
**PERANCANGAN APLIKASI DIGITAL SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI ANTARA
NONDIFABEL DENGAN PENYANDANG TULI****Fadhly Abdillah¹, Purmaningrum Maeni² dan Dwi Ario Abadi³**
^{1,2,3}UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG**Abstrak:**

Komunikasi merupakan salah satu faktor utama dalam menunjang ketercapaiannya sebuah visi misi suatu perusahaan, tak terlepas penyandang disabilitas tuli, penyandang tuli memiliki keterbatasan dalam pendengaran, sehingga komunikasi yang terjalin sampai saat ini belum berjalan dua arah. Maka dari itu dibutuhkan sebuah media untuk menjembatani permasalahan yang terjadi di sebuah perkantoran/perusahaan. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memecahkan masalah ketika terjadinya banyak gangguan komunikasi atau sulitnya komunikasi antara penyandang tuli dengan rekan kerja nondifabel. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah penelitian kualitatif, instrument yang digunakan dengan cara observasi, wawancara dan kajian pustaka dengan pendekatan *Human Centred Design*. Dalam perancangan ini menawarkan solusi berupa aplikasi digital yang dapat digunakan oleh penyandang tuli dan rekan kerja nondifabel, kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi digital mampu menjembatani proses komunikasi dalam lingkup perusahaan, namun perlu mengembangkan fitur-fitur lain sehingga aplikasi dapat bekerja lebih efektif.

Kata kunci: *User Experience, Aplikasi, Desain***Abstract:**

Communication is one of the main factors in supporting the achievement of a vision a company's mission, not apart from disabled deaf people, deaf people have limitations in hearing, so the communication has not been going two-way walk. Therefore required a media to bridge the problems that occur in an office / company. The purpose of this design is to solve the problem when the occurrence of many communication disturbances or the difficulty of communication between the deaf and the nondifabel co-worker. The method used in this design is qualitative research, the instrument used by way of observation, interview and literature review with Human Centred Design approach. In this design offers a solution of digital applications that can be used by the deaf and nondifabel colleagues, the conclusion of this research shows that digital applications are able to bridge the communication process within the company, but need to develop other features so that applications can work more effectively

Keywords: *User Experience, Application, Design*

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya pertumbuhan penduduk serta terbatasnya sumber daya alam untuk menopang kebutuhan manusia, pemerintah Indonesia sedang gencar-gencarnya membangun sistem ekonomi kreatif untuk memetakan potensi dan tantangan yang dihadapi dalam pengembangan ekonomi kreatif. Saat ini pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia di fokuskan pada 16 subsektor yang mencakup aplikasi dan game, arsitektur, desain komunikasi visual, desain interior, desain produk, fashion, film-animasi-video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, televisi dan radio serta seni rupa.

Era globalisasi memang menuntut hasil kerja yang serba cepat. Setiap instansi dituntut oleh *consumer* dalam melayani dan memperluas pangsa pasarnya. Perusahaan dan instansi penyedia lapangan kerja menginginkan kinerja yang optimal dari para tenaga kerjanya. Sayangnya tidak semua sumber daya manusia memiliki kapasitas yang sama. Keanekaragaman khususnya terkait kondisi fisik seseorang menjadi pertimbangan pemilik dunia usaha dan/atau penyedia lapangan kerja dalam memilih tenaga kerja yang mereka gunakan. Keanekaragaman yang ada pada dasarnya tidak boleh ada perbedaan perlakuan atas manusia satu dengan yang lainnya baik itu dengan alasan suku, ras, agama atau golongan, demikian juga kondisi fisik atau dikenal dengan disabilitas (*different ability/kemampuan berbeda*). Perlakuan yang diskriminatif terhadap kaum disabilitas masih mudah kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari kita. Pembangunan fisik infrastruktur kota masih banyak yang belum responsif bagi kaum disabilitas, masih banyak ditemukan kebijakan pemerintah yang belum memberikan ruang-ruang partisipasi publik bagi kaum disabilitas tersebut. Pihak swasta juga belum beritikad baik dalam membuka peluang yang sama atas mereka dalam pendidikan, ekonomi, budaya, politik dan sektor lainnya.

