

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Saat ini, *website* merupakan sumber daya penting dalam banyak aspek kehidupan seperti pendidikan, pemerintahan, perdagangan, kesehatan, hiburan, dan lainnya. *Website* secara menyeluruh telah mengubah proses memperoleh informasi, pengetahuan, hingga proses pembelajaran. Namun penggunaan *website* tidak luput juga terhadap permasalahan bagi penggunanya. Masalah yang cukup penting adalah terkait aksesibilitas *website* terhadap pengguna tunanetra dan pengguna dengan disabilitas visual lainnya. Hal ini bisa diartikan bahwa *website* saat ini belum ramah karena sebagian besar halaman *website* tidak memperhatikan pengguna dengan gangguan disabilitas khususnya disabilitas *visual* (Reuschke & Mason, 2020). Misalnya saja, untuk melihat kombinasi warna latar belakang dan latar depan yang membuat halaman hampir tidak dapat dibaca oleh pengguna buta warna.

*Website* harus dapat diakses untuk memberikan akses yang sama dan kesempatan yang sama kepada orang-orang dengan kemampuan yang beragam. Jika mengacu pada hukum internasional, akses terhadap teknologi informasi dan komunikasi merupakan hak asasi manusia dalam *United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities (UN CRPD)*. Saat ini dasar teori aksesibilitas *website* seharusnya mampu memunculkan visi para perancang (*web*

*designer, UI/UX designer atau developer* lainnya), untuk dapat mengembangkan *website* yang ramah untuk pengguna penyandang disabilitas (Boell & Cecez-Kecmanovic, 2015). Tim Berners-Lee, Direktur W3C dan penemu *World Wide Web* telah menekankan, "Kekuatan *website* ada pada universalitasnya. Akses oleh semua orang tanpa memandang disabilitas merupakan aspek penting." Aksesibilitas *website* mengarah pada kegunaan *website* yang lebih luas dan aksesibilitas universal (Jha & Bose, 2016).

Sebuah situs *website* dapat didefinisikan sebagai sekumpulan antarmuka yang terhubung dan memiliki atribut fungsional yang dirancang untuk memberikan informasi bagi pengguna (Huang et al., 2016). Dalam mendesain sebuah *website*, selain memperhatikan fungsinya, *developer* juga harus memperhatikan faktor interface *website* tersebut. Hal-hal yang berkaitan dengan antarmuka *website* biasa dikenal dengan *user interface/user experience (UI / UX)* ilmu ini merupakan faktor penting dalam penyampaian informasi ke suatu *website*. Dari segi UI *website* harus memiliki desain yang bagus dan menarik bagi pengguna. Tampilan pertama pengguna secara langsung difokuskan pada desain awal sebuah *website*. Ketika desain yang ditampilkan memikat, pengguna akan tertarik untuk menjelajahi lebih banyak dalam situs *website* yang mereka gunakan dan ingin menggunakannya kembali. Sedangkan dari segi *user experience* yang dimaksud adalah persepsi atau respon yang didapat pengguna ketika berinteraksi dengan sistem sehingga memudahkan pengguna untuk "mengetahui" alur tampilan suatu sistem.

Penyandang disabilitas dihadapkan pada banyak tantangan saat mengakses informasi dan pengetahuan melalui internet. Istilah aksesibilitas *website* identik dengan orang yang memiliki disabilitas (disabilitas visual, auditori, fisik, ucapan, kognitif, dan neurologis) untuk dapat mengakses informasi dan pengetahuan melalui internet. Beberapa komponen situs *website* bertanggung jawab agar dapat diakses oleh penyandang disabilitas. Komponen ini saling ketergantungan yang dan harus bekerja sama agar *website* dapat diakses dengan baik. Selain itu kegunaan atau *usability* adalah langkah fundamental dalam proses desain yang berpusat pada pengguna untuk meningkatkan performa *user experience* (Bastien, 2010). Pengujian kegunaan bertujuan untuk memastikan bahwa situs *website* yang dikembangkan dan digunakan sesuai dan ramah pengguna. Pengujian kegunaan juga menguji bagaimana pengguna berinteraksi dengan situs *website* (Dianat et al., 2019).

