

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di masa digital saat ini, akses terhadap layanan digital sudah menjadi suatu bagian yang secara sifat penting di cakupan kehidupan sehari-hari. Mulai dari layanan perbankan, kesehatan, pemerintahan, sampai pendidikan. Hampir semua sektor kini mengandalkan platform digital untuk mendukung aktivitas, interaksi. Layanan digital yang inklusif bukan lagi sekadar nilai tambah, melainkan kebutuhan dasar yang harus dipenuhi agar semua individu, tanpa terkecuali, dapat berpartisipasi secara setara dalam berbagai aspek kehidupan [1].

Namun, tidak semua orang bisa merasakan kemudahan yang sama. Bagi mereka yang hidup dengan disabilitas, layanan digital kadang justru menjadi tantangan baru. Banyak platform yang belum sepenuhnya mempertimbangkan kebutuhan aksesibilitas, membuat kelompok ini kesulitan mendapatkan hak yang sama dalam berbagai bidang. Sehingga Hal ini terasa nyata di dunia pendidikan tinggi/Perkuliahan. Setiap mahasiswa, tanpa terkecuali, berhak mendapatkan layanan akademik dan non-akademik yang setara [2]. Tapi kenyataannya, masih banyak mahasiswa disabilitas yang menghadapi hambatan saat mengakses layanan digital kampus. Mulai dari kesulitan mencari informasi, mendapatkan bantuan, hingga melaporkan kebutuhan khusus disabilitas menjadi lebih rumit karena keterbatasan akses [3].

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan sebuah pendekatan yang tidak hanya menitikberatkan pada aspek teknologi semata, melainkan juga menempatkan empati serta pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan mahasiswa penyandang disabilitas sebagai dasar utama [4]. Pendekatan *Design Thinking* menjadi salah satu metode yang tepat, karena mengutamakan proses pemahaman terhadap pengguna secara menyeluruh untuk merancang solusi yang bersifat inklusif, responsif, dan berorientasi pada pengalaman pengguna secara nyata.

Design Thinking sendiri berfokus pada lima tahapan utama: empati, merumuskan masalah, menghasilkan ide, membuat prototype, dan melakukan pengujian. Karena melibatkan pihak yang menjadi pengguna dengan cara langsung di setiap prosesnya, pendekatan ini dirasa paling tepat untuk melaksanakan pemastian bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar searah dengan kebutuhan nyata yang dimiliki para pihak pengguna [5].

Equal Path adalah platform website inklusif yang mendukung mahasiswa disabilitas, dengan mengutamakan pengalaman pengguna yang nyaman dan inklusif, memungkinkan siswa disabilitas menyampaikan keluhan, kebutuhan, laporan kepada pihak kampus maupun pihak student support kampus secara lebih mudah, nyaman, dan terorganisir [6].

Maka dari itu project ini, menggunakan pendekatan **Design Thinking**. Yang dimana Pemilihan metode ini didasari oleh sejumlah penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa Design Thinking efektif dalam menghasilkan solusi yang fokusnya benar-benar di kebutuhan dari pihak pengguna[7]. Penelitian yang menunjukkan bagaimana pendekatan ini mampu menciptakan inovasi dengan memahami pengguna secara mendalam. Selain itu, pengalaman dari d.school Stanford juga memperlihatkan bagaimana Design Thinking berhasil membantu berbagai organisasi dalam merancang layanan dan produk yang lebih inklusif dan relevan, termasuk untuk pengguna dengan kebutuhan khusus. Dalam studinya menemukan bahwa penggunaan Design Thinking di sektor layanan kesehatan dapat meningkatkan tingkat kepuasan pengguna sekaligus memperbaiki kualitas solusi yang diberikan. Bukti-bukti ini memperkuat alasan penggunaan metode ini dalam project ini [8]. Dalam studi mereka mengenai ketimpangan aksesibilitas digital mengemukakan bahwa banyak situs web dan platform digital yang tidak sepenuhnya memperhitungkan kebutuhan aksesibilitas bagi penyandang disabilitas. Hal ini menciptakan ketidaksetaraan dalam akses informasi dan layanan di dunia maya, termasuk dalam konteks pendidikan tinggi. Menyoroti pentingnya desain antarmuka yang ramah disabilitas dalam memberikan pengalaman digital yang

