaitu “Saya merasa sistem ini membingungkan,” sebanyak dua responden menjawab sangat tidak setuju, dua responden menjawab tidak setuju, dan satu responden menjawab setuju. Responden yang menyatakan setuju mengalami kebingungan saat menggunakan aplikasi, di mana responden tersebut adalah seorang ibu rumah tangga difabel berusia di atas 40 tahun yang belum pernah menggunakan aplikasi bantuan untuk difabel sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi masih kurang dalam menyediakan informasi teknis atau panduan penggunaan yang jelas dan mudah dipahami, sehingga belum mampu menjangkau pengguna dari berbagai usia dan kondisi, terutama mereka yang belum familiar dengan teknologi.



Gambar 4.59 *Pie Chart* Pernyataan ke-10 Kuisioner SUS

Pada pernyataan ke-10 dalam Gambar 4.59 yaitu “Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.”, sebanyak empat orang menjawab setuju dan satu orang menjawab sangat setuju. Hasil ini mengindikasikan bahwa meskipun aplikasi telah dirancang dengan prinsip ramah pengguna, masih diperlukan waktu penyesuaian bagi pengguna dalam memahami dan mengoperasikan fitur-fitur yang tersedia.

Berdasarkan hasil skor SUS, terlihat adanya perbedaan persepsi antara kelompok difabel dan masyarakat umum. Kelompok difabel memiliki rata-rata skor SUS lebih rendah daripada kelompok masyarakat umum. Perbedaan ini menunjukkan bahwa responden difabel cenderung mengalami lebih banyak tantangan dalam memahami dan menggunakan aplikasi dibandingkan dengan masyarakat umum. Tantangan tersebut dapat disebabkan oleh kurangnya pengalaman pengguna difabel dalam menggunakan aplikasi ramah difabel dan kurangnya penjelasan informasi panduan aplikasi baik pendampingan secara langsung maupun informasi tertulis dalam aplikasi. Selain itu, alur navigasi fitur menampilkan lokasi fasilitas umum ramah difabel pada aplikasi masih dirasa membingungkan oleh pengguna difabel karena belum cukup cepat dan efisien dalam menampilkan informasi. Sementara itu, masyarakat umum memberikan skor yang lebih positif karena mereka memiliki pengalaman yang lebih baik dalam menggunakan teknologi serupa.

4.5.3 Saran oleh Pengguna

Setelah melakukan pengujian terhadap *prototype* aplikasi "Teman Akses", beberapa saran diberikan oleh pengguna terkait desain UI/UX secara keseluruhan serta tampilan antarmuka aplikasi. Dua pertanyaan diajukan kepada pengguna untuk mendapatkan umpan balik yang lebih spesifik mengenai aspek-aspek tersebut.

Pada Tabel 4.9 dapat dilihat responden memberikan komentar dan masukan terkait kemudahan penggunaan *prototype* secara keseluruhan yang cukup jelas namun masih membutuhkan beberapa perbaikan, terutama pada kecepatan sistem dan interaktivitas.

Tabel 4.9 Umpan Balik oleh Pengguna terkait *Prototype* Keseluruhan

Umpan Balik oleh Pengguna	Inti
Agak membingungkan, kalau sudah kebelet pipis, lama sistemnya mencari	Pengguna merasa aplikasi perlu mempercepat pencarian fasilitas, terutama dalam situasi darurat.
Keren, kreatif, bermanfaat	Pengguna memberikan apresiasi terhadap kreativitas dan manfaat aplikasi.
Tampilan aplikasi dan fiturnya sudah sesuai dan tidak membingungkan	Aplikasi dianggap mudah dipahami meskipun pertama kali digunakan.
Menurut saya ini sudah sangat bagus	Pengguna merasa aplikasi sudah sangat baik.
Udah keren banget dan sangat menarik, mungkin karena masih *prototype*, masih agak sulit karena tombolnya suka hilang	Beberapa masalah teknis, seperti tombol yang hilang, perlu diperbaiki dalam versi pengembangan selanjutnya.

Sedangkan umpan balik untuk tampilan antarmuka yang dapat dilihat pada Tabel 4.10, responden memberikan saran untuk memperjelas beberapa elemen desain dan memastikan aksesibilitas lebih baik, terutama untuk penyandang disabilitas.

Tabel 4.10 Umpan Balik oleh Pengguna terkait Tampilan Antarmuka

Umpan Balik oleh Pengguna	Inti
Simbol saja yang mudah dan menarik	Pengguna merasa simbol sudah cukup menarik.
Logo diperjelas	Pengguna merasa bahwa logo aplikasi perlu diperjelas agar lebih mudah dikenali.
Perlu ditingkatkan lagi, supaya semua teman-teman disabilitas bisa mengakses	Responden mengusulkan agar aplikasi lebih dioptimalkan untuk berbagai jenis disabilitas.
Sesuai, tapi harus dikasih mode memperbesar tulisan dan dipastikan bisa terbaca oleh *talkback*	Pengguna menyarankan penambahan fitur untuk memperbesar teks dan memastikan keterbacaan dengan fitur *talkback*.

Kesimpulan yang didapat dari umpan balik pengguna adalah meskipun rancangan aplikasi sudah dianggap kreatif, bermanfaat, dan mudah dipahami, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Pengguna mengungkapkan kebutuhan akan peningkatan kecepatan sistem, kemudahan navigasi, serta perbaikan pada beberapa masalah teknis seperti tombol yang hilang. Selain itu, untuk meningkatkan aksesibilitas, terutama bagi penyandang disabilitas, disarankan penambahan fitur seperti pembesaran teks dan optimasi tampilan untuk memastikan keterbacaan oleh fitur khusus dari *handphone* yaitu *talkback*.

4.5.4 Perbaikan *Prototype*

Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh pengguna selama pengujian, beberapa perbaikan dilakukan pada *prototype* aplikasi "Teman Akses" untuk meningkatkan fungsionalitas dan aksesibilitas. Perbaikan yang dapat dilakukan adalah:

a) Perjelas logo

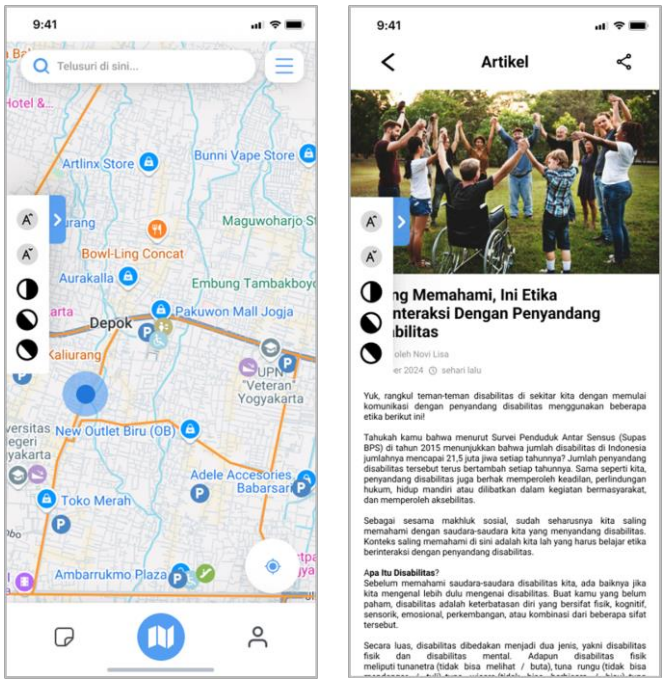
Berdasarkan saran responden, logo akan diperbaiki dengan meningkatkan resolusinya menjadi lebih HD (*High Definition*) agar lebih jelas dan mudah dikenali oleh pengguna. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa logo aplikasi tampil dengan tajam dan tidak buram, terutama pada tampilan awal aplikasi yang dapat meningkatkan kesan profesional dan memudahkan identifikasi aplikasi. Perbaikan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman visual yang lebih baik bagi pengguna. Logo aplikasi yang lebih HD dapat dilihat pada Gambar 4.60.



Gambar 4.60 Logo pada *Splash Screen*

b) Menambahkan fitur untuk mengatur tulisan agar dapat dibaca oleh fitur *talkback*

Ada responden yang memberikan saran untuk menambahkan fitur mode memperbesar tulisan. Fitur mencakup peningkatan aksesibilitas teks untuk memastikan bahwa tulisan pada seluruh halaman aplikasi dapat terbaca dengan jelas oleh pengguna dengan keterbatasan penglihatan, termasuk pengguna yang mengandalkan teknologi *talkback*. Penambahan fitur dapat dilihat pada Gambar 4.61. Fitur ini terdiri dari opsi memperbesar dan memperkecil tulisan, serta pengaturan kontras untuk difabel dengan keterbatasan penglihatan.



Gambar 4.61 Fitur Aksesibilitas Tulisan

Sebagai contoh pada halaman peta aksesibilitas, di mana elemen teks yang lebih besar akan memudahkan pengguna dalam mengakses informasi tentang fasilitas umum ramah difabel. Selain itu, pengaturan ukuran teks ini juga diterapkan pada halaman artikel yang ditampilkan pada gambar pertama, pengguna dapat menyesuaikan ukuran teks sesuai dengan preferensi mereka, yang juga akan dibaca dengan lebih jelas oleh teknologi *talkback*.

BAB V
KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan *prototype* aplikasi mobile yang efektif dan efisien yang dapat memudahkan penyandang disabilitas dalam mengakses informasi fasilitas umum yang ramah difabel, serta membantu kepada pendamping maupun masyarakat umum yang memiliki kepedulian terhadap penyandang disabilitas di kabupaten Sleman. Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan desain UI/UX dengan metode *design thinking*, kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

a. Penerapan metode *design thinking* terhadap perancangan UI/UX aplikasi Teman Akses ini berhasil dalam mengetahui dan mendefinisikan permasalahan penyandang disabilitas dan masyarakat di Sleman, sehingga dapat menciptakan solusi yang sesuai dengan permasalahan serta kebutuhan mereka.
b. Fitur aplikasi berhasil dirancang sesuai dengan permasalahan pada penyandang disabilitas dan masyarakat di Sleman terkait aksesibilitas informasi.
c. Berdasarkan hasil pengujian pada *prototype* aplikasi Teman Akses menggunakan Maze dengan skor 69 menunjukkan bahwa *prototype* termasuk dalam kategori menengah. Sedangkan berdasarkan *System Usability Scale* (SUS) dengan skor 70.5, menunjukkan bahwa *prototype* memiliki tingkat penerimaan pengguna yang dapat diterima (*ACCEPTABLE*), dengan tingkat penilaian pada *grade* C, dan tingkat *adjective rating* yang termasuk dalam kategori OK.
d. Hasil analisis skor SUS menunjukkan bahwa kelompok difabel menghadapi lebih banyak tantangan dalam menggunakan aplikasi dibandingkan masyarakat umum, karena rata-rata skor SUS kelompok difabel lebih rendah daripada kelompok masyarakat umum.
e. Berdasarkan hasil pengujian dan komentar dari responden secara keseluruhan, diketahui bahwa *prototype* aplikasi masih memiliki beberapa kekurangan terkait rancangan tampilan dan pengalaman pengguna aplikasi “Teman Akses”. Oleh karena itu, perbaikan dilakukan pada *prototype*.

