

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Subyek perancangan menysasar kepada orang tua calon murid. Berikut merupakan subjek perancangan pada *website* Yayasan Bina Abyakta:

- 1) Demografis
 - b. Jenis Kelamin: Pria dan Wanita
 - c. Usia: 35-50 tahun
 - d. Pendidikan: minimal SMA
 - e. SES: A-B
- 2) Geografis: Jabodetabek

Melalui wawancara dengan Yayasan Bina Abyakta, diketahui bahwa murid yang bergabung dengannya semua dari area Jabodetabek.

- 3) Psikografis
 - a. Orang tua yang berharap tinggi pada masa depan anak
 - b. Orang tua yang ingin merasa berdaya dalam mendukung pendidikan anaknya
 - c. Orang tua yang ingin terinformasi tentang dukungan pendidikan yang ada

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah metode *Design Thinking*, yaitu suatu proses perancangan iteratif yang melibatkan pemahaman mendalam terhadap target audiens untuk mengidentifikasi serta memberikan solusi untuk sebuah permasalahan (Interaction Design Foundation, 2018). Terdapat lima tahap pada metode *Design Thinking*, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Hennink et al. (2011) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan melalui pemahaman dan sudut pandang partisipan penelitian terhadap perilaku, kejadian, atau objek tertentu (h.9).

3.2.1 *Empathize*

Dalam tahap *empathize*, wawancara akan dilakukan untuk mengumpulkan informasi menyeluruh mengenai Yayasan Bina Abyakta, termasuk profil, sejarah, visi dan misi, program, serta pencapaiannya. Wawancara ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang yayasan tersebut serta membantu menentukan tujuan pembuatan produk pada tahap selanjutnya. Wawancara juga akan dilakukan dengan orang tua individu dengan autisme untuk menggali pengalaman mereka dalam mencari dukungan edukasi untuk anaknya mereka, kekhawatiran yang mereka hadapi, serta kebutuhannya ketika mencari informasi terkait sekolah atau layanan pendidikan inklusif. Selain wawancara, observasi akan dilakukan pada akun media sosial YBA untuk mengumpulkan data terkait penyampaian informasi serta tingkat keterlibatan komunitas. Teknik ini bertujuan untuk membantu penulis dalam memahami masalah secara lebih mendalam. Studi eksisting dan studi referensi akan dilakukan untuk memperoleh arahan proses desain.

3.2.2 *Define*

Dalam tahap *define*, penulis akan membuat *user persona* yang dapat merepresentasikan karakteristik, tujuan, kebutuhan, dan frustrasi target audiens. Melalui *user persona* tersebut, solusi desain yang dihasilkan akan lebih berfokus pada pengguna dan disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Selanjutnya, penulis akan menentukan *strategy website* sesuai teori *The Five Planes* yang dikemukakan oleh Garrett (2011). Dalam hal ini, penulis akan menentukan objektif produk serta kebutuhan pengguna. Langkah-langkah ini memungkinkan penulis untuk memperoleh gambaran yang jelas dan memastikan bahwa desain yang dihasilkan memiliki arah yang konsisten.

3.2.3 *Ideate*

Dalam tahap *ideate*, penulis akan membuat *mindmap* untuk menentukan konsep dan ide besar *website*. Dengan ide tersebut, penulis akan menentukan *scope website*, yang mencakup fitur-fitur dan konten yang akan disediakan pada *website*. Kemudian, penulis akan menyusun *sitemap website* untuk menyusun alur informasi serta menentukan struktur halaman-halaman

yang akan ada di dalam *website*. *Moodboard* visual akan disusun sebagai acuan dalam merancang sketsa awal yang menggambarkan antarmuka atau *user interface website*. Rangkaian proses pada tahap ini memungkinkan penulis untuk membangun fondasi desain yang memastikan bahwa setiap keputusan desain selaras dengan kebutuhan pengguna dan tujuan desain yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya.

3.2.4 Prototype

Dalam tahap *prototype*, rancangan awal yang telah disusun akan dikembangkan menjadi prototipe *low-fidelity* dalam bentuk *wireframe*, yang bertujuan untuk menggambarkan alur interaksi dan navigasi pengguna secara sederhana. Setelah itu, prototipe *high-fidelity* akan dikembangkan untuk merepresentasikan tampilan akhir dari *website* dalam aspek visual dan fungsional. Pembuatan prototipe ini berperan sebagai sarana untuk mengevaluasi kesesuaian tampilan visual dan fungsionalitas dengan kebutuhan pengguna sebelum tahap *test*.

3.2.5 Test

Dalam tahap *test*, prototipe *high-fidelity* akan diuji oleh pengguna. Uji coba prototipe ini akan dilakukan melalui *Alpha Test* dan *Beta Test*, yang bertujuan untuk memperoleh nilai dan masukan yang berguna untuk memperbaiki produk. Tahap ini memungkinkan penulis untuk meningkatkan dan memperbaiki produk berdasarkan umpan balik yang diterima, sehingga produk menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik yang digunakan dalam perancangan ini adalah observasi, wawancara, studi eksisting, dan studi referensi.

