

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Individu dengan kebutuhan pendidikan khusus, khususnya anak dengan kondisi autistik, seringkali menghadapi tantangan signifikan dalam kehidupan sehari-hari [1]. Tantangan- tantangan ini mencakup berbagai aspek, mulai dari interaksi sosial, di mana mereka mungkin mengalami kesulitan dalam memahami isyarat sosial dan berkomunikasi dengan orang lain, hingga komunikasi verbal dan non-verbal yang dapat menjadi penghalang dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar [2]. Selain itu, mereka juga menghadapi tantangan dalam beradaptasi dengan perubahan lingkungan atau rutinitas yang tidak terduga, yang dapat menyebabkan stres dan kecemasan [3]. **Namun, di balik tantangan-tantangan tersebut, banyak anak dengan autisme memiliki potensi dan bakat luar biasa, terutama dalam bidang seni dan kerajinan [4]. Mereka sering menunjukkan kemampuan yang unik dan detail dalam menciptakan karya seni, baik dalam bentuk lukisan, patung, kerajinan tangan, maupun bentuk seni lainnya [5].**

Bakat-bakat ini, jika diakui dan dikembangkan dengan baik, dapat menjadi sumber kebanggaan dan kepuasan pribadi bagi anak-anak tersebut, serta berkontribusi positif terhadap perkembangan mereka [6]. Potensi dan bakat ini sering kali kurang tersalurkan dan kurang diapresiasi oleh masyarakat luas. Banyak karya mereka yang hanya dihargai dalam lingkungan terbatas, seperti di rumah atau sekolah, tanpa kesempatan untuk dipamerkan atau dijual kepada khalayak yang lebih luas [7]. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya akses ke platform yang mendukung, minimnya perhatian dari publik terhadap karya anak-anak berkebutuhan khusus, dan kurangnya pemahaman tentang pentingnya memberikan dukungan dan kesempatan yang setara bagi mereka [8].

Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, terdapat peluang besar untuk membantu anak-anak ini memasarkan hasil karya mereka melalui platform digital [9]. Teknologi digital memungkinkan akses yang lebih luas dan inklusif, serta menyediakan berbagai alat dan fitur yang dapat membantu anak-anak berkebutuhan khusus dalam mengekspresikan kreativitas mereka [10]. Platform

digital juga dapat menjadi sarana untuk mendidik masyarakat tentang potensi dan kemampuan luar biasa yang dimiliki oleh anak-anak dengan autisme, serta mendorong inklusi sosial [11]. Perancangan aplikasi jual beli hasil karya anak berkebutuhan khusus (autis) merupakan upaya yang signifikan dalam memberikan ruang bagi mereka untuk mengekspresikan bakat dan kreativitas mereka. Aplikasi ini tidak hanya akan menjadi tempat untuk memamerkan dan menjual karya seni mereka, tetapi juga sebagai sarana untuk memberikan kesempatan ekonomi yang berarti [12].

Dengan menjual karya mereka, anak-anak ini dapat merasakan penghargaan dan pengakuan atas usaha dan bakat mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi mereka [13]. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi jembatan yang menghubungkan anak-anak berkebutuhan khusus dengan pasar yang lebih luas, sehingga karya mereka dapat diapresiasi dan bernilai secara ekonomi [14]. Melalui platform ini, masyarakat dapat lebih mudah mengakses dan membeli karya seni yang dibuat oleh anak-anak dengan autisme, serta memberikan dukungan langsung kepada mereka [15]. **Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya membantu dalam pengembangan potensi anak-anak berkebutuhan khusus, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan masyarakat yang lebih inklusif dan menghargai keberagaman [16]. Untuk memastikan bahwa aplikasi ini dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal, penggunaan metode UX Journey menjadi sangat penting [17].** Pendekatan UX Journey berfokus pada analisis mendalam terhadap keseluruhan tahapan yang dilalui pengguna sejak awal hingga akhir penggunaan suatu produk atau layanan dalam menggunakan sebuah aplikasi [18]. Ini melibatkan analisis terhadap setiap titik kontak yang dialami oleh pengguna, mulai dari kesadaran awal tentang aplikasi, proses pendaftaran, navigasi melalui fitur-fitur aplikasi, hingga transaksi dan dukungan purna jual [19].