5.2 Saran

Pada perancangan UI/UX aplikasi Teman Akses, masih terdapat beberapa kekurangan yang dapat diperbaiki untuk pengembangan selanjutnya, sehingga beberapa saran diberikan, antara lain:

a. Jumlah responden yang terbatas dalam penelitian ini disebabkan oleh kesulitan dalam mencari individu yang memenuhi kriteria sebagai responden. Oleh karena itu, sebaiknya dilakukan kerja sama dengan sebuah organisasi yang menaungi komunitas difabel maupun orang-orang yang peduli pada difabel agar dapat menjangkau lebih banyak calon responden yang sesuai dan memastikan keterwakilan yang lebih luas dalam penelitian ini.
b. Pengumpulan data melalui wawancara yang dilakukan secara variatif yang disesuaikan dengan kesibukan responden, sebaiknya lebih terstruktur. Sebaiknya lebih banyak melakukan wawancara secara bertemu langsung agar informasi yang diperoleh lebih lengkap dan mendalam karena dapat membaca suasana serta gerak gerik responden.
c. Pengujian yang dilakukan dengan cara menyebar link kepada responden dapat lebih efektif apabila dilakukan dengan mendampingi responden langsung. Dengan mendampingi, peneliti dapat lebih mudah memberikan penjelasan atau instruksi kepada responden yang mungkin kesulitan dalam memahami penggunaan aplikasi, sehingga hasil testing akan lebih akurat dan representatif terhadap pengalaman pengguna yang sebenarnya.

DAFTAR PUSTAKA

Amini, T. N. A., Fabroyir, H., & Akbar, R. J. (2021). *Desain dan Evaluasi Antarmuka Mobile App MyITS Alumni pada Platform Android dan Ios Melalui Pendekatan User-Centered Design*.

Ardhana V. (2022). Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Media Online*, *3*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.30865/resolusi.v3i1.427

A'yuni, S. G., & Chusumastuti, D. (2021). Pengaruh User Interface Aplikasi Shopee terhadap Minat Beli Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informasi Dan Komunikasi*, *5*(1), 49–58. https://doi.org/10.56873/jimik.v5i1.154

Brooke, J. (1995). *SUS: A quick and dirty usability scale*. https://www.researchgate.net/publication/228593520

Chasanidou, D., Gasparini, A. A., & Lee, E. (2015). Design thinking methods and tools for innovation. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, *9186*, 12–23. https://doi.org/10.1007/978-3-319-20886-2_2

Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2022). *What is Design Thinking and Why Is It So Popular?*

Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JUIT*, *2*(2).

Fidela S, Azizah M, & Hidayah S. (2023). Tren Pengembangan Aplikasi Mobile: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Informatika*, *2*(4), 30–48. https://doi.org/10.55606/jtmei.v2i4.2848

Ganggi, R. I. P. (2019). *EVALUASI DESAIN USER INTERFACE BERDASARKAN USER EXPERIENCE PADA iJATENG*. https://kominfo.go.id

Gharebaghi, A., Mostafavi, M. A., Chavoshi, S. H., Edwards, G., & Fougeyrollas, P. (2018). The role of social factors in the accessibility of urban areas for people with motor disabilities. *ISPRS International Journal of Geo-Information*, *7*(4). https://doi.org/10.3390/ijgi7040131

Hamidli, N. (2023). *Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles*.

Jati, L. P. (2019). *ACCESSIBLE (ACCESSIBILITY FOR DISABILITY): APLIKASI SISTEM INFORMASI PELAYANAN FASILITAS UMUM BAGI PENYANDANG DISABILITAS*

BERBASIS WEBGIS UNTUK MENDUKUNG PEMBANGUNAN INKLUSIF RAMAH DISABILITAS DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA.

Karo Sekali, I. B., Montolalu, C. E. J. C., & Widiana, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, *2*(2), 53–64. https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17

Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, *2*(1), 1–11. https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51

Lucero, A. (2015). Using affinity diagrams to evaluate interactive prototypes. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, *9297*, 231–248. https://doi.org/10.1007/978-3-319-22668-2_19

Luh, N., & Pebriyanti, P. E. (2020). UNDAGI: Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa Peta Aksesibilitas (Denpasar Accessible Map) Bagi Penyandang Disabilitas di Ruang Publik Kota: Menuju Kota Denpasar Ramah Disabilitas. *Jurnal Ilmiah Arsitektur*, *8*(2), 95–105. https://ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/undagi/index

Marbun, R. R., Al Anshary, F. M., & Fauzi, R. (2022). *PERANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE (UI/UX) WEBSITE HELPMEONG UNTUK SHELTER MENGGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN*.

Nasution, W. S. L., & Nusa, P. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, *1*(1), 18–27. https://doi.org/10.35877/jetech532

Poerwanti, S. D., Makmun, S., & Dewantara, A. D. (2024). Jalan Panjang Menuju Inklusi Digital bagi Penyandang Disabilitas di Indonesia. *Journal of Urban Sociology*, *1*(1), 44. https://doi.org/10.30742/jus.v1i1.3536

Purnamasari, S. D., Panjaitan, F., & Panjaiatan, F. (2020). *PENGEMBANGAN APLIKASI E-REPORTING KERUSAKAN LAMPU JALAN BERBASIS MOBILE*. https://doi.org/https://doi.org/10.32767/jusikom.v5i1.764

Rachman, A., Salim, B. S., Sodik, A., Iswanto, J., Vanchapo, A. R., & Manuhutu, M. A. (2023). *Pemodelan User Interface dan User Experience Menggunakan Design Thinking*.

Rahman, R., Ikbal, Viandra, & Azzahra, M. (2024). *Perancangan Aplikasi "Empatiku" Berbasis Android Untuk Peningkatan Aksesibilitas Informasi Bagi Penyandang Disabilitas*. https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.13119837

Rahmi, F. N. (2024). *Teknologi Komunikasi Dalam Implementasi Nilai Inklusi Bagi Penyandang Disabilitas*. http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JRKom

Saputra, A. (2019). *Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) (Usability Implementation in PENTAS Application Using the System Usability Scale (SUS) Method)* (Vol. 1, Issue 3).

Sari, M. A., & Tania, K. D. (2022). *Evaluasi Usability Pada Knowledge Management System (KMS) Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) (PT. Telekomunikasi Indonesia Witel Sumatera Selatan)* (Vol. 3, Issue 3).

Siemon, D., Becker, F., & Robra-Bissantz, S. (2018). *How Might We? From Design Challenges to Business Innovation*. www.journalcbi.com

Susilo E. (2019). *Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability*. https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/

Sweetania, D., & Hafidz, A. (2023). PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI BERBASIS MOBILE E-TICKET MUSEUM DI JAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JTS*, *2*(3).

Syafi'ie, M. (2014). *Pemenuhan Aksesibilitas Bagi Penyandang Disabilitas*.

Widinarsih, D. (2019). PENYANDANG DISABILITAS DI INDONESIA: PERKEMBANGAN ISTILAH DAN DEFINISI. In *JILID* (Vol. 20).

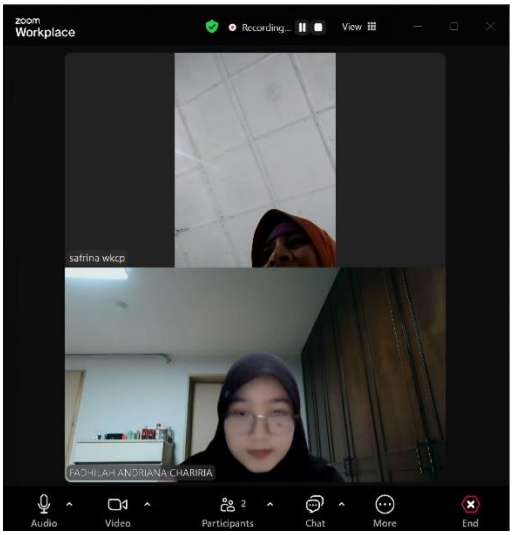
Wolniak, R. (2017). *The Design Thinking method and its stages*.

LAMPIRAN

A. Pelaksanaan Wawancara











B. Transkrip Wawancara

Role	Wawancara Dinas Sosial Sleman
Penulis	Sebelumnya perkenalkan nama saya Lala dari jurusan informatika UII, tujuan saya disini untuk mendapatkan informasi lebih dalam guna penelitian saya tentang perancangan antarmuka aplikasi mobile pada aplikasi peta aksesibilitas fasilitas umum ramah disabilitas disleman
Responden 1	Selain dinsos dimana saja yang sudah anda wawancara?
Penulis	Saran dari dosen saya dinsos saja cukup
Responden 1	Wawancara ke P2KB tidak?
Penulis	Tugasnya P2KB apa bu?
Responden 1	Ada juga yang mengurus bidang disabilitas, menurut saya untuk menambah informasi mengenai aksesibilitas sepertinya P2KB bisa juga membantu. Informasi dari kita terbatas di pembinaan dan pengikatan keterampilan/pemberdayaan serta perbantuan. Mungkin informasinya mengenai aksesbilitas disabilitas nanti akan terbatas yaa
Penulis	Tidak apa-apa bu, sebelumnya maaf bu, saya berbicara dengan ibu siapa ya?
Responden 1	Saya Riyatmi Egese sebagai ketua tim kerja rehabilitasi penyandang disabilitas dan Mba Ika sebagai penyuluh sosial.
Penulis	Apa saja peran utama dinas sosial dalam mendukung aksesibilitas penyandang disabilitas di Sleman?
Responden 1	Kami memberikan bantuan-bantuan seperti alat bantu bagi disabilitas, sandang pangan, pemberdayaan/pelatihan bagi disabilitas.
Penulis	Adakah kebijakan atau program spesifik yang sudah dijalani?
Responden 2	Program-program kami sebatas pelatihan-pelatihan bagi disabilitas saja seperti pelatihan boga, keterampilan batik