Penyandang disabilitas menghadapi kesulitan yang lebih besar dibandingkan masyarakat pada umumnya sebab mereka memiliki hambatan dalam mengakses layanan umum. Undang-Undang Republik Indonesia

nomor 8 tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas jelas menyatakan hak-hak bagi penyandang disabilitas dalam memenuhi kebutuhannya sebagai manusia seperti lainnya. Stigma-stigma negatif dari masyarakat Indonesia non difabel membuat potensi penyandang disabilitas termasuk tuli menjadi terhambat, dan membuat para pemilik perusahaan enggan mempekerjakan kaum difabel. Masyarakat perlu menyadari pentingnya peningkatan taraf hidup dan peran serta penyandang disabilitas demi tercapainya lingkungan yang lebih baik dan inklusif. Penyandang disabilitas seringkali tidak memiliki akses untuk pendidikan yang layak, pelayanan kesehatan dan kegiatan perekonomian. Kurangnya akses dalam transportasi, bangunan, pendidikan dan pekerjaan merupakan beberapa contoh yang menjadi penghambat dalam kehidupan sehari-hari para penyandang disabilitas termasuk tuli.

Kota Bandung merupakan salah satu kota yang mendeklarasikan sebagai kota yang *inklusi* walaupun peraturan walikota tentang kesetaraan kaum *difabel* masih dalam tahap pengkajian dengan Wali Kota Bandung dan di rencanakan akan diterapkan pada tahun 2018. Kota Bandung memiliki jumlah penyandang disabilitas sebanyak 2350 jiwa (Portal Data Bandung, 2016) dengan penyandang tuli terbanyak yaitu 695 jiwa. Belum adanya hukuman bagi perusahaan yang tidak menjalankan Perwal tersebut, namun hukuman dan tindakan tegas lainnya masih dalam pengkajian agar peraturan tersebut dapat diterapkan.

Dalam rangka memberikan kesempatan kerja bagi penyandang tuli, perusahaan beserta sektor umum dan swasta, juga masyarakat sipil, perlu memastikan dihapuskannya berbagai hambatan hukum dan sosial dalam mempekerjakan penyandang disabilitas termasuk tuli memiliki hak untuk bekerja, hidup mandiri, dan memperoleh kesempatan mengembangkan diri, dalam kasus bisnis mengindikasikan bahwa pekerja dengan disabilitas menghasilkan pembentukan karyawan yang produktif dan seringkali memiliki performa yang lebih baik

dibandingkan dengan pekerja non difabel dalam hal kehadiran/absensi. Keamanan kerja, dan kemauan untuk bertahan di pekerjaannya. Penyandang disabilitas termasuk tuli merupakan pekerja yang baik dan dapat diandalkan. Banyak dokumen kasus yang menunjukkan perbandingan bahwa pekerja disabilitas lebih baik dalam hal produktifitas, tingkat kecelakaan yang lebih rendah, dan kemauan yang lebih kuat untuk mempertahankan pekerjaan, dibandingkan dengan tenaga kerja perusahaan, namun komunikasi menjadi hambatan bagi penyandang tuli yang sudah bekerja di perusahaan industri kreatif, belum lagi penyebab dari keterbatasan pendengaran, mengakibatkan *Vocabulary* penyandang tuli masih sedikit termasuk bidang pekerjaan yang mereka geluti di industri kreatif, komunikasi yang terjalin di perusahaan masih 1 arah, dan juga perusahaan menginginkan hal yang mudah dalam berkomunikasi, tidak menggunakan bahasa isyarat atau apapun yang menguras waktu dan tenaga, dalam konteks inilah kiranya menarik perhatian peneliti untuk membahas permasalahan tersebut, berdasarkan pemaparan diatas, untuk mempermudah menghasilkan tujuan penelitian, maka peneliti merumuskan permasalahannya, yakni “bagaimana membuat media komunikasi yang dapat menjadi perantara antara penyandang tuli dan non difabel di perusahaan?”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah terciptanya sebuah media komunikasi sebagai perantara antara rekan kerja non difabel dengan penyandang tuli di perusahaan.

