



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Disabilitas intelektual merupakan suatu kondisi yang menyebabkan individu memiliki kekurangan pada aspek intelektual dari usia kronologisnya dengan tingkat IQ kurang dari 70. Penyandang disabilitas intelektual cenderung mengalami hambatan dalam akademisi, sosialisasi, dan kemandirian yang terjadi pada masa pertumbuhan hingga berusia 18 tahun. Hambatan tersebut menyebabkan penyandang disabilitas intelektual sulit dalam mempelajari keterampilan yang dapat dilakukan pada individu seusianya. Kondisi disabilitas intelektual yang berbeda menyebabkan masyarakat memiliki persepsi negatif mengenai potensi yang dimiliki oleh mereka. Keraguan tersebut akhirnya berdampak ketika penyandang disabilitas intelektual mencoba untuk hidup mandiri secara finansial dengan mencari pekerjaan. Hal tersebut dapat dilihat dari Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja (TPAK) disabilitas pada tahun 2021 yang dikeluarkan oleh Menteri ketenagakerjaan, partisipasi disabilitas hanya mencapai 44% dari jumlah 7,7 juta orang. Angka tersebut termasuk rendah jika dibandingkan dengan Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja Nasional yang mencapai 69%. Berdasarkan dari hasil data tersebut dapat disimpulkan apabila masih ada penyandang disabilitas yang tidak mendapat pekerjaan.

Metode perancangan yang digunakan untuk membuat solusi dari permasalahan ini menggunakan metode dari IDEO.org. Metode ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu tahapan *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Tahapan *inspiration* merupakan tahapan pencarian data atau informasi mengenai isu permasalahan yang diangkat. Pada perancangan ini, pencarian data dilakukan dengan cara kualitatif dan kuantitatif. Pencarian data kualitatif dilakukan dengan cara melakukan *expert interview* dan *secondary research*. Pencarian data ini dilakukan dengan tujuan untuk mengenali dan memahami lebih lanjut mengenai potensi dan skill yang dimiliki oleh penyandang disabilitas intelektual. Sedangkan, pencarian

data kuantitatif dilakukan dengan cara melakukan survei kuesioner dengan tujuan untuk mengetahui lebih lanjut kebiasaan dari target sasaran. Tahapan ideation merupakan tahapan pengumpulan ide perancangan. Tahapan ini dapat dilakukan dengan melakukan *brainstorming*, *get visual*, *rapid prototyping* dan *integrate feedback and iterate*. Tahapan berikutnya merupakan tahapan implementation. Tahapan ini merupakan tahap finalisasi dari perancangan yang telah dibuat.

Setelah melakukan tahapan pengumpulan data dan perancangan desain, tahap berikutnya yang dilakukan adalah melakukan *alpha test*. Proses Alpha Test dilakukan pada saat *Prototype Day* yang dilakukan pada hari Jumat, 12 September 2021 secara online melalui Zoom meeting yang dibuat oleh Fakultas Seni dan Desain. *Alpha test* ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan masukan dari sudut pandang seorang perancang. *Alpha test* menghasilkan mayoritas jawaban yang positif dari sisi UI/UX dan *system usability scale*. Tak hanya itu saja, terdapat juga beberapa feedback dari sisi tampilan *website* untuk membantu pengguna memahami konten *website* secara lebih lanjut. Ketika hasil dari *feedback* telah diperbaiki, hasil perbaikan tersebut kembali di tes pada target audiens melalui *beta test*. *Beta test* dilakukan pada tanggal 5 sampai dengan 7 Desember 2021. *Beta test* ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil perbaikan yang telah dilakukan sudah memuaskan atau perlu dilakukan penambahan ataupun perbaikan kembali di sebagian tempat. Berdasarkan dari *beta test* yang telah dilakukan, target audiens telah menyukai *website* yang dirancang dan tidak mengalami kesulitan dalam mengakses informasi ataupun fitur-fitur yang terdapat pada *website*.

## 5.2 Saran

Berikut merupakan saran dari penulis yang dirasa perlu diperhatikan setelah melakukan proses perancangan:

1. Perancangan kampanye interaktif dapat diperbarui teknik pendekatannya sesuai dengan perkembangan teknologi terkini agar dapat mencapai target masa yang lebih luas.
2. Pencarian dan pengumpulan data memerlukan cara yang ekstensif dan menyeluruh mengenai pihak-pihak yang terkait pada proses perancangan.

3. Ketika melakukan perancangan pada sebuah *website*, perlu mengembangkan pola pikir *user-oriented* sehingga dapat membantu proses perancangan menjadi lebih akurat sesuai dengan kebutuhan target audiens.
4. Pergunakan kesempatan alpha test untuk melakukan iterasi berdasarkan dari hasil masukan yang telah didapatkan.

Saran juga diberikan oleh ketua sidang dan dosen penguji terkait dengan kekurangan pada perancangan yang dibuat. Perancangan ditambahkan fitur baru untuk menambah pengalaman *user* ketika menggunakan *website*. Tak hanya itu saja, penambahan pada fitur perancangan juga dimaksudkan untuk melibatkan pengguna secara langsung dengan rangkaian kampanye sehingga dampak yang diberikan tidak hanya sampai di *awareness* mengenai permasalahan yang diangkat, namun juga perubahan sikap dari target audiens. Fitur yang ditambahkan merupakan fitur profil disabilitas, berita, dan donasi.