Responden 1	Bersama pembinaan manajemen usaha
Penulis	Apakah program tersebut hanya khusus untuk disabilitasnya aja atau bagaimana?
Responden 1	Untuk Disabilitas dan keluarganya/pendamping, jika difabel berat bisa diwakilkan ayahnya ibunya atau saudaranya.
Penulis	Untuk pendampingnya ada kriteria khusus tidak bu agar dapat disebut pendamping?
Responden 1	Pendamping yang kami maksud adalah keluarga
Penulis	Jika masyarakat umum memiliki rasa ingin membantu apakah dapat disebut pendamping?
Responden 1	Seperti kader dari desa yaa
Responden 2	Itu jika memang tidak memiliki keluarga bu, tapi diutamakan kelaurga
Responden 1	Didesa memang ada mitra dengan dinsos jika kita membutuhkan data-data mengenai disabilitas dapat melalui mereka, tetapi tetap kita utamakan keluarga
Penulis	Fasilitas yang ramah difabel ada datanya tidak bu?
Responden 2	Data misal kantor mana aja yang memiliki fasilitas disabilitas ya?
Responden 1	Untuk yang mendata suatu wilayah yang sudah ramah disabilitas sepertinya belum ada ya
Responden 2	Kalo data konkrit kantor mana saja, mengenai jalan yang aman dilewati disabilitas, toilet khusus diafabel, memang belum ada ya data sedetail itu
Responden 1	Tetapi sudah dicanangkan oleh bupati untuk semua kantor agar ramah disabilitas
Penulis	Apakah dinas perhubungan bu?
Responden 1	Untuk mengetahui data detail mengenai kantor yang ramah disaibilitas kita belum bisa membantu karena kami tidak menangani itu
Penulis	Selama membantu teman difabel pernahkah menerima keluhan, pernahkah menyampaikan ke dinsos?
Responden 1	Kalo difabel membutuhkan alat bantu, mengajukan proposal atau melalui mitra kita, beberapa difabel yang saat ini sedang mengajukan proposal bantuan kendaran roda 3 untuk mendukung usahanya
Penulis	Bantuannya seperti apa saja bu?
Responden 1	Mereka mengajukan bantuan kendaraan roda 3 ditujukan ke kemensos tetapi dibantu melalui kita,
Penulis	Kendaran seperti roda 3 itu memerlukan ijin juga ya bu?
Responden 1	Iya betul, untuk keluhannya tadi itu seperti apa?
Responden 1 dan 2	Ruang rapat kita yang dibawah kecil ya, yang luas ada dilantai 3, jika kita mengundang banyak difabel maka akan menjadi ruangan dikantor lain, Kalau mepet waktunya/mendadak juga karena kantor yang fasilitas ruangan ramah disabilitas kebanyakan berada dilantai 1 yaa, sering sudah terpakai sehingga lebih terbatas ketersediaannya
Penulis	Yang saya tau ada aksesbilitas fisik seperti contoh fasilitas ruangan yang disampaikan ibu sebelumnya, ada juga aksesibilitas informasi, seperti kemudahan bagi difabel mengakses informasi aksesibilitas, apakah sudah ada disosial media memberikan informasi ke teman difabel?
Responden 1	Untuk informasi khusus teman disabilitas dimedia sosial belum ada, masih umum, tetapi kita memiliki grup untuk teman difabel
Penulis	Ada seminar atau pelatihan untuk teman difabel ya bu? Itu termasuk informasi aksesibilitas karena memberikan wadah bagi teman-teman difabel mempelajari hal baru
Responden 1	Iya kita komunikasinya selain dengan ketua PDI, kita komunikasinya hanya sebatas handphone, dulu juga pernah ada pelatihan marketing online

Penulis	Untuk saat ini aksesibilitas informasi yang sudah disediakan dinsos kepada difabel hanya sebatas pelatihan saja ya bu, pernahkan mengetahui adanya peta aksesibilitas difabel di sleman?
Responden 2	Kalo setau saya belum ada ya, kalau teman tunanetra itu handphonenya ada fitur tertentu yang hanya mereka yang bisa akses, karena saya belum pernah pakai atau lihat yaa
Responden 1	Hanya pernah liat teman tunanetra pakai jadi lebih mudah saja
Penulis	Mungkin untuk sekarang hanya sebatas petunjuk arah lokasi toilet lurus saja, untuk petanya belum ada ya bu?
Responden 1 dan 2	Setahu saya belum ada
Penulis	Dulu mahasiswa UGM yang mengembangkan aplikasi serupa bu, aplikasi peta aksesibitas juga apakah pernah mendengar?
Responden 1 dan 2	Belum-belum pernah dengar
Penulis	Dinas Sosial biasanya bekerja sama dengan pihak lain tidak? Terkait program difabel
Responden 1	Iya untuk intrukturnya kita dari pihak luar
Penulis	Biasanya dari komunitas atau dari perseorangan?
Responden 2	Untuk yang terkait saja, misal dalam program pembinaan kewirausahaan, karena kita butuh orang yang dapat membuat sertifikat halal makanya kita kerjasama dengan koperasi
Penulis	Seberapa penting adanya aksesibilitas bagi difabel itu sendiri?
Responden 2	Menurut kami sangat penting sekali yaa namun jika kita ingin mengusulkan program-program difabel terkendala pada anggaran yaa, harapan kami teman difabel dapat lebih berkembang kedepannya
Peulis	Dalam konteks penelitian saya, jika dilihat dari kondisinya yang sekarang ya bu, apakah peta aksesibilitas fasilitas umum ada urgensinya?
Responden 1	Penting karena saat ini semua menggunakan handphone, dengan adanya petunjuk dapat memudahkan teman difabel sehingga lebih cepat mengakses fasilitas yang terdekat. Karena teman difabel juga lebih canggih dalam menggunakan handphone
Penulis	Selain mengenai peta aksesibilitas, rencananya di aplikasi akan ada fitur edukasi seperti artikel berita mengenai disabilitas untuk masyarakat umum dan pembelajaran bahasa isyarat. Apakah dinas sosial memiliki program untuk mengedukasi masyrakat umum mengenai pentingnya aksesibilitas dan cara mendukung penyandang disabilitas?
Responden 1	Selama ini belum ada, tahun kedepan ada rencana untuk mengadakan pelatihan bahasa isyarat, sehingga dapat lebih mendukung masyarakat umum agar lebih memahami apa saja keinginan teman tunarungu
Penulis	Pelatihannya untuk masyarakat atau ke difabel bu?
Responden 1	Ke masyarakat umum bukan ke panyandang disabilitas, lebih ke arah keluarga/pendamping/kader desa serta teman dinsos agar lebih memahami teman tunarungu.
Penulis	Menurut saya teman tuli kalau ditempat umum memang lebih membutuhkan SDM yang memahami bahasa isyarat dibandingkan fasilitas yaa
Responden 1	Betul, teman tunarungu lebih membutuhkan SDM yang memahami bahasa isyarat
Penulis	Bagaimana dinas sosial memanfaatkan teknologi dalam menjalankan tugas-tugasnya selama ini?
Responden 1	Ada pemanfaatannya, tetapi tidak khusus untuk teman difabel, seperti program menampilkan data-data mengenai masyarakat miskin dll

Penulis	Adakah data difabel yang terbaru di Sleman, dimana bu?
Responden 1 dan 2	Kalau di kami terbatas bukan semua disabilitas, hanya disabilitas yang membutuhkan PMKS (Pemerlu Masalah Kesejahteraan Sosial) yaitu data disabilitas yang memerlukan bantuan saja
Penulis	Pengumpulan datanya itu seperti apa bu?
Responden 1	Dikumpulkan melalui desa
Penulis	Pelayanan kesejahteraan sosial yang biasanya diperlukan teman difabel seperti apa?
Responden 2	Memerlukan bantuan seperti alat bantu atau uang
Penulis	Terpisah sendiri dengan masyarakat umum?
Responden 1	Data dalam dinas sosial kebanyakan mengenai data kemiskinan ya, di sienji nanti ada keterangan mana saja data dari teman difabel
Penulis	Kriteria apa saja yang harus ada pada fasilitas umum agar dianggap ramah difabel?
Responden 1	Secara umum kebanakan untuk teman difabel fisik yang menggunakan kursi roda yaa
Penulis	Adakah rekomendasi terkait fitur untuk aplikasi dalam penelitian saya? Dari yang saya rencanakan akan mirip google maps ya, misal teman difabel memerlukan parkiran sehingga lebih memudahkan dengan petunjuk yang lebih detail selain itu fitur artikel edukasi
Responden 1	Fitur memberikan informasi mana saja kantor pemerintahan yang dapat membantu melayani teman difabel

Role	**Wawancara Kak Irvan**
Penulis	Perkenalkan nama saya Lala dari Informatika semester 7 UII. Sebelumnya saya ucapkan terimakasih banyak sudah menyempatkan waktunya dan berkenan menjadi salah satu responden dalam pengumpulan TA pada kebutuhan aplikasi yang sedang saya rancang berupa prototypenya berupa aplikasi mobile untuk aksesibilitas difabel di Sleman. Alamat rumah kakak dimana?Sleman?
Responden	Sleman juga, Daerah Ringroad agak kebawah
Penulis	Dalam bertransportasi kesehariaannya bagaimana?
Responden	Menggunakan motor modifikasi roda 3
Penulis	Modifikasi biasanya dimana kak?
Responden	Sekarang sudah banyak bengkel yang menawarkan modifikasi roda 3
Penulis	Refresing yang biasanya kakak lakukan apa?
Responden	Biasanya ngegame
Penulis	Kalau suntuk dirumah biasanya kemana atau ngapain?
Responden	Ke cofeshop, nongkrong sama teman-teman
Penulis	Kakak pernah ke tempat umum disleman, Pernah kah menggunakan fasilitas umum untuk teman difabel di sleman?
Responden	Aksesibilitas sleman ada beberapa tempat yang belum memadai untuk teman difabel, seperti wisata alam. Untuk aksesibilitas yang sudah baik seperti di Mall
Penulis	Momen tertentu yang menjadi tantangan saat mengakses fasilitas umum?
Responden	Anak tangga apalagi jika tangganya yang agak banyak, iya seharusnya ada bidang miring atau run away.
Penulis	Pernahkah saat ditempat umum, merasa bingung dengan keberadaan fasilitas umum yang ramah teman difabel? Ketika membutuhkannya

