

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PROTOTIPE WEBSITE SMB TELKOM
MENGUNAKAN METODE *INCLUSIVE DESIGN* UNTUK MENINGKATKAN
AKSESIBILITAS BAGI PENYANDANG DISABILITAS PENGLIHATAN**

***ANALYSIS AND DESIGN OF TELKOM SMB WEBSITE PROTOTYPE USING INCLUSIVE DESIGN
METHOD TO INCREASE ACCESSIBILITY FOR PEOPLE WITH VISION DISABILITIES***

Titis Mahardika¹, Rahmat Fauzi², Alvi Syahrina³

^{1,2,3}Prodi S1 Sistem Informasi, Fakultas Rekayasa Industri, Universitas Telkom

¹dikamahar@student.telkomuniversity.ac.id, ²rahmatfauzi@telkomuniversity.ac.id,

³syahrina@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

SMB Telkom adalah website pendaftaran dan penerimaan mahasiswa & mahasiswi baru masuk Universitas Telkom yang terletak di Kabupaten Bandung, Jawa Barat. dari mulai mendaftar sampai melihat pengumuman kelulusan semuanya dapat diakses melalui website SMB Telkom tersebut, akan tetapi website SMB Telkom tersebut belum dapat diakses oleh semua kalangan, seperti tidak dapat diakses oleh orang Aksesibilitas low vision. Maka dari itu saya sebagai penulis ingin membuat website SMB Telkom yang dapat diakses oleh semua kalangan penyandang disabilitas low vision. Dalam penelitian ini akan dirancang website SMB Telkom agar dapat terbaca semua tulisannya oleh NVDA screen reader agar penyandang disabilitas low vision tersebut dapat mengaksesnya melalui keyboard dan juga suara agar dengan mudah dapat di akses oleh low vision. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memperbaiki aksesibilitas dan merancang solusi desain user interface (UI) yang berdasarkan hasil analisis user experience (UX). Pentingnya UI/UX dalam pengembangan website ini untuk mempermudah pengguna menggunakan website, mengetahui kebutuhan pengguna akan website, pada perancangan penelitian ini menggunakan metode Inclusive Design, metode ini berfokus pada kebutuhan pengguna, Hasil dari penelitian ini adalah sebuah solusi pada desain website SMB Telkom yang dapat diterima oleh pengguna dengan hasil skor SUS 82.

Keyword : Inclusive Design, Website, Aksesibilitas, Smb telkom.

Abstract

SMB Telkom is a website for registering and accepting new students entering Telkom University, located in Bandung Regency, West Java. from registering to seeing the announcement of graduation, everything can be accessed through the SMB Telkom website, however the SMB Telkom website cannot be accessed by all groups, such as cannot be accessed by people with low vision accessibility. Therefore, as a writer, I want to create a SMB Telkom website that can be accessed by all people with low vision. In this study the SMB Telkom website will be designed so that all writings can be read by the NVDA screen reader so that people with low vision disabilities can access it through the keyboard and voice so that it can easily be accessed by low vision. The purpose of this research is to improve accessibility and design user interface (UI) design solutions based on the results of user experience (UX) analysis. The importance of UI / UX in developing this website is to make it easier for users to use the website, find out the user's needs for the website, in the design of this study using the Inclusive Design method, this method focuses on user needs, the results of this study are a solution to SMB Telkom website design that can received by users with an SUS 82 score.

Keyword: Inclusive Design, Website, Accessibility, Smb Telkom.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi berkembang sangat pesat pada saat ini, terutama di bidang pengembangan *website* yang kini telah menjadi faktor pendukung kebutuhan primer masyarakat. *smb Telkom* turut andil dalam meningkatkan pendayagunaan teknologi untuk perkembangan *website* *smb* kampus Telkom University dengan *website* resmi dari Telkom yaitu www.smb.telkomuniversity.ac.id. *Website* menjadi sangat penting karena merupakan salah satu akses pendaftara masuk kampus Telkom University untuk pendaftaran mahasiswa dan mahasiswi baru, setiap tahunnya puluhan ribu bahkan ratusan ribu pelajar yang baru lulus sekolahnya telah mengakses *web smb.telkom* untuk mengetahui informasi mengenai pendaftaran ke kampus Telkom university. Namun saat ini *website smb telkom* tersebut hanya dapat diakses oleh masyarakat atau pelajar normal, untuk masyarakat atau pelajar yang memiliki keterbatasan fisik sseperti kurangnya pendengaran, penglihatan dan masih banyak lagi, sangat kesulitan dalam mengakses *website* tersebut. Menurut data PUSDATIN dari Kementerian Sosial, pada 2010, jumlah penyandang disabilitas di Indonesia adalah: 11,580,117 orang dengan di antaranya 3,474,035 (penyandang disabilitas penglihatan). Hal ini sesuai dengan peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 25 tahun 2015 pasal 3 ayat (1) juncto pasal 4 ayat (2) yang menyatakan bahwa pelaksanaan kewajiban pelayanan Universal Telekomunikasi dan Informatika diperuntukan bagi kelompok masyarakat atau pelajar ketidak mampuan kelompok masyarakat atau pelajar penyandang disabilitas atau cacat. Padahal mereka penyandang disabilitas juga berkebutuhan terhadap informasi yang ada di *website* kampus tersebut, informasi yang ada untuk memenuhi kebutuhan informasi yang mereka inginkan, sehingga diperlukan seseorang untuk membantu atau sebuah alat bantu untuk memudahkan para penyandang disabilitas untuk dapat mendapatkan informmiasi tersebut melalui *website*.

2. Dasar Teori

2.1 Manfaat Website bagi penyandang disabilitas

Website berperan penting sebagai media dalam proses pertukaran data dan informasi, dalam skala lokal maupun internasional.

Seperti yang sudah dijelaskan diatas, berikut beberapa tambahan mengenai manfaat *website* secara umum:

1. Sebagai sarana untuk mendapatkan informasi dengan mudah dan cepat dimanapun selama ada jaringan internet.
2. *Website* dapat menjadi media dalam melakukan komunikasi bagi manusia dimanapun selama ada jaringan internet.
3. Menjadi sarana hiburan yang dapat di akses dengan murah dan kapanpun dapat mengakses *web* tersebut dengan cepat. (niaga, 2018)

2.2 Pengertian Aksesibilitas (Accessibility)

Aksesibilitas menurut Sheth, J. N. Dan Sisodia, R. S. (2012:15) yaitu merupakan sejauh mana pelanggan dapat dengan mudah memperoleh dan menggunakan produk. Aksesibilitas memiliki dua dimensi, yaitu :

1. Ketersediaan : ditunjukkan oleh faktor-faktor seperti pasokan relatif terhadap permintaan, sejauh mana produk disimpan, terkait produk dan layanan.
2. Kenyamanan : ditunjukkan oleh faktor-faktor seperti waktu dan upaya yang diperlukan untuk memperoleh produk, kemudahan yang produk dapat ditemukan didalam berbagai lokasi, kemasan dalam ukuran nyaman. (Sheth, 2012)

Menurut World Wide Web Consortium (W3C), aksesibilitas web diartikan sebagai pengguna dapat melihat, memahami, menavigasi dan berinteraksi dengan situs *website*, tidak hanya pengguna normal, penyandang disabilitas namun juga orang dewasa yang mengalami penurunan kemampuannya. Aksesibilitas situs *website* mencakup semua jenis disabilitas visual (buta, low vision, buta warna), auditori (tuli, pendengaran terganggu), motoric (ketidakmampuan menggunakan mouse, waktu respons lambat, keterbatasan kemampuan motorik lain) dan kognitif (mudah terganggu, tidak mudah untuk focus terhadap informasi yang cukup banyak dan ketergangguan pada kemampuan belajar/mencerna informasi) (Riadi, 1, 2018)

2.3 Disabilitas

Disabilitas adalah istilah yang meliputi gangguan, keterbatasan aktivitas, dan pembatasan partisipasi. Gangguan adalah sebuah masalah pada fungsi tubuh atau strukturnya; suatu pembatasan kegiatan adalah kesulitan yang dihadapi oleh individu dalam melaksanakan tugas atau tindakan, sedangkan pembatasan partisipasi merupakan masalah yang dialami oleh individu dalam keterlibatan dalam situasi kehidupan. Jadi disabilitas adalah sebuah fenomena kompleks, yang mencerminkan interaksi antara ciri dari tubuh seseorang dan ciri dari masyarakat tempat dia tinggal. Ada beberapa Pengertian penyandang disabilitas dari beberapa sumber berikut penjelasannya.