inklusif dan memadai bagi pengguna dengan disabilitas. Mereka menjelaskan berbagai masalah yang dihadapi oleh pengguna disabilitas, seperti kesulitan membaca teks, penggunaan alat bantu navigasi yang tidak kompatibel, dan ketidakmampuan untuk mengakses konten secara penuh. menjelaskan tantangan yang dihadapi mahasiswa disabilitas dalam mengakses sumber daya pendidikan di dunia digital, serta pentingnya mengadopsi prinsip desain universal untuk memastikan semua individu, termasuk yang memiliki disabilitas, dapat mengakses informasi dan berpartisipasi dalam pendidikan tinggi tanpa hambatan [9].

Maka dari itu Equal Path diharapkan akan memungkinkan pembuatan sistem pelaporan Universitas yang lebih interaktif, fleksibel, dan mendukung siswa disabilitas. Website ini dirancang untuk menjadi lebih dari sekadar alat pelaporan dan menjadi simbol tempat yang aman dan ramah di kampus. Selain membantu pengembangan teknologi yang inklusif, proyek ini menjadi langkah penting dalam mendukung nilai-nilai kesetaraan, keberagaman, dan inklusi di dunia pendidikan tinggi maupun di lingkungan Universitas .

1.2.Rumusan Masalah

1. Bagaimana pendekatan Design Thinking dapat digunakan untuk merancang layanan digital kampus yang inklusif bagi mahasiswa disabilitas?
2. Bagaimana hasil penerapan metode *Design Thinking* dalam proses perancangan website layanan disabilitas yang inklusif, efektif, dan empati bagi mahasiswa?

1.3.Maksud dan Tujuan

Tujuan dari Project Independent adalah untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi mahasiswa disabilitas dalam mengakses layanan digital kampus, menerapkan pendekatan Design Thinking dalam proses perancangan layanan digital yang inklusif, menghasilkan prototipe layanan digital kampus yang lebih ramah dan mudah diakses oleh mahasiswa disabilitas. Selain itu dapat membangun kedisiplinan dan tanggung jawab dalam menjalankan perlombaan IEEE SB UB

2025. Adanya perlombaan ini dapat mengembangkan pengalaman bekerjasama dan menumbuhkan kreativitas dalam tim untuk merancang website UI UX Design yang user friendly, inklusif, dan dapat bermanfaat untuk membantu pihak Universitas dalam memfasilitasi Mahasiswa disabilitas di dunia perkuliahan.

Sedangkan maksud dari pelaksanaan Project Independent yang telah dilakukan yaitu untuk menumbuhkan kreativitas dalam tim untuk merancang website UI UX Design yang user friendly, inklusif, meningkatkan keterampilan pengembangan proyek independent dengan mengikuti perlombaan, menghasilkan solusi nyata untuk tantangan dikampus, mendukung Universitas dalam mewujudkan kesetaraan sesama Mahasiswa, menjadi bagian dari program MBKM

1.4. Manfaat

Manfaat dari project independent adalah meningkatkan aksesibilitas layanan kampus bagi mahasiswa disabilitas, sehingga mereka dapat dengan mudah dan nyaman menyampaikan laporan, keluhan, atau permintaan bantuan kepada pihak Student Support, menyediakan platform yang lebih responsif dan mudah diakses oleh semua mahasiswa, sekaligus memperkuat komitmen kampus terhadap kesetaraan, keberagaman, dan inklusi di lingkungan pendidikan tinggi, mendorong terciptanya lingkungan kampus yang secara sifat lebih inklusif serta responsif dihadapkan dengan kebutuhan mahasiswa disabilitas melalui pemanfaatan teknologi berbasis desain yang berpusat pada pengguna, menjadi acuan dalam pengembangan solusi digital berbasis empati dan inklusi, khususnya dalam bidang pendidikan tinggi, yang dapat digunakan untuk layanan di Universitas.

1.5. Waktu dan Prosedur

Project Independent UMN dimulai pada tanggal 14 februari. Kegiatan MBKM project independent ini dilakukan di Universitas Multimedia Nusantara. Pelaksanaan project independent ini dilaksanakan di Universitas Multimedia Nusantara yang memiliki jadwal bimbingan yang pasti yaitu hari rabu, pada pukul 14.00 sampai selesai dengan sistem offline/datang ke Kampus.