

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan tinggi merupakan fase penting dalam kehidupan mahasiswa yang tidak hanya menuntut kecerdasan intelektual, tetapi juga ketahanan mental dan fisik [1]. Dalam perjalanannya, mahasiswa dihadapkan pada berbagai tuntutan akademik, sosial, dan emosional yang bisa menimbulkan tekanan tersendiri. Tak jarang, kondisi ini berdampak pada performa belajar dan kualitas hidup mahasiswa secara keseluruhan. Beberapa di antara mereka memiliki kebutuhan khusus, baik secara fisik seperti disabilitas, maupun secara mental seperti gangguan kecemasan, depresi, atau kondisi psikologis lainnya yang membutuhkan perhatian serta penanganan khusus. Di Tengah dinamika kehidupan kampus yang cepat dan penuh tuntutan, mahasiswa dengan kebutuhan khusus sering kali mengalami kesulitan dalam beradaptasi dan mendapatkan dukungan yang mereka perlukan secara optimal.

Mahasiswa penyandang disabilitas atau yang mengalami gangguan psikologis memiliki kerentanan yang lebih tinggi terhadap tekanan akademik maupun sosial. Namun sayangnya, tidak semua dari mereka memiliki keberanian, akses, atau pemahaman yang cukup untuk menyuarkan kebutuhannya. Beberapa merasa takut akan stigma, khawatir tidak dipahami, atau bahkan tidak tahu kepada siapa harus berbicara. Akibatnya, banyak permasalahan yang mereka hadapi tidak terlihat di permukaan, dan akhirnya berdampak negatif terhadap pengalaman belajar mereka. Tidak sedikit mahasiswa yang memilih menutup diri, menghindari interaksi, atau bahkan mengalami penurunan performa akademik yang drastis tanpa sempat mendapatkan intervensi yang tepat.

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) sebagai institusi pendidikan tinggi yang menjunjung tinggi nilai-nilai inklusivitas dan keberagaman, memiliki tanggung

jawab moral untuk memastikan bahwa seluruh mahasiswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus, mendapatkan akses yang setara terhadap layanan pendidikan dan dukungan kampus. Inklusivitas bukan hanya soal menyediakan fasilitas fisik seperti ramp atau lift, tetapi juga tentang menciptakan sistem yang peduli, responsif, dan terbuka terhadap semua kondisi yang dimiliki oleh mahasiswa. Mahasiswa dengan kebutuhan khusus tidak boleh merasa tersisih, sendirian, atau terabaikan dalam sistem pendidikan. Mereka berhak atas lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan mendukung pertumbuhan mereka secara menyeluruh.

Namun pada kenyataannya, masih banyak kendala yang dihadapi mahasiswa dalam menyuarkan kondisi mereka. Tidak adanya media pelaporan yang terstruktur, kurangnya ruang aman untuk berbagi, serta terbatasnya informasi mengenai layanan pendukung kampus menjadi penghalang yang signifikan. Bahkan dalam beberapa kasus, mahasiswa yang ingin melaporkan masalah atau kondisi pribadinya harus melalui proses yang rumit dan tidak jarang membuat mereka semakin enggan untuk terbuka. Situasi ini menunjukkan adanya celah yang perlu diisi, yaitu kehadiran sebuah sistem atau sarana yang mampu menjembatani mahasiswa dengan pihak-pihak kampus yang relevan, dengan cara yang aman, nyaman, dan efisien.

Lingkungan kampus yang inklusif tidak dapat tercipta hanya dari niat baik atau kebijakan semata. Diperlukan upaya nyata dalam bentuk sistem yang mendukung keberagaman kondisi mahasiswa dan memungkinkan mereka untuk mengakses bantuan secara mandiri dan rahasia. Tidak semua mahasiswa siap berbicara secara langsung kepada dosen, konselor, atau pihak kampus lainnya. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan kanal komunikasi alternatif yang bersifat privat namun tetap terintegrasi dengan sistem layanan yang ada. Kanal ini harus dapat diakses oleh siapa saja yang membutuhkan, tanpa rasa takut, malu, atau ragu, dan dengan jaminan bahwa informasi yang disampaikan akan ditindaklanjuti dengan serius.

