

# Bab I - Pendahuluan

## 1.1 Latar Belakang

Berdasarkan data Dinas Pendidikan Kota Bandung, jumlah Sekolah Luar Biasa (SLB) di Kota Bandung sebanyak 45 sekolah, dengan jumlah SLB-B sebanyak 6 sekolah [1]. Dengan didirikannya beberapa SLB-B di Kota Bandung hal tersebut menandakan bahwa pemerintah telah memperhatikan hak pendidikan bagi penyandang tunarungu. Pendidikan bagi tunarungu dapat diberikan dengan menggunakan teknologi, seperti *smartphone* [2]. *Mobile application* dapat dijadikan pendukung pembelajaran di sekolah karena penyampaian materi menjadi lebih efisien dan dapat meningkatkan motivasi belajar penyandang tunarungu [3].

Indonesia merupakan negara dengan budaya yang beragam sehingga diperlukan suatu tindakan pelestarian [4]. Cara untuk melestarikan budaya adalah dengan melalui pendidikan budaya [5]. Menurut Kepala Bidang Kebudayaan dan Kesenian Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bandung, Dedy S.Pd., M.Mpd., pendidikan budaya sangat penting dan harus diteruskan pada penerus mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hingga SMA (Sekolah Menengah Atas) baik pada anak normal maupun penyandang disabilitas. Dari hasil observasi pada sampel SLB-B di Kota Bandung (SMPLB-B Sukapura) pembelajaran budaya yang diberikan merupakan pembelajaran Budaya Sunda, hal tersebut disesuaikan dengan muatan lokal dari tiap sekolah.

Pada umumnya tidak semua aplikasi dapat digunakan oleh penyandang disabilitas, karena aplikasi lebih banyak menggunakan desain *universal* yang tidak memperhatikan permasalahan dari penyandang disabilitas, seperti penggunaan video, animasi, dan teks sederhana yang merupakan faktor penting dalam *mobile application* bagi penyandang tunarungu [6][7]. Berdasarkan hasil observasi terdapat permasalahan pada sampel aplikasi yang digunakan oleh siswa SLB-B (SMPLB-B Sukapura Kota Bandung). Untuk mengetahui permasalahan *usability* yang terdapat pada *mobile application*, dapat dilakukan pengujian *usability* dengan menggunakan metode *USE Questionnaire*. Metode ini digunakan karena memiliki faktor yang saling berkaitan yang dapat meningkatkan nilai *usability* [8]. Aplikasi tersebut memiliki nilai *usability* yang rendah yaitu sebesar 41.80%, yang artinya aplikasi masih memiliki nilai kegunaan yang rendah, sulit untuk digunakan dan

dipelajari, dan memiliki tingkat kepuasan pengguna yang rendah. Agar aplikasi yang dirancang dapat sesuai, diperlukan *user interface* (UI) yang dapat mengakomodir keterbatasan serta kebutuhan *user* [9]. Untuk dapat membuat model *user interface* yang sesuai dengan kebutuhan *user*, metode *user-centered design* (UCD) dapat diterapkan pada penelitian ini karena dapat menghasilkan UI yang sesuai dengan kebutuhan *user*, dan dapat menghasilkan nilai *usability* yang tinggi [10].

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, UI aplikasi pada umumnya masih menggunakan desain yang *universal* dimana tidak memperhatikan kebutuhan dari penyandang disabilitas, sehingga penyandang disabilitas, seperti tunarungu masih kesulitan dalam menggunakan aplikasi untuk belajar. Oleh karena itu penelitian ini akan berfokus pada bagaimana membuat model *user interface* mengenai pengenalan Budaya Sunda yang dapat memenuhi kebutuhan anak tunarungu dengan menggunakan metode *User-Centered Design* dengan pengukuran *usability* menggunakan *USE Questionnaire*. Batasan masalah pada penelitian ini adalah pengguna merupakan anak tunarungu kelas 7 pada SMPLB-B Sukapura Bandung yang tidak memiliki keterbatasan mental, berusia 13-17 tahun, dan telah memiliki keterampilan membaca pada tahap lanjut

## **1.3 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model *user interface* (UI) pengenalan Budaya Sunda yang sesuai dengan kebutuhan anak tunarungu dengan menggunakan metode *User-Centered Design*, serta melakukan pengujian *usability* dengan metode *USE Questionnaire*.