

1. Pendahuluan

Latar Belakang

Pada sosialisasi anti hoaks dan pelatihan jurnalistik yang diberikan oleh Kelompok Kerja Wartawan Gedung Sate dan Ikatan Jurnalistik Televisi Indonesia (IJTI) Jawa Barat kepada ratusan mahasiswa dan masyarakat umum di Lapangan Gasibu, Bandung terungkap bahwa generasi muda dan remaja dianggap menjadi sasaran empuk dalam penyebaran hoaks yang marak terjadi di media sosial [1]. Saat ini masyarakat di semua kalangan merasa kekurangan sosialisasi tentang cara identifikasi hoaks, begitu pun dengan para penyandang tunanetra, setelah melakukan wawancara langsung kepada beberapa remaja tunanetra yang ada di SLB Negeri A Citeureup, Kota Cimahi, mendapatkan kesimpulan bahwa mereka kekurangan informasi edukasi identifikasi hoaks dan rata-rata mereka tidak bisa membedakan berita termasuk hoaks atau tidak, merekapun merasa membutuhkan platform untuk edukasi tersebut, maka akan dibuat model desain *user interface* berbasis android karena hasil wawancara menunjukkan bahwa semua narasumber yang diwawancarai mencari informasi dan edukasi berbagai hal melalui platform android, dan mereka pun sudah mempunyai *skill* menggunakan android yang cukup baik. Hasil wawancara pun menunjukkan bahwa mereka membutuhkan platform lapor hoaks dengan aksesibilitas yang sudah disesuaikan dengan remaja penyandang tunanetra. Berdasarkan permasalahan tersebut maka pada penelitian kali ini mempertimbangkan untuk merancang *user interface* sebagai media edukasi identifikasi hoaks dan lapor hoaks untuk penyandang tunanetra dengan memperhatikan sisi aksesibilitas dan karakteristik mereka [2].

Pada tugas akhir ini dilakukan penambahan lapor hoaks karena sebagian besar responden membutuhkan *platform* untuk menindaklanjuti hoaks yang telah beredar di masyarakat. Menu lapor hoaks ini sudah disediakan fasilitasnya oleh komunitas Forum Anti Fitnah, Hasut, dan Hoaks (FAFHH), komunitas ini meluncurkan website secara resmi bersama Menteri Kominfo Rudiantara pada 8 Januari 2017 yang bernama turnbackhoax.id [3]. Kemudian dilakukan *usability testing* terlebih dahulu kepada 5 orang remaja penyandang tunanetra yang berada di SLB Negeri A Citeureup, Kota Cimahi. *Usability Testing* ini dilakukan menggunakan metode *Think-Aloud Evaluation* (TA) [4]. Hasil *usability testing* menunjukkan bahwa para remaja penyandang tunanetra tidak bisa melaporkan hoaks karena terdapat masalah pada saat mengisi *form* pelaporan hoaks dibagian *upload* foto, mereka tidak bisa meng-*upload* foto yang ada di galeri *smartphone* karena tidak bisa membedakan foto yang ada di galeri *smartphone* mereka.

Dalam membangun media informasi berbasis *smartphone* dibutuhkan *user interface* yang baik sebagai penghubung interaksi manusia dengan media informasi tersebut, karena tujuan dari media informasi ini adalah untuk memberikan informasi atau edukasi kepada *user* terhadap cara mengidentifikasi hoaks. Metode yang akan digunakan untuk merancang *user interface* kali ini adalah metode *User Centered Design* (UCD), karena sistem yang dibangun akan berfokus pada *user persona* agar rancangan benar-benar sesuai dengan kebutuhan *user* [2]. Setelah rancangan *user interface* dibuat kemudian pengujian melakukan pengujian untuk menilai kepuasan pengguna berdasarkan *usability* yang berfokus pada aksesibilitas. Pengujian dilakukan menggunakan metode *A/B Testing* untuk menguji 2 desain yang sudah dirancang, pengujian merancang 2 desain karena berdasarkan *behaviour user persona* terlihat bahwa pengguna terbiasa belajar menggunakan *smartphone* dengan bantuan suara dan *talkback*, setelah pengujian *A/B Testing* dilakukan pengujian akan berlanjut menggunakan metode *USE Questionnaire*, pengujian menggunakan 2 metode pengujian karena untuk mengukur lebih jauh nilai kemudahan dan kegunaan pengguna dalam menggunakan rancangan *user interface*, karena metode *USE Questionnaire* lebih memperlihatkan hasil kegunaan dan kemudahan penggunaan menggunakan angka melalui parameter *usefulness* dan *ease of use* [15]. Metode *USE Questionnaire* ini berfokus pada *Usefulness*, *Satisfaction*, dan *Ease of use*. Dimana ketiga indikator ini cocok digunakan untuk *usability testing* kepada para penyandang tunanetra [5].

