

LAMPIRAN

1. SK Bimbingan

	UNIVERSITAS ISLAM NUSANTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Kampus : Jl. Soekarno - Hatta No. 530 Bandung 40286. Tlp/Fax. (022) 7509708 Website : www.uninus.ac.id Email : fkp@uinus.ac.id
KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS ISLAM NUSANTARA Nomor: 31/Kep-Dek/FKIP-UIN/IV/2026	
TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR MAHASISWA	
MENIMBANG	1. Bahwa tugas akhir ialah karya ilmiah yang dibuat oleh mahasiswa sebagai prasyarat untuk mencapai derajat gelar akademik Sarjana yang memuat deskripsi saintifik hasil penelitian atau pengkajian tentang implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora, sesuai dengan keahliannya, berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, dan desain/ model; 2. Bahwa dalam upaya penyusunan artikel, diperlukan dosen pembimbing yang profesional dan memiliki kompetensi yang relevan dengan topik permasalahan sehingga artikel ilmiah tersebut dapat dipertanggungjawabkan secara akademik; 3. Bahwa tugas akhir dibuat oleh mahasiswa dengan bimbingan dosen yang selaras bidang keilmuan atau keahliannya dengan program studi, serta ditetapkan melalui Surat Keputusan Dekan.
MENGINGAT	1. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; 2. Undang-undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi; 3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi; 4. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi; 5. Peraturan Rektor Universitas Islam Nusantara No. 1 Tahun 2022 Perubahan atas Peraturan Rektor No. 3 Tahun 2020 tentang Pedoman Akademik Universitas Islam Nusantara; 6. Peraturan Rektor Universitas Islam Nusantara Nomor 4 Tahun 2022 tentang Tugas Akhir Mahasiswa Universitas Islam Nusantara
MEMPERHATIKAN	1. Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Akademik Program Sarjana FKIP Uninus; 2. Standar Prosedur Operasional FKIP Uninus tentang Pengajaran dan Bimbingan Penulisan Artikel Ilmiah; 3. Usulan penetapan Dosen Pembimbing Tugas Akhir pada Program Studi Pendidikan Luar Biasa FKIP Uninus.
MEMUTUSKAN :	
MENETAPKAN	1. Penunjukan dan Penetapan Dosen Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa
PERTAMA	1. Menunjuk dan menetapkan nama di bawah ini: Nama : Fajar Indra Septiana, S.Pd., M.Pd NIDN : 0408098902 untuk membimbing penulisan Tugas Akhir atas nama mahasiswa: Nama : DWI CITOLAKSONO NIM : 41032102221010 Program Studi : Pendidikan Luar Biasa Judul Penelitian : EKSPLORASI PEMANFAATAN APLIKASI BE MY EYES DALAM MENINGKATKAN KEMANDIRIAN AKSES INFORMASI VISUAL BAGI INDIVIDU TUNANETRA TOTAL
KEDUA	1. Prosedur pembimbingan merujuk pada Petunjuk Teknis Penyelesaian Tugas Akhir Program Sarjana (Peraturan Rektor Uninus Nomor 04 Tahun 2022 tentang Tugas Akhir Mahasiswa)
KETIGA	1. Keputusan ini berlaku selama 1 (satu) semester terhitung mulai tanggal ditetapkan. Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, maka akan diperbaiki sebagaimana mestinya.
 FKIP UNINUS FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Disetujui di : Bandung Pada tanggal : 6 April 2026 Dekan Plt. Wakil Dekan I, Dr. Farhan, S.S., M.Pd.I NIDN: 0426088402	
<u>Tembusan disampaikan kepada:</u> 1. Yth. Pimpinan Program Studi di lingkungan FKIP 2. Yth. Pimpinan Uninus, sebagai acuan untuk ditindaklanjuti; 3. Yth. Dosen Pembimbing Skripsi, sebagai dasar pelaksanaan kegiatan bimbingan; 4. Yth. Mahasiswa yang bersangkutan, sebagai dasar pelaksanaan kegiatan bimbingan; 5. Arsip.	

2. Surat Perizinan



UNIVERSITAS ISLAM NUSANTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Soekarno Hatta No. 530, Bandung 40286, Telp./Faks. +6222 7509656
<https://fkp.uninus.ac.id>, E-mail: fkip@uninus.ac.id

Nomor : 0475/Ak-4/FKIP-UIIN/VI/2026
Perihal : *Izin Mengadakan Penelitian*

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SLBN-A Citeureup Cimahi
Di
Tempat

Bismillaahirrahmaanirrahiim
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan **Tugas Akhir**, dengan ini kami memohon untuk memberikan izin kepada mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Dwi Citolaksono
NIM : 41032102221010
Prodi : Pendidikan Luar Biasa

Yang bersangkutan akan melaksanakan observasi/wawancara/penelitian di instansi/kantor/wilayah kerja Bapak/Ibu pimpin, dengan Judul:

EKSPLORASI PEMANFAATAN APLIKASI BE MY EYES DALAM Mendukung KEMANDIRIAN AKSES INFORMASI VISUAL SISWA TUNANETRA TOTAL DI SLBN-A CITEUREUP CIMAHI

Atas perhatian, bantuan dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terima kasih.

Wabillahi taufiq wal hidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bandung, 19 Mei 2026
Dekan,
Wakil Dekan I,

FKIP UNINUS
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dr. Farhan, S.S., M.Pd.I.

Tembusan disampaikan kepada Yth:
1. Dekan FKIP Uninus Bandung;
2. Ketua Program Studi Pendidikan Luar Biasa

3. Data Penelitian

PEDOMAN WAWANCARA SEMI-TERSTRUKTUR

EKSPLORASI PEMANFAATAN APLIKASI BE MY EYES DALAM MENDUKUNG KEMANDIRIAN AKSES INFORMASI VISUAL BAGI SISWA TUNANETRA TOTAL DI SLBN-A CITEUREUP CIMAH

Lokasi Penelitian : SLBN-A Citeureup Cimahi

A. Tujuan Wawancara

Wawancara ini bertujuan memperoleh informasi mengenai pengalaman siswa tunanetra total di SLBN-A Citeureup Cimahi dalam memanfaatkan aplikasi Be My Eyes. Informasi yang digali meliputi aksesibilitas antarmuka, pengalaman pengguna, serta dampak penggunaan aplikasi terhadap kemandirian dalam mengakses informasi visual.

B. Petunjuk Pelaksanaan Wawancara

1. Peneliti menjelaskan tujuan penelitian kepada partisipan sebelum wawancara dimulai.
2. Peneliti meminta persetujuan partisipan untuk mengikuti wawancara dan merekam percakapan.
3. Peneliti menjamin kerahasiaan identitas dan informasi pribadi partisipan.
4. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur. Urutan pertanyaan dapat disesuaikan dengan alur jawaban partisipan tanpa mengubah pokok informasi yang digali.

5. Peneliti dapat meminta penjelasan lebih lanjut apabila jawaban partisipan belum jelas.
6. Partisipan berhak tidak menjawab pertanyaan tertentu atau menghentikan wawancara.

C. Identitas Partisipan

Kode partisipan :

Nama lengkap :

Usia :

Jenis ketunanetraan : Total

Lama menggunakan Be My Eyes :

Frekuensi penggunaan : 1–3 kali/4–6 kali/lebih dari 7 kali per minggu

Status : Pelajar

Pembaca layar yang digunakan : TalkBack/VoiceOver/Jieshuo Screen Reader/lainnya

Sistem operasi : Android/iOS

D. Pertanyaan Pendahuluan

1. Apa aktivitas sehari-hari Adik?
2. Sejak kapan Adik mulai menggunakan telepon pintar dan pembaca layar dalam aktivitas sehari-hari?
3. Apa yang membuat Adik pertama kali tertarik menggunakan aplikasi Be My Eyes?
4. Sejak kapan Adik menggunakan aplikasi Be My Eyes?

5. Sebelum menggunakan Be My Eyes, bagaimana Adik biasanya memperoleh informasi visual, seperti warna pakaian, keadaan lingkungan, atau papan pengumuman di tempat umum? Siapa yang biasanya membantu Adik? Apa kesulitan terbesar yang Adik alami saat itu?

E. Pertanyaan Wawancara

1. Aksesibilitas Antarmuka (User Interface)

1. Bagaimana pengalaman Adik saat pertama kali menggunakan aplikasi Be My Eyes, khususnya dalam hal navigasi? Bagian apa yang paling mudah dipahami saat pertama kali digunakan? Apakah ada bagian yang terasa membingungkan? Bagaimana pengalaman Adik saat berpindah antarmenu?
2. Apakah menu, tombol, dan fitur dalam aplikasi mudah dipahami saat menggunakan pembaca layar? Apakah semua tombol terbaca dengan jelas? Pernahkah pembaca layar tidak membacakan bagian tertentu? Bagaimana respons aplikasi saat menggunakan gestur pembaca layar, apakah lambat, responsif, atau bahkan tidak merespons?
3. Apakah Adik pernah mengalami kesulitan dalam menemukan atau mengoperasikan fitur tertentu? Fitur apa yang menurut Adik paling sulit digunakan? Apa yang biasanya menyebabkan kesulitan tersebut? Bagaimana cara Adik mengatasinya?
4. Bagaimana kejelasan informasi yang diberikan oleh aplikasi, seperti label tombol atau instruksi? Dapatkah Adik memberikan contohnya?

