

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan tinggi, aksesibilitas dan inklusi merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan secara menyeluruh, terutama dalam menciptakan lingkungan kampus yang mendukung dan ramah bagi mahasiswa penyandang disabilitas. Disabilitas sendiri dapat mencakup berbagai keterbatasan, seperti keterbatasan fisik, intelektual, sensorik, maupun mental yang secara langsung berdampak pada kemampuan seseorang untuk mengakses, berpartisipasi, dan berkontribusi secara optimal dalam proses pendidikan. Tantangan yang dihadapi mahasiswa disabilitas tidak hanya terbatas pada mobilitas fisik, tetapi juga mencakup hambatan yang lebih kompleks, seperti keterbatasan dalam mengakses informasi, layanan kampus, fasilitas pembelajaran, serta keterlibatan sosial yang menyeluruh dalam kehidupan kampus [1]. Hal ini menjadi perhatian penting karena pendidikan tinggi semestinya menjadi ruang inklusif bagi seluruh individu, tanpa memandang kondisi fisik maupun mental mereka.

Saat ini, meskipun terdapat upaya dari beberapa perguruan tinggi yang telah menyediakan fasilitas fisik seperti jalur landai, lift khusus, dan toilet difabel, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak institusi yang belum memiliki sistem pelaporan maupun layanan dukungan yang benar-benar terintegrasi dan berkelanjutan. Pelaporan kondisi disabilitas, dalam banyak kasus, masih dilakukan secara informal, melalui komunikasi lisan atau

perantara, tanpa dokumentasi yang jelas. Akibatnya, banyak laporan yang tidak tertindaklanjuti secara tepat, serta menyebabkan penanganan yang lambat, tidak sistematis, dan tidak dapat ditelusuri untuk evaluasi ke depan [2]. Mahasiswa disabilitas juga kerap merasa enggan atau tidak tahu cara menyuarakan kebutuhan mereka, karena keterbatasan kanal komunikasi formal serta kurangnya pemahaman dari sivitas akademika—termasuk dosen, tenaga kependidikan, maupun rekan sesama mahasiswa—terkait bagaimana cara mendampingi, mendukung, dan memberikan respon yang tepat dalam konteks akademik, administratif, maupun sosial [3].

Berdasarkan temuan dari pihak Student Support di Universitas Multimedia Nusantara (UMN), diketahui bahwa belum terdapat platform digital khusus yang secara resmi dirancang untuk menampung pelaporan terkait kebutuhan mahasiswa disabilitas. Tidak adanya sistem yang dapat digunakan oleh mahasiswa, dosen, atau pihak terkait untuk menyampaikan laporan secara formal menyebabkan terjadinya kebingungan mengenai alur pelaporan. Hal ini memperburuk situasi ketika terjadi kasus yang membutuhkan penanganan segera, namun tertunda karena tidak adanya jalur komunikasi yang efisien dan terdokumentasi. Dalam banyak kasus, ketidakterlibatan pihak kampus bukan disebabkan oleh sikap abai atau tidak peduli, melainkan karena memang belum tersedia sistem pendukung yang memadai sebagai sarana penyaluran informasi dan koordinasi [4]. Ketidakhadiran sistem digital yang efektif ini menjadi hambatan besar dalam menciptakan lingkungan kampus yang benar-benar inklusif.

Di sisi lain, berbagai studi dan literatur menyatakan bahwa

pengembangan sistem berbasis teknologi informasi dapat secara signifikan meningkatkan efektivitas penanganan terhadap kebutuhan khusus, selama proses perancangannya dilakukan dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna (human-centered) dan inklusif. Pendekatan ini menekankan pentingnya pemahaman mendalam terhadap pengalaman, tantangan, serta ekspektasi Di sisi lain, berbagai studi dan literatur menyatakan bahwa pengembangan sistem berbasis teknologi informasi dapat secara signifikan meningkatkan efektivitas penanganan terhadap kebutuhan khusus, selama proses perancangannya dilakukan dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna (human-centered) dan inklusif. Pendekatan ini menekankan pentingnya pemahaman mendalam terhadap pengalaman, tantangan, serta ekspektasi pengguna—dalam hal ini mahasiswa disabilitas dan pemangku kepentingan kampus lainnya—sehingga solusi yang dibangun dapat memberikan dampak nyata dan aplikatif dalam konteks pendidikan tinggi [5]. Oleh karena itu, muncul kebutuhan mendesak akan sebuah solusi digital yang tidak hanya mampu mencatat dan mendokumentasikan laporan, tetapi juga memiliki mekanisme untuk menghubungkan mahasiswa dengan pihak kampus terkait secara real-time, aman, responsif, dan terstruktur