Topik dan Batasannya

Berdasarkan latar belakang di atas permasalahan yang dialami oleh pengguna tunanetra adalah kurang mendapatkan informasi edukasi identifikasi hoaks karena terdapat banyak iklan di media-media informasi edukasi identifikasi hoaks yang menyebabkan sering terjadi perpindahan *page*, sehingga Membuat kesulitan untuk mengakses dan mempelajari edukasi Identifikasi hoaks. Lalu terdapat masalah *usability* yang dialami oleh penyandang tunanetra ketika menggunakan aplikasi lapor hoaks yang sudah disediakan pemerintah yaitu mereka tidak bisa mengunggah foto di dalam *form* lapor hoaks, sehingga tidak bisa melaporkan hoaks. Maka dari itu akan dibuat model desain *user interface* yang berisi edukasi identifikasi hoaks untuk para penyandang tunanetra dan disertai dengan lapor hoaks agar mempermudah pengguna untuk mempelajari identifikasi hoaks dan melaporkan hoaks pada satu *platform* dengan aksesibilitas yang sudah disesuaikan dengan pengguna. Penelitian ini berfokus pada perancangan *user interface* aplikasi edukasi identifikasi hoaks dan lapor hoaks untuk remaja penyandang tunanetra yang dirancang dengan menggunakan metode *User Centered Design* dan nilai *usability* yang dihasilkan dari perancangan model *user interface* aplikasi edukasi identifikasi hoaks berbasis android untuk para remaja penyandang tunanetra.

Batasan masalah untuk penelitian kali ini adalah calon pengguna aplikasi merupakan remaja penyandang tunanetra yang berusia 17-25 tahun yang berada di SLBN Citeureup, Kota Cimahi karena disini saya menggunakan teknik sampling untuk menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu yang didasari oleh ciri-ciri tertentu yang

dilihat mempunyai sangkut paut yang sangat erat dengan ciri-ciri populasi sebelumnya, dan ketika *survey* dilakukan ke SLBN Citeureup, Kota Cimahi. populasi yang terdapat sudah mempunyai sangkut paut dengan ciri-ciri populasi yang ingin diuji [17]. Pada penelitian kali ini menggunakan populasi remaja yang berumur 17-25 tahun karena klasifikasi umur remaja menurut kementerian Kesehatan adalah 17-25 tahun [6]. Objek ini dipilih karena berdasarkan sosialisasi anti hoaks dan pelatihan jurnalistik yang diberikan oleh Kelompok Kerja Wartawan Gedung Sate dan Ikatan Jurnalistik Televisi Indonesia (IJTI), generasi muda dan remaja dianggap menjadi sasaran empuk dalam penyebaran hoaks yang marak terjadi di media sosial, lalu rancangan *user interface* yang akan dibuat berbasis android. Konten materi edukasi hoaks mengacu pada beberapa indikator seperti judul, situs, konten, dan sumber [7]. Dan rancangan antarmuka yang dibuat berfokus pada aspek aksesibilitas *user*.

Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah menghasilkan desain *user interface* untuk media edukasi identifikasi hoaks dan pelaporan hoaks yang bisa memenuhi kebutuhan remaja penyandang tunanetra dalam mencari informasi edukasi Identifikasi hoaks dan pelaporan hoaks lalu membuat rancangan *user interface* yang mudah digunakan dan tepat sasaran kepada *user* yaitu remaja penyandang tunanetra.

Organisasi Tulisan

Pada bagian 1 penelitian kali ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, *problem statement* dan tujuan dari penelitian. Kemudian pada bagian 2 dijelaskan landasan teori yang digunakan sebagai acuan pada penelitian kali ini. Pada bagian 3 dijelaskan pembangunan sistem dan metode yang digunakan dalam penelitian kali ini, lalu pada bagian 4 dijelaskan hasil evaluasi dari implementasi metode yang sudah dijabarkan pada bagian 3. Dan pada bagian 5 berisi kesimpulan dan saran yang menjawab permasalahan pada penelitian kali ini.