Responden	Biasanya kalo ditempat umum udah ada tandanya ya, misal dikhususkan teman difabel yaa atau sudah ada petunjuk, sehingga kalau sedang sendiri saya tidak bingung
Penulis	Sejauh yang kakak tau, pernahkah melihat ada peta mengenai aksesibilitas fasilitas umum yang ramah bagi teman difabel? Seperti menampilkan detail-detail lokasi mana saja yang dapat diakses
Responden	Untuk saat ini sejauh pengetahuanku peta yang menyeluruh mengenai aksesibitas belum ada, kalau melihat secara langsung hanya ada tanda-tanda dilokasinya
Penulis	Petanya belum ada atau belum pernah melihat?
Responden	Belum ada sama sekali
Penulis	Pernahkan mencoba mencari informasi mengenai aksesibilitas, fasilitas umum yang ramah difabel, baik online atau offline?
Responden	Pernah, belum lama ini aku main ke sebuah cofeshop didaerah kulonprogo, menurut saya tempatnya kurang akses karena banyak anak tangga sehingga kurang ramah. Saat saya liat review di Google maps aksesnya bisa, ternyata saat sampai lokasi tidak sesuai karena tangganya banyak dan cukup tinggi sehingga kesulitan saat dilokasi.
Penulis	Kalau di google maps itu ada tandanya ya?
Responden	Kalau di google map jarang menemukan tanda-tanda
Penulis	Berdasarkan pengalaman sebelumnya, apakah informasi mengenai aksesibilitas fasilitas umum ramah difabel di Sleman sudah cukup mudah diakses? Atau masih ada kesulitan?
Responden	Untuk aksesnya saat ini sudah baik aksesibilitasnya seperti di Mall, Tempat Ibadah. Kalau secara informasi secara detail belum, untuk beberapa tanda ditempat umum sudah tapi seperti dipetakan itu masih kurang.
Penulis	Berdasarkan pengalaman, Informasi apa saja yang paling penting dan paling dibutuhkan ketika mencari informasi mengenai aksesibilitas fasilitas umum ramah difabel? misalnya di dalam Peta? Seperti bidang miring atau toilet
Responden	Bagi disabilitas masih agak susah untuk menandakan, karena beberapa tanda tidak dapat diakses juga bagi teman-teman netra. Itu dapat menjadi pertimbangan juga, yang dinamakan aksesbilitas semua orang bisa akses. Menurutku harus detail dalam membuat aksesibilitas sebuah tempat. Mungkin seperti Toilet, braily
Penulis	Seberapa penting adanya aplikasi mobile bagi difabel, karena saat ini teknologi udah maju, dan semua kalangan udah menggunakan handphone dan semua kebutuhan dapat terpenuhi melalui bantuan teknologi?
Responden	Menurut saya kemajuan teknologi saat ini sangat penting, karena untuk mengakses dan menjaungkau menjadi lebih mudah seperti dapat mengetahui aksesibilitas sebuah tempat bagi teman difabel
Penulis	Pengaruh teknologi yang dirasakan kakak sebagai teman difabel?
Responden	Transportasi, saya sering menggunakan ojek online saat motor rusak atau akan kesuatu tempat. Saat ini sudah ramah, karena tidak mempersulit teman difabel menggunakan transportasi umum.
Penulis	Saat menggunakan ojek online bagaimana biasanya?
Responden	Dibantu oleh drivernya dan biasanya saya menggunakan gocar.
Penulis	Pernah mengetahui tidak dari beberapa teman difabel lainnya, jika mereka merasa atau mengalami kesulitan untuk mengakses sebuah informasi?
Responden	Beberapa mengalaminya karena faktor lingkungan.
Penulis	Adakah tantangan dari teman-teman difabel dalam menggunakan aplikasi, gadget ataupun teknologi?

Responden	Untuk saat ini tidak ada kesulitan untuk mengakses, menurut saya teman-teman saya sudah bisa menggunakan gadget. Karena sudah diberikan pengarahan.
Penulis	Handphone saat ini juga sudah menyediakan beberapa fitur pendukung?
Responden	Iya betul
Penulis	Kalau dengan adanya aplikasi yang dapat menyajikan informasi peta aksesibilitas fasilitas umum ramah difabel, apakah dapat berguna bagi teman-teman difabel dalam beraktifitas keseharian?
Responden	Sangat berguna, saya sebagai teman difabel saya merasa akan lebih mandiri kemana-mana senditi sehingga tidak ketergantungan dengan orang lain.
Penulis	Pernahkah memakai atau tahu aplikasi yang ramah difabel?
Responden	Belum tau
Penulis	Berdasarkan pengalaman pernahkah mengalami kesulitan saat ditempat umum dan memerlukan pendampingan?
Responden	Pernah, pergi kesuatu tempat yang aku kira bisa diakses dengan mudah ternyata sampai lokasi berbeda. Saat menggunakan ojol juga perlu dibantu.
Penulis	Untuk masyarakat secara umum, seberapa penting edukasi tentang difabel bagi masyarakat umum? Karena rencananya protorype aplikasinya akan menyediakan fitur edukasi untuk masyarakat yang memerlukan pengetahuan mengenai difabel
Responden	Sangat penting sebagai edukasi agar kita saling support, karena saat ini masih banyak stigma dimasyarakat yang memandang teman-teman disabilitas dengan sebelah mata seperti meragukan kemampuannya. Karena Teman disabilitas hanya membutuhkan kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya.
Penulis	Untuk tampilan aplikasi, tampilan antarmuka aplikasi yang baik untuk teman disabilitas seperti apa? Contoh yang dapat membantu teman difabel lainnya? Contohnya fitur khusus untuk teman difabel yang low vision
Responden	Karena saya masih awam juga menurut saya yang dapat diakses dengan mudah bagi teman disabilitas, bingung juga karena banyaknya ragam teman difabel.
Penulis	Adakah fitur yang diharapkan atau ditambahkan terkait peta aksesibilitas fasilitas umum ramah difabel? Misal menandai toilet pada map
Responden	Adanya talkback untuk petunjuk arah bagi teman difabel.
Penulis	Teman tuli biasanya membutuhkan apa saat ditempat umum?
Responden	Bahasa isyarat, lebih ke orang sekitarnya

Role	**Wawancara Kak Elce**
Penulis	Dari pengalaman kakak sebagai ketua UKM Peduli Difabel UGM, selama di UKM dulu kegiatannya apa saja? Karna Kebetulan di UI belum ada
Responden	UKM peduli difabel itu sebenarnya memiliki tugas utama mendampingi teman-teman yang difabel yang ada di UGM karena disetiap tahunnya pasti ada yang masuk ke UGM. Karena jaman saya kuliah belum ada unit layanannya sehingga yang membantu UKM. Sekaligus menyuarakan hak-hak teman difabel banyak dari mereka belum mendapatkan fasilitas yang memadai disini. Misalnya, untuk teman Tunanetra ada yang belum mendapatkan pendampingan, padahal saat itu ada PPT yang harus dibacakan secara cepat, sehingga saat itu terkendala tidak bisa mengikuti. UKM kita juga mengadakan proker-proker yang berhubungan dengan inklusivitas yang ada di UGM dan juga di Yogyakarta. Misalnya, kita mengadakan acara jalan-jalan bersama teman-teman di SLB ke Gembiraloka, kita juga memberikan dana usaha yang

	hasilnya nanti diberikan kepada teman-teman yang membutuhkan. Kemudian kita juga mengadakan pelatihan membuat poster tapi posternya isinya bahasa insyarat. Selain itu tugas kita juga menyuarakan kepada UGM untuk membuat kebijakan tentang difabel agar lebih baik, meng-improve inklusivitas di area Yogyakarta. Puncaknya pada tanggal 20 Desember dihari disabilitas internasional kami pasti membuat acara bersama para teman difabel yang ada di Yogyakarta.
Penulis	Untuk pasaran dari UKM peduli difabel di UGM dan di Yogyakarta yaa? UKM peduli difabel sudah berjalan berapa lama/ dari tahun berapa?
Responden	Benar, sudah diresmikan dari tahun 2013
Penulis	Selain dari UKM, Apakah kakak memiliki pengalaman lain dalam bersosialisasi bersama teman difabel?
Responden	Engga ada, awal mulanya dari situ, tapi biasanya menjalar kemana-mana. Misalnya, saat acara Geleks di Expo UGM yang saat itu menampilkan Orkestra kemudian aku diminta menjadi juru bahasa insyarat. Buat mengadakan itu aku sebelumnya harus bertemu teman tuli dulu, yang sebenarnya aku kenal dari UKM namun kegiatan aku itu diluar UKM. Misalnya dari universitas lain seperti PGRI / Sanata dharma/ UTY itu juga pernah minta bantuan aku juga. Karena konteknya diluar universitas jadi aku pribadi yang membantu, tapi tetap asal mulanya dari UKM peduli difabel.
Penulis	Sebelumnya disampaikan kakak pernah menjadi juru bicara bahasa insyarat? Apakah sudah lancar?
Responden	Bisa cuma kalo disebut lancar banget seperti juru bicara bahasa isyarat belum. Tapi kalo untuk bicara ke teman tuli sudah PD. Kalo kamu tahu juru bicara bahasa isyarat yang ada dipojok bawah berita itu, aku belum selancar itu.
Penulis	Belajar Bahasa isyarat darimana?
Responden	Awalya ikut kelas bahasa isyarat, tapi kelas bahasa isyaratnya masih yang basic-basic seperti mengucapkan alfabet, ucapan selamat, warna. Yang bikin aku lebih lancar berbahasa isyarat yaitu sering ketemu teman tuli dan ngobrol karena mereka sebenarnya suka kalau diajak ngobrol. Lama-lama karena itu aku jadi terbiasa. Kemudian dari cover-cover lagu itu, aku juga nonton, praktek dan belajar sendiri dari situ.
Penulis	Adakah komunitas untuk Teman-teman difabel tersendiri di Yogyakarta?
Responden	Yang aku tahu itu ada komunitas difabel yang ada di UGM, kemudian GERKATIN (Gerakan Komunitas Tuli), PUSBISINDO (Pusat Bahasa Isyarat Indonesia) karena mereka yang menyediakan DBI. Ada juga café-café, untuk komunitas khusus difabel itu belum ada, namun adanya yang terkhususkan tadi.
Penulis	Sudah pernah bertemu dengan semua tipe teman-teman disabilitas belum? atau hanya bertemu teman tuli saja atau pernah yang keterbatasan intelektual/fisik?
Responden	Perna karena di UGM pada jamanku itu beragam dan pernah Ke SLB, jadi untuk semua jenis sudah pernah.
Penulis	Selama mengikuti UKM bagaimana pengalaman kakak dalam bersosialisasi dengan teman-teman difabel?
Responden	Awal gabung takut dan beralasan gabung karena ingin berinteraksi dengan teman difabel, karena aku orangnya tipikal suka mencoba bukan yang gabung UKM terus menyesal engga ikut kegiatan apa-apa, Awalnya bingung harus ngapain di UKM ini kemudian aku belajar dari senior bagaimana cara berinteraksi sama teman difabel. Dulu aku pernah berpacaran dengan orang yang tunanetra, karena itu aku jadi lebih lancar berinteraksi dengan teman

