BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kehadiran transportasi umum mendukung adanya konektivitas antar wilayah yang secara langsung menciptakan ruang mobilitas yang luas, menjadikannya medium yang pemersatu rakyat yang inklusif. Pada lapangannya, ruang transportasi publik belum sepenuhnya aksesibel, hal berdampak langssung pada penyandang disabilitas netra dengan kondisi yang membatasi akes informasi dan bergantung dengann informasi audio. Perbaikan untuk menciptakan infrastruktur ramah disabilitas membutuhkan kolaborasi dan revilitasi struktur yang terpadu, sehingga dibutuhkan solusi yang menjembatani kesenjangan melalui penyediaan akses informasi yang inklusif, agar dapat meningkatkan pengalaman tunanetra mengakses transportasi umum di Jabodetabek agar dapat memperluas ruang gerak yang aksesibel.

Pengkerucutan target penyandang disabilitas netra dikarenakan tingkat prevalensinya yang tinggi di Indonesia, dengan batasan wilayah Jabodetabek karena tingkat komuter disabilitas paling tinggi berada di wilayah DKI Jakarta dan Jawa Barat, yang mayoritas merupakan pekerja di usia produktif. Demografis tersebut memberikan arahan pendekatan UI/UX untuk aplikasi. Desain merupakan hasil dari respon infrastruktur fisik agar pengguna dapat mempersiapkan diri atau menghindari titik-titik hambatan aksesibilitas yang dsesuaikan dengan preferensi. Media interaksi dirancang dengan pendekatan *multisensory design,* yang menggunakan kombinasi audio, getar, dan kontras tinggi. Pengemasan tersebut perlu mengikuti pedoman stardar Web Content Accessibility Guidelines, untuk memastikan kompatibiliras dengan *screen reader.* Tampilan media yang merangkul kebutuhan spesfik pengguna tunanetra mengisi celah bahwa saat ini belum ada media informasi tentang integrasi transportasi umum yang dikhususkan unntuk penyandang disabilitas.

Aplikasi memiliki beberapa fitur utama yang dirancang sebagai solusi desain menciptakan pengalaman komuting yang setara dan mandiri. Fitur informasi kendaraan multimoda dan perancagan rute terintegrasi dapat mengatasi masalah kesulitan mendapatkan informasi yang inklusif. Navigasi yang terpadu dan fitur *assistive vision* memberikan pengguna bantuan menemukan orientasi titik posisi. Sementara fitur ulasan perjalanan membangun ekosistem ruang transportasi yang aktif terbuka untuk dikembangkan.

5.2 Saran

Selama merancang tugas akhir berupa aplikasi, penulis menemukan beberapa celah yang masih dapat dikembangkan, baik dari sisi teori hingga *output* media perancangan. Agar aplikasi lebih relevan dan tepat sasaran, ketua sidang menyarankan untuk menciptakan dua tampilan antarmuka dan *flow* pengguna yang berbeda untuk menyesuaikan kebutuhan target pengguna tunanetra dan non tunanetra untuk menyesuaikan kompleksitas desain UI. Antarmuka yang ditujukan untuk pengguna *screen reader* dapat disimplifikasi dengan mengurangi jumlah tombol dan halaman yang perlu digulir. Ketua sidang dan dosen penguji menyarankan untuk meminimalisir informasi dalam bentuk *scroll* dan sebaiknya disampaikan langsung pada satu halaman. Catatan lain dari ketua sidang adalah menyesuaikan ukuran elemen interaktif agar tidak terjadi salah *tap* dan nyaman diketuk, memperbesar tampilan elemen disertai alur penggunaan yang tunggal dpat meningkatkan kenyamanan UX pengguna *screen reader.*

Namun *layout* pada halaman dengan komponen interaktif yang besar (dari segi ukuran serta jarak) dan fungsi granular menghasilkan halaman aplikasi yang cukup banyak. Sementara pengalihan antar halaman yang terlalu banyak sebaiknya dikurangi karena mengharuskan pengguna *screen reader* untuk menghafal posisi dan status navigasi. Ketua sidang dan dosen penguji mengingatkan untuk menyari keseimbangan antara ukuran komponen UI yang intuitif dan kuantitas halaman yang sesuai. Ketua sidang menyarankan sistem navigasi seperti *breadcrumbs,* atau ikon *fixed* sebagai peta.

Merancang dua desain dengan kompleksitas kebutuhan yang berbeda dapat menjawab pemasalahan desain yang terlalu sederhana untuk pengguna non

tunanetra dan desain yang terlalu sulit bagi pengguna tunanetra. Dalam upaya menyempurnakan proses penelitian dan perancangan yang efektif dan tepat sasaran penulis memberikan saran berdsarkan manfaat dan temuan dari proses perancangan baik untuk pihak dosen atau peneliti dan juga pihak universitas.

1. Dosen/ Peneliti

Pada pengembangan media informasi interaktif aksesibel yang berbasis pada Human Centered Design, khususnya untuk penyandang disabilitas netra, Peneliti atau Dosen dapat mengeksplorasi media lebih lanjut dengan mendalami teori terkait kebiasaan penggunaan untuk memahami pola navigasi non-visual. Teori diperluas dengan mempelajari psikologi dan kognitif pengguna juga dapat memastikan media yag dirancang menjawab kebutuhan yang ditemukan. Pada konteks transportasi umum, topik lanjutan seperti efektivitas audio dan media taktil sebagai sumber utama navigasi juga dapat diulik lebih lanjut. Analisis lebih menjurus seperti integrasi teknologi haptik atau *assistive vision* pada aplikasi panduan arah juga dapat memberikan inspirasi teori-teori lainnnya.

Untuk Universitas, Penulis memiliki saran studi tentang kebutuhan media inklusif yang aksesibel dapat menjadi modul pelajaran yang penting. Universitas juga sebaiknya memperpanjang durasi pengerjaan dan meningkatkan alur pengerjaan Tugas Akhir agar lebih efektif.

2. Universitas

Saran Praktis yang penulis temukan selama tahapan pengumpulan data, adalah untuk memprioritaskan riset lapangan. Riset lapangan bersama dengan penyandang disabilitas sebagai partisipan aktif memastikan solusi desain yang dirancang dapat memberdayakan dan dibutuhkan, tidak menjadi sebatas checklist yang perlu dilakukan. Riset lapangan dibutuhkan karena hasil perancangan solusi desain yang berlandaskan pada asumsi justru dapat mengucilkan pengalaman atau membesar kendala menjadi permasalahan yang lebih kompleks. Pengujian prototipe secara iteratif dapat membantu menemukan permasalahan fitur atau justru kebutuhan fitur yang luput.

Pihak kampus dapat mengakomodasi proses penelitia tersebut dengan membekali pengetahuan yang dibutuhkan dann membuka ruang kolaborasi yang lebih luas. Bagi universitas, perancangan Tugas Akhir terdiri dari berbagai tahapan desain yang perlu mengacu pada teori dan pengguna, durasi pengerjaan yang lebih panjang, memberikan Peneliti kesempatan untuk megembangkann solusi yang lebih optimal.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA