

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE UNTUK UKM ASHOOBIRIN FARM MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DALAM MENGOPTIMALKAN PENDATAAN DOMBA DAN MENGURANGI KESALAHAN DATA

1st Hisyam Akmal Wibawa
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
hiyamakmal@student.telkomuniversity.
ac.id

2nd Mira Rahayu
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
mirarahayu@telkomuniversity.ac.id

3rd Yusuf Nugroho Doyo Yekti
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
doyoyekti@telkomuniversity.ac.id

Abstrak— Ashoobirin Farm merupakan salah satu peternakan domba yang aktif beroperasi di daerah kota Tangerang. Ashoobirin Farm sendiri berfokus pada penjualan domba untuk keperluan acara keagamaan seperti aqiqah, qurban, dll. Selain itu peternakan ini juga tetap menerima pesanan yang memiliki jumlah banyak. Meskipun Ashoobirin Farm memiliki kandang yang kecil dan lahan yang terbatas, Ashoobirin Farm tetap dapat memenuhi permintaan konsumen. Namun, Permasalahan yang dihadapi oleh peternakan ini adalah penurunan keuntungan yang disebabkan oleh *lost sales* karena lambatnya respon konfirmasi dan kesalahan identifikasi domba yang sampai saat ini hanya mengandalkan ingatan dan pengalaman para pekerja. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *User Interface* (UI) dan juga *User Experience* (UX) aplikasi *mobile* untuk membantu pendataan domba pada Ashoobirin Farm. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Design Thinking* dan *Sprint* agar dapat memetakan secara pasti kebutuhan pengguna. Rancangan ini diverifikasi menggunakan standar *Web Content Accessibility Guidelines*(WCAG) dan *User Acceptance Testing*(UAT) untuk memastikan kecocokan rancangan dengan kebutuhan pengguna. Adanya rancangan ini dapat memberikan manfaat kepada Ashoobirin Farm dalam melakukan pendataan dan identifikasi domba yang akurat di lapangan.

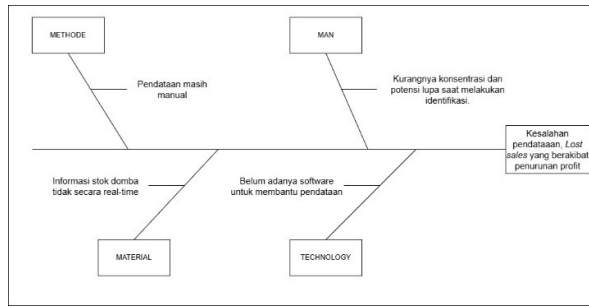
Kata kunci— *design thinking, sprint, pendataan domba, ashoobirin farm*

salah satu UMKM yang bergerak di bidang peternakan domba. Peternakan ini berada di kota Tangerang, Banten dan didirikan mulai tahun 2023. Peternakan ini berfokus pada penjualan domba untuk keperluan acara keagamaan seperti aqiqah, qurban, dll. Selain itu peternakan ini juga menjual domba untuk keperluan lainnya yaitu karkas untuk dijual ke rumah makan, domba untuk keperluan breeding, dan juga untuk keperluan penggemukan domba. Meskipun Ashoobirin Farm memiliki kandang yang kecil dan lahan yang terbatas, Ashoobirin Farm tetap dapat memenuhi permintaan konsumen. Meskipun demikian, Ashoobirin Farm tetap mengalami kendala yaitu pelanggan yang batal membeli dan juga kesalahan identifikasi domba di lapangan.

Hasil wawancara lanjutan dengan pihak Ashoobirin Farm menunjukkan bahwa masalah tersebut merupakan imbas dari permasalahan yang ada pada proses bisnis dari peternakan Ashoobirin Farm. Permasalahan terjadi pada proses konfirmasi sebelum pembelian dan juga pendataan stok terkait domba yang masih tersedia di kandang yang belum dibeli. Sulitnya melakukan pendataan domba serta masalah identifikasi domba yang ada di kandang merupakan kendala utama. Pendataan domba sangat sulit karena pencatatan masih dilakukan secara manual. Ini membuat mengelola data penting seperti berat dan umur domba, yang sangat penting untuk penjualan domba, menjadi sulit. Data yang salah atau tidak lengkap juga sering menghambat proses penjualan. Untuk memetakan masalah dengan lebih jelas, digunakan fishbone agar inti permasalahan dan juga penyebabnya dapat terlihat dengan jelas.

I. PENDAHULUAN

Sektor peternakan memiliki kontribusi besar dalam pemenuhan kecukupan pangan dan gizi nasional, khususnya pangan sumber protein hewani[1]. Salah satu sub-sektor peternakan yang ikut menyumbang protein hewani adalah sektor domba. Ashoobirin Farm merupakan



Gambar 1. Fishbone Diagram

Dari permasalahan di atas terdapat 4 faktor utama yang menyebabkan penurunan profit Ashoobirin Farm, yaitu lost sales dan kerugian akibat kesalahan pendataan. Berdasarkan alternatif solusi yang ada, perancangan UI/UX aplikasi mobile menjadi pilihan utama untuk membantu pendataan dan mengurangi kesalahan yang berdampak pada penurunan profit penjualan domba.

II. KAJIAN TEORI

A. Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai sekumpulan komponen yang saling berhubungan mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengawasan dan pengambilan keputusan dalam suatu organisasi[2].

B. Aplikasi

Aplikasi adalah program yang siap untuk digunakan yang dirancang untuk melakukan fungsi tertentu bagi pengguna yang menggunakan layanan aplikasi. Aplikasi juga dapat digabungkan dengan aplikasi lain yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu[3].

C. User Interface (UI)

UI atau *User Interface* adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan UI adalah tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, text entry fields, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk layout, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil. [4].

D. User Experience (UX)

User Experience atau UX adalah pengalaman atau persepsi pengguna ketika menggunakan suatu produk atau layanan dimana produk atau layanan tersebut akan dikembangkan menjadi situs web atau aplikasi. *User experience* ini akan dirasakan ketika pengguna berinteraksi pada produk atau layanan dan mengetahui apakah pengguna dapat dengan mudah memahami dalam menggunakan produk tersebut[5].

E. Design Sprint

Design Sprint adalah metode untuk mengatasi permasalahan dalam jangka panjang atau pendek, yang dikembangkan oleh Jake Knapp dan rekan-rekannya di Google Ventures. *Design sprint* adalah proses yang direncanakan dengan baik, terdiri dari langkah dan alat untuk mendapatkan solusi kreatif dan mengujinya kepada pengguna. *Design Sprint* berfokus pada menghasilkan ide, membuat/belajar dari iterasi desain

awal, dan menghasilkan ide baru untuk membuat iterasi desain berikutnya[6].

F. User Acceptance Test (UAT)

User Acceptance Testing (UAT) merupakan proses verifikasi bahwa solusi yang dibuat dalam sistem sudah sesuai untuk pengguna. Proses ini berbeda dengan pengujian sistem melainkan memastikan bahwa solusi dalam sistem tersebut akan bekerja untuk. Umumnya UAT dilakukan oleh pengguna untuk memastikan apakah solusi sudah sesuai untuk pengguna.[7]. Menurut Abraham dan Ismail[8] UAT (*User Acceptance Test*) dapat dilakukan dengan bobot penilaian sebagai berikut.

Tabel 1. Bobot Penilaian UAT

Bobot Penilaian	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Setelah melakukan pembobotan, akan dilakukan penilaian berdasarkan pertanyaan yang ada. Setelahnya, Akan dilakukan perhitungan nilai kepuasan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kepuasan} = \frac{\text{Nilai Rata - Rata}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus di atas, akan dilakukan perhitungan presentase kepuasan untuk digunakan dalam interpretasi kepuasan pengguna berdasarkan tabel II-3. Dimana interpretasi kepuasan pengguna akan dibagi menjadi 5 kategori sebagai berikut.

Tabel 2. Interpretasi kepuasan pengguna

Presentase	Keterangan
0 % - 20 %	Sangat Tidak Baik
21 % - 40 %	Tidak Baik
41 % - 60 %	Cukup
61 % - 80 %	Baik
81 % - 100 %	Sangat Baik

G. World Content Accessibility Guideline (WCAG)

WCAG atau Web Content Accessibility Guidelines merupakan standar keteknikan perancangan konten dikembangkan melalui proses W3C bekerja sama dengan individu dan organisasi di seluruh dunia, dengan tujuan menyediakan satu standar bersama untuk aksesibilitas konten web yang memenuhi kebutuhan individu, organisasi, dan pemerintah secara internasional. WCAG dirancang untuk mereka yang menginginkan atau membutuhkan standar untuk aksesibilitas web, termasuk untuk aksesibilitas seluler[9]. WCAG memiliki 3 tingkatan, yaitu:

- Level A (standar minimum). Level A pada WCAG di rekomendasikan kepada pengguna umum, sehingga seringkali menjadi persyaratan minimum yang harus dipenuhi dalam pembuatan konten.
- Level AA (standar yang direkomendasikan). Level AA pada WCAG di rekomendasikan kepada penyandang disabilitas, sehingga seringkali menjadi standar yang direkomendasikan dalam perancangan konten agar ramah disabilitas.

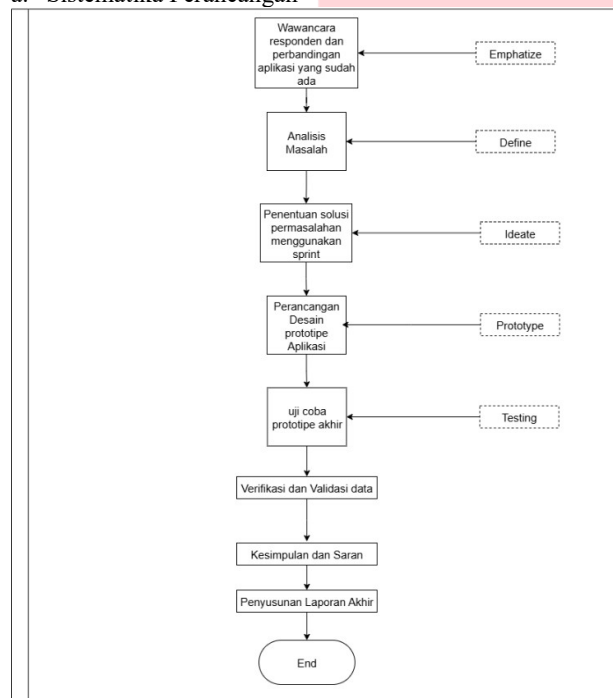
- c. Level AAA (standar optimal). Level AAA pada WCAG di rekomendasikan kepada penyandang disabilitas berat yang tidak dapat dijangkau oleh level AA, sehingga level AAA dikhususkan untuk konten kompleks yang dapat diakses oleh banyak pengguna disabilitas.

H. Design Thinking

Design Thinking sering digambarkan sebagai pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada manusia yang menekankan observasi, kolaborasi, pembelajaran cepat, visualisasi ide, pembuatan prototipe konsep yang cepat, penanganan kompleksitas dan masalah yang tidak terdefinisi dengan jelas secara bersamaan[10]. Menurut Ayu dan Wijaya [11] *Design Thinking* memiliki 5 tahap dalam perencanaannya yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

III. METODE

a. Sistematika Perancangan



Gambar 2. Sistematika Perancangan

1) Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan dua jenis data utama yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui observasi lapangan dan wawancara dengan pihak Ashoobirin Farm untuk mengidentifikasi kebutuhan serta permasalahan yang dihadapi. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari studi literatur dan perbandingan dengan aplikasi pendataan yang telah ada sebelumnya, untuk memperkaya pemahaman dan mendukung perancangan sistem yang sesuai dengan konteks pengguna.

2) Tahap Pengolahan Data

Setelah data terkumpul, tahap pengolahan dilakukan dengan memetakan hasil wawancara menggunakan empathy map untuk mengidentifikasi aspek *says*, *thinks*, *does*, dan *feels* dari pengguna. Dari sini diperoleh *pain* dan *gain* pengguna yang menjadi dasar dalam proses ideasi. Tahap ini bertujuan untuk

memahami kebutuhan pengguna secara mendalam dan merumuskan solusi awal yang relevan terhadap permasalahan yang ditemukan.

Selanjutnya dilakukan proses ideasi menggunakan metode *Sprint* yang terdiri dari lima tahapan, dimulai dari identifikasi masalah, pencarian solusi, pembuatan *low-fidelity mockup*, pengembangan *storyline*, dan uji coba menggunakan *User Acceptance Testing (UAT)*. Setelah mendapatkan umpan balik, rancangan ditingkatkan menjadi *high-fidelity mockup* dan diuji ulang oleh tujuh responden untuk memperoleh masukan tambahan yang digunakan dalam iterasi perbaikan desain UI/UX.

3) Tahap Verifikasi dan Validasi

Tahap akhir adalah verifikasi dan validasi desain yang telah dihasilkan. Verifikasi dilakukan dengan mengacu pada standar *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG)* level A untuk memastikan rancangan memenuhi prinsip aksesibilitas. Sementara itu, validasi dilakukan melalui UAT kepada pengguna dan ahli guna menilai tingkat kelayakan serta penerimaan rancangan aplikasi pendataan yang telah dikembangkan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Aplikasi eksisting

Aplikasi eksisting yang akan dijadikan contoh adalah aplikasi pendataan dari peternakan.id Pada aplikasi tersebut ada beberapa fitur yang dapat dijadikan referensi untuk pembuatan UI/UX yaitu pendataan dan penjualan. Dimana dua fitur tersebut dapat diadaptasi kedalam pendataan domba. Namun, pada fitur pendataan perlu dilakukan modifikasi ulang karena pada aplikasi eksisting, pendataan dilakukan pergrup, sedangkan domba perlu pendataan per ekor.

B. Empathize

Pada tahap ini dilakukan wawancara terhadap 4 *user* dari pihak Ashoobirin Farm dengan keterangan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Wawancara

Nama	Kendala Yang dialami	Fitur yang diharapkan
Pak Mukti	Kesulitan dalam identifikasi domba (jenis dan umur) yang kadang menyebabkan kerugian. Pendataan masih manual menggunakan Excel	Sistem yang dapat mendata penjualan domba (jumlah dan jenis) dan database untuk domba yang sudah terjual.
Pak Ade	Sering salah identifikasi kambing (jenisnya) karena hanya mengandalkan ingatan, menyebabkan kerugian.	Fitur labelling untuk domba agar tidak salah identifikasi dan tidak perlu mengingat banyak detail.
Pak Rino	Sering menunggu Pak Ade karena sulit dihubungi saat ingin menjual domba.	Fitur yang dapat menunjukkan domba sudah terjual atau belum.
Pak Ali	Kesulitan dalam konfirmasi domba mana yang sudah terjual, sering harus menunggu Pak Ade.	Sistem yang bisa menampilkan informasi domba (jenis, status terjual, harga) agar mudah dilihat.

Hasil wawancara dari ke-4 *user* tersebut akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan *empathy map* pada tahap selanjutnya.

C. Define

Dari ke-4 *user* yang telah diwawancarai sebelumnya, didapatkan *empathy map* dari para *user* yang pada hasil akhirnya terdapat *pain* dan *gain* para *user*. *Pain* yang dialami para *user* adalah:

- Kesalahan identifikasi domba di lapangan
- Pencatatan data domba masih manual
- Tanda pengenalan existing mudah hilang
- Konfirmasi secara manual
- Perhitungan keuangan masih manual

berikut *gain* yang di inginkan para *user*:

- Identifikasi domba secara akurat di lapangan
- Pencatatan data domba otomatis
- Sistem identifikasi yang tahan lama
- Konfirmasi data secara otomatis
- Perhitungan keuangan otomatis

D. Ideate

Pada tahap ini akan dilakukan ideasi dengan metode *sprint*, Dimana pada metode ini akan dilakukan ideasi secara cepat dalam jangka waktu 5 hari untuk menyelesaikan permasalahan. Berikut merupakan 5 tahap dalam metode *sprint*:

a. Hari pertama (Menentukan Permasalahan)

Pada hari pertama didapatkan permasalahan utama yang akan di selesaikan yaitu :

- Pendataan yang masih dilakukan secara manual, sehingga rentan terhadap kesalahan pencatatan dan kehilangan data.
- Identifikasi domba di lapangan hanya mengandalkan ingatan, tanpa adanya sistem penandaan yang jelas, yang menyebabkan kebingungan saat pencatatan atau pemeriksaan domba.

b. Hari Kedua (Menentukan solusi dan ide-ide)

Pada hari kedua didapatkan solusi dan ide-ide yang dirangkum menjadi beberapa poin utama, yaitu:

- Pengembangan aplikasi digital sebagai alat utama untuk melakukan pendataan domba dengan dilengkapi dokumentasi virtual.
- Penerapan sistem pelabelan pada domba, misalnya dengan QR code, untuk memudahkan proses identifikasi di lapangan.
- Pendataan penjualan dalam periode tertentu.

Berdasarkan solusi tersebut, ditentukan beberapa fitur utama yang akan dibangun dalam aplikasi:

- Fitur pembuatan label domba, untuk mencetak atau menghasilkan identitas unik pada setiap domba.
- Fitur deteksi atau pemindaian label, untuk membaca QR code yang telah ditempel pada domba.
- Fitur tracking keuangan, yang memungkinkan pencatatan dan pemantauan pengeluaran maupun pemasukan dalam usaha peternakan

c. Hari Ketiga (Menuangkan ide kedalam *wireframe*)

Pada hari ketiga dilakukan pembuatan *wireframe* berdasarkan ide yang sudah ada pada hari kedua. Berikut merupakan fitur utama yang ada pada aplikasi:

- Scan QR – untuk membaca label QR code pada domba.

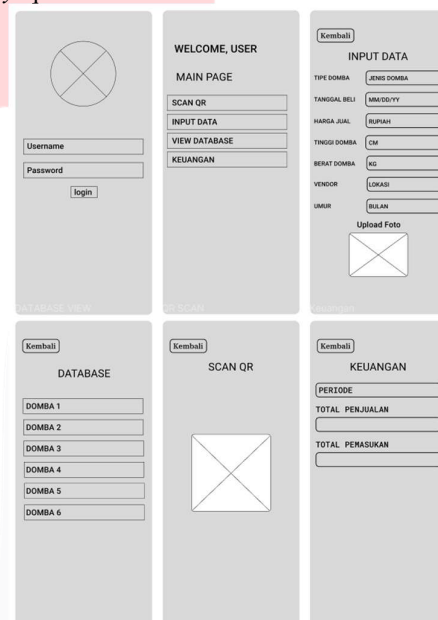
- Read QR – untuk menampilkan detail informasi domba berdasarkan QR code yang dipindai.
- Pengecekan Database – untuk melihat data keseluruhan populasi domba beserta riwayat masing-masing.
- Keuangan – untuk mencatat dan memantau transaksi keuangan harian hingga bulanan.

d. Hari Keempat (Melakukan *prototyping* terhadap *low-fidelity design*).

Pada hari keempat dilakukan pembuatan *storyboard* prototype dengan skema seperti berikut:

- Pengguna memindai QR code yang terdapat pada domba.
- Sistem menampilkan detail data domba seperti usia, berat, dll.
- Pengguna mencatat transaksi keuangan yang berkaitan dengan penjualan domba

Dengan skema demikian, berikut ini adalah *mockup low-fidelity* aplikasi:



Gambar 5. *Mockup Low-fidelity*

Dengan adanya *mockup* berikut menandakan penyusunan aplikasi dapat dilanjutkan ke tahap testing bersama tim penyusun yaitu ahli dan juga *user* dari pihak peternakan Ashoobirin Farm.

e. Hari Kelima (Testing bersama tim penyusun).

Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap *low-fidelity Mockup* bersama tim penyusun *wireframe* yaitu ahli dan *intended user*. *Testing* dilakukan menggunakan metode UAT (*User Acceptance Test*) dengan bobot penilaian sebagaimana pada tabel 4.

Tabel 4. Bobot Penilaian UAT

Bobot Penilaian	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Scoring dilakukan dengan metode FGD melalui *gform* bersama *user* dan ahli untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Di dapatkan hasil *scoring* seperti berikut:

Tabel 5. UAT hasil *scoring* bersama tim penyusun

No.	Aspek	Ahli	User
1	Mudah dipahami	5	5
2	Font mudah dibaca	4	4
3	Kemudahan pada alur input Data	4	5
4	Navigasi Sederhana	5	4
5	Media sudah cukup baik	5	4

Berdasarkan tabel di atas, Akan dilakukan perhitungan nilai kepuasan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kepuasan} = \frac{\text{Nilai Rata - Rata}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100\%$$

Sehingga, dari rumus berikut didapatkan *score* kepuasan terhadap *low-fidelity mockup* sebagai berikut:

- Mudah dipahami mendapatkan skor 100%
- Font Mudah dibaca mendapatkan skor 80%
- Kemudahan pada alur input data mendapatkan skor 90%
- Navigasi sederhana mendapatkan skor 90%
- Media sudah cukup baik mendapatkan skor 90%

Setelah mendapatkan hasil dari penilaian responden, selanjutnya akan dilakukan interpretasi hasil UAT dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Interpretasi kepuasan pengguna

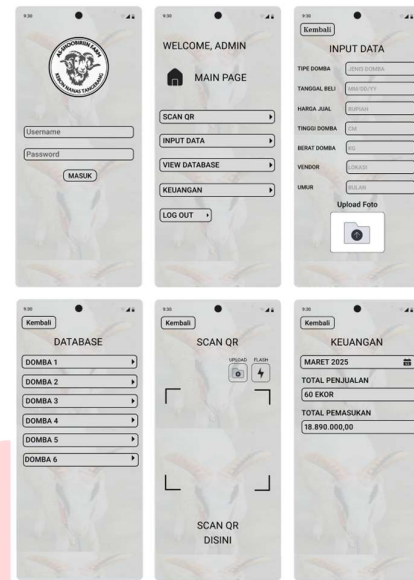
Presentase	Keterangan
0 % - 20 %	Sangat Tidak Baik
21 % - 40 %	Tidak Baik
41 % - 60 %	Cukup
61 % - 80 %	Baik
81 % - 100 %	Sangat Baik

Dengan rata-rata hasil penilaian melebihi 81%, menandakan pengguna sudah merasa puas dengan hasil *low-fidelity mockup* dan merasa desain sudah sangat baik. Adapun beberapa masukan dari hasil *testing* yaitu, berikut merupakan *feedback* yang didapatkan:

- Menambahkan logout pada menu utama.
- Menambahkan konfirmasi saat input data.
- Menambahkan fitur upload dan flashlight di menu scan QR.
- Konsistensi headline per halaman.