5. Apakah terdapat bagian aplikasi yang terasa membingungkan atau kurang aksesibel? Bagian mana yang paling membingungkan? Menurut Adik, apa yang membuat bagian tersebut sulit digunakan?
6. Apakah aplikasi memberikan panduan atau kemudahan untuk mengetahui bahwa posisi kamera telepon pintar sudah mengarah secara tepat pada objek yang ingin diidentifikasi? Bagaimana biasanya Adik memastikan objek masuk ke dalam jangkauan kamera? Pernahkah posisi kamera menyebabkan informasi yang diperoleh menjadi kurang tepat?

2. Pengalaman Pengguna (User Experience)

1. Dalam situasi seperti apa Adik biasanya menggunakan aplikasi Be My Eyes? Situasi apa yang paling sering membuat Adik menggunakannya? Apakah aplikasi biasanya digunakan di rumah, sekolah, asrama, atau tempat umum? Dapatkah Adik menceritakan pengalaman terakhir ketika menggunakannya?
2. Bagaimana pengalaman Adik saat menggunakan fitur bantuan relawan? Bagaimana cara relawan menjelaskan informasi kepada Adik? Apakah Adik merasa nyaman saat berinteraksi? Pernahkah Adik memperoleh relawan yang kurang membantu?
3. Bagaimana pengalaman Adik berkaitan dengan sikap, responsivitas, dan kejelasan deskripsi yang diberikan oleh relawan? Dapatkah Adik menceritakan contoh situasinya? Apa yang paling berkesan menurut Adik? Bagaimana respons relawan saat itu?

4. Pernahkah Adik menggunakan aplikasi ini untuk membaca informasi yang bersifat pribadi atau rahasia, misalnya kartu identitas, surat dari bank, atau label obat? Bagaimana Adik menjaga kenyamanan dan privasi dalam situasi tersebut? Apa yang membuat Adik merasa nyaman atau tidak nyaman? Apakah Adik lebih memilih relawan atau Be My AI untuk informasi pribadi? Pernahkah Adik merasa khawatir mengenai privasi?
5. Bagaimana pengalaman Adik saat menggunakan fitur Be My AI? Dalam kondisi apa Adik lebih memilih menggunakan Be My AI? Apakah deskripsi yang diberikan mudah dipahami? Pernahkah Be My AI memberikan informasi yang keliru?
6. Seberapa akurat dan terperinci Be My AI dalam mendeskripsikan gambar atau objek di depan Adik?
7. Di antara fitur bantuan relawan dan Be My AI, fitur mana yang lebih nyaman atau lebih sering Adik gunakan? Apa alasan Adik lebih memilih fitur tersebut? Dalam situasi apa Adik beralih menggunakan fitur yang lain?
8. Pernahkah Adik mengalami suatu peristiwa ketika aplikasi ini terasa sangat membantu? Apa yang terjadi saat itu? Bagaimana perasaan Adik? Apa dampaknya bagi Adik?
9. Pernahkah Adik mengalami pengalaman yang kurang menyenangkan atau merasa bahwa aplikasi ini tidak membantu? Apa yang terjadi saat itu? Bagaimana perasaan Adik? Apa dampaknya bagi Adik?

10. Bagaimana perasaan Adik saat menggunakan aplikasi ini dalam situasi penting? Pernahkah Adik merasa gugup, panik, atau khawatir? Apa yang membuat Adik merasa demikian?
11. Apa kekurangan atau kendala yang masih sering Adik alami? Apakah kendala berasal dari aplikasi, koneksi internet, atau perangkat yang digunakan? Bagaimana pengaruh kendala tersebut terhadap penggunaan aplikasi? Setelah mengalami kendala, apakah Adik beralih menggunakan aplikasi lain atau tetap menggunakan Be My Eyes?

3. Dampak terhadap Kemandirian Akses Informasi Visual

1. Dalam kondisi seperti apa aplikasi ini membantu Adik merasa lebih mandiri? Aktivitas apa yang paling terasa berubah? Apa yang membuat Adik merasa lebih mandiri?
2. Apakah aplikasi ini secara khusus membantu Adik dalam menyelesaikan tugas sekolah atau kegiatan pembelajaran? Jika ya, dalam bentuk apa? Seberapa sering aplikasi digunakan untuk keperluan tersebut?
3. Meskipun sudah menggunakan Be My Eyes, dalam urusan mengakses informasi visual apa sajakah Adik masih harus meminta bantuan langsung dari orang di sekitar? Jika masih membutuhkan bantuan, mengapa aplikasi belum cukup membantu?
4. Menurut Adik, apakah aplikasi ini membantu Adik dalam mengambil keputusan secara mandiri? Keputusan seperti apa? Bisakah Adik memberikan contohnya?

5. Seberapa besar peran aplikasi ini dalam kehidupan sehari-hari Adik?

Dapatkah Adik menceritakannya?

F. Penutup

Terima kasih atas waktu dan kesediaan Adik untuk mengikuti wawancara ini. Seluruh informasi yang disampaikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian.

4. Foto Pelaksanaan Penelitian