Untuk mewujudkan lingkungan yang demikian, dibutuhkan sebuah pendekatan baru yang menggabungkan kemudahan teknologi dengan prinsip-prinsip inklusi.

Sebuah platform yang dapat menjadi penghubung antara mahasiswa dengan pihak kampus dalam hal pelaporan kebutuhan khusus, permintaan bantuan akademik, maupun layanan konseling. Platform ini bukan hanya menjadi media teknis, tetapi juga menjadi simbol dari komitmen institusi terhadap keberagaman dan kesejahteraan seluruh sivitas akademika.

Dalam konteks inilah lahir gagasan untuk mengembangkan sebuah sistem yang diberi nama Equal Path. Equal Path hadir sebagai wujud nyata dari kepedulian kampus terhadap mahasiswa yang memiliki kebutuhan khusus. Platform ini dirancang agar mahasiswa dapat melaporkan kondisi mereka secara aman dan mendapatkan akses langsung ke layanan dukungan yang sesuai. Dengan adanya Equal Path, diharapkan mahasiswa tidak lagi merasa sendiri atau terisolasi dalam menghadapi tantangan mereka. Mereka dapat menyampaikan kebutuhan mereka dengan percaya diri, dan pihak kampus dapat merespons secara cepat dan tepat sasaran.

Equal Path juga diharapkan menjadi bagian dari transformasi budaya kampus yang lebih inklusif dan sadar akan pentingnya mendampingi seluruh mahasiswa tanpa terkecuali. Ini bukan hanya tentang teknologi, tetapi tentang nilai-nilai yang ingin ditegakkan di dalam kampus—nilai keterbukaan, empati, dan dukungan kolektif. Kampus bukan hanya tempat belajar, tetapi juga tempat tumbuh, dan semua mahasiswa berhak atas ruang yang aman dan sehat untuk berkembang. Dengan hadirnya Equal Path, UMN mengambil langkah penting menuju arah tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

1. Fasilitas pelaporan seperti apa yang dapat disediakan dalam website untuk membantu mahasiswa berkebutuhan khusus, khususnya disabilitas?
2. Bagaimana perancangan website *Equal Path* dapat menjadi solusi pendukung yang terstruktur dan mudah diakses bagi mahasiswa berkebutuhan khusus di UMN?

3. Bagaimana website *Equal Path* dapat menjadi jembatan agar pihak kampus lebih responsif dalam memenuhi dan mendukung kebutuhan mahasiswa disabilitas?

1.3. Maksud dan Tujuan

Tujuan dari pelaksanaan *Project Independent* ini adalah untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang perancangan pengalaman pengguna (*User Experience*) dan antarmuka pengguna (*User Interface*) melalui proyek pengembangan website *Equal Path*. Website ini ditujukan sebagai platform dukungan bagi mahasiswa berkebutuhan khusus di Universitas Multimedia Nusantara, yang menyediakan layanan pelaporan, konsultasi, serta edukasi yang mudah diakses dan inklusif. Selain itu, melalui partisipasi dalam IEEE Fest Competition 2025, proyek ini juga bertujuan untuk memperluas pemahaman mengenai bagaimana data dapat dimanfaatkan dalam proses desain digital yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.

Maksud dari pelaksanaan *Project Independent* ini adalah untuk menghasilkan sebuah solusi digital yang mampu menjembatani kebutuhan mahasiswa disabilitas dengan layanan kampus yang tersedia, dengan pendekatan berbasis *design thinking*. Kegiatan ini dimaksudkan sebagai media penerapan pengetahuan akademis secara nyata dalam pengembangan sistem berbasis kebutuhan pengguna, sekaligus memperkuat portofolio dan pengalaman profesional di bidang desain UI/UX. Selain itu, proyek ini juga mendukung proses penyusunan skripsi dan menjadi bagian dari pemenuhan syarat kelulusan pada program Sarjana Sistem Informasi di Universitas Multimedia Nusantara.

