

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN APLIKASI PARTNER TANI
BERBASIS WEB MELALUI METODE DESIGN
THINKING DAN USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE
(STUDI KASUS: PETANI DI KECAMATAN RAKIT)**



**CUT LUNA SABRINA
17103026**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2024**

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN APLIKASI PARTNER TANI
BERBASIS WEB MELALUI METODE DESIGN
THINKING DAN USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE
(STUDI KASUS: PETANI DI KECAMATAN RAKIT)**

**DESIGNING A WEB-BASED PARTNER TANI
APPLICATION THROUGH DESIGN THINKING AND
USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE METHODS
(CASE STUDY: FARMERS IN RAKIT SUB-DISTRICT)**

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



**CUT LUNA SABRINA
17103026**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PERANCANGAN APLIKASI PARTNER TANI
BERBASIS WEB MELALUI METODE DESIGN
THINKING DAN USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE
(STUDI KASUS: PETANI DI KECAMATAN RAKIT)**

**DESIGNING A WEB-BASED PARTNER TANI
APPLICATION THROUGH DESIGN THINKING AND
USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE METHODS
(CASE STUDY: FARMERS IN RAKIT SUB-DISTRICT)**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

**CUT LUNA SABRINA
17103026**

**Fakultas Informatika
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal 30 April 2024**

Pembimbing Utama



**Sarah Astiti, S.Kom., M.MT
NIDN.0610108905**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN APLIKASI PARTNER TANI
BERBASIS WEB MELALUI METODE DESIGN
THINKING DAN USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE
(STUDI KASUS: PETANI DI KECAMATAN RAKIT)

DESIGNING A WEB-BASED PARTNER TANI
APPLICATION THROUGH DESIGN THINKING AND
USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE METHODS
(CASE STUDY: FARMERS IN RAKIT SUB-DISTRICT)

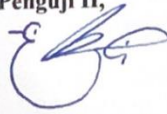
Disusun Oleh
CUT LUNA SABRINA
17103026

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir
Pada Jumat, 3 Mei 2024

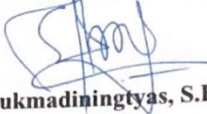
Penguji I,


Khairun Nisa Meiah
Ngafidin, S.Pd., M.Kom
NIDN.0618059401

Penguji II,


Nicolaus Euclides Wahyu
Nugroho, S.Kom., M.Cs
NIDN.0605129401

Penguji III,


Sukmadiningtyas, S.Kom.,
M.Kom
NIDN.0629119302

Pembimbing Utama,


Sarah Astiti, S.Kom., M.MT
NIDN.0610108905

Dekan,


Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom.
NIK.19820008

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Cut Luna Sabrina
NIM : 17103026
Program Studi : S1 Sistem Informasi

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**PERANCANGAN APLIKASI PARTNER TANI BERBASIS WEB
MELALUI METODE DESIGN THINKING DAN USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (STUDI KASUS: PETANI DI KECAMATAN RAKIT)**

Dosen Pembimbing Utama : Sarah Astiti, S.Kom., M.MT
Dosen Pembimbing Pendamping : -

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 29 April 2024,
Yang Menyatakan,



Cut Luna Sabrina

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI PARTNER TANI BERBASIS WEB MELALUI METODE DESIGN THINKING DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (STUDI KASUS: PETANI DI KECAMATAN RAKIT)”**. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan banyak pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T., Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto, yang telah memberikan arahan dan kebijakan yang mendukung selama masa studi.
2. Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom., Dekan Institut Teknologi Telkom Purwokerto, yang telah memberikan dorongan dan motivasi selama masa studi.
3. Dwi Mustika Kusumawardani, S.Kom., M.Kom., Ketua Program Studi Institut Teknologi Telkom Purwokerto, yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama masa studi.
4. Sarah Astiti, S.Kom., M.MT., Dosen pembimbing utama tugas akhir, yang telah dengan sabar dan telaten membimbing, mengarahkan, dan memberikan masukan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
5. Orang tua tercinta, Azan Magribi dan Siti Kodaryati, yang telah memberikan cinta, kasih sayang, doa, dan dukungan moral serta finansial yang tiada henti.
6. Cut Geubrina Dwi Maharani, adik yang sangat berarti dalam perjalanan hidup dan sumber kebahagiaan, yang selalu memberi dukungan setiap harinya tiada henti.
7. Alif Nur Rohman, kekasih tercinta, terkasih dan tersayang, yang selalu menjadi penguat dan penyemangat dalam proses pengerjaan skripsi.
8. Nurul Huda dan Mufi Oktaviani, teman sejak kecil yang selalu menemani dalam suka duka.
9. Jois Noveliani Puteri, Claudia Larasvaty, Deny Putri Pratiwi, Jihan Kumala, teman seperjuangan yang selalu membantu dalam memotivasi selama perkuliahan.
10. Saefatun Afri dan Sembara, teman purwokerto yang selalu hadir dalam masa sulit.
11. Anggota Stray Kids Lee know, Riize Anton, Byeon Woo Seok, serta idol k-pop lainnya yang selalu memberikan motivasi dalam menjalankan aktivitas serta dalam penulisan tugas akhir.

13. Keluarga tercinta, yang selalu memberikan semangat dan motivasi selama proses penyusunan tugas akhir ini.
14. Teman-teman seperjuangan, yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama masa studi.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan tugas akhir ini di masa depan.

Akhir kata, penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi diri sendiri, almamater, dan masyarakat luas.

Purwokerto, 29 April 2024
Penulis,



Cut Luna Sabrina
NIM.17103026

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	Kesalahan!	Bookmark	tidak ditentukan.
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	Kesalahan!	Bookmark	tidak ditentukan.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	Kesalahan!		Bookmark tidak ditentukan.
KATA PENGANTAR.....			iv
DAFTAR ISI.....			v
DAFTAR TABEL.....			viii
DAFTAR GAMBAR.....			ix
DAFTAR LAMPIRAN.....			x
ABSTRAK.....			xi
ABSTRACT.....			xii
1. BAB I PENDAHULUAN.....			1
1.1. Latar Belakang Masalah.....			1
1.2. Perumusan Masalah.....			4
1.3. Pertanyaan Penelitian.....			4
1.4. Tujuan Penelitian.....			4
1.5. Batasan Masalah.....			5
1.6. Manfaat Penelitian.....			5
1.6.1. Manfaat Penelitian Teoritis.....			5
1.6.2. Manfaat Penelitian Praktis.....			6
2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....			7
2.1. Tinjauan Pustaka.....			7
2.2. Landasan Teori.....			21
2.2.1. Recruiting and Hiring Employees.....			21
2.2.2. Design Thinking.....			22
2.2.3. Prototyping.....			26
2.2.4. Unified Modeling Language (UML) Diagrams.....			26
2.2.4.1. Use Case Diagrams.....			27
2.2.5. User Experience Questionnaire (UEQ).....			28
3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....			32

3.1.	Objek dan Subjek Penelitian	32
3.2.	Alat dan Bahan Penelitian	32
3.2.1	Alat Penelitian	32
3.3.	Diagram Alir Penelitian	33
3.3.1.	Identifikasi Masalah	34
3.3.2.	Studi Literatur	35
3.3.3.	Wawancara dan Observasi	35
i.	Pengumpulan Data (<i>Emphatize</i>)	36
ii.	Analisis Kebutuhan (<i>Define</i>)	36
iii.	Analisis Solusi (<i>Ideate</i>)	37
iv.	Perancangan (<i>Prototype</i>)	37
v.	Pengujian <i>User Experience Questionnaire (Test)</i>	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		40
4.1	Analisis Sistem (<i>Emphatize</i>)	40
4.2	Pengumpulan Kebutuhan (<i>Define</i>)	40
4.2. 1	Kebutuhan Pengguna	41
4.2.2	Kebutuhan Sistem	42
4.3	Analisis Solusi (<i>Ideate</i>)	42
4. 3.1	<i>Solution Idea</i>	45
4.3.2	<i>Affinity Diagram</i>	45
4.4	Hasil Perancangan (<i>Prototype</i>)	45
b.	Pengujian Rancangan Sistem (<i>Testing</i>)	70
i.	Hasil Iterasi	70
ii.	Pengukuran Pengalaman Pengguna (<i>Test</i>)	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		79
c.	Kesimpulan	79
a.	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		81
LAMPIRAN		83

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	8
Tabel 3. 1 Alat Penelitian	32
Tabel 3. 2 Detail Item Per Variabel Kuisisioner	38
Tabel 4. 1 Hasil Iterasi Rancangan Sistem.....	70
Tabel 4. 2 Konversi Nilai UEQ	73
Tabel 4. 3 Rata-Rata Skala User Experience Questionnaire (UEQ)	73
Tabel 4. 4 Hasil Benchmark dari Rata-Rata UEQ Setiap Item	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik Tingkat Pengangguran Terbuka Kabupaten Banjarnegara (Persen) [4].....	3
Gambar 2. 1 Six Steps of Design Thinking[21].....	24
Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian	34
Gambar 4. 1 Use Case Diagram Aplikasi Web Partner Tani.....	42
Gambar 4. 2 Halaman User Login.....	46
Gambar 4. 3 Halaman Daftar Akun User	48
Gambar 4. 4 Halaman Lupa Password User.....	49
Gambar 4. 5 Halaman Home User.....	50
Gambar 4. 6 Halaman Pop Up Nama Pengguna	51
Gambar 4. 7 Halaman Detail Jasa yang Dijual.....	52
Gambar 4. 8 Halaman Setting Profile.....	53
Gambar 4. 9 Halaman Unggah Jasa.....	54
Gambar 4. 10 Halaman Offering Job.....	55
Gambar 4. 11 Halaman Membuat Laporan Pengaduan.....	56
Gambar 4. 12 Halaman Riwayat Pesanan	57
Gambar 4. 13 Halaman Pesanan Berlangsung.....	58
Gambar 4. 14 Halaman Bookmark	59
Gambar 4. 15 Halaman Login Administrator	60
Gambar 4. 16 Halaman Lupa Password	61
Gambar 4. 17 Halaman Home Administrator	62
Gambar 4. 18 Halaman Log Out Akun	63
Gambar 4. 19 Halaman Setting Profile Akun Administrator	64
Gambar 4. 20 Halaman Buat Akun Pengguna	64
Gambar 4. 21 Halaman Data Pengguna.....	65
Gambar 4. 22 Halaman Detail Data Pengguna.....	66
Gambar 4. 23 Halaman Data Jasa.....	67
Gambar 4. 24 Halaman Detail Data Jasa.....	68
Gambar 4. 25 Halaman Data Transaksi	69
Gambar 4. 26 Halaman Data Laporan	69
Gambar 4. 27 Grafik Rata-Rata User Experience Questionnaire (UEQ)	75
Gambar 4. 28 Hasil Grafik Benchmark	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Perizinan Balai Penyuluhan Pertanian Kecamatan Rakit	83
Lampiran 2 Bukti Pengerjaan Kuesioner Bapak Karsan sebagai Pemilik Lahan	84
Lampiran 3 Bukti Pengerjaan Kuesioner Bu Tri Rahayu sebagai Petani Penggarap	85
Lampiran 4 Bukti Pengerjaan Kuesioner Pak Nurbarkah sebagai Buruh Tani ..	85
Lampiran 5 Halaman Utama Lembar Kuesioner	87
Lampiran 6 Lembar Jawaban Kuesioner Bapak Karsan sebagai Pemilik Lahan ..	88
Lampiran 7 Lembar Jawaban Kuesioner Bu Tri Rahayu sebagai Petani Penggarap	89
Lampiran 8 Lembar Jawaban Kuesioner Nur Barkah sebagai Buruh Tani	90
Lampiran 9 Lampiran Hasil User Experience Questionnaire (UEQ).....	91
Lampiran 10 Hasil Pengecekan Plagiarism dengan Turnitin	91

ABSTRAK

Cut Luna Sabrina (17103026), 2023 - PERANCANGAN APLIKASI PARTNER TANI BERBASIS WEB MELALUI METODE DESIGN THINKING DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (STUDI KASUS: PETANI DI KECAMATAN RAKIT)