E. Prototyping

Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan *high-fidelity* berdasarkan *feedback* sebelumnya. berikut merupakan *mockup high-fidelity* aplikasi:



Gambar 6. Mockup high-fidelity

F. Testing

Pada tahap ini dilakukan uji coba *high-fidelity* terhadap 7 *user*, yaitu 4 orang *user* dari pihak Ashoobirin Farm, 2 orang awam, dan 1 Ahli UI. Setelah melakukan *testing*, didapatkan *feedback* seperti berikut:

- Pertukaran posisi Input data dan Scan QR.
- Tipe domba diganti menjadi jenis domba.
- Tampilan pada menu keuangan di ganti menjadi Total penjualan (ekor) dan Total penjualan (Rp).
- Menu keuangan diganti menjadi penjualan agar tidak rancu.
- Pewarnaan kurang kontras.
- Konsistensi bahasa.

Dengan *feedback* tersebut, dilakukan penyempurnaan Kembali pada *mockup high-fidelity* sehingga hasil akhir rancangan menjadi seperti berikut:



Gambar 7. High-fidelity mockup final iteration

G. User Acceptance Testing High-fidelity mockup final iteration

Setelah melakukan verifikasi dan testing terhadap user, masing-masing user dikirim link *Mockup* untuk kemudian dilakukan scoring terhadap rancangan UI aplikasi. Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap *high-fidelity Mockup* bersama 4 *intended user* dan juga 1 ahli. *Testing* dilakukan menggunakan metode UAT (*User Acceptance Test*) melalui penilaian *Google Form* dengan bobot penilaian seperti sebelumnya. Pada *User Acceptance Test* berbasis *scoring* kali ini, dilakukan pengujian terhadap 11 aspek. 4 diantaranya adalah aspek yang telah diujikan pada pengujian *low-fidelity* dan sisanya adalah aspek baru yang akan diujikan pada *high-fidelity* untuk menjawab permasalahan yang terdefinisi pada tahap *define* metode *design thinking*. Keterangan pada UAT akan disingkat sebagai berikut :

- A. Sangat Tidak Setuju (STS)
- B. Tidak Setuju (TS)
- C. Cukup (C)
- D. Setuju (S)
- E. Sangat Setuju (SS)

Berikut merupakan hasil scoring dari UAT rancangan aplikasi:

Tabel 7. Scoring UAT

No	Pertanyaan	Nilai Responden				
		STS	TS	C	S	SS
1.	Mudah dipahami	0	0	0	1	4
2.	Font mudah dibaca	0	0	0	2	3
3.	Navigasi Sederhana	0	0	0	3	2
4.	Rancangan sudah cukup baik.	0	0	0	4	1
5.	Tampilan aplikasi menarik secara visual	0	0	0	2	3
6.	Warna yang digunakan nyaman di mata	0	0	0	3	2
7.	Rancangan ini dapat membantu identifikasi domba secara tepat dan tepat di lapangan	0	0	0	1	4
8.	Rancangan ini dapat membantu pencatatan data domba menjadi digital	0	0	0	1	4

No	Pertanyaan	Nilai Responden				
		STS			STS	
9.	Rancangan ini dapat membantu memberikan label yang tahan lama pada domba	0	0	0	2	3
10.	Rancangan ini dapat mempercepat at lajur konfirmasi	0	0	0	2	3
11.	Rancangan ini dapat membantu pencatatan penjualan menjadi otomatis?	0	0	0	2	3

Berdasarkan tabel di atas, Akan dilakukan perhitungan nilai kepuasan dengan rumus seperti sebelumnya. Dari rumus berikut didapatkan *score* kepuasan terhadap *high-fidelity mockup* sebagai berikut:

1. Mudah dipahami mendapatkan skor 96%
2. Font Mudah dibaca mendapatkan skor 92%
3. Navigasi sederhana mendapatkan skor 88%
4. Media sudah cukup baik mendapatkan skor 84%
5. Tampilan aplikasi secara visual mendapatkan skor 92%
6. Warna yang di gunakan nyaman di mata mendapatkan skor 96%
7. Rancangan dapat membantu identifikasi domba mendapatkan skor 96%
8. Rancangan dapat membantu pencatatan data domba mendapatkan skor 96%
9. Rancangan dapat membantu labelling yang tahan lama mendapatkan skor 92%
10. Rancangan dapat mempercepat konfirmasi mendapatkan skor 92%
11. Rancangan dapat membantu pencatatan penjualan mendapatkan skor 92%

Setelah mendapatkan hasil dari penilaian responden, selanjutnya akan dilakukan interpretasi hasil UAT dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Interpretasi kepuasan pengguna

Presentase	Keterangan
0 % - 20 %	Sangat Tidak Baik
21 % - 40 %	Tidak Baik
41 % - 60 %	Cukup
61 % - 80 %	Baik
81 % - 100 %	Sangat Baik

Dengan rata-rata hasil penilaian melebihi 81%, menandakan pengguna sudah merasa puas dengan hasil *high-fidelity mockup* dan merasa desain sudah sangat baik.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada Ashoobirin Farm diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap Ashoobirin Farm menggunakan metode *design thinking*, telah dihasilkan rancangan UI/UX aplikasi *mobile* yang dapat membantu pendataan dan juga domba di peternakan yang selama ini dilakukan secara manual. Pada rancangan ini terdapat fitur seperti pembaca QR dan juga pembuatan QR untuk bisa membantu pendataan. Dan juga terdapat fitur database dan keuangan untuk bisa membantu pendataan domba
2. Berdasarkan hasil uji kelayakan dan penerimaan rancangan UI/UX aplikasi *mobile* menggunakan metode *user acceptance testing*, pengguna merasa aplikasi ini layak digunakan dan diterima. Hal ini didasari hasil UAT pada bab 5 yang mendapatkan penilaian melebihi 85% dari ke-11 aspek yang ditanyakan kepada para *user*.

REFERENSI

- [1] Brin, In *Imbuhan Pakan Ternak Berbasis Mikroba Dan Tanaman Dalam Mendukung Pembangunan Peternakan Berkelanjutan Di Indonesia*, Brin, 2024.
- [2] H. Wijoyo, A. Ariyanto, A. Sudarsono And K. D. Wijayanti, *Sistem Informasi Manajemen*, Penerbit Insan Cendekia Mandiri, 2021.
- [3] Parjito, O. Rahmawati And F. Ulum, "Rancang Bangun Aplikasi E-Agribisnis Untuk Meningkatkan Penjualan Hasil Tanaman Hortikultura," *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (Jatika)* Vol. 3, No. 3, Pp. 354-365, 2022.
- [4] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan And A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *Jurnal Digit* Vol. 10, No.2, Pp. 208-219, 2020.
- [5] R. N. Fadilah And D. Sweetania, "Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Juit* Vol 2 No. 2, Pp. 132-146, 2023.
- [6] R. P. Sutanto, "Design Sprint Dalam Kuliah: Eksplorasi Metode Pembelajaran Baru Pada Mata Kuliah Design Thinking," *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, Pp. 8-16, 2021.
- [7] E. Suprpto, "User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang," *Jurnal Civronlit Unbari*, 6(2), Pp. 54-58, 2021.
- [8] J. Abraham And I. E. Ismail, "Unit Testing Dan User Acceptance Testing Pada Sistem Informasi Pelayan Kategorial Pelayanan Anak," 2021.
- [9] M. Meinel, T. T. Eismann, C. V. Baccarella, S. K. Fixson And K.-I. Voigt, "Does Applying Design Thinking Result In Better New Product Concepts Than A Traditional Innovation Approach? An Experimental Comparison Study," *European Management Journal* 38, Pp. 661-671, 2020.
- [10] T. B. Ayu And N. Wijaya, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android," *2nd Mdp*