	difabel. Memang saat awal gabung takut tapi karena lingkungan sekitar memberi dukungan yang positif, aku makin lama jadi aktif berinteraksi.
Penulis	Pernah ngerasa takut menyinggung takut salah ngomong?
Responden	Karena banyak yang mengira “waduh difabel kasian perlu bantuan” kemudian belajar kalo engga semua dari mereka butuh bantuan. Bahkan mereka sama sekali gak perlu bantuan atau tidak harus ditawari bantuan, justru mereka diajak ngobrol aja
Penulis	Adakah teman-teman difabel yang pernah menyatakan bahwa mereka sebenarnya itu engga bakal tersinggung tidak?
Responden	Banyak, mereka kadang melakukan dark jokes mengenai kondisi mereka.
Penulis	Pernahkah membantu atau menemani penyandang disabilitas untuk mengakses fasilitas umum di Sleman? Seperti acara UKM atau lainnya, misalnya di Mall ada lift khusus atau toilet atau jalan untuk kursi roda.
Responden	Banyaknya pengalaman dengan teman tunanetra, sering dan pernah berkali-kali. Secara keseluruhan aja ya, saat di KAI itu dari awal masuk stasiun sampai naik kereta kemudian turun di tujuan, teman difabel itu didampingi sampai bisa pulang. Pengalaman aku banyak di bagaiaman fasilitas umum itu memberikan treat ke teman difabel. Kalo nemenin ke toilet belum pernah, kalo tangga atau kursi roda khusu difabel aku Cuma ngeliat aja karena aku belum pernah dan takut aja. Kalau bantu teman difabel yang gimana” belum, paling menggandeng.
Penulis	Pernahkah mengalami kesulitan dalam membantu misalnya ikut bingung harus bagaimana?
Responden	Kalo kesulitan itu misal di hotel atau tempat makan ada kursi rodanya namun tidak ada bidang miringnya. Yang paling sulit memang keterbatasan fisik dan dari yang sering aku lihat banyak kesulitan tidak adanya bidang miring.
Penulis	Pernahkah dalam suatu momen mengamati aksesbilitas informasi untuk penyandang disabilitas di fasilitas umum, misalnya ada penyandang disabilitas ke fasilitas umum namun bingung dimana posisi lift. Pernah memperhatikan tidak adanya aksesbilitas informasi tersebut?
Responden	Aku merasa tulisan keteranganya terlalu kecil diatas dan tidak terlihat untuk teman difabel.
Penulis	Seberapa sulit menemukan fasilitas umum yang ramah disabilitas di Sleman?
Responden	Mungkin sulitnya kalau tidak ada bidang miring, takutnya saat bertemu teman disabilitas di fasilitas umum karena keterbatasan fisiknya yang kurang didukung adanya bidang miring. Kebanyakan café resto tidak menyediakan bidang miring.
Penulis	Pernahkah teman difabel kakak (keterbatasan fisik) tapi naik kendaraan sendiri?
Responden	Pernah lihat ada, pakai motor yang disampingnya ada baknya.
Penulis	Biasa mereka parkir kendaraaannya gimana dan bagaiana?
Responden	Kalo ditempat umum aku belum pernah liat tapi kalo didalam ugm aku pernah liat karena sudah disediakan tempatnya.
Penulis	Apakah di UGM disediakan tempat parkir khusus difabel?
Responden	Kalau di UGM tidak disediakan tempat parkir khusus, hanya umum, tapi karena waktu itu ada event khusus jadi kami sediakan.
Penulis	Fasilitas apa saja yang disediakan UGM untuk penyandang disabilitas?
Responden	Sekarang udah ada unit layanan disabilitas, untuk SDM masih terbatas karena baru ada 1 orang. Biasanya meminta bantuan dari UKM. Liftnya cukup besar sehingga memadai untuk kursi roda, bidang miring juga banyak yang

	udah ada, left block untuk tuna netra sudah ada walaupun ada beberapa yang berhenti ditangah jalan, kemudian ada lift yang ada braily nya.
Penulis	Apakah mempunyai ketertarikan untuk belajar tentang disabilitas? Misal dari bahasa, cara membantu mereka, atau dari ilmu kedokterannya dan lain-lain. Kalau misalnya Iya, biasanya mendapatkan informasi/berita/materi belajar darimana?
Responden	Mau banget, ada niat untuk mengambil s2 tentang anak-anak berkebutuhan khusus, untuk mencari informasi jarang membaca berita itu tapi teman sering memberitahu beritanya. Dikirimin artikel dari teman.
Penulis	Sejauh yang diketahui pernahkah mendengar atau mencoba menggunakan apliaksi difabel yang dapat membantu kesehariannya?
Responden	Tau aplikasi aksesi… buatan mahasiswa UGM untuk memberitahu mengenai informasi tempat" inklusif , dan aplikasi scan barcode. Tahu mengenai aplikasi Hearmi tentang bahasa isyarat tapi menutu aku bisa saja berbeda dengan daerah lain di Indonesia, karena berbagai daerah terkadang bahasa isyaratnya agak berbeda.
Penulis	Aplikasi yang diketahui sebelumnya, apakah sudah efektif penggunaannya?
Responden	Belum menurutku aplikasinya kurang maksimal dan tidak semudah itu dalam pengaplikasiannya dalam keseharian. Karena menurut saya penyandang disabilitas akan lebih memilih meminta tolong orang sekitar dibandingkan aplikasi.
Penulis	Pernahkah melihat tunanetra menggunakan handphone?
Responden	Pernah, mereka memakai fitur talkback yang ada dipengaturan handphone, sehingga akan membantu mereka menggunakan handphone dengan suara.
Penulis	Skripsi kakak yang dari dokter gigi mengenai difabel, apa dan darimana korelasinya?
Responden	Skripsiku tentang peningkatan pengetahuan/edukasi mengenai radiologi dengan bahasa isyarat untuk teman tuli.
Penulis	Seberapa penting adanya aplikasi mobile bagi penyandang disabilitas dalam menjalani kehidupannya sehari-hari? Sebenarnya mereka mampu atau membutuhkan tidak dengan adanya aplikasi mobile, terutama disabilitas fisik
Responden	Perlu banget, karena sekarang apapun menggunakan handphone dan tidak semua acceptable untuk dapat digunakan teman difabel, Seperti talkback yang ada di pengaturan setiap handphone pasti akan membantu banget teman disabilitas.
Penulis	Misalnya ada aplikasi yang fokus mengenai peta aksesibititas, kira-kira bisa tidak meningkatkan kualitas hidup difabel?
Responden	Bisa banget karena saat ini juga sudah banyak teman difabel yang berkuliah di universitas biasa (UGM, ITB, UI) yang pastinya memerlukan teknologi. Kalau mereka sudah mengambil resiko bersekolah ditempat biasa mereka pasti akan dapat lebih mudah beradaptasi dengan adanya aplikasi-aplikasi itu.
Penulis	Adakah saran fitur yang sekiranya akan penting atau diharapkan untuk ditambahkan didalam aplikasi yang dapat berguna untuk difabel atau masyarakat umum yang ingin membantu teman difabel?
Responden	Pertama seperti fitur list aksesibitas mengenai tempat" yang memiliki bidang miring atau dapat diakses difabel, Fitur edukasi bahasa isyarat khusus daerah yogyakarta, fitur memberikan informasi magang untuk difabel atau informasi dasar seperti alat bantu dengar atau lain sebagainya yang dapat juga membantu bagi orang tua baru dari anak difabel.

Penulis	Sesuai dengan konsepku, untuk rencananya membuat aplikai yang mirip dengan aksesiva, dengan fitur tambahan informasi umum untuk masyarakat sehingga tidak fokus difabelnya saja. Seperti yang disampaikan sebelumnya mengenai ibu baru yang membutuhkan informasi umum mengenai anak difabel, menarik untuk ditambahkan. Untuk rencananya ada peta aksesibitas dan fitur edukasi informasi, Informasi apa saja yang sebaiknya disajikan didalam aplikasi untuk dibaca atau dipelajari masyarakat umum?
Responden	Informasi mengenai jenis-jenis disabilitas, dan menekankan informasi bahwa teman difabel tidak semuanya memerlukan bantuan/ harus dikasihani karena lebih baik memberitahu masyarakat untuk dapat lebih berteman dengan penyandang disabilitas, informasi cara interaksi dengan teman difabel saat ditempat umum
Penulis	Mungkin nanti seperti artikel online?
Responden	Iya
Penulis	Bagaiamana harapannya mengenai informasi aksesibitas fasilitas umum dan edukasi dapat diakses/ditampilkan lebih baik? Misalnya aplikasinya tidak perlu yang rumit, tulisannya lebih besar atau pemilihan warna atau lainnya.
Responden	Yang pertama harus bertanya kepada teman difabel itu sendiri apakah sudah sesuai atau belum, untuk warna dll boleh banget menggunakan sumber-sumber yang ada diinternet sebagai contoh, untuk ditempat umum seperti staf-stafnya diajarkan terlebih dahulu bagaimana cara berinteraksi dengan banar dengan teman difabel contohnya seperti KAI yang sudah dengan baik membatu teman difabel, stafnya paham untuk mengedukasi orang lain dan menyediakan arsitektur yang mempertimbangkan teman difabel.
Penulis	Untuk aplikasinya, apakah ada spesifikasi tampilan khusus?
Responden	Lebih ke pengaturan, misalnya warnanya bisa berubah untuk buta warna negatif, teksnya dari besar ke kecil, ahrus bisa dibaca menggunakan talkback karena ada banyak aplikasi yang tidak bisa menggunakan talkback.
Penulis	Kalo pengguna aplikasi difabel, sebanrnya aku masih bingung pengen fokus dengan difabel fisik yang mampu menggunakan handphone, kalo misal yang menggunakan sensor, apakah mereka memerlukan aksesibititas di fasilitas umum? Kecuali mungkin teman tunanetra yang menggunakan huruf braily, sebenarnya untuk teman difabel lain sebenarnya memerlukan tidak?
Responden	Jelas perlu tetapi mungkin lebih ke bagaimana orang bisa ngetreat mereka dengan benar, meskipun keterbelakangan mental mereka juga bisa menggunakan handphone.
Penulis	Seperti teman dengan keterbelakangan mental, apakah dapat berfungsi dengan baik dan perlu adanya aksesibilitas di fasilitas umum?
Responden	Perlu, apapun jenisnya tetap perlu
Penulis	Jika aplikasi berhasil dikembangkan, sebagai masyarakat umum apakah tertarik untuk menggunakan aplikasinya?
Responden	Mungkin iya, karena aku sampai kapanpun akan bertemu teman difabel sehingga dapat membantu mengarahkan mereka dengan adanya aplikasi.
Penulis	Ikut UKM atau memiliki rasa ingin membantu teman difabel, apakah bisa disebut sebagai pendamping?
Responden	Menurutku pendamping harus mendampingi, bantuin, dan menemani teman difabel baru dapat disebut pendamping. Jika kita hanya mencari tahu dan belum berinteraksi secara langsung, belum bisa disebut pendamping.
Penulis	Pernah ikut volunter bersama kitabisa yang nonton film dengan anak difabel? Bagaimana cara mendampinginya?