Sektor pertanian padi di Kecamatan Rakit, Banjarnegara menghadapi tantangan yang sangat signifikan dalam merekrut tenaga dalam bidang pertanian, baik bagi pemilik lahan maupun petani penggarap merasa kesulitan untuk menemukan pekerja baru agar bekerja pada lahan pertanian padi. Faktor-faktor seperti infrastruktur pedesaan dan fasilitas yang kurang memadai, ditambah dengan adopsi teknologi yang terbatas, hal tersebut telah mengurangi daya tarik bekerja di sektor pertanian padi. Akibatnya, produktivitas pertanian menurun karena kekurangan tenaga kerja yang memadai dan juga ahli di bidang pertanian padi. Untuk mengatasi masalah ini, sebuah prototipe aplikasi web bernama "Partner Tani" dirancang untuk memfasilitasi dalam hal rekrutmen tenaga kerja bagi petani padi. Proses perancangan desain aplikasi menggunakan metodologi *Design Thinking* dan penggunaan *User Experience Questionnaire (UEQ)* untuk memahami kebutuhan pengguna secara menyeluruh. Hasil desain yang dirancang meliputi komponen antarmuka pengguna dan antarmuka administrator. Desain perancangan yang dikembangkan menggunakan *Figma*. Prototipe aplikasi ini memiliki fungsionalitas seperti *login*, registrasi akun, manajemen profil, *posting* dan pencarian pekerjaan, dan pelaporan keluhan. Hasil dari evaluasi menggunakan UEQ mengungkapkan bahwa prototipe aplikasi mencapai skor yang luar biasa di semua dimensi pengalaman pengguna: Daya Tarik (skor rata-rata: 2,11), Kejelasan (skor rata-rata: 1,42), Efisiensi (skor rata-rata: 2,33), Ketepatan (skor rata-rata: 1,50), Stimulasi (skor rata-rata: 1,75), dan Kebaruan (skor rata-rata: 1,67). Skor rata-rata untuk Daya Tarik, Efisiensi, Stimulasi, dan Kebaruan berada dalam rentang "*Excellent*", sementara skor Kejelasan dan Ketepatan di atas rata-rata. Penelitian ini menunjukkan bahwa prototipe aplikasi web "Partner Tani" memiliki potensi untuk memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dan efisien dalam melakukan rekrutmen tenaga kerja pertanian padi.

Kata Kunci : Design Thinking, Pertanian, Prototipe, Perekrutan, Kuesioner Pengalaman Pengguna

ABSTRACT

Cut Luna Sabrina (17103026), 2023 - DESIGN AND DEVELOPMENT OF THE PARTNER TANI APPLICATION SYSTEM BASED ON WEBSITE (Case Study: Farmers in Rakit District)

The rice farming sector in Kecamatan Rakit, Banjarnegara, faces a significant challenge in recruiting agricultural workers, with both landowners and tenant farmers finding it difficult to find new laborers to work in rice farming. Factors such as inadequate rural infrastructure and facilities, coupled with limited technology adoption, have reduced the attractiveness of working in the rice farming sector. Consequently, rice farming productivity has declined due to a shortage of adequate and skilled labor. To address this issue, a web application prototype named "Partner Tani" was designed to facilitate labor recruitment for rice farmers. The application design process employed the Design Thinking methodology and the use of the User Experience Questionnaire (UEQ) to thoroughly understand user needs. The designed outcomes include user interface and administrator interface components. The design development was carried out using Figma. This prototype application features functionalities such as login, account registration, profile management, job posting and searching, and complaint reporting. Evaluation results using UEQ revealed that the prototype application achieved exceptional scores across all user experience dimensions: Attractiveness (average score: 2,11), Perspicuity (average score: 1,42), Efficiency (average score: 2,33), Dependability (average score: 1,50), Stimulation (average score: 1,75), and Novelty (average score: 1,67). The average scores for Attractiveness, Efficiency, Stimulation, and Novelty fell within the "Excellent" range, while the scores for Perspicuity and Dependability were above average. This research indicates that the "Partner Tani" web application prototype has the potential to provide users with a satisfactory and efficient experience in recruiting rice farming labor.

Keywords: Design Thinking, Farmer, Prototype, Recruitment, User Experience Questionnaire

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

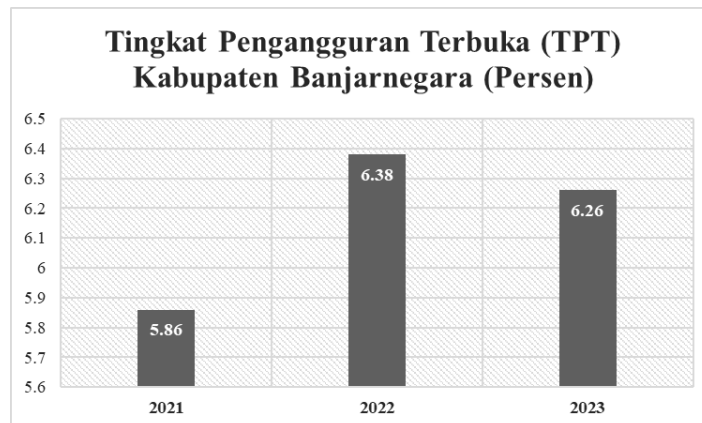
Peran petani dalam kegiatan pertanian merupakan suatu hal yang sangat penting dan beragam, yang bergantung pada status sosial dan kepemilikan lahan yang mereka miliki. Petani dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, mulai dari pemilik lahan, penggarap, hingga buruh tani [1]. Pemilik lahan adalah individu yang memiliki hak kepemilikan atas lahan pertanian, sementara penggarap adalah mereka yang menyewa atau memiliki kontrak dengan pemilik lahan untuk mengelola dan mengolah lahan tersebut [1]. Sedangkan, buruh tani adalah individu yang bekerja dalam pertanian tanpa memiliki kepemilikan lahan dan umumnya mengandalkan upah sebagai sumber penghasilan utama mereka [1].

Perbedaan dalam status sosial dan kepemilikan lahan ini juga memengaruhi pembagian tugas dan tanggung jawab dalam kegiatan pertanian, terutama dalam proses pengolahan tanaman padi [2]. Mengelola sawah satu hektar lahan padi, diperlukan partisipasi sekitar ± 136 orang pekerja setiap hari atau disebut dengan satuan Hari Orang Kerja (HOK) [3]. Proses-proses seperti penanaman dan panen membutuhkan jumlah pekerja yang signifikan, dengan mayoritas dari pekerja berasal dari kalangan petani penggarap dan buruh tani. Berdasarkan wawancara dengan Puji Rahayu, S.Pt. selaku staf Balai Penyuluhan Pertanian Kecamatan Rakit, ditemukan tantangan yang muncul ketika pemilik lahan dan petani penggarap menghadapi kesulitan dalam merekrut pekerja tani baru, terutama karena generasi muda cenderung lebih memilih pekerjaan di sektor non-pertanian, khususnya dengan perkembangan teknologi yang mengubah lanskap pekerjaan secara keseluruhan.

Faktor yang mempengaruhi rendahnya daya tarik pekerjaan pertanian, salah satunya termasuk tingkat pendapatan yang relatif rendah dibandingkan dengan pekerjaan di sektor lainnya, serta kurangnya fasilitas dan infrastruktur yang

memadai di pedesaan. Selain itu, adopsi teknologi dalam pertanian juga terbukti belum merata, sehingga masih banyak petani yang bergantung pada metode tradisional yang membutuhkan banyak tenaga kerja. Akibatnya, terjadi penurunan jumlah tenaga kerja pertanian secara keseluruhan, yang pada gilirannya menyebabkan kesulitan bagi pemilik lahan dalam merekrut pekerja yang memadai.

Kasus dampak sulitnya perekrutan tenaga kerja pertanian dapat dilihat di Kabupaten Banjarnegara, sebuah wilayah di Jawa Tengah, Indonesia. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Banjarnegara, ditemukan bahwa wilayah ini telah mengalami peningkatan tingkat pengangguran dalam rentang tahun 2021-2023 terlihat pada Gambar 1.1 [4]. Tantangan ini dapat diatasi dengan beberapa upaya termasuk diantaranya adalah mengoptimalkan potensi pertanian yang ada. Kecamatan Rakit, memiliki potensi pertanian yang tinggi sehingga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat setempat [5]. Namun, kendala dalam merekrut tenaga kerja pertanian telah menyebabkan penurunan produksi dan produktivitas pertanian dalam beberapa tahun terakhir. Beberapa faktor yang menjadi penyebab sulitnya merekrut tenaga kerja pertanian, didapatkan hasil wawancara dengan Bapak Hadi Karsan selaku ketua Kelompok Tani “Sumber Makmur”, yaitu tawar-menawar harga yang tinggi antara pemilik lahan dan buruh tani, kurangnya koordinasi dan komunikasi antara petani dan buruh tani, serta kurangnya informasi tentang ketersediaan tenaga kerja di desa-desa sekitarnya. Semua hal ini menunjukkan bahwa diperlukan pendekatan yang lebih terstruktur dan inovatif dalam mengatasi masalah ini.



Gambar 1. 1 Grafik Tingkat Pengangguran Terbuka Kabupaten Banjarnegara (Persen) [4]

Solusi yang diusulkan yaitu perancangan sebuah *prototype* Aplikasi Partner Tani berbasis web yang dapat memahami kebutuhan petani dalam merekrut tenaga kerja pertanian. Mendesain sistem sebelum memasuki tahap pengembangan sistem menjadi suatu keharusan karena memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar relevan dan efektif dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh pengguna [6], dalam hal ini para petani yang membutuhkan tenaga kerja pertanian. Melalui pendekatan *design thinking* dan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ), proses perancangan aplikasi menjadi lebih terarah dan menyeluruh, memungkinkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan keinginan pengguna [7]. Tahapan-tahapan seperti merancang arsitektur sistem dan antarmuka pengguna, desain diagram alur data dan proses, menjadi krusial dalam memastikan bahwa aplikasi dapat dirancang dengan baik sehingga memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan. Evaluasi melalui UEQ juga menjadi langkah penting dalam memastikan bahwa aplikasi tersebut dapat memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna secara maksimal.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dibuatlah suatu penelitian yang berjudul **“Perancangan Aplikasi Partner Tani Berbasis Web Melalui Metode *Design Thinking* dan *User Experience Questionnaire* (Studi Kasus: Petani di Kecamatan Rakit)”**.

1.2. Perumusan Masalah

Bedasarkan permasalahan yang tertulis pada latar belakang masalah di atas, diperlukan pendekatan yang lebih terstruktur dan inovatif dalam mengatasi kesulitan merekrut tenaga kerja pertanian. Perlu dilakukan desain sebuah sistem sebelum memasuki tahap pengembangan aplikasi berbasis web sebagai solusi inovatif. Pendekatan *design thinking* dan penerapan *User Experience Questionnaire* (UEQ), dapat membantu dalam memahami secara mendalam kebutuhan dan keinginan pengguna, sehingga solusi yang dihasilkan dapat lebih efektif dan relevan. Perancangan *prototype* aplikasi partner tani berbasis web dengan pendekatan *design thinking* dan penerapan UEQ diharapkan dapat menjadi solusi inovatif yang dapat meningkatkan efisiensi dalam kegiatan pertanian dan memberikan manfaat yang signifikan bagi masyarakat lokal, serta berkontribusi dalam memperkuat ketahanan pangan daerah secara keseluruhan.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kepada rumusan masalah maka pertanyaan penelitian pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merancang Aplikasi Partner Tani berbasis web dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking* dan pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ)?
2. Bagaimana menghasilkan desain *prototype* Aplikasi Partner Tani berbasis web agar memahami kebutuhan petani dalam merekrut tenaga kerja pertanian?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari perancangan aplikasi partner tani berbasis web dengan pendekatan *design thinking* dan penerapan UEQ adalah:

1. Menghasilkan desain *prototype* Aplikasi Partner Tani berbasis web untuk desain aplikasi perekrutan tenaga kerja pertanian.
2. Menilai pengalaman pengguna berdasarkan desain *prototype* Aplikasi Partner Tani berbasis web dengan menggunakan metode UEQ.