2. KAJIAN PUSTAKA

Secara umum anak tuli dapat diartikan anak yang tidak dapat mendengar. Tidak dapat mendengar tersebut dapat dimungkinkan kurang dengar atau tidak mendengar sama sekali. Secara fisik, anak tuli tidak berbeda dengan anak dengar pada umumnya, sebab orang akan mengetahui bahwa anak menyandang ketulian pada saat berbicara, anak tersebut berbicara tanpa suara atau dengan suara yang kurang atau tidak jelas artikulasinya, atau bahkan tidak berbicara sama sekali, anak

tersebut hanya berisyarat. Agar dapat diperoleh pengertian yang lebih jelas tentang anak tuli, berikut ini dikemukakan definisi anak tuli oleh beberapa ahli.

(*Murni Winarsih, 2007: 23*) menyatakan:

“Tuli adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan oleh tidak fungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran, sehingga anak tersebut tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari.”

Hal tersebut berdampak terhadap kehidupannya secara kompleks terutama pada kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi yang sangat penting. Gangguan mendengar yang dialami anak tuli menyebabkan terhambatnya perkembangan bahasa anak, karena perkembangan tersebut, sangat penting untuk berkomunikasi dengan orang lain. Berkomunikasi dengan orang lain membutuhkan bahasa dengan artikulasi atau ucapan yang jelas sehingga pesan yang akan disampaikan dapat tersampaikan dengan baik dan mempunyai satu makna, sehingga tidak ada salah tafsir makna yang dikomunikasikan.

(*Alizamar dan Nasbahry Couto, 2016:204*) menyatakan

“Adanya komunikator membentuk (encode) pesan dan menyampaikannya melalui suatu saluran tertentu kepada pihak penerima yang menimbulkan efek tertentu. Komunikasi adalah suatu proses berbagi gagasan, informasi dan pesan dengan (orang) lain pada waktu dan tempat tertentu. “

Penyandang tuli memiliki hambatan dalam berkomunikasi dikarenakan keterbatasan pendengarannya, sehingga masih diperlukan medium baru untuk berkomunikasi guna meminimalisir kesalahan pahaman pesan.

(Don Norman, 2013: 221) *Human Centered Design (HCD)* adalah

“Sebuah pendekatan untuk mendesain produk yang berfokus pada manusia atau pengguna. Dalam HCD desainer mendesign sebuah produk atau *service* sesuai dengan kebutuhan, kebiasaan, dan kapabilitas manusia.”

Dalam HCD dimulai dengan memahami orang-orang terlebih dahulu dan mengetahui apa kebutuhannya. Untuk dapat memahami orang atau pengguna bisa dilakukan observasi terlebih dahulu. Dalam pendekatan HCD dilakukan iterasi-iterasi agar dapat mencapai apa yang dibutuhkan oleh pengguna, dalam siklus iteratif HCD terdapat 4 aktivitas yaitu:

- *Obsertavtion*
- *Idea Generation (Ideation)*
- *Prototyping*
- *Testing*



Gambar 2.1 The Iterative Cycle of Human Centred Design

Mendiola B. Wiryawan dalam Jurnal (2011) mengemukakan

“Definisi *User Experience* dari ISO 9241-210 adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. *User Experience (UX)* menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang

terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa. Sebuah prinsip dalam membangun UX adalah khalayak mempunyai kekuasaan dalam menentukan tingkat kepuasan sendiri (*costumer rule*). Seberapa pun bagus fitur sebuah produk, sistem, atau jasa, tanpa khalayak yang dituju dapat merasakan kepuasan, kaidah, dan kenyamanan dalam berinteraksi maka tingkat UX menjadi rendah.”

Prinsip kepuasan (*satisfaction*) pengguna merupakan prinsip yang sangat subyektif. Pengukuran tingkat kepuasan mempunyai dimensi yang berbeda beda. Untuk menunjang kepuasan pengguna, diperlukan beberapa teori tambahan, diantaranya : Psikologi Kognitif, User Interface Design, Tipografi, Layout, Sistem Grid, dan Pictogram.

