

## 1. Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan ini dijelaskan mengenai latar belakang, topik dan batasan, tujuan dan organisasi penulisan mengenai penelitian.

### 1.1. Latar Belakang

Permasalahan HIV dan AIDS menjadi tantangan kesehatan hampir di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Sejak pertama kali ditemukan sampai dengan Juni 2018, orang yang terinfeksi HIV dan AIDS telah dilaporkan sebanyak 640.443 jiwa dan provinsi Jawa Barat menduduki peringkat ketiga tertinggi di Indonesia dengan jumlah sebanyak 31.293 jiwa [1]. Oleh karena itu, sejak usia remaja sangat penting dibekali suatu edukasi dan layanan konsultasi sebagai bentuk untuk memberikan kesadaran tentang bahayanya HIV/AIDS serta meningkatkan kemampuan dalam mengambil keputusan terhadap masalah yang berkaitan dengan hal tersebut. Saat ini bukan menjadi hal baru lagi jika penggunaan *smartphone* dapat memberikan pengaruh positif dalam kegiatan pemberian edukasi [2].

Bahkan di zaman modern seperti sekarang, tunanetra sudah terbiasa mengoperasikan *smartphone* untuk menunjang kebutuhan orientasi dan mobilitasnya [3]. Hal ini dibuktikan oleh observasi yang dilakukan di SLB Negeri A Jl. Pajajaran no 50 Kota Bandung, para siswa/i sudah terbiasa dalam mengoperasikan *smartphone* khususnya yang berbasis *Android* untuk mendukung kegiatan belajar di kelas. Peran *screen reader* yang telah disematkan pada menu aksesibilitas *smartphone* sangat membantu bagi tunanetra karena dapat mengubah informasi yang tertera pada layar menjadi bentuk suara sehingga mudah dipahami oleh tunanetra.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, aplikasi mobile informasi HIV/AIDS terbukti efektif dapat meningkatkan pengetahuan pengguna nya tentang HIV/AIDS, dan apabila dilakukan secara terus menerus dapat menekan jumlah penularannya [4]. Namun pada umumnya aplikasi tentang edukasi HIV/AIDS tidak dapat digunakan oleh penyandang tunanetra, hal ini dikarenakan aplikasi tersebut lebih banyak dirancang menggunakan desain universal yang tidak bisa dibaca oleh *screen reader* dan tanpa memperhatikan sisi aksesibilitas serta karakteristik penyandang tunanetra sehingga menjadi permasalahan yang menyebabkan tidak tersampainya materi edukasi secara menyeluruh dan kurangnya media pembelajaran mandiri serta layanan konsultasi bagi tunanetra. Padahal pada awal tahun 2019 ini telah ditemukan kasus terbaru bahwa yang terinfeksi HIV adalah penyandang disabilitas diantaranya tunanetra [5].

Berdasarkan latar permasalahan yang ada, maka diperlukan pertimbangan khusus dalam merancang *user interface* sebagai media edukasi dan konsultasi tentang HIV/AIDS dengan memperhatikan sisi aksesibilitas dan karakteristik mereka, sehingga metode perancangan yang digunakan pada penelitian ini adalah *User Centered Design* [6]. Penelitian ini menerapkan interaksi multimodal supaya pengguna yang memiliki kesulitan dengan satu modalitas seperti tunanetra dapat berinteraksi melalui berbagai modalitas seperti suara, sentuhan, dan ucapan yang dapat mendukung dalam mengoperasikan tampilan *interface* [7]. Evaluasi *usability* dilakukan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*, untuk membantu memastikan bahwa solusi yang dihasilkan dapat digunakan oleh individu dengan gangguan penglihatan atau tunanetra [8].

### 1.2. Topik dan Batasannya

Berdasarkan pada latar belakang, terdapat permasalahan bahwa aplikasi tentang edukasi HIV/AIDS pada umumnya masih menggunakan desain universal tanpa memperhatikan sisi aksesibilitas dan karakteristik penyandang tunanetra, sehingga tidak dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran mandiri serta belum adanya media layanan konsultasi yang dapat membantu penyandang tunanetra dalam mengambil keputusan terhadap masalah yang berkaitan dengan HIV/AIDS. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan *user interface* untuk aplikasi konsultasi dan edukasi tentang HIV/AIDS yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan penyandang tunanetra dan memiliki nilai *usability* sangat baik.

Batasan masalah pada penelitian ini adalah calon pengguna merupakan remaja penyandang tunanetra dari kalangan usia 15-24 tahun, dengan jenis gangguan penglihatan *low vision* (penglihatan rendah) dan *totally blind* (kebutaan total). Objek penelitian ini dipilih karena berdasarkan data dari Kementerian Kesehatan (Kemenkes), kalangan remaja pada rentang usia tersebut merupakan kelompok yang rentan terinfeksi HIV. Kemudian rancangan yang dibangun berbasis *Android* yang dapat mendukung interaksi multimodal seperti suara, sentuhan, dan ucapan. Konten materi edukasi mengacu pada buku yang telah diterbitkan oleh Yayasan Spiritia dengan dukungan Ford Foundation dan HCPI.

### 1.3. Tujuan

Tujuan yang diperoleh dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan *user interface* pada aplikasi konsultasi dan edukasi tentang HIV/AIDS yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan penyandang tunanetra, serta menganalisis hasil evaluasi *usability* dari *user interface* tersebut menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.

### 1.4. Organisasi Tulisan

Pada bagian 1 dijelaskan mengenai latar belakang adanya masalah, *problem statement* dan tujuan dari penelitian. Pada bagian 2 dijelaskan landasan teori yang terkait dengan penelitian ini. Pada bagian 3 dijelaskan implementasi dari metode yang digunakan, setelah itu pada bagian 4 dijelaskan mengenai evaluasi dari hasil implementasi metode tersebut. Pada bagian 5 merupakan kesimpulan yang menjawab permasalahan pada penelitian ini.