1.5. Batasan Masalah

Berikut adalah beberapa poin yang dapat menjadi batasan dalam penelitian yang akan dilakukan:

1. Pendekatan yang akan digunakan adalah *Design Thinking* yang akan dikombinasikan dengan pengujian kuesioner pengalaman pengguna UEQ untuk merancang Aplikasi Partner Tani berbasis web.
2. Penelitian ini akan memfokuskan perancangan sistem hanya untuk keperluan pertanian di Kecamatan Rakit.
3. Penelitian ini akan mencapai tahap *prototype* dari Aplikasi Partner Tani berbasis web yang direncanakan.

1.6. Manfaat Penelitian

Terdapat dua jenis manfaat yang dapat diidentifikasi, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis adalah manfaat yang di dapatkan subyek pada penelitian, sedangkan manfaat praktik merupakan manfaat yang didapatkan penulis pada penelitian.

1.6.1. Manfaat Penelitian Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dengan memperkenalkan pendekatan *design thinking* dan penerapan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam konteks pengembangan aplikasi berbasis web untuk pertanian. Melalui penerapan pendekatan ini, penelitian ini dapat membuka jalan bagi pengembangan metodologi baru dalam merancang solusi inovatif dalam berbagai bidang, tidak hanya terbatas pada pertanian. Dengan memperkenalkan dan menganalisis konsep-konsep baru yang terkait dengan *design thinking* dan pengalaman pengguna UEQ, penelitian ini dapat memperkaya literatur akademis dan memperluas pemahaman para peneliti tentang bagaimana pendekatan tersebut dapat diterapkan dalam konteks praktis.

1.6.2. Manfaat Penelitian Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat dalam mengatasi kesulitan merekrut tenaga kerja pertanian dengan menyediakan solusi inovatif berupa *prototype* aplikasi berbasis web. Dengan menggunakan pendekatan *design thinking* dan UEQ, *prototype* aplikasi yang dihasilkan diharapkan dapat lebih sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna, sehingga meningkatkan efisiensi dalam kegiatan pertanian. Penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi akademis, tetapi juga memberikan dampak positif yang langsung dirasakan oleh masyarakat dan sektor pertanian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini, telaah literatur dilakukan untuk menghimpun data dan informasi yang relevan dengan topik penelitian. Data dan informasi yang diperoleh dari berbagai jurnal digunakan sebagai dukungan dan pembandingan dalam penelitian yang sedang dilaksanakan. Analisis literatur dilakukan terhadap sepuluh jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian, termasuk lima jurnal internasional dan lima jurnal nasional. Rentang waktu publikasi jurnal-jurnal tersebut berkisar antara tahun 2019 hingga 2024. Dari berbagai jurnal yang ditelaah, terdapat satu jurnal yang dijadikan sebagai acuan utama dalam penelitian ini.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *design thinking*, yang didukung dengan evaluasi menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Salah satu jurnal yang menjadi fokus utama adalah “*Mobile Information Academic-Based UI/UX Design System Application Using the Design Thinking Method (Case Study: University of Singaperbangsa Karawang)*” [8]. Setelah mengumpulkan data dari sepuluh jurnal, peneliti menggunakan kerangka kerja 3C2S (*Comparing, Contrasting, Criticize, Synthesize, dan Summarize*) untuk memudahkan analisis. Hal ini bertujuan untuk melakukan perbandingan, kontras, kritik, sintesis, dan ringkasan terhadap temuan dari penelitian sebelumnya. Hasil analisis ini kemudian disajikan dalam sebuah tabel referensi, yang memungkinkan peneliti untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang kontribusi penelitian terdahulu terhadap topik yang sama. Tabel tersebut dapat ditemukan pada Tabel 2.1 dalam laporan tugas akhir ini.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
1.	<i>Mobile Information Academic-Based UI/UX Design System Application Using the Design Thinking Method (Case Study: University of Singaperbangsa Karawang) [8]</i>	Keduanya berfokus pada pengembangan solusi berbasis teknologi untuk mengatasi permasalahan dunia nyata (yang satu pada pertanian, yang lain pada administrasi akademik). Kedua studi menggunakan Pemikiran Desain sebagai dasar metodologis untuk memandu proses desain. Penekanan diberikan pada pengalaman pengguna akhir dalam kedua kasus. Kedua studi menggunakan metode evaluasi berpusat pada pengguna (yang satu dengan UEQ, yang lain dengan SUS dan UEQ) untuk menilai efektivitas aplikasi yang telah dirancang.	Penelitian disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa universitas. Lingkup penelitian berfokus pada peningkatan sistem manajemen informasi akademik. Metrik evaluasi menggunakan SUS dan UEQ.	Lingkup penelitian dapat diperluas dengan memperluas solusi untuk mencakup aspek lain dari kehidupan universitas selain manajemen informasi akademik. Mengenai evaluasi, meskipun UEQ adalah alat yang valid, menyertakan ukuran tambahan seperti SUS dapat memperkaya penilaian tentang kegunaan aplikasi.	Telusuri kemungkinan mengadaptasi fitur-fitur yang ditemukan dalam aplikasi akademik (misalnya, penjadwalan, manajemen tugas) ke dalam konteks pertanian untuk meningkatkan koordinasi dan produktivitas dalam aplikasi Partner Tani. Selain itu, pertimbangkan untuk menjalin kerjasama dengan lembaga pendidikan yang memiliki mahasiswa yang tertarik dengan desain antarmuka pengguna (UI). Kolaborasi ini dapat memberikan dukungan pengembangan dan pengalaman dunia nyata bagi para mahasiswa.	Kedua penelitian mengilustrasikan kekuatan teknologi dan pendekatan berpikir desain dalam menangani masalah praktis di berbagai sektor. Penelitian tersebut bertujuan untuk operasi universitas yang lebih lancar. Meskipun kedua kasus ini mengatasi konteks dan tantangan yang unik, keduanya berbagi dedikasi yang sama terhadap desain dan evaluasi yang berpusat pada pengguna.

No.	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
2.	<i>User-Centered/User Experience Uc/Ux Design Thinking Approach for Designing a University Information Management System</i> [9]	Studi mereka mengakui pentingnya mendesain dengan pengguna akhir sebagai fokus utama. Mereka memprioritaskan pengembangan sistem yang mudah dipahami, digunakan, dan dinavigasi untuk pengguna yang dituju. Keduanya menggunakan Desain Berpikir sebagai pendekatan dasar dalam memecahkan masalah untuk membentuk proses pengembangan mereka. Selain itu, mereka menggunakan alat <i>prototyping</i> seperti Figma untuk memvisualisasikan sistem yang dimaksud dan elemen antarmuka pengguna.	Proyek saya menangani tantangan rekrutmen tenaga kerja di bidang pertanian, sementara yang lain berfokus pada meningkatkan pengalaman pengguna dari sistem manajemen universitas. Meskipun keduanya menggunakan pengujian ketergunaan, saya menggunakan UEQ, sedangkan mereka menggunakan SUS. Aplikasi Partner Tani dirancang untuk digunakan melalui web, sementara fokus mereka pada antarmuka berbasis web untuk sistem universitas mereka.	Studi mereka dapat mengeksplorasi keuntungan potensial dari mengadopsi strategi yang ramah seluler atau berbasis aplikasi untuk meningkatkan aksesibilitas sistem universitas mereka, mengingat ketergantungan yang semakin besar pada perangkat seluler. Sementara itu, memasukkan pengujian lapangan langsung ke dalam proses evaluasi saya, bersama dengan fokus UEQ pada persepsi pengguna, kemungkinan besar akan mengungkap wawasan kegunaan praktis yang disesuaikan dengan alur kerja pertanian.	Pertimbangkan bagaimana komponen dari desain sistem universitas mereka, seperti fungsi kalender, manajemen tugas, dan mekanisme pembayaran, bisa dimanfaatkan kembali untuk menambah nilai pada aplikasi koordinasi tenaga kerja pertanian Anda. Selain itu, pertimbangkan apakah mengintegrasikan fitur geolokasi ke dalam aplikasi Partner Tani Anda bisa membantu petani dengan cepat menemukan tenaga kerja yang tersedia dalam jangkauan parameter tertentu.	Kedua proyek penelitian menunjukkan dedikasi untuk menerapkan prinsip desain berpusat pada manusia dalam domain masing-masing. Meskipun fokus pada masalah yang berbeda, keduanya menyoroti bagaimana teknologi dapat meningkatkan efisiensi dan kemudahan penggunaan. Proyek pertanian Anda dan upaya peningkatan sistem universitas mereka menegaskan fleksibilitas Metode Berpikir Desain dan penelitian pengalaman pengguna.
3.	<i>An interactive augmented reality framework to enhance the user experience</i>	Kedua proyek menggunakan teknologi untuk mengatasi tantangan	Aplikasi Anda berbasis web, sedangkan penelitian mereka berpusat pada	Penelitian mereka mengakui potensi hambatan biaya dan aksesibilitas yang	Pertimbangkan untuk menyertakan elemen-elemen mirip AR (bukan AR penuh) ke	Meskipun berfokus pada bidang yang berbeda, kedua proyek menunjukkan potensi

No.	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	<i>and operational skills in electronics laboratories [10]</i>	praktis, dengan proyek Anda berfokus pada pertanian dan proyek mereka pada pelatihan perangkat keras elektronik. Keduanya mengutamakan desain berpusat pada pengguna, memastikan bahwa solusi memenuhi kebutuhan pengguna. Selain itu, keduanya menekankan pentingnya pengalaman pengguna, bertujuan untuk persepsi yang positif dan kemudahan penggunaan. Selain itu, kedua penelitian melakukan pengujian pengguna menggunakan metode yang sudah diakui seperti UEQ dan SUS.	implementasi teknologi augmented reality (AR). Sementara Anda menangani koordinasi tenaga kerja di bidang pertanian, mereka fokus pada pelatihan praktis untuk rekayasa elektronika. Aplikasi Anda memfasilitasi komunikasi langsung antara petani dan buruh, sedangkan pendekatan AR mereka bertujuan untuk meningkatkan kesiapan mahasiswa rekayasa sebelum mereka terlibat dengan peralatan fisik.	terkait dengan teknologi AR, terutama di lingkungan pendidikan pedesaan. Mengatasi tantangan ini dapat meningkatkan efektivitas studi mereka. Sementara itu, aplikasi berbasis web Anda beroperasi dengan asumsi akses konsisten ke perangkat dan konektivitas internet di lapangan pertanian, yang tidak selalu terjadi. Mengeksplorasi kemampuan offline dapat memperkuat keandalan dan kegunaan Partner Tani.	dalam Partner Tani untuk meningkatkan pembelajaran visual. Misalnya, mengganti deskripsi pekerjaan berbasis teks dengan video instruksional singkat dapat secara visual menunjukkan tugas-tugas pertanian. Sebaliknya, penelitian mereka mengeksplorasi cara mengadaptasi konsep menghubungkan perangkat fisik dalam kerangka kerja AR untuk tujuan pertanian. Hal ini dapat memungkinkan petani yang mengalami masalah peralatan untuk menggunakan aplikasi untuk terhubung dengan ahli jarak jauh untuk diagnostik visual yang dipandu.	transformatif teknologi ketika dipandu oleh desain yang dipikirkan dengan baik dan berfokus pada pengguna. Penekanan Anda pada rekrutmen tenaga kerja praktis dan pendekatan pelatihan inovatif mereka menggambarkan bagaimana teknologi dapat menjembatani kesenjangan dan meningkatkan pengalaman di berbagai sektor.
4.	<i>Development of android application for charity management using</i>	Penelitian Anda maupun Aplikasi Donice memiliki tujuan yang sama	Penelitian Anda berfokus pada optimalisasi rekrutmen tenaga kerja pertanian,	Evaluasi mereka, yang melibatkan hanya 23 responden, mungkin membatasi	Terinspirasi oleh notifikasi real-time Donice, Partner Tani dapat dipertimbangkan	Kedua proyek menekankan pentingnya desain yang berpusat pada