Munir (2012:128) menyatakan

“Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu. Dengan demikian produk/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah/timbal balik antara software/aplikasi digital dengan user-nya. Interaktifitas dalam multimedia meliputi: (1) pengguna (user) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi digital; (2) aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus “melahap” semuanya. “

Berdasarkan pengertian multimedia dan interaktif tersebut, maka multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (user). Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif.

Speech Recognition adalah sistem yang digunakan untuk mengenali perintah kata dari suara manusia dan kemudian diterjemahkan menjadi suatu data yang dimengerti oleh komputer. Keuntungan dari speech recognition ini antara lain adalah pada kecepatan dan kemudahan dalam penggunaannya. Kata – kata yang ditangkap dan dikenali bisa jadi sebagai hasil akhir, untuk sebuah aplikasi digital dan penginputan data. Speech recognition juga merupakan suatu pengembangan teknik dan sistem yang memungkinkan komputer untuk menerima masukan berupa kata yang diucapkan. Teknologi ini memungkinkan suatu perangkat untuk mengenali dan memahami kata-kata yang diucapkan. Kata-kata yang diucapkan diubah bentuknya menjadi sinyal digital dengan cara mengubah gelombang suara menjadi sekumpulan angka yang kemudian disesuaikan dengan kode-kode tertentu untuk mengidentifikasi kata-kata tersebut. Hasil dari identifikasi kata yang diucapkan dapat ditampilkan dalam bentuk tulisan atau dapat dibaca oleh perangkat teknologi sebagai sebuah komando untuk melakukan suatu pekerjaan. Pada saat ini, speech recognition digunakan untuk menggantikan peranan input dari keyboard dan mouse, dalam hal ini dapat menggantikan peranan touch screen pada smartphone berbasis Android.

3. METODE PENELITIAN

Untuk menjawab permasalahan tersebut diatas, digunakan metodologi penelitian deskriptif kualitatif, dengan pendekatan *Human Centered Design*, sebuah pendekatan untuk mendesain produk yang berfokus pada manusia atau pengguna. Dalam HCD desainer mendesign sebuah produk atau *service* sesuai dengan kebutuhan, kebiasaan, dan

kapabilitas manusia, kemudian diaplikasikan ke dalam sebuah format multimedia dan juga ditambah dengan instrument:

1. **Observasi** dengan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap obyek yang akan diteliti di perusahaan
2. **Wawancara** terstruktur dengan objek penelitian guna untuk menjawab kebutuhan serta masalah yang dihadapi antara penyandang tuli dan rekan kerja nondifabel
3. **Studi Literatur** untuk mengungkapkan berbagai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti sebagai rujukan dalam pembahasan hasil penelitian.



Gambar Kerangka berfikir Penelitian

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bekerja sama antar karyawan atau rekan kerja di perusahaan berkomunikasi menjadi point utama dalam memenuhi segala pekerjaan yang harus dikerjakan

User Insight

Berdasarkan data yang didapat dari studi lapangan yang dilaksanakan, maka diperoleh faktor dominan sulitnya berkomunikasi antara non difabel dengan penyandang tuli diperusahaan yaitu karena tidak efektif

Berangkat dari faktor efektif, peneliti menelusuri lebih lanjut mengenai

pola pikir karyawan perusahaan, mencari akar permasalahan dan pada akhirnya dapat dirancang sebuah solusi yang tepat

- Karyawan perusahaan menginginkan sesuatu hal yang mudah, tidak ribet dalam berkomunikasi dengan penyandang tuli di perusahaan industri kreatif
- Steve Kurg (2013:29) menyatakan bahwa kita tidak mencari tahu bagaimana segala sesuatu bekerja. Kita mencoba-coba sampai berhasil. Ketika berhadapan dengan jenis teknologi apapun, sangat sedikit orang yang meluangkan waktu untuk membaca instruksi.

Dapat disimpulkan, sulitnya berkomunikasi terjadi karena karyawan menginginkan sesuatu hal yang mudah dan cepat, karena sudah terbiasa maka hal itu sudah menjadi suatu hal yang tak asing, dan disimpulkan, terdapat 3 inti penyebab sulitnya berkomunikasi, yaitu **cape**, **ribet** dan **lama**.