Di era yang seba *online* ini, penyesuaian dalam banyak aspek kehidupan terhadap teknologi jelas terlihat. Salah satunya dalam bidang pendidikan. Mulai dari proses pendaftaran, belajar mengajar hingga pelaporan hasil belajar saat ini dapat dilakukan secara *online*. Khususnya dalam hal proses belajar mengajar, saat ini siswa dan guru banyak menggunakan *Learning Management System (LMS)*. LMS merupakan suatu sistem belajar mengajar yang berbeda seperti kelas belajar di sekolah pada umumnya (Adzharuddin, 2013). Sistem ini mampu melaksanakan kegiatan penyampaian materi, ujian hingga penilaian sehingga proses belajar mengajar tetap efektif walaupun dilaksanakan secara *online*. Untuk itu, LMS seharusnya mampu digunakan oleh berbagai latar belakang pengguna.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengukuran persepsi pengguna menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)* dengan *variable* lain yaitu *web accessibility* dan *computer anxiety* serta mengembangkan tampilan *website* LMS sehingga memiliki aksesibilitas universal. LMS yang digunakan merupakan LMS SPADA dari Kemendikbud Republik Indonesia. Hal ini dilakukan karena salah satu pengukurannya adalah terkait aksesibilitas universal (mampu diakses oleh berbagai kalangan). Saat ini juga tidak ada LMS khusus yang dapat digunakan bagi pengguna disabilitas secara umum maupun spesifik terkait disabilitas visual (Dina et al., 2020) mengingat saat ini penyandang disabilitas memiliki hak yang sama untuk bersekolah di sekolah normal (Doug Bridge and Julianne Moss, n.d.). Hasil akhir penelitian ini diharapkan mampu menyediakan perbaikan tampilan LMS Spada yang mengacu pada hasil evaluasi menggunakan TAM maupun aspek usability.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penerimaan pengguna terhadap LMS Spada?
2. Bagaimana efektivitas dan efisiensi pengguna dalam menggunakan LMS Spada?
3. Bagaimana perbandingan pengguna disabilitas dengan pengguna normal saat menggunakan LMS Spada?

4. Bagaimana hubungan web accessibility dengan perilaku pengguna dalam LMS Spada?

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini melingkupi hal sebagai berikut:

1. Website yang digunakan adalah LMS Spada Kemendikbud pada version release bulan Oktober hingga November 2021
2. Pengukuran penerimaan sistem menggunakan metode TAM dengan menggunakan tiga aspek yaitu perceived usefulness, perceived easy of use, dan behavioral intention to use
3. Pengukuran usability menggunakan dua aspek dari ISO-9421 berupa effectiveness dan efficiency
4. Evaluasi web accessibility menggunakan pedoman pada WCAG 2.0
5. Perbaikan tampilan LMS akan dikembangkan berupa prototype mockup

### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Penelitian ini bertujuan meningkatkan accessibility universal website sehingga memiliki user experience yang ramah bagi semua jenis pengguna terutama pengguna disabilitas

## **E. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana cara melakukan pengukuran penerimaan pengguna terhadap sistem?
2. Bagaimana cara melakukan pengukuran terhadap *Web Accessibility*?
3. Bagaimana cara menghitung tingkat *usability* pada sistem?

## **E. Sistematikan Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan, dan pertanyaan penelitian yang berkaitan dengan topik tesis.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisikan penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Dalam bab ini disajikan tabel yang menunjukkan perbedaan antara penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian terdahulu.

### **BAB III LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi landasan teori yang menjadi acuan penulis dalam mengembangkan tesis.

### **BAB IV METODOLOGI**

Bab ini berisikan tahap-tahap dalam proses penyusunan tesis.

## **BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan langkah rinci penelitian, pemaparan hasil, dan pembahasan hasil.

## **BAB VI PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang disimpulkan dari hasil penelitian ini.