No.	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	<i>design thinking approach method</i> [11]	dalam menangani masalah dunia nyata melalui teknologi, dengan fokus pada peningkatan proses tenaga kerja pertanian dan optimalisasi manajemen amal. Selain itu, kedua penelitian tersebut berakar pada kerangka berpikir desain, dengan menekankan pengembangan solusi berbasis pengguna. Mengakui pentingnya pengalaman pengguna yang positif, kedua proyek ini memprioritaskan kegunaan dan adopsi. Keduanya menggunakan Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ) sebagai metrik utama untuk mengevaluasi solusi yang dirancang.	Aplikasi Donice disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan organisasi amal dan manajemen donasi. Aplikasi Partner Tani Anda terutama memfasilitasi hubungan antara petani dan buruh, sedangkan Donice tampaknya menyediakan berbagai alat yang komprehensif untuk mengelola kegiatan amal dalam skala yang lebih luas. Selain itu, penelitian Anda terlihat berada dalam tahap prototipe, sementara studi Aplikasi Donice menunjukkan tahap implementasi dan pengujian yang lebih maju.	generalisabilitas temuan UEQ mereka. Meningkatkan ukuran sampel bisa memperkuat kesimpulan mereka. Di sisi lain, meskipun penekanan Anda pada tantangan yang dihadapi oleh petani sangat penting, penelitian Anda dapat ditingkatkan dengan menjelaskan asumsi atau strategi untuk mengatasi masalah seperti keterbatasan konektivitas internet di daerah pedesaan.	untuk mengimplementasikan fitur yang memberi tahu petani tentang ketersediaan pekerja di daerah mereka atau memberi tahu pekerja tentang postingan pekerjaan yang mendesak. Demikian pula, penekanan Donice pada pelaporan dan pelacakan donasi dapat menginspirasi Partner Tani untuk memberikan metrik sederhana tentang ketersediaan tenaga kerja atau penempatan pekerjaan yang berhasil, yang menunjukkan dampak aplikasi bagi masyarakat.	pengguna dalam mengatasi tantangan penting di berbagai sektor. Penekanan Anda pada pertanian dan fokus Aplikasi Donice pada manajemen amal menunjukkan bagaimana teknologi dan pendekatan Berpikir Desain dapat disesuaikan untuk menciptakan solusi yang memiliki potensi untuk meningkatkan proses dan berdampak positif pada pengguna.
5.	<i>Automated Classification of User Needs for Beginner</i>	Kedua studi mengakui pentingnya memahami kebutuhan audiens	Aplikasi Anda secara langsung membantu petani dalam	Tergantung pada tingkat keahlian mereka, pemula dalam	Apakah aplikasi Partner Tani Anda dapat	Kedua proyek memberikan kontribusi yang

No.	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	<i>User Experience Designers: A Kano Model and Text Analysis Approach Using Deep Learning</i> [12]	mereka (petani dalam kasus Anda dan mahasiswa UX dalam kasus mereka) untuk merancang solusi yang efektif. Mereka memprioritaskan penciptaan pengalaman pengguna yang positif, dengan pengakuan bahwa keberhasilan tergantung pada bagaimana pengguna mempersepsikan interaksi mereka dengan sistem tersebut. Selain itu, kedua proyek ini menerima teknologi, dengan aplikasi berbasis web Anda dan pengembangan alat klasifikasi berbasis deep learning mereka. Selain itu, kedua studi menggunakan metode evaluasi yang diakui, menggunakan UEQ untuk keduanya bersama dengan model	mengatasi tantangan dunia nyata, sementara alat mereka membantu pemula UX memahami konsep desain yang mendasar. Selain itu, pekerjaan Anda melibatkan pengembangan aplikasi lengkap, sedangkan proyek mereka berfokus pada membuat alat untuk mendukung aspek tertentu dari proses desain UX. Selain itu, aplikasi Anda menggunakan teknologi berbasis web, sementara mereka mengeksplorasi deep learning dan pemrosesan bahasa alami.	desain UX mungkin mengalami kesulitan dengan konsep-konsep lanjutan dari deep learning, yang dapat menghambat adopsi luas dari alat mereka. Mengatasi kurva belajar ini sangat penting untuk memastikan aksesibilitas dan kegunaan. Di sisi lain, memastikan bahwa fitur dan antarmuka Partner Tani intuitif bagi petani dengan berbagai tingkat literasi teknologi akan sangat penting untuk memaksimalkan efektivitas aplikasi Anda.	mengintegrasikan mekanisme umpan balik yang disederhanakan bagi petani dan buruh untuk memberikan masukan, membantu meningkatkan fitur pencocokan atau komunikasi sistem? Meskipun kurang canggih daripada deep learning, pendekatan ini dapat memfasilitasi keterlibatan yang lebih mudah. Selain itu, aspek-aspek dari proses alat mereka dapat diubah menjadi modul pendidikan tentang klasifikasi kebutuhan pengguna, yang ditujukan kepada individu yang tertarik dalam merancang teknologi untuk tujuan terkait pertanian.	berbeda dalam bidang terkait mereka masing-masing. Proyek Anda mengatasi kebutuhan praktis para petani, sementara alat desain UX menangani tantangan dalam pelatihan desain di lingkungan pendidikan. Meskipun fokus mereka pada area yang berbeda, keduanya menunjukkan nilai dari pemahaman kebutuhan pengguna, inovasi teknologi, dan evaluasi yang teliti dalam menciptakan solusi yang efektif.

No.	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
		Kano, NASA-TLX, dan NPS untuk mereka.				
6.	Implementasi Design Thinking untuk Evaluasi dan Perbaikan Pengalaman Pengguna Situs Web SMAN 1 Baureno [13]	Dua penelitian ini sama-sama memanfaatkan metode Design Thinking dan User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengevaluasi serta meningkatkan desain aplikasi atau situs web. Keduanya mengedepankan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna serta merancang solusi yang sesuai, juga menggunakan UEQ untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap aplikasi atau situs web. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kegunaan dan kepuasan pengguna. Namun, terdapat perbedaan dalam objek penelitian dan metode pengujian. Penelitian pertama	Kedua penelitian tersebut memiliki perbedaan yang mencolok. Pertama, dalam hal topiknya, yang mana penelitian pertama mengkaji aplikasi pertanian, sementara penelitian kedua meneliti situs web sekolah. Kedua, dari segi konteks, di mana penelitian pertama berfokus pada daerah pedesaan dan petani, sementara penelitian kedua berlangsung di sekolah menengah atas dan melibatkan siswa serta guru. Ketiga, dalam metode penelitiannya, di mana penelitian pertama menggunakan studi kasus dan kuesioner UEQ, sedangkan penelitian kedua memilih usability testing dan	Kedua penelitian ini memiliki beberapa kekurangan yang dapat dikritik. Penelitian pertama memiliki sampel penelitian yang kecil, mengakibatkan keterbatasan dalam generalisasi hasil penelitiannya. Selain itu, validasi prototype aplikasinya kurang, sehingga memerlukan pengujian lebih lanjut untuk memastikan keefektifan dan keandalannya. Di sisi lain, penelitian kedua kurang menjelaskan secara detail proses Design Thinking yang digunakan. Selain itu, kurangnya analisis terhadap hasil dari usability testing dan kuesioner SUS membuat sulit untuk mengetahui aspek	Kedua penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemahaman tentang penerapan metode Design Thinking dan User Experience Questionnaire (UEQ) untuk evaluasi dan peningkatan desain aplikasi atau situs web. Temuannya menunjukkan bahwa metode tersebut efektif dalam memahami kebutuhan pengguna dan merancang solusi yang sesuai. Penting untuk melakukan pengujian pengguna secara menyeluruh guna memastikan kegunaan dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi atau situs web. Rekomendasi yang diberikan termasuk	Kedua penelitian ini fokus pada penggunaan metode Design Thinking dan User Experience Questionnaire (UEQ) untuk meningkatkan desain aplikasi/situs web. Penelitian pertama menghasilkan prototype aplikasi Partner Tani, sementara penelitian kedua memperbaiki desain situs web SMAN 1 Baureno. Meskipun ada kekurangan seperti sampel penelitian yang kecil dan kurangnya validasi, keduanya memberikan kontribusi penting dalam pemahaman metode tersebut.

No.	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
		fokus pada aplikasi Partner Tani untuk membantu petani merekrut tenaga kerja, menggunakan kuesioner UEQ dan studi kasus. Sementara itu, penelitian kedua berfokus pada situs web SMAN 1 Baureno untuk meningkatkan informasi dan komunikasi sekolah, menggunakan kuesioner UEQ, usability testing, dan kuesioner SUS. Hasilnya, penelitian pertama menghasilkan prototype aplikasi Partner Tani, sedangkan penelitian kedua menghasilkan desain situs web SMAN 1 Baureno yang lebih usable dan memuaskan pengguna.	kuesioner SUS. Dan yang terakhir, dari hasilnya, penelitian pertama menghasilkan prototype aplikasi, sementara penelitian kedua menghasilkan desain situs web.	desain mana yang perlu diperbaiki lebih lanjut.	perlunya penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar dan metodologi yang lebih kuat, validasi terhadap prototype aplikasi dan desain situs web, serta analisis yang lebih mendalam terhadap hasil pengujian pengguna.	
7.	Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi	Kedua penelitian ini memanfaatkan metode Design Thinking dan User Experience Questionnaire (UEQ)	Kedua penelitian ini memiliki perbedaan mendasar dalam topik, konteks, output, dan evaluasi. Penelitian	Kedua penelitian ini memiliki kekurangan yang perlu diperhatikan. Penelitian pertama	Kedua penelitian ini berkontribusi penting dalam pemahaman penerapan metode Design Thinking dan	Kedua penelitian ini meneliti penggunaan metode Design Thinking dan User Experience

No.	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
	Cleanstic [14]	untuk meningkatkan desain aplikasi/situs web. Keduanya mengutamakan pemahaman kebutuhan pengguna dan mengukur pengalaman pengguna. Namun, terdapat perbedaan dalam objek penelitian dan platform yang digunakan. Penelitian pertama mengkaji aplikasi Partner Tani untuk rekrutmen tenaga kerja petani, sementara penelitian kedua fokus pada aplikasi pengelolaan sampah plastik untuk edukasi masyarakat dengan platform Android. Selain itu, metode evaluasi yang digunakan oleh penelitian kedua mencakup System Usability Scale (SUS) dan UEQ, sedangkan metode evaluasi penelitian pertama	pertama fokus pada pertanian, khususnya untuk membantu petani di Kecamatan Rakit, sementara penelitian kedua berkaitan dengan pengelolaan sampah plastik untuk masyarakat umum. Hasilnya, penelitian pertama menghasilkan prototype aplikasi Partner Tani, sedangkan penelitian kedua menghasilkan prototype aplikasi pengelolaan sampah plastik. Di sisi evaluasi, penelitian pertama tidak menjelaskan secara rinci metode evaluasinya, sementara penelitian kedua menggunakan System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ) dengan skor tertentu.	mungkin terbatas dalam generalisasi hasil karena sampel penelitian yang kecil, juga kurangnya validasi terhadap prototype aplikasi. Selain itu, tidak disebutkan dengan jelas metode evaluasi yang digunakan. Sementara itu, penelitian kedua kurang menjelaskan secara detail proses Design Thinking yang mereka terapkan.	User Experience Questionnaire (UEQ) untuk meningkatkan desain aplikasi/situs web. Temuan umum menunjukkan bahwa metode tersebut efektif untuk memahami kebutuhan pengguna dan merancang solusi yang tepat. Pentingnya pengujian pengguna yang komprehensif untuk memastikan kegunaan dan kepuasan pengguna. Rekomendasi termasuk melakukan penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar dan metodologi yang lebih kuat, validasi prototype aplikasi, menjelaskan secara detail proses Design Thinking yang digunakan, serta melakukan analisis yang lebih mendalam terhadap hasil pengujian pengguna.	Questionnaire (UEQ) untuk meningkatkan desain aplikasi/situs web. Penelitian pertama fokus pada aplikasi Partner Tani untuk rekrutmen petani, sementara penelitian kedua mengenai aplikasi pengelolaan sampah plastik untuk pendidikan masyarakat dan perdagangan sampah plastik. Meskipun keduanya memiliki kekurangan seperti sampel penelitian yang kecil dan kurangnya validasi, mereka memberikan kontribusi penting dalam pemahaman tentang metode tersebut.