Keyword

Kata Kunci : **Teman Tuli, Mudah, Simpel, Rekan**

Teman : Merupakan tagar yang digunakan untuk mempersuasi dan mempersuasi komunikasi dengan penyandang tuli, menurut KBBI 'teman' mengartikan kawan, orang yang bersama-sama bekerja (berbuat, berjalan); lawan (bercakap-cakap)

Mudah : Digunakan untuk menyampaikan pesan menggunakan kalimat yang di maksud dan tujuannya mengasosiasikan penggunaan aplikasi yang mudah

Simpel : Merupakan salah keyword dari penelitian yang bermaksud mengasosiasikan bahwa penggunaan aplikasi simpel tidak ribet

Rekan : Menurut KBBI berarti teman sekerja, kawan sepersekuran sama-sama anggota perseoran, yang diharapkan dengan keyword ini mengasosiasikan bahwa berada di lingkungan pekerjaan

Simpulan *What To Say*

Berdasarkan akar masalah dikarenakan tidak efektif sehingga menyebabkan sulitnya berkomunikasi antara rekan kerja non difabel dengan penyandang tuli, maka solusi yang akan digunakan adalah **Aplikasi Speech Recognition** untuk mempermudah cara berkomunikasi antara rekan kerja non difabel dengan penyandang tuli

Berangkat dari permasalahan komunikasi di perusahaan dengan penyandang tuli, maka peneliti melahirkan sebuah *What To Say* untuk target **Audience**, yaitu **Komunikasi Efektif dan Efisien** dengan asosiasi bahwa berkomunikasi di dalam perusahaan dengan penyandang tuli itu semudah berkomunikasi dengan teman atau rekan kerja lainnya, berdasarkan data *What To Say* yang didapat, berikut kategori acuannya kedalam 5W 1H :

Who

Berikut adalah perumusan target audience pada perancangan media komunikasi antara penyandang tuli dengan rekan kerja non difabel di perusahaan kreatif

- a) Demografi
Untuk jenis atau tipe yang dijadikan sasaran target penelitian ini adalah rekan kerja. Adapun target utamanya berdasarkan segmen demografi antara lain:
 - Umur : 22 - 27 tahun
 - Jenis kelamin : Perempuan dan Laki-Laki
 - Status ekonomi : Menengah
- b) Geografi

Untuk segmen geografi mengambil para pekerja kantor yang berada di perusahaan kota Bandung, khususnya di perusahaan yang bergerak di industri kreatif

- c) Psikografi
- *Inner* : Percaya diri, gaya hidup teratur
 - *Outer* : Pekerja keras dan aktif bersosialisasi

What

Tujuan penelitian tentang sulitnya berkomunikasi antara nondifabel dengan penyandang tuli di perusahaan adalah rekan kerja non difabel mampu mengubah cara berkomunikasi dan komunikasi berjalan tanpa ada kesalahpahaman pesan

Where

Penelitian yang akan dilakukan disesuaikan dengan hasil dari analisis wawancara dan observasi. Berdasarkan analisis tersebut, maka media komunikasi ditunjukkan untuk perusahaan yang memiliki penyandang tuli

When

Untuk jangka waktu 1-3 tahun kedepan

How

Dengan menggunakan media komunikasi berupa aplikasi yang menutamakan fitur *Speech Recognition*

Why

Agar terciptanya komunikasi yang mampu membantu komunikasi dengan rekan kerja non difabel di perusahaan kreatif

KONSEP PERANCANGAN

Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi dalam pembuatan konsep perancangan perangkat lunak rekan tuli ini dilakukan dengan memfokuskan komunikasi pada keyword yang didapat dari hasil *What To Say*

Strategi Pesan

A. What to Say

“Komunikasi Efektif dan Efisien”

B. How to Say

Perangkat lunak dengan fitur *Speech Recognition*

Tone and Manner : Sempel, Menarik, *To Do Point* dan kepuasan

Strategi Kreatif

Konsep Visual

Gaya visual yang digunakan adalah minimalis penuh dengan *blank space* bertujuan untuk mengutamakan fitur dan konten, serta bentuk yang dinamis bertujuan agar terkesan tidak kaku dan *user friendly*