1.4. Manfaat

Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik dalam bidang desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), khususnya dalam konteks layanan digital

inklusif di lingkungan pendidikan tinggi. Dengan menggunakan pendekatan *design thinking*, proyek ini memberikan gambaran bagaimana metode iteratif berbasis empati dapat diterapkan dalam merancang sistem yang berorientasi pada kebutuhan pengguna berkebutuhan khusus. Selain itu, proyek ini juga berkontribusi dalam memperkaya kajian akademis terkait penerapan teknologi digital sebagai solusi terhadap permasalahan aksesibilitas dan inklusi sosial di dunia pendidikan.

Manfaat Teoritis:

Secara praktis, proyek ini menghasilkan sebuah prototipe website *Equal Path* yang dapat digunakan oleh Universitas Multimedia Nusantara sebagai referensi atau solusi nyata dalam menyediakan dukungan bagi mahasiswa berkebutuhan khusus, baik secara mental maupun fisik. Website ini juga dirancang untuk memudahkan proses pelaporan, pemesanan jadwal konseling, serta akses informasi dan edukasi secara terstruktur dan terintegrasi. Bagi pengembang, khususnya dalam peran sebagai UI/UX designer, proyek ini memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan metodologi desain, kolaborasi tim, serta mengembangkan solusi berbasis kebutuhan pengguna yang berorientasi sosial. Manfaat lain secara tidak langsung adalah peningkatan portofolio dan wawasan yang berguna dalam pengembangan karier profesional.

1.5 Waktu dan Prosedur

Proyek ini dilaksanakan selama kurang lebih empat bulan, dimulai dari bulan Februari hingga akhir Mei 2025, sesuai dengan ketentuan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Dalam rentang waktu tersebut, peserta diwajibkan untuk menyelesaikan total 640 jam kerja yang mencakup seluruh tahapan kegiatan mulai dari perencanaan hingga evaluasi akhir proyek.

Kegiatan diawali dengan diskusi awal bersama dosen pembimbing untuk menentukan tema dan arah pengembangan proyek. Setelah tema ditetapkan, dibentuklah sebuah tim proyek yang terdiri dari mahasiswa dengan latar belakang

yang relevan, guna mendukung kolaborasi lintas bidang.

Selama pelaksanaan, proyek dijalankan dengan mengikuti prosedur berbasis Design Thinking, yang terdiri dari tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Setiap tahapan dilaksanakan berdasarkan timeline yang telah disusun, disertai evaluasi berkala bersama pembimbing lapangan dan akademik untuk memastikan kesesuaian terhadap capaian pembelajaran serta target luaran proyek.

Rincian waktu pelaksanaan proyek dapat dilihat secara lebih jelas pada Tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan Project Independent

No.	Kegiatan	February				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pertemuan pertama dengan Bu Irma dan tim untuk membahas terkait proyek yang akan dikerjakan	■															
2.	Diskusi brainstorming dengan tim terkait proyek	■															
3.	Memberikan update laporan awal kepada Bu Irma & diskusi dengan dosen		■														
4.	Melakukan pengerjaan Bab 1		■	■													
5.	Penyusunan sedang on going dan melakukan pengerjaan tahap awal bab 2				■	■	■										
6.	Membuat pertanyaan dan melakukan wawancara kepada responden							■	■								
7.	Mengumpulkan hasil wawancara							■									
8.	Melakukan perancangan website								■	■							
9.	Mulai mengerjakan wireframe									■	■	■					
10.	Membantu dalam pembuatan UI/UX										■	■	■				
11.	Menyusun bab 3 berisi pengenalan lomba dan penjelasan proyek										■	■	■				
12.	Melakukan revisi pada bab 3											■	■	■			
13.	Memulai penyusunan bab 4												■	■	■		
14.	Melakukan revisi bab 4 terkait urutan isi bab 4													■	■	■	
16.	Merapikan format penulisan laporan														■	■	■
17.	Mengumpulkan hasil proyek																■