

Perancangan Desain Interaksi Pembelajaran Jarak Jauh untuk Pelajar Tunanetra berdasarkan User Experience dengan Pendekatan Berbasis Skenario

Ni Luh Made Dita Anjani¹, Mira Kania Sabariah², Veronikha Effendy³

^{1,2,3}Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Bandung

¹niluhdita@students.telkomuniversity.ac.id, ²mirakania@telkomuniversity.ac.id,

³veffendy@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Pandemi COVID-19 saat ini memaksa kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan menggunakan metode Pembelajaran Jarak Jauh. Pelajar tunanetra mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran menggunakan metode ini dikarenakan keterbatasan visual. Kegiatan pembelajaran seperti mencari informasi tugas atau mengakses materi dalam bentuk *file* yang terkadang tidak terbaca oleh *screen reader* menjadi permasalahan yang telah ditemukan. Fakta ditemukan bahwa interaksi yang digunakan selama Pembelajaran Jarak Jauh kini belum *support* untuk pelajar tunanetra. Maka dari itu, interaksi menjadi fokus utama pada riset ini. Riset ini penting dilakukan demi kelancaran pelajar tunanetra dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Pada riset ini ditemukan cara interaksi yang tepat dengan menggunakan metode pendekatan berbasis skenario. Pendekatan ini dilakukan karena skenario bersifat ringan untuk dibayangkan kemungkinan penggunaan di masa mendatang. Riset ini menghasilkan rekomendasi desain interaksi untuk pelajar tunanetra selama kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. Setelah dilakukan pengujian terhadap desain interaksi, dihasilkan *usability* yang dapat diterima oleh pelajar tunanetra.

Kata kunci: desain interaksi, *user experience*, tunanetra, pembelajaran jarak jauh, *scenario-based approach*