Perancangan Logo

Berangkat dari permasalahan yang ditemukan maka nama program yang akan dipergunakan yaitu **Rekan Tuli**, peneliti mengelompokkan *keyword* yang digunakan untuk merancang logo adalah :

- Komunikasi
- Tuli
- *Connection*
- *Happiness*
- *Audio Wave*

Berikut adalah alternatif logo dari nama program :



Gambar 4.1 Alternatif Logo

Dari alternatif logo kemudian diseleksi menjadi 1 logo melalui proses test case kepada target audience, indikator keberhasilannya adalah yang mewakili dari keyword, berikut adalah pilihan beserta alasan pemilihannya.



Gambar 4.2 Logo Aplikasi

Logogram terbentuk dari telinga dan juga 2 orang sedang bersentuhan sehingga membentuk pula seperti senyuman yang disederhanakan, yang dimaksudkan bahwa sebenarnya berkomunikasi dengan penyandang tuli itu tidak rumit dan diharapkan menyenangkan dengan menggunakan aplikasi rekan tuli. *Logotype* diletakkan di samping *logogram* dengan menggunakan font “Comfortaa”, font serif ini dipilih karena *modern* dan sangat simpel, serta cocok bagi logo. Berikut adalah *typeface* untuk font “Comfortaa”.

Comfortaa Light

The quick brown fox jumps over lazy dog

Comfortaa Regular

The quick brown fox jumps over lazy dog

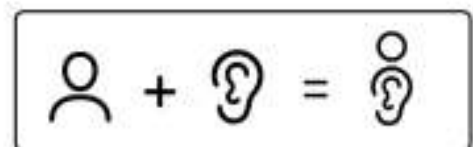
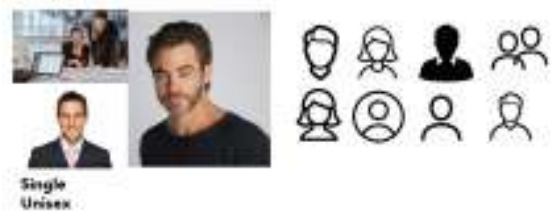
Comfortaa Bold

The quick brown fox jumps over lazy dog
1234567890

Konsep Desain

Konsep desain yang dibuat menggunakan gaya *flat design* dan *Ghost Button* agar terkesan modern, simpel serta untuk membuat interaksi pengguna sesederhana dan seefisien mungkin, dalam hal mencapai tujuan pengguna (desain yang berpusat pada pengguna). Dan padukan dengan icon dari telinga, sebagai berikut :

