

BAB 1

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Berdasarkan data berjalan 2020 dari Biro Pusat Statistik (BPS), jumlah penyandang disabilitas di Indonesia mencapai 22,5 juta atau sekitar lima persen, dimana di dalamnya terdapat sekitar 700.000 jiwa penyandang tunadaksa [1]. Istilah tunadaksa berasal dari kata “tuna” dan “daksa”, “tuna” yang berarti rusak atau cacat dan “daksa” yang berarti tubuh. Menurut Sutjihati Somantri tunadaksa adalah suatu keadaan yang terganggu atau rusak sebagai akibat dari gangguan bentuk atau hambatan pada otot, sendi dan tulang dalam fungsinya yang normal. Kondisi ini bisa disebabkan oleh kecelakaan, penyakit atau juga bisa disebabkan karena pembawaan sejak lahir. [2]. Dikutip dari ILO International Labour Organization , sekitar 15 persen dari jumlah penduduk di dunia adalah penyandang disabilitas, lebih dari satu miliar orang. Mereka terbilang kelompok minoritas terbesar di dunia. Sekitar 82 persen dari penyandang disabilitas berada di negara-negara berkembang dan hidup di bawah garis kemiskinan dan kerap kali menghadapi keterbatasan akses atas kesehatan, pendidikan, pelatihan dan pekerjaan yang layak.

Selama dasawarsa terakhir, Indonesia mengalami kemajuan yang stabil dalam meningkatkan pendapatan per kapita dan kemajuan besar dalam penghapusan kemiskinan. Namun, negara ini menghadapi tantangan dalam mencapai pembangunan yang merata. Tingkat kemiskinan masih terbilang sangat tinggi dan di banyak wilayah Indonesia dan ketimpangan, terutama bagi masyarakat yang termarjinalisasi dan rentan, termasuk para penyandang disabilitas, masih terjadi. Para penyandang disabilitas kerap kali terisolasi secara sosial dan menghadapi diskriminasi dalam akses atas kesehatan dan layanan lainnya, pendidikan dan pekerjaan.[3]. Yayasan Visi Maha Karya tergerak untuk menjalankan sebuah program sosial yang bertujuan untuk memberikan perhatian utama kepada keberadaan penyandang disabilitas tuna daksa yang diwujudkan dalam sebuah gerakan yang bernama “Kakiku Kini Kembali”, Yaitu sebuah program yang mengajak seluruh pihak korporasi untuk peduli kepada penyandang disabilitas tunadaksa, khususnya yang berasal dari kalangan tidak mampu (pra sejahtera) dengan cara memberikan mereka tangan atau kaki palsu dan juga membekali pelatihan pelatihan, dan juga diharapkan mampu bersaing serta mendapat peluang yang sama dalam memperoleh lapangan kerja.

Pemberian kaki atau tangan palsu kepada tunadaksa berdampak kepada meluasnya kesempatan untuk bisa menghidupi diri dan keluarganya. Selain pemberian kaki palsu kepada tunadaksa kurang mampu, mereka yang masih dalam usia produktif diberi bantuan biaya pendidikan baik formal maupun informal serta pelatihan-pelatihan yang dapat menambah skill mereka. Untuk mempermudah para penyandang disabilitas dan juga masyarakat yang ingin mengetahui informasi seputar program dari “Kakiku Kini Kembali” diperlukan sebuah platform yang luas untuk menyebarkan informasi program tersebut.

Oleh karena itu dibuat sebuah Aplikasi Kakiku Kini Kembali yaitu aplikasi berbasis Android yang berisikan Informasi seputar kegiatan dari program “kakiku kini kembali” berisikan info kegiatan, artikel, pendanaan, pengajuan program dan lain sebagainya.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana masyarakat dan juga penyandang disabilitas tunadaksa mendapatkan informasi program Kakiku Kini Kembali dari Yayasan Visi Maha Karya ?
2. Bagaimana aplikasi ini dapat membantu Yayasan Visi Maha Karya dalam menginformasikan program kegiatan Kakiku Kini Kembali?
3. Bagaimana aplikasi ini dapat membantu penyandang disabilitas tunadaksa untuk menerima program bantuan dari Kakiku Kini Kembali?
4. Bagaimana aplikasi ini dapat membantu pemberian donasi ke Yayasan Visi Maha Karya?

I.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi ini tidak berbasis IOS, Aplikasi diimplementasikan pada *smartphone* Android minimal versi Lollipop.
2. Informasi yang diberikan dalam aplikasi adalah informasi kegiatan program Kakiku Kini Kembali dan Yayasan Visi Maha Karya.
3. Berkas pengajuan tersimpan di database aplikasi.

I.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Merancang aplikasi “Kakiku Kini Kembali” berbasis Android.
2. Membantu masyarakat dan donatur mengetahui tentang Yayasan Visi Maha Karya dan program kakiku kini kembali
3. Aplikasi dapat membantu yayasan Visi Maha Karya untuk memperluas informasi kegiatan dan program kakiku kini kembali.
4. Aplikasi dapat membantu penyandang tunadaksa untuk lebih mudah mengetahui program kakiku kini kembali dan mengajukan diri untuk mendapat tangan atau kaki palsu.

I.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Analisis Kebutuhan

Melakukan komunikasi dengan pihak Yayasan terkait dengan informasi kegiatan sehingga akan didapatkan data yang sesuai dengan permasalahan yang dialami pengguna. Selain itu juga untuk membantu dalam menentukan fitur yang dibutuhkan oleh pengguna pada aplikasi yang akan dikembangkan.

2. Studi Literatur

Mencari referensi yang berhubungan dengan topik proyek akhir ini seperti informasi kegiatan program. Selain itu, juga mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik proyek akhir seperti platform Android dan database yang akan dipakai.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi Kakiku Kini Kembali berdasarkan analisa kebutuhan dan studi literatur yang telah dilakukan. Di tahap ini paling tidak akan ditentukan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, rancangan tampilan aplikasi, dan struktur basis data yang akan dipakai di aplikasi.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini melakukan pembuatan aplikasi dengan cara koding sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dibuat. Dalam proses pembuatan aplikasi, tools yang digunakan meliputi Android Studio dan Firebase dengan menggunakan bahasa Kotlin.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh developer aplikasi, kemudian dengan mitra dan pengguna lainnya.

I.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Bimo Aghna Adzir

Peran : Mobile Developer, System Analyst

Tanggung Jawab :

- Merancang alur aplikasi
- Membuat fungsi aplikasi *client*
- Membuat fungsi aplikasi admin
- Membuat rancangan database
- Membuat dokumen

b. Aditya Lesmana

Peran : Mobile Developer, UI/UX Designer

Tanggung Jawab :

- Membuat mockup aplikasi
- Membuat antarmuka aplikasi
- Membuat video promosi
- Membuat poster
- Membuat dokumen