Metode UX Journey akan membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan dan perilaku spesifik dari dua kelompok pengguna utama: anak-anak berkebutuhan khusus sebagai pencipta karya dan pembeli sebagai konsumen [20]. Proses ini melibatkan wawancara, observasi, dan pengujian prototipe dengan melibatkan anak-anak berkebutuhan khusus dan pembeli, untuk memastikan bahwa setiap elemen dari aplikasi ini dirancang dengan mempertimbangkan kenyamanan dan

kemudahan penggunaan bagi semua pihak [21]. Antarmuka pengguna harus dirancang agar intuitif dan mudah dipahami oleh anak-anak dengan autisme, dengan penggunaan ikon yang jelas, navigasi yang sederhana, dan instruksi yang mudah diikuti [22]. Fitur-fitur interaktif seperti galeri karya, proses pembayaran, dan sistem ulasan juga harus dirancang dengan mempertimbangkan sensitivitas dan kebutuhan khusus anak-anak ini [23]. **Selain itu, aplikasi harus menyediakan dukungan yang responsif dan dapat diakses dengan mudah untuk membantu pengguna dalam mengatasi setiap hambatan atau masalah yang mungkin mereka hadapi** [24]. Dengan menerapkan metode UX Journey, aplikasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang positif dan inklusif [25], serta memastikan bahwa anak-anak berkebutuhan khusus dapat mengekspresikan kreativitas mereka dan merasakan manfaat ekonomi dari karya seni mereka [26]. Implementasi dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam bidang teknologi assistive, sekaligus mendorong inklusi sosial dan ekonomi bagi anak-anak berkebutuhan khusus [26]. Selain itu, aplikasi ini juga dapat menjadi model bagi pengembangan platform serupa di masa mendatang, yang berfokus pada pemberdayaan kelompok-kelompok marjinal dalam masyarakat [27].

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang, dapat dirumuskan sejumlah permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yakni :

1. Bagaimana proses implementasi prosedur UX Journey dalam merancang aplikasi jual beli hasil karya anak autis agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna?
2. Bagaimana kebutuhan, perilaku, dan pengalaman pengguna yang meliputi anak autis, orang tua atau pendamping, serta pembeli dapat diidentifikasi dan diintegrasikan ke dalam desain aplikasi?
3. Bagaimana hasil pengujian melalui A/B Testing dan Acceptance Criteria menunjukkan efektivitas serta tingkat kepuasan pengguna terhadap desain aplikasi yang dikembangkan?

1.3. Tujuan

Tujuan penelitian berikut dirumuskan berdasarkan permasalahan yang telah ditetapkan sebelumnya :

1. Untuk menerapkan metode UX Journey dalam proses perancangan aplikasi jual beli hasil karya anak autis sehingga mampu menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna.
2. Untuk mengidentifikasi dan memahami kebutuhan, perilaku, serta pengalaman pengguna meliputi anak autis, orang tua atau pendamping, dan pembeli agar dapat diintegrasikan secara efektif dalam pengembangan desain aplikasi.
3. Untuk mengevaluasi efektivitas dan tingkat kepuasan pengguna terhadap desain aplikasi melalui hasil pengujian A/B Testing dan Acceptance Criteria, sehingga dapat memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

1.4. Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya akan fokus pada anak-anak berkebutuhan khusus dengan autisme.
2. Aplikasi yang dirancang hanya akan digunakan untuk menjual hasil karya seni dan kerajinan tangan yang dibuat oleh anak-anak berkebutuhan khusus.
3. Metode UX Journey akan mencakup wawancara pengguna, observasi, pengujian prototipe, dan analisis feedback.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Praktis: Menghasilkan aplikasi jual beli yang intuitif untuk anak autis dan pembeli, memfasilitasi penjualan karya seni dan kerajinan tangan.
2. Teoretis: Menambah pengetahuan tentang desain aplikasi inklusif dan penerapan metode UX Journey.
3. Sosial: Meningkatkan kesadaran dan dukungan terhadap kreativitas anak-anak berkebutuhan khusus dalam ekonomi kreati