Responden	Pernah tapi tidak secara langsung dari kitabisa, dari permintaan orang. Biasanya ke teman tunanetra dengan menjelaskan secara detail mengenai situasinya selama film berlangsung.
Penulis	Adakah kenalan yang difabel fisik? Misal memakai kursi roda, yang dapat menjadi responden
Responden	Difabel fisik seperti tangan kaki yaa, kenapa engga teman tunanetra? Jusst asking
Penulis	Karena masih bingung, pengennya fokus ke difabel fisik, karena tuna netra takutnya bakal jarang pakai aplikasinya atau engga bisa pegang handphone, dari sejauh pengetahuanku begitu
Responden	Kalo tunanetra setahuku malah udah canggih semua, bahkan lebih canggih. Karena mereka hampir engga ada yang pakai braily, lebih pakai handphone. Saran aku sebenarnya netra tuli sebaiknya dimasukin. Kalau difabel fisik enggak ada teman dekat, rata-rata temanku netra dan tuli.
Penulis	Kalau misal teman tuli di fasilitas umum memerlukan apa?
Responden	Kalau ketemu orang mereka bisa menulis pakai notes dihandphone dan mereka bisa membaca gerak bibir lawan bicara.
Penulis	Cukup sekian wawancaranya, Terimakasih telah berkenan menjadi salah satu responden untuk tugas akhir

Role	**Wawancara Kak Fia**
Penulis	Apakah Anda pernah memiliki pengalaman dengan teman difabel?
Responden	Pernah. Saya pernah mengikuti volunteer di Kita Bisa, dan disitu saya mengikuti volunteer “Teman Bisik”. Teman Bisik ini tuh semacam kegiatan menonton film di bioskop bersama dengan teman difabel netra, dimana kita anggota volunteer sebagai teman bisik para teman difabel netra. Setiap satu teman difabel netra didampingi oleh dua teman bisik. Waktu itu saya bersama dengan teman saya mendampingi teman difabel netra bernama Fia, namanya mirip sama panggilan saya jadi saya juga merasa excited selama mendampinginya. Acara dimulai dengan menemani para teman difabel netra berbelanja di hypermart, makan siang, dan nonton film bioskop bersama. Jujur, selama mendampingi nonton film bioskop, saya merasa terharu dan seperti ada perasaan yang tidak bisa diutarakan setiap kali membisikkan alur dari film yang kita tonton, kaya, mereka pertama kali datang ke bioskop dan antusias mendengarkan apa saja yang kita bisikkan meskipun tidak melihat langsung bagaimana film itu berjalan. Dan khususnya buat Fia, dia sangat antusias dalam mendengarkan bisikkan saya dan teman saya.
Penulis	Apakah Anda pernah membantu atau menemani penyandang disabilitas dalam mengakses fasilitas umum di Sleman? Jika pernah, bagaimana pengalaman Anda dalam membantu mereka?
Responden	Fasilitas umum ini kalau seperti eskalator di dalam mall termasuk ngga ya? Pas saya mengikuti volunteer Teman Bisik itu, saya membantu teman difabel netra yang saya dampingi dalam menyebrang zebra cross dari titik kumpul di taman ambarukmo untuk sampai ke pintu masuk mall dari samping. Lalu selama di dalam mall, kita menaiki sekitar dua atau tiga lantai menggunakan eskalator. Teman difabel netra yang saya dampingi belum pernah menaiki eskalator sebelumnya, sehingga dia sedikit merasa takut-takut dan gemetar setiap kali melangkahkan kaki untuk menaikinya. Dan tugas saya disini adalah memastikan kakinya untuk tidak salah pijak dan berusaha untuk menyeimbangkan diri agar teman difabel netra saya juga aman.
Penulis	Apakah Anda pernah mengalami kesulitan dalam membantu penyandang disabilitas?

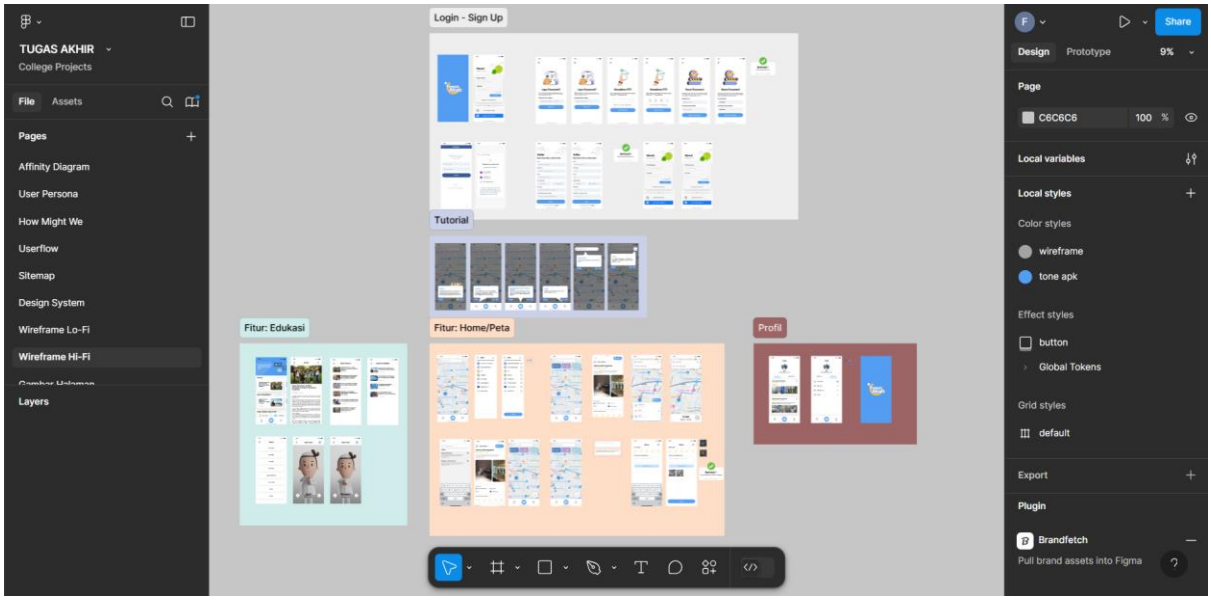
Responden	Iya, yang membantu eskalator tadi, lebih ke karena saya takut dia salah pijak kaki kan akan berakibat fatal ya, jadi saya harus extra hati-hati dan berusaha agar dia tidak salah pijak kaki dan membantunya menyeimbangkan diri selama di eskalator. Tapi untuk turun dari lantai atas ke dasar, saya request kepada kakak panitia pelaksana volunteer untuk saya, teman saya, dan teman difabel netra yang saya dampingi agar bisa turum menggunakan lift saja karna kalau turun dari eskalator lagi dibayangan saya akan lebih harus extra menjaga nya takut takut salah atau saya tidak seimbang
Penulis	Apakah Anda pernah mencoba mencari informasi tentang aksesibilitas fasilitas umum bagi penyandang disabilitas baik online maupun offline di Sleman?
Responden	Belum pernah, tetapi setahu saya sudah lumayan beberapa tempat menyediakan fasilitas umum offline bagi para penyandang disabilitas di Sleman
Penulis	Seberapa sulit menemukan fasilitas umum yang ramah disabilitas di Sleman?
Responden	Sejauh yang saya tahu, fasilitas umum yang ramah disabilitas di Sleman itu baru ada di lingkungan kampus-kampus besar dan di mall saja. Untuk selain itu saya kurang mengetahuinya.
Penulis	Apakah Anda pernah mencari informasi atau edukasi tentang penyandang disabilitas? Seberapa penting fitur edukasi tentang penyandang disabilitas bagi masyarakat umum?
Responden	Pernah, menurut saya fitur edukasi tentang penyandang disabilitas itu sangat penting bagi masyarakat umum. Masyarakat umum akan dapat lebih aware, dan dapat meningkatkan empati juga buat bisa merlakuin para teman difabel dengan lebih baik lagi dan mengurangi stigma negatif tentang mereka. Edukasi juga bisa ngurangin diskriminasi ke para penyandang disabilitas, sehingga mereka juga dapat lebih nyaman dan aman untuk beraktivitas tanpa takut dipandang sebelah mata oleh kita masyarakat umum
Penulis	Menurut Anda, seberapa penting dengan adanya aplikasi mobile bagi penyandang disabilitas? Dan bagaimana aplikasi peta aksesibilitas bisa meningkatkan kualitas hidup penyandang disabilitas?
Responden	Sangat penting. Dengan adanya aplikasi peta aksesibilitas, para penyandang disabilitas akan dapat lebih mudah untuk mengaksesnya tanpa perlu mencari tahu kesana kemari. Para penyandang disabilitas juga akan merasa bahwa mereka juga ikut andil dalam kehidupan dan tidak merasa terbelakang karena adanya aplikasi tersebut dapat mempermudah mereka dan pastinya bisa meningkatkan kualitas hidup serta kesejahteraan subjektif
Penulis	Fitur apa yang menurut Anda penting untuk ditambahkan dalam aplikasi agar lebih berguna bagi penyandang disabilitas dan masyarakat umum yang ingin membantu?
Responden	Peta aksesilitas, Program relawan, fitur semacam mengubah suara menjadi tulisan ketika hendak mencari sesuatu bagi para penyandang disabilitas agar mempermudah bagi yang kurang paham atau kesulitan dalam membaca dan menulis, edukasi
Penulis	Dalam fitur edukasi, informasi apa saja yang sebaiknya disajikan dalam aplikasi untuk dibaca oleh masyarakat umum? Maksudnya kayak apa aja edukasi atau informasi yg penting untuk dipelajari dan diketahui tentang difabel oleh masyarakat umum
Responden	Bagaimana tahapan untuk dapat membantu para teman difabel, edukasi berbahasa isyarat yang dapat dipelajari bagi masyarakat umum sehingga ketika bertemu dengan teman difabel yang membutuhkan bantuan namun

	tidak dapat mendengar, kita tetap dapat berkomunikasi dan membantunya dengan baik
Penulis	Bagaimana Anda berharap informasi tentang aksesibilitas fasilitas umum dan edukasi dapat disajikan atau diakses secara lebih baik? Seperti tampilan yang enak untuk dilihat atau arahan yang jelas agar mempermudah pemakaian, dll.
Responden	Tampilan yang mudah dipahami, dapat ditambahkan dengan peraga yang menggunakan bahasa isyarat di samping videonya agar membantu juga bagi para penyandang difabel rungu. Kontras gambar yang baik, arahan dengan bahasa yang mudah dipahami dan harus up to date karena kita tidak bisa memastikan arahan informasi tentang aksesibilitas fasilitas umum tersebut akan terus begitu selamanya tanpa adanya perubahan kebijakan atau perubahan infrastruktur
Penulis	Jika aplikasi jadi, apakah Anda tertarik untuk menggunakannya? baik untuk membantu difabel atau ingin belajar lebih banyak tentang difabel
Responden	Iya saya tertarik untuk menggunakannya. Saya ingin dapat lebih baik lagi dalam membantu teman difabel lainnya ketika saya bertemu secara langsung dengan mereka. Agar ketika bertemu secara langsung dan teman difabel memerlukan bantuan, saya tidak bingung dan grogi sehingga para teman difabel juga tidak merasa dirinya terbelakang karena sikap saya yang tidak tahu menahu tentang difabel