- Menurut Resolusi PBB Nomor 61/106 tanggal 13 Desember 2006, penyandang disabilitas merupakan setiap orang yang tidak mampu menjamin oleh dirinya sendiri, seluruh atau sebagian, kebutuhan individual normal dan/atau kehidupan sosial, sebagai hasil dari kecacatan mereka, baik yang bersifat bawaan maupun tidak, dalam hal kemampuan fisik atau mentalnya.
- Menurut Undang-undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia, penyandang cacat/disabilitas merupakan kelompok masyarakat rentan yang berhak memperoleh perlakuan dan perlindungan lebih berkenaan dengan kekhususannya.
- Menurut Undang-undang Nomor 11 Tahun 2009 tentang Kesejahteraan Sosial, penyandang cacat/disabilitas digolongkan sebagai bagian dari masyarakat yang memiliki kehidupan yang tidak layak secara kemanusiaan dan memiliki kriteria masalah sosial.

- Menurut Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1997 tentang Penyandang Cacat, penyandang disabilitas adalah setiap orang yang mempunyai kelainan fisik dan/atau mental, yang dapat mengganggu atau merupakan rintangan dan hambatan baginya untuk melakukan secara selayaknya, yang terdiri dari, penyandang cacat fisik; penyandang cacat mental; penyandang cacat fisik dan mental. (wiki, 2019) (Maftuhin, 2019) (Riadi, 1, 2018)

2.4 Jenis Disabilitas

Menurut Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1997 tentang Penyandang Disabilitas, Penyandang Disabilitas dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu sebagai berikut:

a. Disabilitas Fisik

Disabilitas fisik adalah kecacatan yang mengakibatkan gangguan pada fungsi tubuh, antara lain gerak tubuh, penglihatan, pendengaran, dan kemampuan berbicara. Cacat fisik antara lain: a) cacat kaki, b) cacat punggung, c) cacat tangan, d) cacat jari, e) cacat leher, f) cacat netra, g) cacat runtu, h) cacat wicara, i) cacat raba (rasa), j) cacat bawaan

Cacat tubuh atau tuna daksa berasal dari kata tuna yang berarti rugi atau kurang, sedangkan daksa berarti tubuh. Jadi tuna daksa ditujukan bagi mereka yang memiliki anggota tubuh tidak sempurna. Cacat tubuh dapat digolongkan sebagai berikut:

1. Menurut sebab cacat adalah cacat sejak lahir, disebabkan oleh penyakit, disebabkan kecelakaan, dan disebabkan oleh perang.
2. Menurut jenis cacatnya adalah putus (amputasi) tungkai dan lengan; cacat tulang, sendi, dan otot pada tungkai dan lengan; cacat tulang punggung; cerebral palsy; cacat lain yang termasuk pada cacat tubuh orthopedi; paraplegia.

b. Disabilitas Mental

Cacat mental adalah kelainan mental dan atau tingkah laku, baik cacat bawaan maupun akibat dari penyakit, antara lain: a) retardasi mental, b) gangguan psikiatrik fungsional, c) alkoholisme, d) gangguan mental organik dan epilepsi.

c. Disabilitas Ganda atau disabilitas Fisik dan Mental

Yaitu keadaan seseorang yang menyandang dua jenis kecacatan sekaligus. Apabila yang cacat adalah keduanya maka akan sangat mengganggu penyandang cacatnya. (emc, 2019) (Diniyanti, 2020)