No.	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
		tidak dijelaskan secara rinci.				
8.	UI/UX Desain Aplikasi Mobile Money Changer pada PT. Gemilang Artha Valindo dengan Metode Design Thinking [15]	Kedua penelitian ini menggunakan metode Design Thinking dan User Experience Questionnaire (UEQ) untuk meningkatkan desain aplikasi, dengan fokus pada memahami kebutuhan pengguna dan mengukur pengalaman pengguna. Meskipun keduanya memiliki tujuan yang sama untuk meningkatkan kegunaan dan kepuasan pengguna, terdapat perbedaan dalam objek penelitian, platform, dan metode evaluasi. Penelitian pertama mempelajari aplikasi Partner Tani untuk rekrutmen petani, sementara penelitian kedua mengamati aplikasi GAV Money Changer untuk transaksi penukaran	Kedua penelitian ini memiliki perbedaan mendasar dalam beberapa aspek. Penelitian pertama mengkaji topik pertanian, sementara penelitian kedua memusatkan perhatian pada jasa keuangan. Konteks penelitian juga berbeda, di mana penelitian pertama ditujukan untuk membantu petani di Kecamatan Rakit, sedangkan penelitian kedua terfokus pada GAV Money Changer. Hasilnya, penelitian pertama menghasilkan prototype aplikasi Partner Tani, sementara penelitian kedua menghasilkan prototype UI/UX aplikasi GAV Money Changer. Penelitian pertama tidak memberikan detail	Kedua penelitian ini memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Penelitian pertama memiliki sampel penelitian yang kecil, yang dapat membatasi generalisasi hasil penelitian, juga kurangnya validasi terhadap prototype aplikasi serta ketidakjelasan detail metode evaluasi yang digunakan. Sementara itu, penelitian kedua juga mengalami kendala serupa dengan tidak menjelaskan secara rinci proses Design Thinking yang digunakan, ditambah dengan sampel penelitian yang kecil (31 responden), yang juga dapat membatasi generalisasi hasil penelitian.	Kedua penelitian ini memberikan sumbangan penting dalam memperkaya pemahaman tentang penggunaan metode Design Thinking dan User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengevaluasi dan meningkatkan desain aplikasi. Temuan umum menunjukkan bahwa kedua metode tersebut efektif untuk memahami kebutuhan pengguna serta merancang solusi yang tepat. Pentingnya pengujian pengguna yang komprehensif untuk memastikan kegunaan dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi juga ditegaskan. Rekomendasi termasuk perlunya penelitian lebih lanjut	Kedua penelitian ini meneliti penggunaan metode Design Thinking dan User Experience Questionnaire (UEQ) untuk meningkatkan desain aplikasi. Penelitian pertama memfokuskan pada aplikasi Partner Tani untuk mendukung rekrutmen tenaga kerja petani, sedangkan penelitian kedua berkaitan dengan aplikasi GAV Money Changer untuk mempermudah transaksi penukaran mata uang asing. Meskipun keduanya memiliki kekurangan seperti sampel penelitian yang kecil dan kurangnya validasi, keduanya memberikan kontribusi penting dalam pemahaman

No.	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
		mata uang asing. Selain itu, penelitian pertama menggunakan aplikasi berbasis web, sedangkan penelitian kedua menggunakan aplikasi mobile. Metode evaluasi penelitian pertama tidak disebutkan secara detail, sementara penelitian kedua menggunakan UEQ dengan 31 responden.	tentang metode evaluasinya, sementara penelitian kedua menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dengan skor Excellent, Good, dan Above Average.		dengan sampel yang lebih besar dan metodologi yang lebih kuat, validasi terhadap prototype aplikasi, penjelasan detail tentang proses Design Thinking yang digunakan, serta analisis yang lebih mendalam terhadap hasil pengujian pengguna.	tentang penerapan metode Design Thinking dan UEQ untuk meningkatkan desain aplikasi.
9.	Perancangan UI/UX pada E-Rapor Sekolah Berbasis Prototype dengan Menggunakan Metode Design Thinking [16]	Kedua penelitian ini menggunakan metode Design Thinking dan User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengevaluasi dan meningkatkan desain website. Keduanya memanfaatkan Design Thinking untuk memahami kebutuhan pengguna dan merancang solusi yang sesuai, serta UEQ untuk mengukur pengalaman pengguna	Kedua penelitian ini memiliki perbedaan mendasar dalam beberapa aspek. Penelitian pertama memfokuskan pada topik pertanian, sementara penelitian kedua berfokus pada pendidikan. Konteks penelitian juga berbeda, di mana penelitian pertama ditujukan untuk membantu petani di Kecamatan Rakit, sementara penelitian	Kedua penelitian ini memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Penelitian pertama terbatas dalam generalisasi hasil penelitian karena sampel penelitian yang kecil, serta kurangnya validasi terhadap prototype aplikasi yang menuntut pengujian lebih lanjut. Selain itu, tidak disebutkan detail tentang metode	Kedua penelitian ini memberikan sumbangan yang signifikan dalam memahami penggunaan metode Design Thinking dan User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengevaluasi dan meningkatkan desain website. Temuan umum menunjukkan bahwa kedua metode tersebut efektif dalam memahami kebutuhan	Kedua penelitian ini menginvestigasi penggunaan metode Design Thinking dan User Experience Questionnaire (UEQ) untuk meningkatkan desain website. Penelitian pertama fokus pada aplikasi Partner Tani untuk bantu petani dalam merekrut tenaga kerja, sedangkan penelitian kedua lebih khusus pada website sekolah untuk perbaikan

No.	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
		<p>terhadap website. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kegunaan dan kepuasan pengguna terhadap website. Namun, terdapat perbedaan dalam objek penelitian, di mana penelitian pertama mengkaji aplikasi Partner Tani untuk rekrutmen tenaga kerja petani, sedangkan penelitian kedua memfokuskan pada website sekolah untuk meningkatkan informasi dan komunikasi sekolah. Selain itu, platform yang digunakan juga berbeda, dengan penelitian pertama menggunakan aplikasi berbasis web, sedangkan penelitian kedua menggunakan website. Metode evaluasi penelitian pertama tidak disebutkan secara</p>	<p>kedua dilakukan untuk sekolah. Hasilnya, penelitian pertama menghasilkan prototype aplikasi Partner Tani, sedangkan penelitian kedua menghasilkan prototype website sekolah. Penelitian pertama tidak memberikan detail tentang metode evaluasinya, sementara penelitian kedua menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dengan hasil 5 aspek sangat baik dan 1 aspek cukup.</p>	<p>evaluasi yang digunakan. Sementara itu, penelitian kedua kurang menjelaskan secara detail proses Design Thinking yang digunakan, dan tidak memberikan penjelasan rinci terhadap aspek yang dinilai "cukup" dalam UEQ.</p>	<p>pengguna dan merancang solusi yang sesuai. Pentingnya pengujian pengguna yang menyeluruh untuk memastikan kegunaan dan kepuasan pengguna terhadap website juga disoroti. Rekomendasi termasuk perlunya penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan metodologi yang lebih kuat, validasi terhadap prototype website, penjelasan detail tentang proses Design Thinking yang digunakan, serta analisis yang lebih mendalam terhadap hasil pengujian pengguna, khususnya untuk aspek yang dinilai "cukup" dalam UEQ.</p>	<p>informasi dan komunikasi. Meskipun memiliki kekurangan seperti sampel penelitian yang kecil dan kurangnya validasi, keduanya memberikan kontribusi penting dalam memahami penerapan metode Design Thinking dan UEQ dalam meningkatkan desain website.</p>

No.	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
		detail, sementara penelitian kedua menggunakan UEQ dengan 6 aspek penilaian.				
10.	Perancangan Aplikasi Pelaporan Harian dengan Design Thinking dan User Experience Questionnaire (UEQ) [17]	Kedua penelitian ini memanfaatkan metode Design Thinking dan User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengevaluasi dan meningkatkan desain aplikasi. Keduanya memprioritaskan pemahaman kebutuhan pengguna dan penciptaan solusi yang tepat, serta mengukur pengalaman pengguna dengan menggunakan UEQ. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kegunaan dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi. Namun, terdapat perbedaan dalam objek penelitian, dengan penelitian pertama memfokuskan	Kedua penelitian ini memiliki perbedaan mendasar dalam beberapa aspek. Penelitian pertama memfokuskan pada topik pertanian, sedangkan penelitian kedua berkaitan dengan administrasi perkantoran. Konteks penelitian juga berbeda, di mana penelitian pertama ditujukan untuk membantu petani di Kecamatan Rakit, sementara penelitian kedua dilakukan untuk PT TASPEN KC Purwokerto. Hasilnya, penelitian pertama menghasilkan prototype aplikasi Partner Tani, sementara penelitian kedua menghasilkan	Kedua penelitian ini menghadapi beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Penelitian pertama memiliki sampel penelitian yang kecil, yang mungkin membatasi generalisasi hasil penelitian, serta kurangnya validasi terhadap prototype aplikasi yang menuntut pengujian lebih lanjut. Selain itu, tidak dijelaskan secara detail metode evaluasi yang digunakan. Sementara itu, penelitian kedua kurang menjelaskan secara rinci proses Design Thinking yang digunakan, dan tidak memberikan penjelasan rinci	Kedua penelitian ini memberikan sumbangan penting dalam memahami penggunaan metode Design Thinking dan User Experience Questionnaire (UEQ) untuk menilai dan meningkatkan desain aplikasi. Temuan umum menunjukkan bahwa metode Design Thinking dan UEQ efektif untuk memahami kebutuhan pengguna dan merancang solusi yang sesuai, dengan penekanan pada pentingnya pengujian pengguna yang komprehensif untuk memastikan kegunaan dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi. Rekomendasi	Kedua penelitian ini menyelidiki penerapan metode Design Thinking dan User Experience Questionnaire (UEQ) dalam evaluasi dan peningkatan desain aplikasi. Penelitian pertama mengkaji aplikasi Partner Tani untuk mendukung petani dalam merekrut tenaga kerja, sementara penelitian kedua memusatkan perhatian pada aplikasi pelaporan harian di PT TASPEN KC Purwokerto. Meskipun keduanya memiliki kekurangan seperti sampel penelitian yang terbatas dan kurangnya validasi, keduanya memberikan sumbangan penting

No.	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
		<p>pada aplikasi Partner Tani untuk bantu petani merekrut tenaga kerja, sedangkan penelitian kedua berfokus pada aplikasi pelaporan harian di PT TASPEN KC Purwokerto. Selain itu, platform yang digunakan juga berbeda, dengan penelitian pertama menggunakan aplikasi berbasis web, sedangkan penelitian kedua menggunakan aplikasi desktop. Metode evaluasi penelitian pertama tidak dijelaskan secara detail, sementara penelitian kedua menggunakan UEQ dengan 26 jenis pertanyaan dan 7 skala penilaian.</p>	<p>prototype aplikasi pelaporan harian di PT TASPEN KC Purwokerto. Penelitian pertama tidak memberikan detail tentang metode evaluasinya, sementara penelitian kedua menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dengan hasil semua aspek mendapatkan kategori Excellent dan Good.</p>	<p>tentang pertanyaan-pertanyaan dalam UEQ.</p>	<p>termasuk perlunya penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan metodologi yang lebih kuat, validasi terhadap prototype aplikasi, penjelasan yang rinci tentang proses Design Thinking yang digunakan, serta analisis yang lebih mendalam terhadap hasil pengujian pengguna, terutama untuk pertanyaan-pertanyaan dalam UEQ.</p>	<p>dalam memahami penggunaan metode Design Thinking dan UEQ untuk meningkatkan desain aplikasi.</p>

Penelitian-penelitian terdahulu pada Tabel 2.1 menunjukkan kekuatan teknologi dan pendekatan berpikir desain dalam menangani masalah praktis di berbagai sektor, dengan fokus pada penerapan metode *Design Thinking* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk meningkatkan desain aplikasi atau situs web. Penelitian tersebut mencakup berbagai konteks, mulai dari rekrutmen petani hingga manajemen sampah plastik dan transaksi penukaran mata uang asing. Meskipun memiliki fokus yang berbeda, penekanan pentingnya desain yang berpusat pada pengguna dalam mengatasi tantangan di berbagai sektor.