Sebagai bentuk respons terhadap situasi yang ada, proyek ini hadir dengan tujuan untuk merancang *Equal Path*, yaitu sebuah prototipe website layanan pelaporan disabilitas yang dirancang dari titik nol (from scratch), mengingat belum adanya sistem sejenis yang dapat dijadikan acuan di lingkungan UMN. Proyek ini berupaya menjawab kebutuhan yang nyata dari mahasiswa disabilitas melalui solusi digital yang berbasis pendekatan *Design Thinking*.

Pendekatan ini dipilih karena memberikan ruang eksplorasi yang luas, serta menekankan pada pemahaman terhadap kebutuhan pengguna, sintesis masalah, pencarian ide solusi, pembuatan prototipe, dan evaluasi melalui pengujian [6]. Dengan melalui lima tahapan utama, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*, diharapkan proyek ini dapat menjadi pijakan awal bagi pengembangan sistem pelaporan disabilitas yang inklusif, terintegrasi, dan responsif terhadap kebutuhan seluruh pemangku kepentingan di lingkungan pendidikan tinggi, khususnya di Universitas Multimedia Nusantara.

### **1.2. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang sebuah website yang mampu meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan bagi mahasiswa disabilitas di lingkungan Universitas Multimedia Nusantara?
2. Bagaimana membangun sistem pelaporan kondisi mahasiswa disabilitas yang terintegrasi agar mempermudah mahasiswa, staf, dan pihak terkait dalam melakukan pelaporan dan pemberian dukungan?
3. Bagaimana menciptakan fitur-fitur pada website yang tidak hanya memenuhi standar aksesibilitas, tetapi juga dapat meningkatkan kesadaran sivitas akademika tentang pentingnya lingkungan kampus yang inklusif?

### **1.3. Maksud dan Tujuan**

Pelaksanaan program MBKM Proyek Independen ini memiliki maksud utama untuk merancang dan mengembangkan sebuah prototipe website yang berfungsi sebagai sarana pelaporan dan akses layanan bagi mahasiswa disabilitas di lingkungan Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Proyek ini dirancang

sebagai bentuk kontribusi nyata dalam menciptakan lingkungan akademik yang lebih inklusif, ramah, dan responsif terhadap kebutuhan seluruh mahasiswa, khususnya yang memiliki keterbatasan atau kebutuhan khusus. Melalui pendekatan desain berbasis empati, proyek ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran seluruh sivitas akademika terhadap pentingnya aksesibilitas dan kesetaraan dalam layanan kampus. Website yang dikembangkan nantinya diharapkan tidak hanya menjadi alat pelaporan, tetapi juga menjadi jembatan komunikasi antara mahasiswa, dosen, dan pihak kampus dalam mendukung mahasiswa disabilitas.

Tujuan khusus dari proyek ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kebutuhan, tantangan, dan preferensi mahasiswa disabilitas melalui proses riset pengguna, seperti wawancara mendalam dan observasi, untuk memahami permasalahan yang dihadapi dalam mengakses layanan kampus.
2. Merancang pengalaman pengguna (User Experience/UX) dan antarmuka pengguna (User Interface/UI) dari website Equal Path yang intuitif, mudah digunakan, dan sesuai dengan prinsip aksesibilitas digital, dengan menggunakan pendekatan Design Thinking.
3. Mengembangkan prototipe website yang fungsional sebagai tahap awal pengujian dan validasi, yang memfasilitasi pelaporan disabilitas, permohonan bantuan akademik, layanan konseling, serta menyediakan informasi edukatif dan forum diskusi yang inklusivitas kampus.

#### 1.4. Manfaat

Pelaksanaan program MBKM Proyek Independen ini memberikan beberapa manfaat yang signifikan, baik bagi sivitas akademika Universitas Multimedia Nusantara maupun bagi pengembangan sistem layanan kampus yang lebih inklusif, antara lain :

1. Meningkatkan Kesadaran Inklusivitas

Proyek ini mendorong sivitas akademika Universitas Multimedia Nusantara untuk lebih memahami dan menghargai pentingnya menciptakan lingkungan kampus yang ramah bagi mahasiswa disabilitas. Melalui pendekatan berbasis kebutuhan pengguna, mahasiswa, dosen, dan staf menjadi lebih peka terhadap tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa berkebutuhan khusus dalam kehidupan akademik dan sosial mereka.