2.5 Inclusive Design

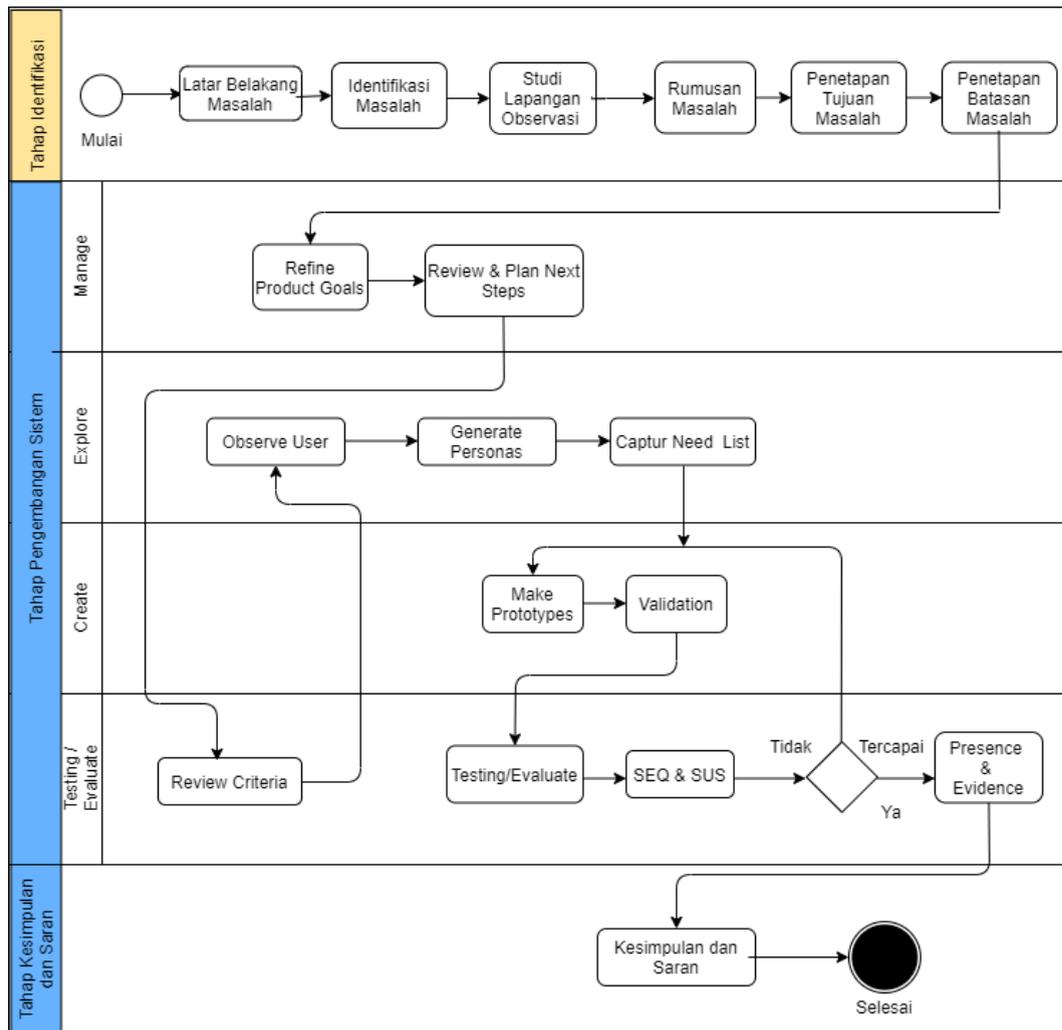
British Standards Institute (2005) mendefinisikan desain inklusif sebagai: 'Desain produk atau layanan utama yang dapat diakses, dan dapat digunakan oleh, sebanyak mungkin orang, tanpa perlu adaptasi khusus atau desain khusus.'

Desain inklusif tidak menyarankan bahwa selalu mungkin (atau sesuai) untuk merancang satu produk untuk memenuhi kebutuhan seluruh populasi. Alih-alih, desain inklusif memandu respons desain yang sesuai terhadap keragaman populasi melalui:

- Mengembangkan keluarga produk dan turunannya untuk memberikan cakupan populasi terbaik.
- Memastikan bahwa setiap produk memiliki pengguna target yang jelas dan berbeda.
- Mengurangi tingkat kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan setiap produk, untuk meningkatkan pengalaman pengguna untuk berbagai pelanggan, dalam berbagai situasi. (Institute, 2005)

3 Pembahasan

Sistematika penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian untuk mendapatkan suatu solusi dari masalah yang dialami. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Inclusive Design untuk meningkatkan Aksesibilitas bagi penyandang disabilitas penglihatan. Inclusive Design ini memungkinkan metode yang digunakan untuk website agar dapat digunakan oleh disabilitas penglihatan, sistematika penelitian ini akan digambarkan dengan flowchart yang dibagi menjadi beberapa fase diantara yaitu tahap identifikasi masalah, tahap pengembangan sistem untuk sebuah solusi untuk pemecahan masalah, dan yang terakhir tahap kesimpulan dan saran. Gambar II.2 menjelaskan sistematika pemecahan masalah pada penelitian ini.



