

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dinamika kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital tidak hanya mempengaruhi proses pembelajaran, tetapi juga cara lembaga pendidikan dalam mengelola dan menyampaikan informasi kepada peserta didik, orang tua dan masyarakat. Di era digital, kebutuhan akan media komunikasi yang tepat, cepat, interaktif, dan mudah diakses menjadi sangat krusial untuk meningkatkan efektivitas layanan informasi pendidikan (Feriska et al., 2025).

Media komunikasi digital kini menjadi komponen strategis dalam mendukung penyebaran informasi, transparansi, dan peningkatan layanan sekolah. Informasi mengenai profil sekolah, kegiatan akademik, layanan peserta didik, program pendidikan, fasilitas, dan pengumuman resmi perlu disajikan melalui platform yang mudah dijangkau oleh pengguna. Transformasi digital yang relevan saat ini adalah aplikasi *mobile*. Aplikasi *Mobile* salah satu media informasi yang menawarkan fleksibilitas akses, kecepatan distribusi informasi, serta pengalaman interaksi yang lebih personal bagi pengguna (Chariria, 2025). Aplikasi *Mobile* memiliki keunggulan dalam hal mobilitas tanpa dibatasi ruang dan waktu sehingga bisa diakses di mana dan kapan saja yang memberikan kemudahan pada pengguna untuk mengaksesnya. Dalam konteks pendidikan, Aplikasi *Mobile* berperan penting sebagai sarana komunikasi resmi yang dapat menyebarkan informasi tentang sekolah secara terstruktur.

SLB/C Bhakti Luhur Maumere adalah lembaga pendidikan luar biasa di Kabupaten Sikka, Nusa Tenggara Timur yang melayani tiga jenjang pendidikan: SDLB (Sekolah Dasar Luar Biasa), SMPLB (Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa), dan SMALB (Sekolah Menengah Atas Luar Biasa). Per tahun 2026, sekolah ini menampung 203 siswa dengan beragam kebutuhan khusus, mulai dari disabilitas netra (1 orang), rungu wicara (14 orang), intelektual (149 orang), fisik/daksa (15 orang), hingga autis (17 orang) (Data RKT 2026 SLB Bhakti Luhur). Komunikasi

antara sekolah dan orang tua selama ini bertumpu pada beberapa media sekaligus diantaranya melalui grup WhatsApp, buku penghubung, papan pengumuman, pemberitahuan lisan, dan sesekali melalui Facebook. Penyebaran informasi yang tidak terintegrasi ini menciptakan masalah konkret. Pesan mendesak kerap tenggelam di antara komentar para orang tua di grup. Informasi yang harusnya sampai ke orang tua kadang tersaring melalui siswa yang karena keterbatasannya tidak selalu meneruskan pesan dengan benar. Sebagian orang tua akhirnya bergantung pada orang tua lain untuk mendapat kabar terbaru. Situasi ini tidak ideal bagi sekolah yang melayani anak-anak berkebutuhan khusus, di mana komunikasi yang tepat waktu dan akurat sangat berpengaruh pada keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan.

Aplikasi *mobile* menawarkan solusi yang spesifik untuk masalah ini. Dibandingkan dengan grup WhatsApp, informasi dalam aplikasi dapat dikategorikan, dicari kembali, dan tidak tertimpa pesan baru. Dibandingkan dengan buku penghubung, aplikasi dapat diakses kapan saja tanpa menunggu siswa membawanya pulang. Beberapa penelitian sebelumnya sudah menunjukkan bahwa platform digital berbasis *mobile* efektif meningkatkan keterjangkauan informasi sekolah bagi orang tua (Lestrari & Setyawan, 2023). Yang menjadi perhatian dalam penelitian ini bukan sekadar membangun aplikasi, melainkan merancang tampilan dan pengalaman penggunaan yang benar-benar sesuai dengan kondisi orang tua di SLB/C Bhakti Luhur, sebagian dari mereka tidak terbiasa menggunakan aplikasi khusus dan memiliki keterbatasan literasi digital. Oleh karena itu, perancangan UI/UX menjadi fokus utama, bukan pengembangan teknis (*coding*).