2. Memperkuat Kualitas Layanan Dukungan Mahasiswa

Dengan rancangan sistem pelaporan yang terintegrasi, proses penyampaian informasi dan permohonan bantuan dari mahasiswa disabilitas dapat dilakukan secara lebih cepat dan terstruktur. Hal ini memungkinkan pihak kampus untuk merespons dengan lebih efisien dan memberikan dukungan yang lebih tepat sasaran berdasarkan data yang terdokumentasi.

3. Mendukung Transparansi dan Akses Informasi

Sistem ini memungkinkan pelacakan (tracking) laporan dan pengajuan bantuan secara langsung oleh pengguna, sehingga prosesnya menjadi lebih transparan. Mahasiswa disabilitas maupun pihak pelapor dapat mengetahui sejauh

mana laporan mereka telah ditangani.

4. Menjadi Referensi Pengembangan Digital Inklusif di Kampus Lain Prototipe Equal Path yang dikembangkan dapat menjadi contoh nyata bagi kampus atau lembaga pendidikan lainnya yang ingin mengembangkan sistem layanan serupa. Pendekatan yang digunakan dalam proyek ini dapat menginspirasi praktik terbaik dalam pengembangan sistem berbasis empati dan kebutuhan pengguna.
5. Mendorong Kolaborasi Multidisipliner  
Proyek ini memperlihatkan pentingnya kerja sama lintas peran, seperti antara mahasiswa sistem informasi, dosen, dan pihak Student Support, dalam menghasilkan solusi digital yang komprehensif dan bermanfaat.

### **1.5. Waktu dan Prosedur**

Kegiatan Proyek Independen ini dilaksanakan selama kurang lebih empat bulan, dimulai pada Februari hingga Mei 2025. Selama periode tersebut, mahasiswa menjalankan kegiatan proyek dengan target pemenuhan total 640 jam kerja, sesuai dengan ketentuan program MBKM. Proyek dikerjakan secara bertahap mengikuti alur metode Design Thinking, yaitu dimulai dari tahap empathize, define, ideate, prototype, hingga tahap test. Prosedur dimulai dengan pengajuan topik proyek dan pembentukan tim, dilanjutkan dengan penyusunan proposal serta konsultasi rutin bersama dosen pembimbing. Setelah proposal disetujui, masing-masing anggota melaksanakan tugas sesuai peran yang telah ditentukan. Di akhir proyek, hasil akhir akan didokumentasikan dan dipresentasikan sebagai bentuk pertanggungjawaban. Sebagai

tindak lanjut, hasil proyek ini akan diikutsertakan dalam lomba yang dibuka pada awal Juni 2025 sebagai bentuk implementasi dan validasi dari solusi yang telah dirancang. Berikut penggambaran lebih detail terkait waktu durasi dari project independen ini :

*Tabel 1.1 Waktu Pelaksanaan Project Independen*

No.	Kegiatan	Februari				Maret				April				Mei				Juni
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
1	Menentukan lomba yang akan diikuti bersama dosen pembimbing, termasuk jenis lombanya.	■																
2	Diskusi topik perlombaan dengan dosen pembimbing dan pihak Student Support.		■															
3	Mencari referensi dari situs terpercaya seperti Semantic Scholar dan Google Scholar.			■														
4	Menyusun Bab 1 bersama dosen pembimbing.				■													
5	Merevisi Bab 1 dan mulai menyicil Bab 2 serta mencari referensi tambahan.					■	■	■										
6	Melakukan wawancara dengan responden dari mahasiswa, dosen, dan pihak Student Support.							■	■									
7	Menyusun user persona berdasarkan hasil wawancara yang telah dianalisis secara tematik.									■	■							
8	Membuat flowchart sistem website Equal Path berdasarkan kebutuhan pengguna.									■	■	■						
9	Membantu menyempurnakan desain UI/UX berdasarkan feedback dan memastikan aksesibilitas.													■				
10	Menyusun Bab 3 berisi hasil pengolahan data, wawancara, dan pembahasan desain.														■			
11	Menyusun Bab 4 berupa kesimpulan dan saran pengembangan ke depan.															■		
12	Melakukan penyesuaian format penulisan dan kelengkapan dokumen sesuai penilaian.																■	
13	Mengisi dan melengkapi file untuk proses submit lomba.																	■