Gambar 3. 1 Sistematika Pemecahan Masalah

3.1. Sistematika Pemecahan Masalah

Penelitian ini dilakukan beberapa tahapan yaitu identifikasi, pengembangan sistem website, manage, explore, create, testing/evaluate dan kesimpulan & saran. Berikut penjelasan dari setiap tahapannya

- Tahap Identifikasi

Pada tahap ini dilakukan identifikasi suatu ide-ide atau fakta yang ada dan akan menjadi acuan untuk dijadikan latar belakang dalam pembuatan website penyandang disabilitas penglihatan. Identifikasi dilakukan dengan cara observasi website smb Telkom, observasi dilakukan untuk pembuatan website yang dapat digunakan secara baik oleh penyandang disabilitas penglihatan nantinya, selain itu observasi juga digunakan untuk menetapkan perumusan masalah, batasan masalah, serta tujuan dari penelitian.

- Tahap Pengembangan sistem website

Pada tahap ini pengembangan sistem website smb Telkom menggunakan html, database mysql, Inclusive Design, tahap pengembangan sistem website terdiri dari empat tahap, yang pertama manage, Explore design website, Create coding untuk website, dan testing/Evaluate website yang telah dibuat.

- Manage

Pada tahap ini yaitu manage website dan menganalisa serta mengumpulkan kebutuhan dari penyandang disabilitas penglihatan terhadap website yang sedang dikembangkan, disini membuat planning pembuatan website untuk penyandang disabilitas penglihatan, membuat gambaran design website, serta memperkirakan pembuatan website dapat selesai sesuai target dan waktu yang telah ditentukan agar segera dapat digunakan oleh penyandang disabilitas.

- Explore

Pada tahap ini Mengexplore pada website Smb Telkom menggunakan Inclusive Design. Tahap explore design website ini dimulai dari tahap pemodelan bentuk atau design website agar dapat digunakan dengan maksimal oleh penyandang disabilitas penglihatan, dan menggunakan ui/ux agar mendapatkan desain yang baik dan tepat bagi penyandang disabilitas penglihatan.

- Create

Pada tahap ini adalah Create pemodelan yang dibuat kedalam bentuk user interface dengan menggunakan pemrograman html, serta menggunakan Inclusive Design untuk website yang sedang dikembangkan menggunakan Inclusive Design, MySQL, serta html.

- Testing/Evaluate

Pada tahap ini tahap testing/Evaluate apabila tahap Create website telah selesai, lalu dilakukan tahap pengujian website untuk mengetahui kesalah-kesalahan yang ada pada sistem yang sudah di coding agar dapat diperbaiki dan dilakukan testing ulang kembali sampai website untuk penyandang disabilitas penglihatan berjalan dengan lancar.

- Tahap Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini, website smb Telkom pada *people* (penyandang *disabilitas* penglihatan) menggunakan metode Inclusive Design telah selesai dibangun. Dengan adanya website smb telkom penyandang disabilitas penglihatan ini maka dapat memudahkan penyandang Aksesibilitas terutama penyandang disabilitas penglihatan untuk mengaksesnya dan menggunakannya dengan mudah. Pada tahap ini evaluasi terhadap penelitian, diharapkan dapat dijadikan sebagai ilmu pengetahuan atau referensi banyak orang untuk membuat website Aksesibilitas yang lainnya.

3.2 Analisa Kebutuhan Fungsional/Daftar fungsi website

Untuk Mengetahui Analisa Kebutuhan Fungsional dari Produk maka ada beberapa tabel analisa kebutuhan fungsional sistem yang akan dirangkum. Analisa kebutuhan fungsional sistem dari *website smb telkom* pada tabel 3

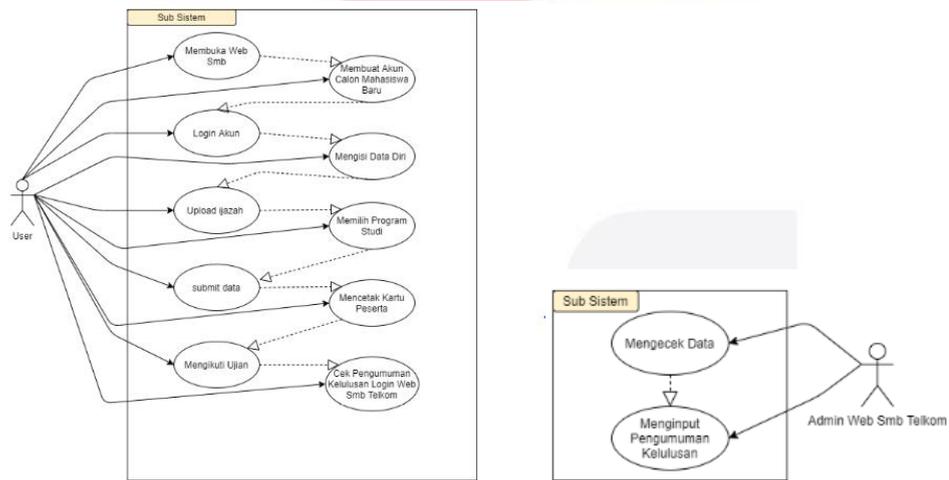
Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional/Daftar fungsi website