Penelitian ini juga menggarisbawahi dedikasi terhadap evaluasi yang berpusat pada pengguna dan prinsip desain yang berfokus pada pengalaman pengguna. Meskipun memiliki kekurangan seperti sampel penelitian yang kecil dan kurangnya validasi, keduanya memberikan sumbangan penting dalam pemahaman tentang penerapan metode *Design Thinking* dan UEQ untuk meningkatkan desain aplikasi atau situs web. Pengembangan *prototype* aplikasi Partner Tani berbasis web untuk mendukung petani di Kecamatan Rakit, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan prinsip-prinsip desain yang dipikirkan dengan baik dan berfokus pada pengguna, sejalan dengan tema umum dari penelitian yang dijelaskan. Diharapkan bahwa melalui pendekatan ini, aplikasi yang dihasilkan dapat memperbaiki proses rekrutmen tenaga kerja petani dan secara signifikan meningkatkan pengalaman pengguna mereka.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Recruiting and Hiring Employees

Ketika sebuah perusahaan sudah memahami tentang pekerjaan yang diperlukan (dari analisis dan rancangan posisi), mereka bisa tahu tipe karyawan seperti apa yang dibutuhkan. Dengan informasi ini, mereka memulai mencari dan mempekerjakan karyawan. Perekrutan adalah proses di mana perusahaan mencari orang-orang yang berminat untuk bekerja. Seleksi adalah proses perusahaan menilai apakah orang-orang tersebut punya pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dibutuhkan untuk membantu perusahaan mencapai targetnya.

Perusahaan melakukan seleksi untuk menambah anggota tim, atau memindahkan karyawan lama ke posisi baru [18].

Cara merekrut dan menyeleksi karyawan itu beragam. Ada perusahaan yang gencar mencari dari luar, misalnya memasang iklan pekerjaan *online*, memanfaatkan media sosial, atau mengadakan acara di kampus. Perusahaan lain mungkin lebih mengandalkan promosi karyawan dari dalam, rekomendasi dari karyawan yang sudah ada, atau langsung memberi posisi baru jika ada staf yang sudah punya keahlian yang dibutuhkan [18].

Proses seleksi juga bervariasi. Terkadang fokusnya pada keahlian khusus, seperti pengalaman dengan bahasa pemrograman atau alat kerja tertentu. Terkadang fokusnya lebih umum, misal kemampuan bekerja dalam tim atau mencari solusi kreatif. Apa yang diutamakan ini berpengaruh pada bagaimana perusahaan mengukur kemampuan seseorang, jenis pertanyaan wawancara, dan tempat mereka mencari calon karyawan [18].

2.2.2. Design Thinking

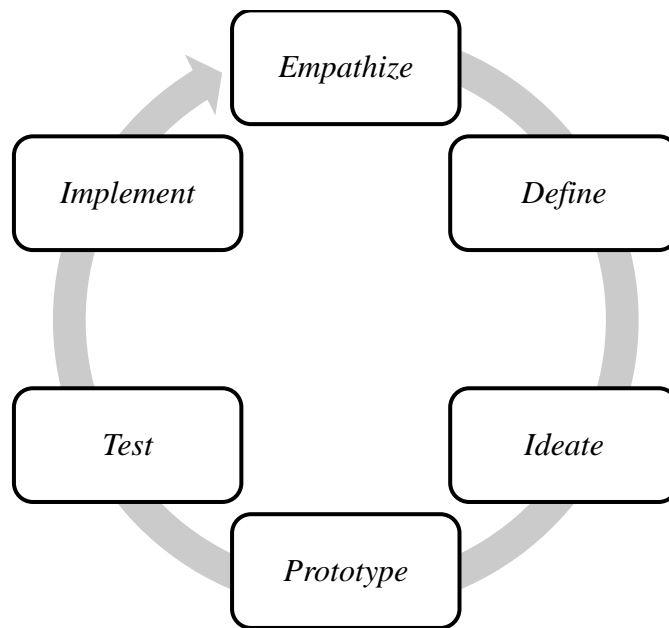
Design thinking merupakan pendekatan yang bukan hanya tentang piksel, tampilan dan estetika visual, tetapi lebih merupakan cara pandang seorang *desainer* yang juga dapat diterapkan oleh mereka yang bukan *desainer* untuk memenuhi kebutuhan dan memecahkan berbagai masalah dalam bisnis, sosial, maupun kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini memungkinkan penggunaan berbagai metode desain seperti *personas*, *empathy mapping*, dan *prototyping* untuk menemukan solusi yang efektif. Salah satu hal utama dari pendekatan ini adalah kemampuannya dalam menyelesaikan tantangan yang kompleks dengan aspek empati, eksperimen, dan kreativitas. Dalam prakteknya, desain berulang kali melibatkan iterasi, di mana solusi dikembangkan, diuji, diperbaiki, dan diuji kembali secara berulang. Pentingnya kerangka yang jelas dan spesifik dalam merumuskan tantangan desain di awal proyek juga sangat ditekankan, karena hal ini akan mempengaruhi semua upaya di fase-fase selanjutnya. Melalui pendekatan ini, tim desain dapat menjadi adaptif, belajar dari kegagalan awal, dan menghasilkan solusi yang lebih baik secara berkelanjutan. Kesederhanaan juga

merupakan prinsip utama dalam desain, di mana kompleksitas yang berlebihan dapat menyulitkan pengguna dan menciptakan kebingungan daripada memenuhi kebutuhan dengan baik. Dengan mengutamakan kesederhanaan, solusi dapat menjadi lebih intuitif dan mudah dipahami, sehingga memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna [19].

Prototyping dan iterasi merupakan dua konsep kunci dalam pendekatan desain thinking. *Prototyping* adalah proses pembuatan model atau rancangan awal dari solusi yang diusulkan. Dalam *desain thinking*, *prototyping* tidak hanya terbatas pada produk fisik, tetapi juga dapat berupa model konseptual, layanan, atau proses bisnis. *Prototyping* dilakukan untuk menguji ide secara cepat dan mendapatkan umpan balik dari pengguna dengan tujuan untuk memperbaiki dan mengembangkan solusi lebih lanjut. Salah satu keuntungan utama dari *prototyping* adalah kemampuannya untuk menghemat biaya dan waktu, karena perubahan pada prototipe jauh lebih mudah dan murah dibandingkan dengan perubahan pada produk final. Iterasi, di sisi lain, merupakan siklus pengembangan yang berulang, di mana solusi yang diusulkan diuji, diperbaiki, dan diuji kembali dalam rangka meningkatkan kualitasnya. Iterasi memungkinkan tim desain untuk belajar dari kegagalan dan kesalahan sebelumnya, sehingga mereka dapat membuat perbaikan yang dibutuhkan untuk mencapai solusi yang optimal. Kombinasi antara *prototyping* dan iterasi memungkinkan tim desain untuk secara efektif menghasilkan solusi yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [19].

Design Thinking adalah cara berpikir untuk memecahkan masalah yang memadukan berbagai teknik terbaik ke dalam satu pendekatan yang dilakukan dalam beberapa sesi singkat seperti *brainstorming*. *Brainstorming* menggabungkan berbagai pemangku kepentingan yang bertindak dalam peranan mereka sendiri, menggunakan pengalaman mereka untuk menemukan ide. *Design Thinking* meminta pemangku kepentingan untuk mengadopsi peran pengguna sistem. Tidak hanya berhenti di menemukan ide, namun membuat model sistem baru dan memberikannya kepada pemangku kepentingan untuk mendapat umpan balik langsung. Tanggapan mereka digunakan untuk menyesuaikan model awal

dan mengulangi prosesnya. Berikut lima langkah dalam *Design Thinking* biasanya dirancang untuk bisa diulangi, baik sebagian atau seluruhnya, untuk belajar sebanyak dan secepat mungkin [20], lihat Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Six Steps of *Design Thinking* [21]

Dengan fokus pada calon pengguna, *design thinking* mendorong periode berpikir berbeda dan terarah untuk menghasilkan banyak ide dan fokus pada satu ide untuk dibuat model dan diuji secara cepat pada pengguna aktual. Berikut penjelasan tiap tahapnya [20]:

- a) **Empati dalam memahami pengguna.** Karena *design thinking* fokus pada perspektif pengguna, peserta harus bisa berpikir layaknya pengguna, mengesampingkan asumsi pribadi. Empati penting agar peserta memahami dan mengadopsi nilai yang diinginkan pengguna dalam sistem, untuk menemukan ide yang objektif. Tujuannya adalah mendapatkan pemahaman mendalam tentang keinginan dan kebutuhan pengguna. Tanggapan di tahap ini bisa membantu pembuatan daftar persyaratan sistem.
- b) **Mendefinisikan masalah.** Langkah ini umumnya untuk memastikan masalah yang ingin dipecahkan sudah dirumuskan dan disetujui pembuat keputusan. *Design thinking* meyakini pengguna seringkali tidak langsung

bisa mengungkapkan kebutuhan mereka sebenarnya. Dengan masukan dari tahap Empati, peserta diminta:

- 1) Menyatukan pemahaman dan temuan dari tahap Empati menjadi kebutuhan pengguna.
 - 2) Mengadopsi personas (karakter pengguna), karena walaupun beda pengguna punya beda kebutuhan, pola umum yang muncul bisa digunakan untuk merumuskan syarat desain.
 - 3) Membingkai ulang masalah, menggunakan rumusan pertanyaan "Bagaimana caranya agar kita...?"
 - 4) Menggunakan kata benda-kata kerja untuk menuliskan kebutuhan pengguna. Misalnya: "Pengguna ingin..." dan "Pengguna perlu cara untuk..."
- c) **Menemukan Ide (*Ideate*)**. Dua tahap sebelumnya membangun kondisi yang berfokus pada pengguna. Tahap ini memanfaatkan teknik *brainstorming*. Ideate mendorong alternatif desain yang radikal, menjelajah sistem solusi secara luas sebagai sumber untuk membuat model yang dapat diuji oleh pengguna. Selain metode daftar dan pencocokan tugas yang umum pada *brainstorming*, *design thinking* juga menggunakan diagram, panah, gambar figur sederhana untuk menangkap sebanyak mungkin ide solusi, tak peduli formatnya.
- d) **Prototipe**. Tahap ini fokus meminta peserta terlibat pada aspek solusi sistem yang sudah teridentifikasi di tahap Ideate. Model dalam *design thinking* bisa apa saja pada tingkat kejelasan manapun. Tim sistem dan peserta belajar banyak dari "model" sekedar catatan tempel-spidol untuk sebuah aplikasi, atau ruang rapat "pura-pura" berisi anggota dewan yang diperankan tim desain. Model tersebut sekedar alat untuk berinteraksi dengan pengguna, berempati, dan belajar. Model harus fokus ke satu aspek solusi sistem yang akan diuji pada pemangku kepentingan.
- e) **Test**. Pengujian adalah cara tim sistem belajar dari tiap solusi model. Cara pengujian berubah dan beradaptasi seiring waktu, tergantung kejelasan solusi sistem model tersebut. Di tahap-tahap awal proses, pengujian fokus

pada berempati dengan pengguna, bukan pada suatu solusi tertentu. Model yang dibuat membantu pemangku kepentingan mendapatkan pemahaman yang nyata tentang kebutuhan sistem yang diinginkan pengguna. Di tahap lanjutan, tim sistem dan peserta menghabiskan lebih banyak waktu untuk tiap model guna menciptakan solusi sistem potensial yang lebih spesifik.

2.2.3. Prototyping

Setelah mengumpulkan rincian kebutuhan sistem, mendokumentasikan, dan menganalisa pengguna dan tugasnya, Anda merasa sudah paham apa yang harus dilakukan sistem dan tampilannya. Namun, sebelum langsung memulai desain rinci dan pemrograman, ada baiknya mengecek pemahaman Anda dengan pengguna. Caranya adalah membuat prototipe [22].

Prototipe adalah model sistem yang masih bersifat eksperimental, biasanya belum lengkap. Prototipe berguna untuk memastikan pemahaman akan kebutuhan sistem. Di awal desain, prototipe dipakai untuk komunikasi antara desainer dan pengguna/pemangku kepentingan guna memperjelas kebutuhan. Selain itu prototipe berguna untuk menguji interaksi dan konsistensi desain. Di tahap desain lebih lanjut, interaksi pengguna dengan prototipe memberikan masukan [22].