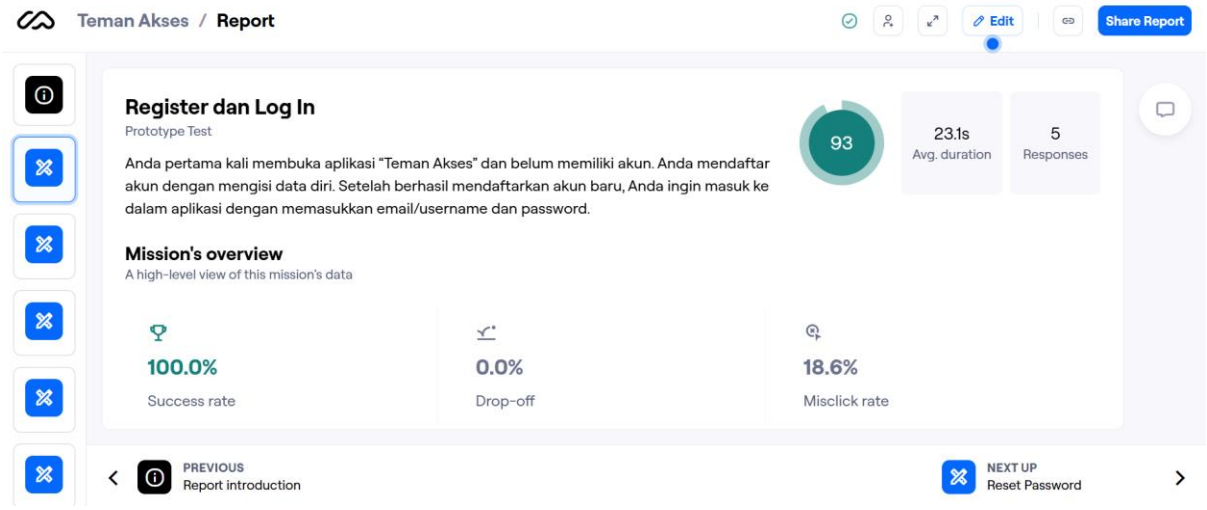
Role	**Wawancara Kak Herni**
Penulis	Jika ingin refreshing, tempat umum seperti apa yang biasanya Anda kunjungi? Apakah rata-rata tempat umum di Yogyakarta, ataupun Sleman, sudah ramah untuk penyandang disabilitas?
Responden	belum
Penulis	Bagaimana pengalaman Anda dalam menggunakan fasilitas umum seperti toilet, lift, atau jalur pejalan kaki di Yogyakarta ataupun Sleman? Apakah Anda cukup sering menggunakannya?
Responden	tidak sering
Penulis	Apakah ada momen tertentu yang menjadi tantangan bagi Anda atau teman-teman difabel saat mengakses fasilitas umum? Tolong ceritakan!
Responden	saat pingin ke pantai tidak bisa sama sekali
Penulis	Apakah Anda pernah mencoba mencari informasi tentang aksesibilitas fasilitas umum bagi penyandang disabilitas baik online maupun offline di Yogyakarta ataupun Sleman?
Responden	pernah
Penulis	Apakah Anda merasa informasi aksesibilitas fasilitas umum di Yogyakarta sudah cukup mudah diakses bagi penyandang disabilitas? atau masih mengalami kesulitan?
Responden	kesulitan
Penulis	Menurut Anda, informasi apa saja yang penting untuk disediakan terkait aksesibilitas? Misalnya, tanda lokasi toilet difabel, bidang miring, lift khusus, atau lainnya.
Responden	asal akses tidak undak udakan
Penulis	Apakah Anda pernah melihat peta aksesibilitas atau sumber informasi lain yang membahas fasilitas umum ramah difabel di suatu kota?
Responden	belum
Penulis	Menurut Anda, seberapa penting dengan adanya aplikasi mobile bagi penyandang disabilitas? Dan bagaimana aplikasi peta aksesibilitas bisa meningkatkan kualitas hidup penyandang disabilitas?

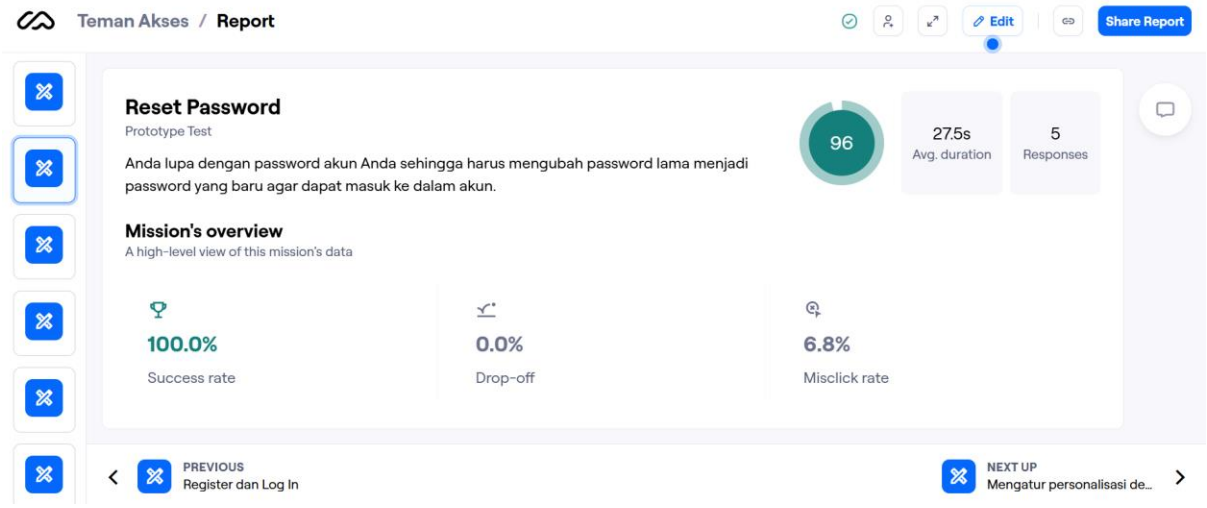
Responden	sangat penting
Penulis	Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi mobile yang dapat membantu kehidupan sehari-hari? Jika iya, aplikasi seperti apa?
Responden	gojek
Penulis	Bagaimana pendampingan atau bantuan dari orang lain membantu Anda dalam mencari informasi tentang aksesibilitas?
Responden	bertanya langsung
Penulis	Menurut Anda, seberapa penting edukasi tentang disabilitas bagi masyarakat umum?
Responden	sangat penting
Penulis	Apa saja topik tentang penyandang disabilitas yang disarankan untuk disampaikan kepada masyarakat?
Responden	Aksesibilitas
Penulis	Bagaimana harapan Anda tentang tampilan antarmuka aplikasi yang baik untuk penyandang disabilitas? Seperti pemilihan warna, font, dan peletakkan konten dalam aplikasi.
Responden	mudah
Penulis	Fitur apa saja yang diharapkan dapat ditambahkan ke dalam aplikasi bagi penyandang disabilitas dan masyarakat?
Responden	aksesbilitas dan sadar bahwa itu adalah keadilan