No Fungsi	Nama Fungsi	Task
F01	Registrasi	Registrasi Akun dengan mengisi nama lengkap, email, nomor handphone. Dan password
F02	Login	Masuk dengan email dan password yang telah didaftarkan sebelumnya
F03	Isi Biodata	Mengisi biodata setelah masuk akun, seperti mengisi alamat rumah, Tempat tanggal lahir, dll
F04	Pilih Jurusan	Memilih jurusan yang diminati.
F05	Edit Biodata	Mengedit biodata apabila ada yang salah atau tidak sesuai saat pengecekan maka biodata dapat di reset ulang/diedit
F06	Lihat Kartu Ujian	Klik pada menu kartu ujian dan dapat melihat kartu ujian peserta untuk mengikuti ujian masuk Telkom University
F07	Print Kartu Ujian	Klik pada menu kartu ujian dan klik print agar kartu ujian dapat dibawa saat mengikuti ujian
F08	Lihat Petunjuk Pendaftaran	Klik menu petunjuk pendaftaran maka akan ada tata cara mendaftar menggunakan web smb Telkom dari awal sampai akhir pendaftaran
F09	Lihat Info Jalur Seleksi	Mengklik menu jalur seleksi untuk melihat informasi mengenai jalur seleksi yang tersedia di website
F10	Lihat Info Biaya Pendidikan	Mengklik menu biaya Pendidikan untuk melihat biaya keseluruhan masuk kampus Telkom university
F11	Lihat Info Beasiswa	Klik menu beasiswa untuk melihat informasi beasiswa yang ada
F12	Lihat Info Fakultas & Program Studi	Klik menu fakultas & program studi untuk mengetahui informasi mengenai fakultas & program studi secara detail
F13	Lihat Info Kelas Internasional	Klik menu kelas internasional untuk mengetahui informasi secara detail jurusan kelas internasional di Telkom university
F14	Lihat Info Asrama	Mengklik menu asrama untuk melihat mengenai informasi asrama dikampus
F15	Lihat Info Kelulusan	Klik menu cek kelulusan untuk mengetahui info lulus atau tidaknya masuk sebagai

		mahasiswa baru di kampus Telkom university
F16	Print Kelulusan	Mengklik print kelulusan apabila dinyatakan lulus maka wajib print atau cetak kelulusan untuk dibawa saat ke kampus Telkom university

3.3 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem. *Use case diagram*. Berikut beberapa fungsi menggunakan *usecase diagram*. Seperti pada gambar 3. 1.



Gambar 3.1 Use Case Diagram

Pada gambar IV.3, terdapat dua aktor yaitu User sebagai calon mahasiswa yang akan mendaftar dan admin yang merupakan Admin Web SMB Telkom untuk menindak-lanjuti calon mahasiswa yang akan mendaftar. Pada sisi user, kegiatan yang dilakukan berupa membuat akun yang belum mempunyai akun, login, mengisi data diri, upload ijazah, memilih program studi, submit data, mencetak kartu ujian, mengikuti ujian, dan yang terakhir mengecek pengumuman kelulusan. Pada sisi Admin, kegiatan yang dilakukan berupa pengecekan data dan berkas, data calon mahasiswa yang melakukan pendaftaran, selanjutnya diproses untuk menghasilkan keluaran berupa laporan pengumuman kelulusan.

3.4 Hasil Implementasi

Tahap implementasi aplikasi ini, menggambarkan implementasi dari perencanaan yang telah dirancang pada bab sebelumnya, pada penelitian kali ini. Dengan menggunakan aplikasi *website* berbasis *point of sales* pada aplikasi kasir *laundry*. Seperti pada gambar 3. 3 – 3.5.

Tabel 3.2 Hasil Pengujian SEQ

No. Responden	No. Fungsional															
	F01	F02	F03	F04	F05	F06	F07	F08	F09	F10	F11	F12	F13	F14	F15	F16
R01	7	7	6	6	6	7	7	7	7	7	7	6	7	6	7	7
R02	7	7	7	5	6	7	7	7	6	5	6	7	6	7	7	7
R03	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
R04	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
R05	7	7	7	5	7	7	7	7	7	7	7	6	7	7	7	7

Dari tabel diatas elah didapatkan hasil dari pengujian SEQ dapat dilihat tanggapan pengguna dari pelaksanaan pengujian SEQ yang telah diberikan kepada pengguna yang telah menggunakan website yang telah dibuat, berdasarkan fungsi yang ada di website. Tanggapan pengguna yang telah mengguakan website memiliki 3 nilai yaitu diantaranya 5 (Cukup Mudah), 6 (Mudah), 7 (sangat mudah) yang terdapat pada skala likersnya.

Tabel 3.3 Evaluasi Nilai Pengujian SUS

No. Responden	Q01	Q02	Q03	Q04	Q05	Q06	Q07	Q08	Q09	Q10	Nilai
R01	3	4	5	2	5	1	5	1	3	3	80
R02	5	5	5	2	4	1	5	1	5	2	87,5
R03	3	4	5	2	5	2	5	1	5	1	82,5
R04	4	3	4	4	4	2	4	1	4	2	80
R05	4	5	5	1	4	1	5	1	5	1	80
Nilai SUS											82

Tabel 3.4 Hasil Pengujian SUS

No.	Acceptability	Rentang Skor	Jumlah Tanggapan	Presentase
1.	Not Acceptable	0-50	0	0%
2.	Marginal	50-70	0	0%
3.	Acceptable	70-100	5	100%

Maka didapatkan hasil dari pengujian SUS dapat dilihat pada Tabel diatas, hasil dari Acceptable dapat diterima oleh pengguna website dimana didapatkan presentase 100%, maka dapat disimpulkan dari semua penggunadisabilitas low vision dapat menerima website tersebut.

4 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah selesai dilakukan pada perancangan User Interface pada website Smb Telkom University yang telah dibuat maka didapatkan kesimpulannya yaitu sebagai berikut:

1. Pada metode perancangan desain website diperlukan informasi terlebih dahulu dari pengguna agar dapat dirancang sesuai kebutuhan pengguna low vision. Pada metode desain website agar mendapatkan informasi pengguna maka dilakukan wawancara terlebih dahulu secara langsung., wawancara yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode Semi-Structured dimana pengguna diberikan beberapa pertanyaan.
2. Pengujian website dilakukan secara daring online untuk melakukan evaluasi pada desain website menggunakan metode SEQ dan metode SUS. Pengujian dilakukan terhadap pengguna yang memiliki penglihatan rendah atau low vision, pengujian website ini menghasilkan 3 nilai SEQ yaitu 5 (cukup mudah), 6 (mudah) dan juga 7 (sangat mudah), dapat diambil kesimpulan yang berarti website ini memiliki respon yang cukup mudah digunakan oleh low vision, dan memiliki respon tertinggi yaitu sangat mudah digunakan. Pada pengujian SUS mendapatkan skor 82, dimana skor tersebut dapat diterima.

5 Saran

Adapun saran yang telah didapatkan dari penelitian ini maka telah didapatkan saran sebagai berikut:

1. Pada saat melakukan pengujian atau testing website terhadap pengguna low vision secara daring online menggunakan zoom sebaiknya dilakukan pengecekan persiapan untuk testing baik pengecekan website, jaringan dll sebelum testing dilakukan.
2. Setelah mendapatkan hasil evaluasi dari desain website yang telah dibuat sebaiknya desain pada website smb Telkom university yang aslinya dapat digunakan pula dengan baik oleh pengguna disabilitas low vision.

Daftar Pustaka

- ADIWIJAYA. (n.d.). *I*. Retrieved from Telkom University:
https://id.wikipedia.org/wiki/Universitas_Telkom
- ARIF, M. (2019, desember 15). *I*. Retrieved from /pld.uin-suka.ac.id: <http://pld.uin-suka.ac.id/2014/09/difabel-dan-penyandang-disabilitas.html>
- ARIFIN, Y. (2016, desember 28). *socs.binus*. Retrieved from socs.binus.ac.id:
<https://socs.binus.ac.id/2016/12/28/pengenalan-tentang-persona/>
- ARIFIN, Y. (2016, desember 28). *socs.binus*. Retrieved from socs.binus.ac.id:
<https://socs.binus.ac.id/2016/12/28/pengenalan-tentang-persona/>
- ASTRIA, F. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/viewFile/11657/11249>, 1-6.
- Becker, J., Niehaves, B., & Janiesch, C. (2010). Socio-Technical Perspectives on Design Science in IS Research. *Information Systems and eBusiness Management, Vol.9, issue 1*, 109-131.
- DESSY, D. (2020, maret 23). *I*. Retrieved from sehatq.com: <https://www.sehatq.com/artikel/perlu-tahu-ini-perbedaan-istilah-disabilitas-dan-difabel>
- DEWA. (2018, juli 5). *I*. Retrieved from dewaweb.com: <https://www.dewaweb.com/blog/pengertian-website/>
- ELISAUSADA. (2012). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI.
<https://media.neliti.com/media/publications/103036-ID-rancang-bangun-sistem-informasi-jadwal-p.pdf>, 1-12.
- EMC. (2019, desember 3). *I*. Retrieved from emc.id: <https://www.emc.id/id/care-plus/kenali-ragam-disabilitas-lain-dan-penanganannya>
- HENRY, D. S. (2018, februari 16). *I*. Retrieved from w3.org: <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/w3c-process/>
- HENRY, D. S. (2018, juni 5). *I*. Retrieved from w3.org: <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/glance/>
- HENRY, D. S. (2018, februari 16). *I*. Retrieved from w3.org: <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/w3c-process/>
- HENRY, D. S. (2019, april 8). Retrieved from w3.org: <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/new-in-21/>
- HENRY, S. L. (2008, desember 11). *I*. Retrieved from w3.org: <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>
- Hevner, A. R., Ram, S., March, S. T., & Park, J. (2004). Design Science in Information Systems Research. *MIS Quarterly Vol. 28 No. 1*, 75-105.
- Hevner, A., & Chatterjee, S. (2010). *Design Research in Information System : Theory and Practice*. New York: Springer.
- Hildenbrand, T., Rothlauf, R., Geisser, M., Heinzl, A., & Kude, T. (2008). Approach to Collaborative Software Development. *International Conference on Complex, Intelligent and Software Intensive Systems* (pp. 523-528). Barcelona: IEEE.
- Institute, B. S. (2005, january 1). *inclusivedesign*. Retrieved from inclusivedesigntoolkit.com:
<http://www.inclusivedesigntoolkit.com/whatis/whatis.html>
- LAWTON, S. (2019, maret 18). *I*. Retrieved from w3.org: <https://www.w3.org/WAI/cognitive/>
- MUHLISIN, R. (2018, juli 30). *I*. Retrieved from kajianpustaka.com:
<https://www.kajianpustaka.com/2018/07/pengertian-jenis-dan-hak-penyandang-disabilitas.html>
- MUHLISIN, R. (2018, juli 30). *I*. Retrieved from kajianpustaka.com:
<https://www.kajianpustaka.com/2018/07/pengertian-jenis-dan-hak-penyandang-disabilitas.html>
- N, S. J. (2012, maret 15). *I*. Retrieved from text-id.123dok.com: <https://text-id.123dok.com/document/dzx2577wq-pengertian-afordabilitas-affordability-tinjauan-pustaka.html>
- NIAGA. (2018, agustus 24). *I*. Retrieved from niagahoste:
<https://www.niagahoster.co.id/blog/manfaat-website/>
- RUOXI, R. (2020, januari 31). *I*. Retrieved from w3.org: <https://www.w3.org/WAI/personalization/>

- SHETH. (2012, maret 15). *1*. Retrieved from ext-id.123dok.com: <https://text-id.123dok.com/document/dzx2577wq-pengertian-afordabilitas-affordability-tinjauan-pustaka.html>
- SIBERO. (2011). (World Wide Web. <https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/730/File-10-Bab-II-Landasan-Teori.pdf>, 1-24.
- SIBIRO. (2011). (World Wide Web. (*World Wide Web*, 1-24.
- STAFF, T. (2020, juni 4). *1*. Retrieved from Telkomuniversity.ac.id: <https://telkomuniversity.ac.id/visi-misi-dan-tujuan/>
- WIKI. (2019, januari 8). *1*. Retrieved from id.wikipedia.org: <https://id.wikipedia.org/wiki/Difabel>
- YUNIARSYAH, Y. (2012). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI. <https://media.neliti.com/media/publications/103036-ID-rancang-bangun-sistem-informasi-jadwal-p.pdf>, 1-12.