Pendekatan *Design Thinking* dipakai karena metode ini mengharuskan peneliti turun langsung untuk memahami pengguna sebelum mulai merancang. Lima tahapan utama yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test* yang memastikan desain yang dihasilkan benar-benar menjawab kebutuhan nyata, bukan asumsi peneliti (Fertiyan 2023). Hasil akhir diukur menggunakan *System Usability Scale (SUS)*, instrumen standar untuk menilai seberapa mudah dan nyaman sebuah sistem digunakan (Azizah Mayada, Nurmasani Atik, 2024).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan kondisi di lapangan, permasalahan yang teridentifikasi adalah:

1. Lembaga pendidikan SLB/C Bhakti Luhur Maumere belum memiliki media Aplikasi *Mobile* informasi resmi.
2. Informasi tersebar di berbagai media sehingga sulit diakses secara terpusat oleh orang tua siswa.
3. Pesan penting kerap tertimbun digrup WhatsApp dan tidak terjangkau tepat waktu.
4. Penyampaian informasi melalui siswa sebagai perantara tidak selalu berjalan efektif.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang UI/UX Aplikasi *Mobile* media informasi di SLB/C Bhakti Luhur Maumere yang mampu meningkatkan aksesibilitas informasi bagi orang tua siswa?
2. Bagaimana mengevaluasi rancangan UI/UX Aplikasi *Mobile* media informasi di SLB/C Bhakti Luhur Maumere, mencakup aspek kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna?

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan agar pembahasannya tidak melebar ke luar konteks yang direncanakan. Lokasi penelitian ditetapkan di SLB/C Bhakti Luhur Maumere, yang beralamat di Jalan Waerklau, Kota Uneng, Kecamatan Alok, Kabupaten Sikka, NTT. Proses penelitian berlangsung selama tiga bulan, yaitu Maret sampai Mei 2026, mulai dari pengumpulan data, perancangan konsep, pembuatan prototipe, hingga tahap pengujian.

Subjek penelitian adalah orang tua siswa serta pihak sekolah di SLB/C Bhakti Luhur Maumere, sementara objek yang dikaji adalah perancangan UI dan UX aplikasi mobile sebagai media informasi sekolah. Konten aplikasi yang dirancang mencakup informasi akademik, profil sekolah, kegiatan, dan layanan sekolah. Perlu ditegaskan juga bahwa hasil akhir penelitian ini berupa prototipe interaktif saja, bukan aplikasi yang sudah dikembangkan penuh secara coding atau pemrograman.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Merancang desain UI/UX Aplikasi *Mobile* media informasi di SLB/C Bhakti Luhur Maumere sebagai upaya meningkatkan aksesibilitas informasi bagi orang tua siswa.
2. Mengevaluasi rancangan UI/UX Aplikasi *Mobile* media informasi di SLB/C Bhakti Luhur Maumere dengan memperhatikan aspek *usability* yang mencakup kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menambah referensi dalam bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya perancangan UI/UX aplikasi *mobile* untuk lembaga pendidikan luar biasa yang masih sedikit disentuh oleh penelitian sebelumnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi pengalaman langsung dalam merancang prototipe UI/UX berbasis kebutuhan pengguna di lapangan, yang sekaligus memperkaya portofolio desain.

- b. Bagi SLB/C Bhakti Luhur Maumere

Sekolah memperoleh konsep desain aplikasi *mobile* yang siap dikembangkan lebih lanjut. Dengan begitu, penyebaran informasi sekolah menjadi lebih terstruktur dan lebih mudah dijangkau oleh orang tua. Desain UI/UX yang dihasilkan pun dapat langsung dipakai sebagai acuan untuk pengembangan aplikasi fungsional selanjutnya.

1.7 Ruang Lingkup/Output

1. Prototipe Aplikasi *Mobile*: desain interaktif yang menampilkan fitur utama seperti informasi sekolah.
2. *Landing Page Website*: berisi informasi lembaga pendidikan dan panduan mengunduh/menggunakan aplikasi.

3. Infografis panduan Aplikasi *Mobile*: petunjuk penggunaan visual agar orang tua mudah memahami fitur dan navigasi.
4. *Feed* Media sosial Instagram dan facebook informasi sekolah.
5. *Merchandise*: baju dan model terbaru buku penghubung antara guru wali kelas dan orang tua siswa.
6. Poster, Flyer, Leaflet, X-Banner, dan Baliho yang berisi informasi sekolah.

1.8 Sistematika Kepenelitian

BAB I memuat latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, output karya, dan sistematika kepenelitian.

BAB II berisi tinjauan pustaka yang mencakup penelitian terdahulu dan landasan teori yang relevan.

BAB III menguraikan metodologi penelitian: jenis penelitian, lokasi dan waktu, subjek dan objek, teknik pengumpulan data, prosedur perancangan, dan teknik pengujian *usability*.

BAB IV menyajikan hasil perancangan dan pembahasan untuk setiap tahap *Design Thinking*, termasuk analisis skor SUS.

BAB V menampilkan implementasi karya desain secara visual.

BAB VI berisi kesimpulan dan saran untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya.