

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masalah disabilitas merupakan isu penting yang seringkali terabaikan di semua kalangan masyarakat, baik dalam hal pemenuhan hak disabilitas, kesempatan kerja, perlakuan, maupun cara pandang masyarakat terhadap penyandang disabilitas. Penyandang disabilitas merujuk pada orang yang memiliki keterbatasan intelektual, mental, fisik, atau sensorik yang seringkali menyulitkan mereka untuk melakukan aktivitas tertentu [1]. Masyarakat berulang kali mempersepsikan penyandang disabilitas sebagai beban dan tidak memiliki kemampuan untuk melakukan pekerjaan [2]. Keterbatasan ini umumnya menyebabkan penurunan produktivitas pekerja penyandang disabilitas. Penyandang disabilitas merupakan kelompok Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial (PKMS) yang sering mengalami diskriminasi, eksklusi dan penelantaran [3]. Orang-orang rentan ini terkadang tidak mengetahui hak-hak dasar mereka, termasuk hak atas aksesibilitas dan pekerjaan yang layak.

Permasalahan yang berkaitan dengan disabilitas menciptakan kesenjangan sosial dan ekonomi yang sangat besar dari kelompok ini. Hal ini dapat dilihat dengan jelas dari jumlah pengangguran yang berasal dari penyandang disabilitas. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), penduduk usia kerja penyandang disabilitas tercatat sebanyak 20,9 juta orang dan angkatan kerja penyandang disabilitas sebanyak 10,19 juta orang pada tahun 2019. Sedangkan jumlah penyandang disabilitas yang bekerja hanya 9,91 juta orang. Jumlah pengangguran terbuka penyandang disabilitas sebanyak 289 ribu orang [4]. Penyandang disabilitas tidak memiliki upah

tetap, melainkan upah harian, mingguan atau upah yang dibayarkan berdasarkan output yang dihasilkan. Selain itu, tingginya tingkat pendidikan penyandang disabilitas memang dapat meningkatkan upah dan kesempatan kerja, namun masih lebih rendah dibandingkan dengan penyandang disabilitas [5]. Persentase tingkat pengangguran penyandang disabilitas ringan dan berat mencapai 3,67% dan 9,36% dari jumlah penduduk yang lebih besar dari jumlah pengangguran non-disabilitas [6].

Menurut laporan Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2021 jumlah pekerja penyandang disabilitas di Indonesia akan berkurang sebanyak 7,04 juta orang atau sekitar 5,37% dari total penduduk yang bekerja dibandingkan tahun 2020 yang mencapai 7,67 juta atau 5,98% dari total jumlah penduduk yang bekerja. Pekerja penyandang disabilitas yang terdata dalam laporan BPS ini adalah pekerja yang berusia 15 tahun ke atas yang mengalami gangguan penglihatan, pendengaran, mobilitas, penggunaan atau gerakan jari atau tangan, serta hambatan bicara atau pemahaman atau komunikasi dengan orang lain. Jika dilihat berdasarkan status kepegawaian, sebagian besar pekerja dengan status disabilitas adalah wiraswasta pada tahun 2021, dengan jumlah sekitar 2,06 juta orang. Jumlah ini menurun dibandingkan tahun sebelumnya yang masih mencapai 2,15 juta orang [7].

Penelitian ini dimulai dengan membuat perancangan aplikasi I-Can untuk pemberdayaan difabel. Perancangan aplikasi ini penting untuk membantu permasalahan terkait pemasaran dan kurangnya kesempatan kerja bagi para penyandang disabilitas, sehingga membuka aksesibilitas bagi penyandang disabilitas yang lebih luas. Aplikasi I-Can adalah aplikasi pemberdayaan disabilitas yang berfokus pada penyediaan platform bagi penyandang disabilitas untuk dapat bekerja. Melalui fitur jual beli produk difabel, pengguna dapat dengan mudah melakukan transaksi, sehingga dapat menghasilkan keuntungan bagi mereka untuk bertahan hidup dan bekerja. Selain itu, aplikasi I-Can