Tujuan utama prototipe, yaitu: memeriksa apakah ide-ide telah dapat diterapkan dan berguna; memungkinkan pengguna berkontribusi pada desain sistem; memberi peluang bagi pengguna untuk mencoba ide-idenya; memvalidasi kebutuhan sistem (apakah sudah lengkap, konsisten, dll); serta menegosiasikan rincian kebutuhan [22].

Terdapat dua tipe prototipe, yaitu yang pertama “*Low-fidelity*” ialah prototipe berbasis kertas, membantu di tahap awal untuk berbagi ide; dan yang kedua “*High-fidelity*” ialah prototipe berbasis *software*, untuk mengetes interaksi dan konsistensi desain secara lebih detail [22].

2.2.4. Unified Modeling Language (UML) Diagrams

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa pemodelan umum yang bertujuan untuk menetapkan cara standar dalam memvisualisasikan desain suatu

sistem. UML mirip dengan *blueprints* yang digunakan dalam bidang rekayasa lainnya. Namun, UML bukanlah bahasa pemrograman, melainkan sebuah bahasa visual. Kami menggunakan diagram UML untuk menggambarkan perilaku dan struktur suatu sistem. UML membantu insinyur perangkat lunak, pengusaha, dan arsitek sistem dalam pemodelan, desain, dan analisis. Kelompok Manajemen Objek mengadopsi *Unified Modeling Language* sebagai standar pada tahun 1997, yang sejak itu dikelola oleh Kelompok Manajemen Objek. Organisasi Internasional untuk Standardisasi (ISO) menerbitkan UML sebagai standar yang disetujui pada tahun 2005. UML telah direvisi dari waktu ke waktu dan ditinjau secara berkala [23].

Mengapa membutuhkan UML? Aplikasi kompleks membutuhkan kolaborasi dan perencanaan dari beberapa tim sehingga memerlukan cara yang jelas dan ringkas untuk berkomunikasi di antara tim. Para pengusaha tidak memahami kode. Oleh karena itu, UML menjadi penting untuk berkomunikasi dengan non-pemrogram tentang kebutuhan, fungsionalitas, dan proses penting sistem. Banyak waktu dapat diselamatkan ketika tim dapat memvisualisasikan proses, interaksi pengguna, dan struktur statis sistem [23].

2.2.4.1. Use Case Diagrams

Use Case Diagram adalah alat penting dalam perancangan sistem. Diagram ini memberikan gambaran visual tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem. Fungsinya seperti cetak biru untuk memahami kebutuhan fungsional suatu sistem dari sudut pandang pengguna. Ini membantu komunikasi antara pihak-pihak yang terlibat dan memandu proses pengembangan [24].

Notasi UML memberikan bahasa visual yang memungkinkan pengembang perangkat lunak, perancang, dan pihak lain untuk berkomunikasi dan mendokumentasikan desain, arsitektur, dan perilaku sistem secara konsisten dan mudah dipahami. Dalam *Use Case Diagram*, ada beberapa notasi utama [24]:

- 1) **Aktor.** Entitas di luar sistem yang berinteraksi dengan sistem. Contohnya pengguna, sistem lain, atau perangkat keras. Aktor memulai “*use case*” dan mendapat hasil darinya.

- 2) **Use Case.** Merupakan ‘adegan’ yang menggambarkan fungsi spesifik dalam sistem. Dalam sistem belanja *online*, contohnya adalah “Lakukan Pemesanan”, “Lacak Pengiriman”, atau “Perbarui Informasi Produk”. *Use Case* digambarkan dengan bentuk oval.
- 3) **Batas Sistem.** Menunjukkan ruang lingkup atau batasan sistem yang sedang dimodelkan. Ini mendefinisikan apa yang ada di dalam sistem dan apa yang di luar. Batas sistem biasanya digambarkan dengan sebuah kotak persegi yang mengelilingi semua use case. Batas sistem ini membantu mendefinisikan lingkup sistem secara jelas dan memudahkan diagram berfokus pada fungsi-fungsi utama tanpa terganggu detail-detail dari luar sistem.

2.2.5. User Experience Questionnaire (UEQ)

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan Kuesioner singkat untuk mengukur seberapa baik atau buruk pengalaman pengguna (UX) saat memakai produk digital (situs web, aplikasi, *software*, dll.). UEQ terdiri dari 26 pertanyaan yang terbagi dalam 5 dimensi (Gambar 2.2), yaitu:

1. **Daya Tarik (*Attractiveness*).** Seberapa menarik dan menyenangkan produk digital ini?
2. **Kepuasan (*Perspiciuity*).** Seberapa mudah dipahami dan dipelajari produk digital ini?
3. **Efisiensi (*Efficiency*).** Seberapa cepat dan mudah menyelesaikan tugas dengan produk digital ini?
4. **Keterandalan (*Dependability*).** Seberapa andal dan aman produk digital ini?
5. **Stimulasi (*Stimulation*).** Seberapa menarik dan membangkitkan minat produk digital ini?

UEQ adalah alat yang bermanfaat untuk mengevaluasi pengalaman pengguna (UX) dalam aplikasi atau sistem. Berikut adalah beberapa metode yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data UEQ:

- a) **Survei.** Menyebarkan kuesioner UEQ yang berisi 26 pertanyaan (lihat Gamabr 2.2) kepada pengguna. Pastikan pertanyaan yang dipilih sesuai dengan dimensi UEQ yang ingin dievaluasi.
- b) **Wawancara Pengguna.** Melakukan wawancara langsung dengan pengguna untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang pengalaman mereka. Gunakan panduan wawancara yang disesuaikan dengan dimensi UEQ.
- c) **Observasi Pengguna.** Mengamati pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi untuk memahami pengalaman mereka secara langsung.
- d) **Uji Pengguna.** Melibatkan pengguna dalam sesi pengujian untuk mengumpulkan umpan balik langsung tentang pengalaman mereka saat menyelesaikan tugas-tugas tertentu.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

Gambar 2. 2 User Experience Questionnaire

Perhitungan UEQ melibatkan pengolahan dan analisis data dari survei UEQ yang telah dikumpulkan. Berikut adalah tahapan umum perhitungan UEQ:

- a) **Normalisasi Skala Respons:** Ubah skala respons menjadi rentang 1-7.
- b) **Menghitung Skor Dimensi:** Jumlahkan tanggapan dari pertanyaan yang terkait dalam dimensi tersebut.
- c) **Menghitung Skor Kategori:** Hitung skor kategori evaluative dan deskriptif.
- d) **Menghitung Skor Total UEQ:** Ratakan skor kategori evaluative dan deskriptif.

- e) **Analisis Hasil:** Gunakan pendekatan statistik untuk menganalisis skor UEQ.

Data UEQ dapat disajikan dalam beberapa cara, seperti tabel, grafik batang, diagram radar, ringkasan statistik, dan narasi kualitatif. Pilihan cara penyajian data tergantung pada preferensi dan cara terbaik untuk mengkomunikasikan hasil evaluasi kepada pihak terkait. Perubahan yang dilakukan, antara lain:

1. Menyusun ulang paragraf untuk meningkatkan koherensi dan aliran informasi.
2. Mengganti kata dan frasa dengan sinonimnya untuk menghindari pengulangan.
3. Memperjelas beberapa kalimat agar lebih mudah dipahami.
4. Menghapus kalimat yang tidak perlu dan redundan.
5. Menambahkan contoh untuk beberapa metode pengumpulan dan analisis data.
6. Menyajikan informasi secara lebih ringkas dan padat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Objek dan Subjek Penelitian

Penelitian yang dilakukan yaitu perancangan sebuah aplikasi berbasis Website. Objek penelitian pada penelitian ini yaitu para pekerja tani di Kecamatan Rakit. Aplikasi yang dirancang dapat melakukan proses pemesanan jasa serta memberikan informasi terkait ketersediaan tenaga kerja tani yang terdapat di Kecamatan Rakit. Subjek pada penelitian yang dilakukan yaitu pemilik lahan, penggarap, hingga buruh tani.

3.2. Alat dan Bahan Penelitian

Alat serta bahan yang mendukung penyusunan penelitian ini yaitu :

3.2.1 Alat Penelitian

Pada penelitian ini alat dan perlengkapan tambahan yang digunakan tercantum pada Tabel 3.1

Tabel 3. 1 Alat Penelitian

No.	Hardware	Perincian	Software
1	Laptop Acer Aspire 4741	<i>Processor : Intel(R) Core(TM) i5 CPU M450 @ 2.40GHz 2.40 GHz Memory : 4GB</i>	- <i>Microsoft Windows 10 Microsoft Office Word LTSC Professional Plus 2021</i>
2	<i>Smarthphone</i> Xiaomi Redmi S2	<i>OS : Android 9 RAM : 4GB</i>	- <i>Microsoft Office Visio LTSC Professional Plus 2021</i>
3	Wifi Telkomsel Orbit		- <i>Microsoft Office Excel LTSC</i>

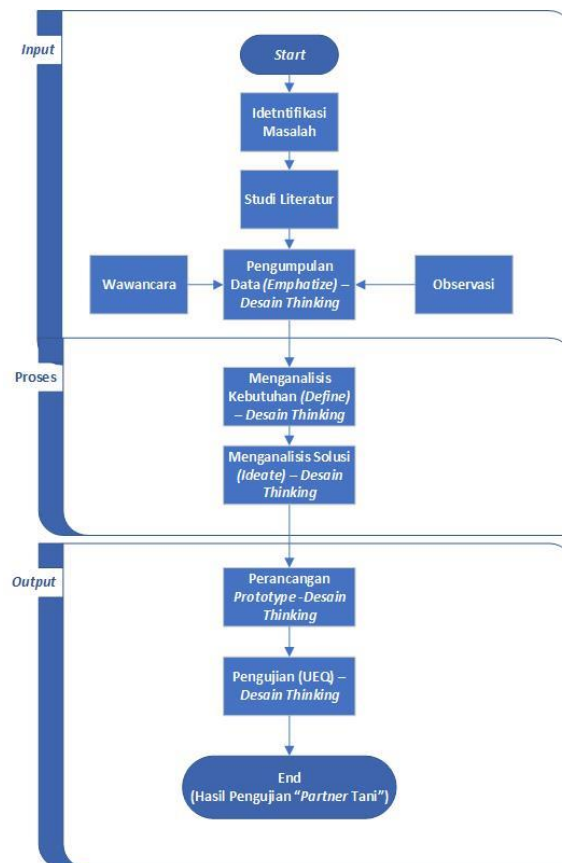
No.	<i>Hardware</i>	Perincian	<i>Software</i>
			<i>Professional Plus 2021</i> - <i>Google Search engine</i> - <i>Figma</i> - <i>Canva Pro</i> - <i>Balsamiq Wireframes</i>

Alat serta perlengkapan yang tercantum pada Tabel 3.1 merupakan perangkat yang digunakan untuk menunjang penelitian yang dilakukan. Laptop Acer Aspire 4741 merupakan salah satu perangkat utama dalam penelitian yang dilakukan. Hal tersebut dikarenakan dalam perancangan dokumen maupun perancangan aplikasi dilakukan menggunakan perangkat tersebut. Dalam kegiatannya, perancangan dilakukan dengan beberapa bantuan perangkat lunak seperti Microsoft Office Word LTSC Professional Plus 2021, Microsoft Office Visio LTSC Professional Plus 2021, Microsoft Office Excel LTSC Professional Plus 2021 sebagai alat pendukung penulisan penelitian. Serta alat pendukung lainnya yaitu *Balsamiq Wireframe*, *Figma* dan *Canva Pro* sebagai salah satu perangkat lunak untuk melakukan desain perancangan aplikasi pada penelitian ini. Tidak hanya perangkat berupa laptop dan *software* di dalamnya, alat bantu lain seperti penggunaan *Smartphone* Xiaomi Redmi S2 dan *Wifi* Telkomsel Orbit juga turut penting dalam membantu kegiatan penelitian ini. Hal tersebut dikarenakan *smartphone* digunakan sebagai alat bantu dalam pencarian data pada *Google*, serta *Wifi* digunakan agar seluruh perangkat yang digunakan dapat terhubung kepada jaringan internet.

