

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan implementasi desain website *Wayfinding* Kampus UPI berbasis WCAG, dapat disimpulkan bahwa media penunjuk jalan yang dikembangkan telah mampu berfungsi secara teknis sebagai sarana navigasi interaktif bagi penyandang disabilitas. Hal ini dibuktikan melalui hasil *black-box testing* yang menunjukkan bahwa seluruh komponen sistem berjalan sesuai fungsinya. Namun demikian, efektivitas navigasi di lingkungan kampus secara keseluruhan masih belum optimal, karena hanya tujuh gedung yang tergolong ramah disabilitas, sementara lima gedung dan sebelas jalur lainnya masih memiliki keterbatasan aksesibilitas.

Proses perancangan telah dideskripsikan dan diuraikan secara sistematis, dimulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengembangan konten, hingga implementasi desain akhir. Evaluasi menggunakan *WCAG accessibility checker* dan *System Usability Scale (SUS)* juga telah dilakukan untuk mengukur kualitas dan kenyamanan penggunaan.

Secara visual, desain website telah mempertimbangkan elemen visual, tata letak, navigasi, dan interaksi pengguna. Namun, evaluasi menunjukkan bahwa urutan fokus (*focus order*) dan fitur aksesibilitas bagi pengguna tunanetra masih perlu ditingkatkan. Konten visual dan tekstual juga masih perlu dikembangkan agar lebih deskriptif dan optimal digunakan oleh *screen reader*.

Dengan demikian, meskipun website telah memenuhi aspek teknis dan mendekati tujuan utama sebagai media interaktif penunjuk jalan untuk disabilitas, perbaikan pada aspek usability dan aksesibilitas masih diperlukan agar pengalaman pengguna menjadi lebih inklusif dan optimal.

B. Rekomendasi

Untuk penulis:

Penulis disarankan untuk melanjutkan pengembangan sistem dengan memperhatikan prinsip-prinsip *user-centered design* yang lebih inklusif, khususnya dengan mengacu pada pedoman *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1*. Penguatan pada elemen *focus order*, pemberian deskripsi alternatif yang jelas, serta penyusunan konten yang kompatibel dengan *screen reader* menjadi prioritas penting dalam penyempurnaan antarmuka. Selain itu, evaluasi lanjutan dengan melibatkan lebih banyak partisipan disabilitas dapat memperkaya pemahaman terhadap kebutuhan nyata pengguna serta meningkatkan validitas temuan. Penulis juga dapat mempertimbangkan kolaborasi lintas disiplin, seperti bekerja sama dengan ahli aksesibilitas atau komunitas difabel, untuk menghasilkan solusi yang lebih aplikatif dan berdaya guna.

Untuk pembaca:

Bagi pembaca, khususnya yang berkecimpung dalam bidang desain digital, kajian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya merancang media digital yang inklusif dan dapat diakses oleh seluruh kalangan, termasuk penyandang disabilitas. Pembaca dapat menjadikan temuan ini sebagai referensi awal dalam merancang antarmuka yang tidak hanya estetis dan fungsional, tetapi juga etis secara sosial.