menyajikan kisah-kisah menarik tentang perjuangan, motivasi, dan kisah sukses para penyandang disabilitas melalui cerita-cerita yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terkait isu-isu disabilitas, khususnya kemampuan yang dimiliki dan perjuangan para penyandang disabilitas dalam mencapai impiannya. membuktikan kemampuan dan kemampuan mereka dalam lingkaran karir. Perancangan prototipe aplikasi I-Can tidak terlepas dari peran UI/UX karena UI menyediakan informasi serta kontrol bagi pengguna untuk menyelesaikan tugas tertentu pada suatu sistem [8] dan UX membuat pengguna merasa mudah dan efektif saat berinteraksi dengan sistem [9]. Rancangan prototipe diuji dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). SUS digunakan untuk memastikan kelayakan perancangan aplikasi yang dibuat [10], sehingga akan membantu untuk memperbaiki atau memperbaiki kekurangan sesuai dengan kebutuhan pengguna [11]. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ekklesioga Kaban, Komang Candra Brata, dan Adam Hendra Brata [12] pada aplikasi Aplikasi PLN Mobile mendapatkan dua hasil uji SUS. Hasil pengujian *usability* pertama pada aplikasi PLN Mobile adalah 22,77% dimana pengguna masih tidak puas. Setelah dilakukan evaluasi, hasil pengujian SUS bernilai 85,26%, Artinya sangat layak untuk digunakan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Mochammad Alvian Kosim, Setiawan Restu Aji, dan Muhammad Darwis (2022) [13]. pada aplikasi PeduliLindungi. Hasil uji SUS pertama bernilai 65. Kemudian aplikasi tersebut dikembangkan dan mendapatkan nilai 81 pada pengujian SUS kedua. Penelitian pengujian SUS juga dilakukan oleh M. Aldy Wiranata dan Winoto Chandra [14] pada aplikasi OJIN. Hasil dari pengujian SUS menghasilkan skor 71 yang menunjukkan bahwa Aplikasi OJIN dapat diterima oleh penggunanya atau layak digunakan.

Dalam implementasinya, beberapa aplikasi sejenis telah dikembangkan oleh pemerintah. Namun, aplikasi yang dikembangkan belum dapat diimplementasikan dengan baik karena fitur dan promosi aplikasi tersebut. Salah satu contohnya adalah aplikasi Toko Bifa yang dibuat oleh

Pemerintah Kota Solo untuk memberikan informasi tempat-tempat yang menjual karya para penyandang disabilitas. Namun, transaksi tersebut hanya bisa terjadi di Solo dan orang ke orang, sehingga tentunya akan menyulitkan masyarakat yang tinggal di luar Solo.

Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan beberapa pihak dari penyandang disabilitas, yakni Komite Hak Difabel Yogyakarta dan Komunitas Usaha Bersama (KuBe) Prambanan. Hasil penelitian yang diperoleh di lapangan adalah sebagai berikut:

1. Diskriminasi terhadap para penyandang disabilitas masih tinggi
2. Aplikasi untuk pemasaran produk penyandang disabilitas masih sangat minim. Kalaupun ada, aplikasi tersebut masih bercampur dengan toko atau penjual non difabel.

Perancangan ini penting dilakukan untuk memberikan gambaran *e-commerce* yang akan dikembangkan untuk mengatasi persoalan berkelanjutan yang berhubungan dengan diskriminasi dan juga kesempatan kerja dari para penyandang disabilitas, sehingga para penyandang disabilitas juga dapat diberdayakan. Tujuan penelitian ini adalah merancang aplikasi I-Can untuk digunakan dalam pemasaran produk-produk para penyandang disabilitas.

1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Hasil akhir penelitian ini adalah prototipe aplikasi I-Can berupa *marketplace*.
2. Perancangan aplikasi yang dibuat diperuntukkan khusus untuk jual-beli karya penyandang disabilitas. Penyandang disabilitas yang dimaksud adalah yang memiliki surat/bukti verifikasi difabel yang dikeluarkan oleh Komite Hak Difabel tiap provinsi.
3. Prototipe ini mengimplementasikan *screenreader* sebagai *TalkBack* untuk pembacaan tiap fitur dan aktivitas dalam aplikasi I-Can bagi para penyandang disabilitas.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang aplikasi I-Can sebagai platform bagi para difabel untuk bisa berkarya.
2. Bagaimana memastikan kelayakan rancangan aplikasi I-Can menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, tujuan yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan rancangan aplikasi I-Can.
2. Melakukan pengujian *System Usability Scale (SUS)* untuk memastikan kelayakan rancangan aplikasi I-Can.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas maka manfaat yang didapat dari hasil penelitian ini adalah:

1. Pengembang Aplikasi

Perancangan aplikasi I-Can dapat digunakan sebagai acuan dalam merealisasikan aplikasi I-Can dalam bentuk *startup* atau *e-commerce* yang dapat digunakan dalam transaksi jual-beli karya penyandang disabilitas.

2. Bagi Masyarakat

Diterapkannya aplikasi I-Can, sistem ini diharapkan dapat membantu masyarakat terutama para penyandang disabilitas agar dapat lebih mudah dalam melakukan jual beli karya yang dibuatnya