3.3.1 Observasi

Observasi dilakukan dengan tujuan memperoleh data mengenai informasi apa yang akan disampaikan kepada orang tua murid. Observasi akan dilakukan pada akun media sosial Yayasan Bina Abyakta. Penulis akan observasi konten yang biasa diunggah yayasan serta interaksi (*likes* atau

komentar) dari komunitas pada *post* tersebut. Melalui observasi, penulis mengetahui kebutuhan informasi dan konten apa saja yang sudah diunggah oleh yayasan.

3.3.2 Wawancara

Taylor et al. (2016) menjelaskan bahwa wawancara kualitatif bersifat fleksibel dan dinamis, dengan pendekatan yang tidak terstruktur dan terbuka. Tujuan wawancara kualitatif adalah untuk memahami perspektif partisipan mengenai kehidupan, pengalaman, atau situasi mereka melalui ungkapan mereka sendiri. Wawancara ini menyerupai percakapan yang berfokus dalam menggali wawasan untuk mengetahui pertanyaan yang tepat untuk diajukan (h. 102). Pendekatan ini dalam wawancara akan digunakan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pihak yayasan dan orang tua. Penulis akan memulai dengan beberapa pertanyaan awal untuk mengenal yayasan dan orang tua, yang kemudian akan dilanjutkan dengan pertanyaan sesuai alur wawancara dan percakapan. Data yang dihasilkan dari wawancara ini akan membantu dalam mengidentifikasi objektif konten *website* dan kebutuhan pengguna.

1. Wawancara dengan Yayasan Bina Abyakta

Wawancara mendalam dilakukan Yayasan Bina Abyakta. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai yayasan tersebut. Informasi yang dikumpulkan akan mencakup berbagai aspek, termasuk sejarah organisasi, visi dan misi, proses penerimaan, program, pencapaian, tantangan, serta kegiatan sehari-hari dengan guru, murid, dan orang tua. Pertanyaan yang akan diajukan saat wawancara adalah:

- a. Bisakah Anda menceritakan sejarah berdirinya Yayasan Bina Abyakta?
- b. Apa visi dan misi Yayasan Bina Abyakta?
- c. Program apa saja yang disediakan Yayasan Bina Abyakta?

- d. Apa tantangan terbesar yang dihadapi yayasan saat ini, baik dari segi operasional, komunikasi, maupun sosial?
- e. Bagaimana program yayasan diterapkan di rumah?

Memungkinkan adanya pertanyaan lanjutan apabila penulis ingin memperdalam wawasan.

2. Wawancara dengan Orang Tua Individu dengan Autisme

Wawancara dilakukan kedua dilakukan dengan orang tua individu anak penyandang autisme. Wawancara ini bertujuan untuk memahami pengalaman mereka dalam mendukung pendidikan anaknya serta kekhawatiran dan harapan mereka. Wawancara ini bertujuan untuk memahami lebih dalam mengenai bagaimana mereka biasa mencari fasilitas edukasi, mengajar anak di rumah, pengetahuan mereka akan dukungan pendidikan yang tersedia khusus untuk individu penyandang autisme, dan masalah yang sering dihadapi terkait pencarian informasi untuk pendidikan anaknya. Teknik ini memungkinkan penulis untuk memperoleh wawasan langsung dari perspektif pengguna terkait efektivitas komunikasi dan keterlibatan orang tua, yang nantinya dapat menjadi dasar dalam merancang solusi desain media yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Pertanyaan yang akan diajukan saat wawancara adalah:

- a. Biasakah Anda berbagi sedikit mengenai latar belakang anak Anda dan pengalaman Anda sebagai orang tua dari anak dengan autisme?
- b. Apa tantangan paling umum yang Anda hadapi dalam mendukung perkembangan pendidikan anak Anda?
- c. Seberapa terlibatkah Anda dalam program pendidikan atau terapi anak Anda? Apakah Anda merasa komunikasi dengan sekolah atau organisasi sudah memadai?
- d. Apakah Anda pernah merasa bingung mengenai masa depan anak?
- e. Apa kekhawatiran terbesar Anda sekarang mengenai anak Anda?

f. Dari mana Anda biasa mencari informasi mengenai layanan pendidikan inklusif untuk anak?

Memungkinkan adanya pertanyaan lanjutan apabila penulis ingin memperdalam wawasan.

3.3.3 Studi Eksisting

Studi eksisting bertujuan untuk mengetahui konten informasi dan elemen interaktif pada *website*. Studi eksisting akan dilakukan untuk melihat media yang telah ada dan digunakan dalam mendukung aktivitas sekolah. Penulis akan mencari *website* yang mirip dengan yayasan. Dalam studi ini, akan dilakukan analisis *strength*, *weakness*, *opportunity*, dan *threat* (SWOT) pada media yang terpilih untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, peluang, serta ancaman yang dimiliki media tersebut dan menggunakan analisis tersebut sebagai acuan perancangan aplikasi.

3.3.4 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan untuk mendapatkan masukan terkait desain dan interaksi pada *website* pendidikan. Studi referensi akan dilakukan pada media yang memiliki aspek desain dapat membantu perancangan *website*. Media yang dianalisis adalah media yang memiliki aspek informasi relevan dengan konteks sekolah. Studi referensi akan dianalisis secara deskriptif.