Profile Button



Gambar 4.3 Proses Terbentuknya Ikon Profile

Gambar Proses Terbentuknya Ikon Punctuation



Gambar 4.10 Proses Terbentuknya Ikon Microphone

Sistem Grid

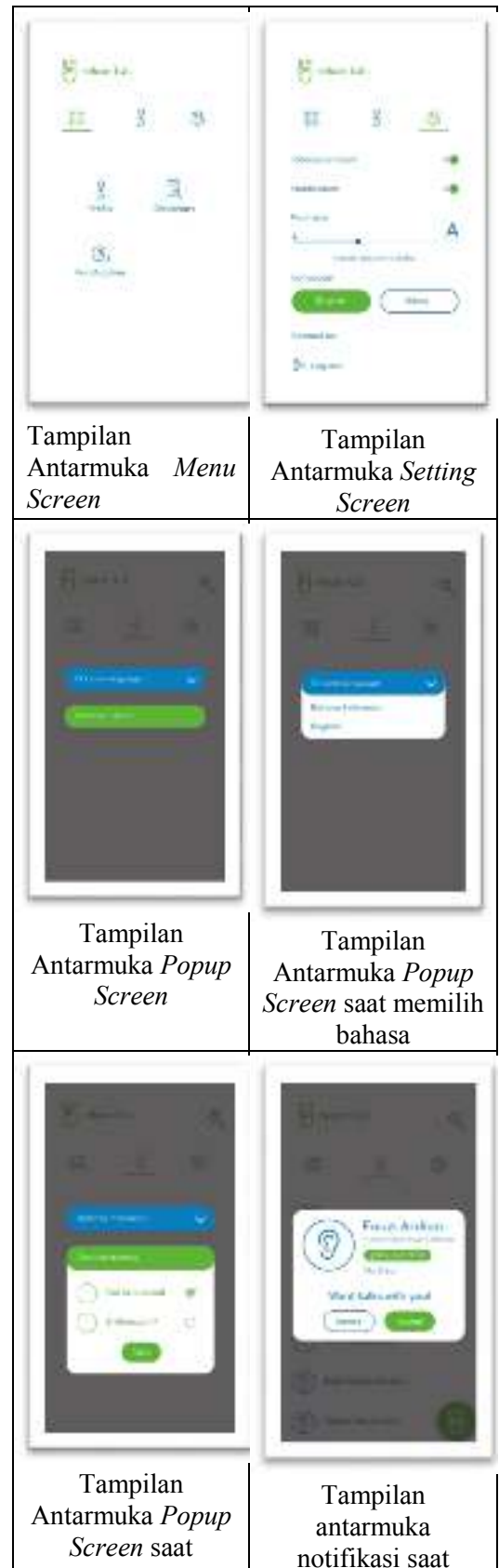
Perancangan aplikasi rekan tuli menggunakan *Modular Grid*. Dengan demikian akan terlihat pembagian yang konsisten antara kolom dan barisnya.







Gambar 4.4 Sistem Grid Modular

Tabel 4.1 Pengaplikasian pada sistem android

<p>Tampilan Antarmuka <i>Splash Screen</i></p>	<p>Tampilan Antarmuka <i>Welcome Screen</i></p>



<p>memilih lawan bicara</p>	<p>lawan bicara ingin memulai percakapan</p>
	
<p>Tampilan Antarmuka <i>loading screen</i></p>	<p>Tampilan antarmuka menambahkan teman</p>
	
<p>Tampilan Antarmuka <i>Speech Recognition</i> (nondifabel)</p>	<p>Tampilan Antarmuka <i>Speech Recognition</i> (Penyandang tuli)</p>

	
<p>Tampilan Antarmuka riwayat percakapan</p>	<p>Tampilan Antarmuka sunting profile</p>

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta analisis dan perancangan yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

5.1 SARAN

Saran dari peneliti terkait “Perancangan Aplikasi Digital sebagai Media Komunikasi antara non difabel dengan Penyandang Tuli di Perusahaan” antara lain, sebagai berikut :

1. Seiring berkembangnya teknologi, maka fitur yang dirancang tentu akan tertinggal, maka dari itu, perlu ada update terkait fitur dan juga lainnya

1. Aplikasi digital mampu membantu tercapainya komunikasi dua arah antara non difabel dengan penyandang tuli
2. Penyandang tuli dapat memahami pesan komunikator dengan jelas tanpa ada kesalahahaman pesan
2. Faktor manusia dalam berkomunikasi menjadi tidak wajar, perlu ada penelitian mendalam terkait pengalaman pengguna ketika berinteraksi ketika menggunakan medium aplikasi digital ini
3. Masyarakat turut bantu menyebarkan informasi terkait perancangan aplikasi rekan tuli ini, guna membantu meningkatkan kesejahteraan di lingkungan mereka

6. REFERENSI

- Anggraini S, Lia dan Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual, Dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Couto, Nasbahry dan Alizamar. 2016. *Psikologi Persepsi & Desain Informasi, Sebuah Kajian Psikologi Persepsi dan Prinsip Kognitif untuk Kependidikan dan Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Media Akademi
- Krug, Steve. 2013. *Don't Make Me Think*. Jakarta: Prigel Books
- Norman, Don. 2013. *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books
- Sarwono, Jonathan dan Hary Lubis. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi
- Sobur, Alex. 2017. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra
- Undang-Undang Republik Indonesia. 2016. *Penyandang Disabilitas*.
- Jurnal
- Wirawan, Mendiola. 2011. *User Experience (UX) Sebagai Bagian dari pemikiran desain dalam pendidikan tinggi* *Desain Komunikasi Visual*. BINUS University