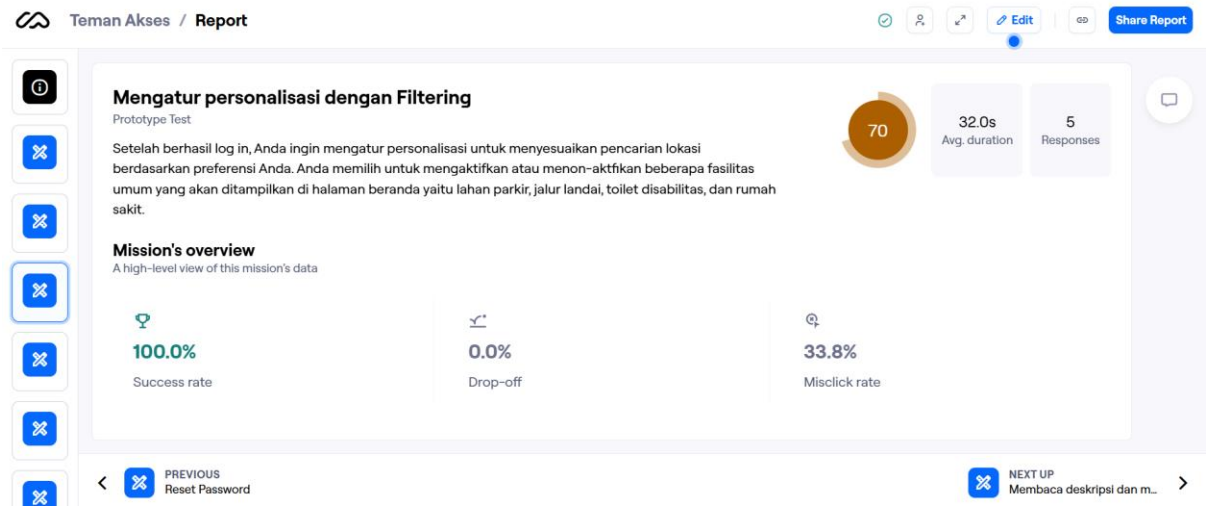
C. Hasil Desain Figma

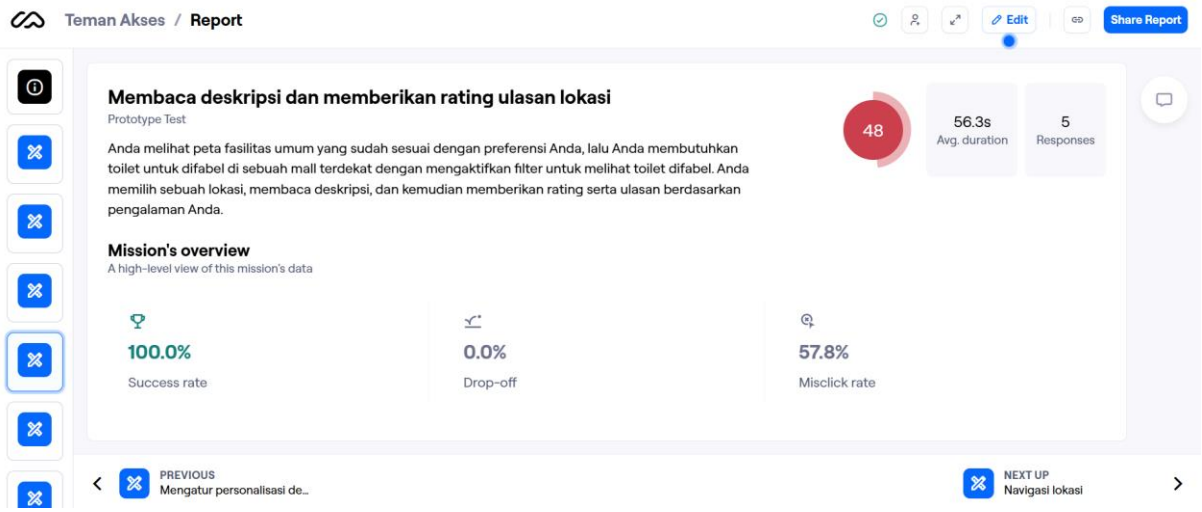


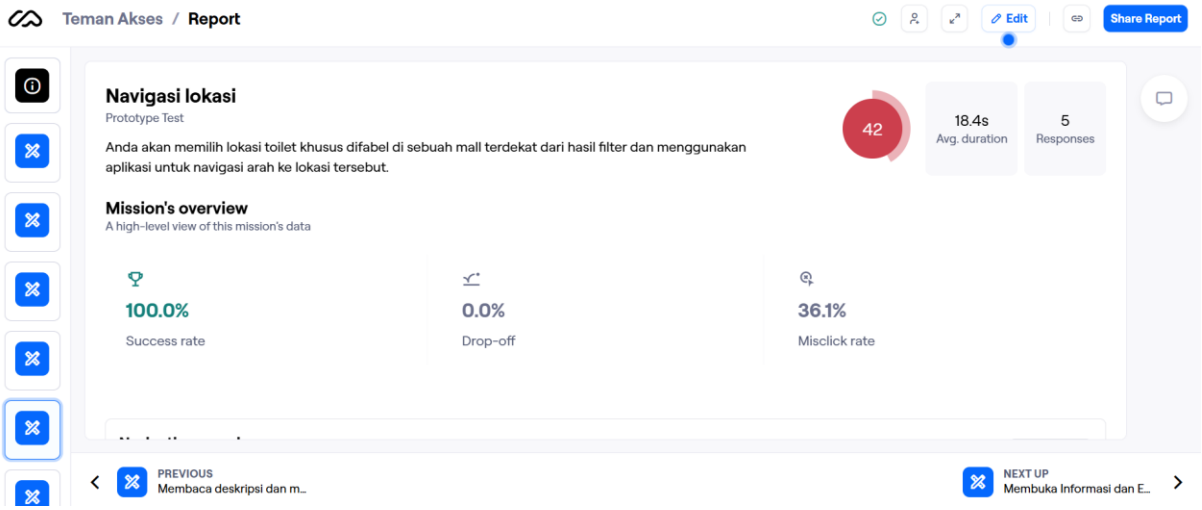
D. Hasil Pengujian Setiap Skenario pada Maze

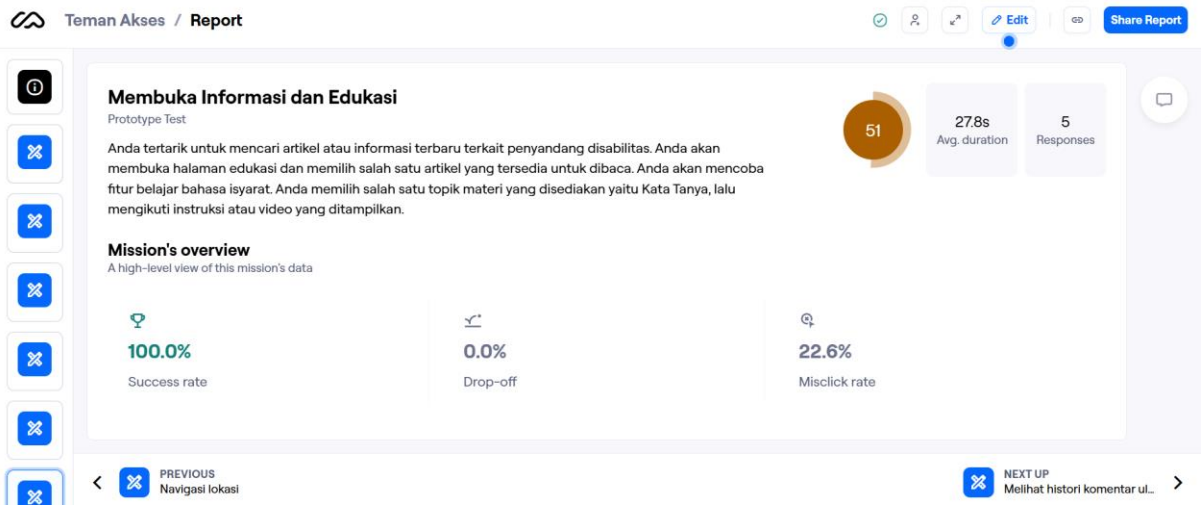

Teman Akses / Report
Edit
Share Report
Register dan Log In
Prototype Test
Anda pertama kali membuka aplikasi "Teman Akses" dan belum memiliki akun. Anda mendaftar akun dengan mengisi data diri. Setelah berhasil mendaftarkan akun baru, Anda ingin masuk ke dalam aplikasi dengan memasukkan email/username dan password.
93
23.1s
Avg. duration
5
Responses
Mission's overview
A high-level view of this mission's data
100.0%
Success rate
0.0%
Drop-off
18.6%
Misclick rate
PREVIOUS
Report introduction
NEXT UP
Reset Password

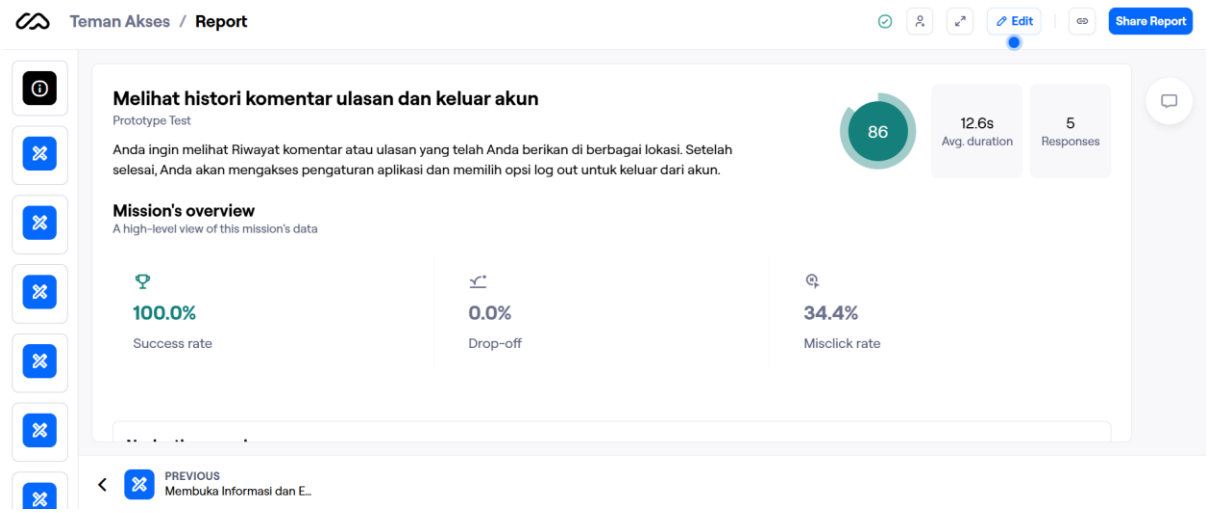

Teman Akses / Report
Edit
Share Report
Reset Password
Prototype Test
Anda lupa dengan password akun Anda sehingga harus mengubah password lama menjadi password yang baru agar dapat masuk ke dalam akun.
96
27.5s
Avg. duration
5
Responses
Mission's overview
A high-level view of this mission's data
100.0%
Success rate
0.0%
Drop-off
6.8%
Misclick rate
PREVIOUS
Register dan Log In
NEXT UP
Mengatur personalisasi de...


Teman Akses / Report
Edit
Share Report
Mengatur personalisasi dengan Filtering
Prototype Test
Setelah berhasil log in, Anda ingin mengatur personalisasi untuk menyesuaikan pencarian lokasi berdasarkan preferensi Anda. Anda memilih untuk mengaktifkan atau menon-aktfikan beberapa fasilitas umum yang akan ditampilkan di halaman beranda yaitu lahan parkir, jalur landai, toilet disabilitas, dan rumah sakit.
70
32.0s
Avg. duration
5
Responses
Mission's overview
A high-level view of this mission's data
100.0%
Success rate
0.0%
Drop-off
33.8%
Misclick rate
PREVIOUS
Reset Password
NEXT UP
Membaca deskripsi dan m...


Teman Akses / Report
Edit
Share Report
Membaca deskripsi dan memberikan rating ulasan lokasi
Prototype Test
Anda melihat peta fasilitas umum yang sudah sesuai dengan preferensi Anda, lalu Anda membutuhkan toilet untuk difabel di sebuah mall terdekat dengan mengaktifkan filter untuk melihat toilet difabel. Anda memilih sebuah lokasi, membaca deskripsi, dan kemudian memberikan rating serta ulasan berdasarkan pengalaman Anda.
48
56.3s
Avg. duration
5
Responses
Mission's overview
A high-level view of this mission's data
100.0%
Success rate
0.0%
Drop-off
57.8%
Misclick rate
PREVIOUS
Mengatur personalisasi de...
NEXT UP
Navigasi lokasi


Teman Akses / Report
Edit
Share Report
Navigasi lokasi
Prototype Test
Anda akan memilih lokasi toilet khusus difabel di sebuah mall terdekat dari hasil filter dan menggunakan aplikasi untuk navigasi arah ke lokasi tersebut.
42
18.4s
Avg. duration
5
Responses
Mission's overview
A high-level view of this mission's data
100.0%
Success rate
0.0%
Drop-off
36.1%
Misclick rate
PREVIOUS
Membaca deskripsi dan m...
NEXT UP
Membuka Informasi dan E...


Teman Akses / Report
Edit
Share Report
Membuka Informasi dan Edukasi
Prototype Test
Anda tertarik untuk mencari artikel atau informasi terbaru terkait penyandang disabilitas. Anda akan membuka halaman edukasi dan memilih salah satu artikel yang tersedia untuk dibaca. Anda akan mencoba fitur belajar bahasa isyarat. Anda memilih salah satu topik materi yang disediakan yaitu Kata Tanya, lalu mengikuti instruksi atau video yang ditampilkan.
51
27.8s
Avg. duration
5
Responses
Mission's overview
A high-level view of this mission's data
100.0%
Success rate
0.0%
Drop-off
22.6%
Misclick rate
PREVIOUS
Navigasi lokasi
NEXT UP
Melihat histori komentar ul...



E. Formulir Penilaian System Usability Score (SUS)