3.3. Diagram Alir Penelitian

Rangkaian penelitian ini diawali dengan menentukan permasalahan yang ada di Kecamatan Rakit. Kemudian kajian literatur dilakukan berdasarkan pada

penelitian yang telah dilakukan lebih dahulu. Pada saat yang bersamaan, data yang mendukung penelitian dikumpulkan dengan cara wawancara kepada Balai Penyuluhan Pertanian Kecamatan Rakit serta melakukan observasi di lapangan. Selepas melaksanakan wawancara serta observasi, penelitian dilanjutkan dengan merancang desain sistem aplikasi dengan pendekatan *desain thinking* dan penerapan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Lalu hasil yang akan diperoleh dari penelitian yang dilakukan yaitu sebuah perancangan aplikasi pencarian buruh tani di Kecamatan Rakit. Gambar 3.1 terdapat diagram alir yang digunakan pada penelitian ini.



Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian

3.3.1. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini, identifikasi masalah dilakukan dengan menentukan objek penelitian, yaitu petani di Kecamatan Rakit. Kemudian peneliti melakukan observasi untuk mengamati dan mengkaji kendala yang dialami oleh petani di

Kecamatan Rakit. Hasil dari pengumpulan data melalui observasi menunjukkan bahwa sebelumnya tidak ada penelitian yang membahas terkait perancangan aplikasi web pencarian buruh tani di Kecamatan Rakit. Setelah melakukan hipotesis dalam penelitian, penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dengan memperkenalkan pendekatan *design thinking* dan penerapan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam konteks pengembangan aplikasi berbasis web untuk pertanian. Proses penentuan solusi berdasarkan permasalahan yang diteliti dilakukan dengan mencari informasi melalui mesin pencari dan membaca literatur pada objek penelitian yang berbeda.

3.3.2. Studi Literatur

Pada penelitian ini, dilakukan sebuah kajian literatur dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang terkait dengan pendekatan *design thinking* dan penerapan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam konteks pengembangan aplikasi berbasis web. Kajian literatur ini mengacu pada buku, jurnal, atau sumber internet yang membahas tentang pendekatan *design thinking* dan penerapan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Tujuannya adalah untuk memperkuat penelitian dengan menggunakan acuan untuk menentukan kerangka pikir penelitian, mempelajari objek yang diteliti, dan memahami sudut pandang terkait dengan penelitian yang diteliti. Data hasil kajian literatur tersebut kemudian dikumpulkan menjadi satu.

3.3.3. Wawancara dan Observasi

1. Wawancara

Tahap wawancara dilakukan dengan mewawancarai petani, yaitu Bapak Hadi Karsan sebagai ketua Kelompok Tani "Sumber Makmur" di Desa Badamita, Kecamatan Rakit, Banjarnegara. Wawancara juga dilakukan dengan Ibu Puji Rahayu S.Pt. di Kantor Balai Penyuluhan Pertanian Kecamatan Rakit. Wawancara dilakukan melalui diskusi langsung dengan berkomunikasi dua arah, dengan mengunjungi kedua narasumber secara langsung. Beberapa hal yang diajukan oleh peneliti, antara lain sistem kerja Balai Penyuluhan Pertanian bagi petani, bagaimana sistem kerja petani di Kecamatan Rakit, berapa jumlah petani yang dibutuhkan untuk melakukan pekerjaan pertanian, bagaimana sistem pengupahan

yang berlaku, berapa jumlah ideal pekerja pertanian, dan data terkait penduduk, lahan, jumlah pekerja, kelompok tani, dan lainnya. Peneliti juga mengajukan pertanyaan tentang masalah yang kerap dialami oleh petani di Kecamatan Rakit, serta solusi yang telah diambil untuk mengatasi kendala yang dihadapi. Peneliti juga mengajukan pertanyaan terkait sistem pencarian pekerja tani, fitur apa saja yang diperlukan jika akan dirancang sebuah aplikasi web.

2. Observasi

Pada kegiatan observasi, peneliti mengumpulkan data dengan cara mengunjungi secara langsung desa yang ada di Kecamatan Rakit. Peneliti melakukan pengamatan secara detail saat terjadi masa tanam, masa panen serta waktu-waktu tertentu pada tahapan pertanian. Pada tahap observasi, peneliti mendapatkan informasi terkait kendala yang dihadapi oleh para petani serta detail solusi yang dibutuhkan pada aplikasi web.

1) Pengumpulan Data (*Emphatize*)

Pada tahap pengumpulan data yang dilakukan dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti mengumpulkan hasil studi literatur dari buku, jurnal maupun sumber internet lainnya, dan juga mengumpulkan hasil wawancara, observasi serta dokumen yang diperlukan. Hasil dari pengumpulan data yang dilakukan adalah sulitnya merekrut tenaga kerja pertanian sehingga diperlukan pendekatan yang lebih terstruktur dan inovatif dalam mengatasi kesulitan merekrut tenaga kerja pertanian. Perlu dilakukan desain sebuah sistem sebelum memasuki tahap pengembangan aplikasi berbasis web.

2) Analisis Kebutuhan (*Define*)

Pada tahap ini dilakukan pendefinisian oleh peneliti dan petani terkait kebutuhan sistem serta membuat konsep rancangan sistem berdasarkan permasalahan para petani di Kecamatan Rakit. Di tahap ini pula, hasil yang akan diperoleh yaitu detail terkait informasi kebutuhan secara fungsional maupun non-fungsional, metode perancangan yang digunakan dan juga fitur apa saja yang dibutuhkan pada sistem. Berdasarkan hasil pendefinisian tersebut, peneliti memperoleh kebutuhan terkait sistem, kebutuhan akan tenaga kerja pertanian,

kebutuhan akses antar pekerja tani, kemudahan akses layanan informasi, dan penghematan tenaga serta biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh informasi tenaga kerja.

3) Analisis Solusi (*Ideate*)

Dalam menganalisis solusi penelitian berdasarkan hasil pendefinisian sebelumnya agar ide serta gagasan dapat tersampaikan dengan baik diperlukan *tools* sebagai pendukung penggambaran ide dan gagasan. Pada penelitian ini digunakan *Balsamiq Wireframe* sebagai alat pendukung penggambaran ide dan gagasan yang telah dikumpulkan. *Balsamiq Wireframe* digunakan dalam membuat gambaran ide dari desain antar muka dengan cepat serta mudah tanpa memiliki keterampilan khusus. Pada *Balsamiq Wireframe* berapa hal yang digambarkan seperti hak apa saja yang didapatkan oleh para pengguna sistem seperti hak para petani sebagai pencari kerja, pencari jasa serta hak *admin*. Hal tersebut seperti petani pencari jasa dapat melakukan akses *log in*, *log out*, mendaftar sebagai pencari jasa, melakukan pemesanan, *chat* dengan *whatsapp*, hingga melakukan negosiasi biaya jasa kepada pencari kerja. Sedangkan hak petani pencari kerja dapat menggunakan akses *log in*, *log out*, mendaftar sebagai pencari kerja, melakukan *chat* dengan pencari jasa, hingga melakukan penerimaan maupun penolakan akan biaya yang ditawarkan pencari kerja. Maupun hak yang didapatkan oleh *admin* aplikasi, yaitu akses *log in* dan *log out* sebagai admin, mengelola akun pengguna seperti pergantian data pengguna aplikasi, hingga dokumentasi apabila terdapat permintaan maupun permasalahan pada sistem. Serta beberapa menu yang ada pada seluruh akun seperti fitur bantuan dan *contact person*.

4) Perancangan (*Prototype*)

Setelah penggambaran pada tahap sebelumnya dilakukan dengan *Balsamiq Wireframe*, pada tahap ini dilakukan *design mockup* dengan menggunakan *tools Figma*. *Figma* digunakan agar visual dari *design* dapat lebih detail sehingga dapat lebih akurat dan kompleks.

5) Pengujian *User Experience Questionnaire (Test)*

Pada tahap pengujian, penelitian ini menggunakan *User Experience Questionnaire (Test)* sebagai metode pengujian. Hal itu dilakukan karena metode *User Experience Questionnaire (Test)* memiliki struktur yang sederhana serta jelas sehingga dapat dengan mudah dimengerti oleh pengguna agar dapat meninjau dan mengevaluasi *design* yang telah dirancang. Berikut ini merupakan item yang digunakan pada setiap variabel di dalam kuesioner yang digunakan pada pengujian.

Tabel 3. 2 Detail Item Per Variabel Kuisisioner

<i>Variable</i>	<i>Item</i>		<i>Kode Item</i>
Daya Tarik <i>(attractiveness)</i>	Menyusahkan	Menyenangkan	ATV 1
	Baik	Buruk	ATV 2
	Tidak Disukai	Menggembirakan	ATV 3
	Tidak Nyaman	Nyaman	ATV 4
	Atraktif	Tidak Atraktif	ATV 5
	Ramah Pengguna	Tidak Ramah Pengguna	ATV 6
Kejelasan <i>(perspicuity)</i>	Tidak Dapat Dipahami	Dapat Dipahami	PSC 1
	Mudah Dipelajari	Sulit Dipelajari	PSC 2
	Rumit	Sederhana	PSC 3
	Jelas	Membingungkan	PSC 4
Efisiensi <i>(Efficiency)</i>	Cepat	Lambat	ECN 1
	Tidak Efisien	Efisien	ECN 2
	Tidak Praktis	Praktis	ECN 3
	Terorganisasi	Berantakan	ECN 4
Ketepatan <i>(Dependability)</i>	Tidak dapat diprediksi	Dapat diprediksi	DDB 1
	Menghalangi	Mendukung	DDB 2
	Aman	Tidak Aman	DDB 3
	Memenuhi ekspektasi	Tidak memenuhi ekspektasi	DDB 4

<i>Variable</i>	Item		Kode Item
Stimulasi (Stimulation)	Bermanfaat	Kurang bermanfaat	STL 1
	Membosankan	Mengasyikan	STL 2
	Tidak menarik	Menarik	STL 3
	Memotivasi	Tidak Memotivasi	STL 4
Kebaruan (Novelty)	Kreatif	Monoton	NVT 1
	Berdaya Cipta	Konvensional	NVT 2
	Lazim	Terdepan	NVT 3
	Konservatif	Inovatif	NVT 4

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi analisis serta hasil dari perancangan *design* aplikasi web *Partner Tani* di Kecamatan Rakit dengan menerapkan pendekatan *desain thinking* dan penerapan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Perancangan yang dilakukan berlandaskan pada tinjauan literatur sebelumnya, kesesuaian dengan penelitian yang sedang dilakukan, serta berlandaskan pada kebutuhan para petani yang diidentifikasi melalui wawancara dan pengamatan peneliti. Sebagai tahap awal Bab IV dilakukan analisis kebutuhan sistem dengan menguraikan secara rinci kebutuhan yang diperlukan dari sistem yang akan dirancang.

4.1 Analisis Sistem (*Emphatize*)

Analisis sistem dilakukan agar kebutuhan dan syarat yang diperlukan oleh sistem aplikasi yang dikembangkan dapat teridentifikasi, dipahami dan terdefinisi secara rinci. Analisis sistem diperoleh dari hasil studi literatur dari buku, jurnal maupun sumber internet lainnya, dan juga mengumpulkan hasil wawancara, observasi serta dokumen yang diperlukan. Hal tersebut dilakukan supaya sistem yang dirancang dapat sesuai dengan harapan serta kebutuhan *user* dalam penggunaan sistem aplikasi sebagai pemecah masalah yang ada di ruang lingkup pertanian kecamatan rakit. *Output* yang dihasilkan dari analisis kebutuhan sistem adalah dokumen yang berisikan gambaran secara rinci sistem yang telah direncanakan.

4.2 Pengumpulan Kebutuhan (*Define*)

Pada proses ini didasarkan pada kebutuhan dari pengguna dan kebutuhan sistem yang akan direncanakan dan dikembangkan. Dalam konteks penelitian ini, sistem yang akan dirancang adalah aplikasi *Partner Tani* dengan berbasis *Website*. Tahap awal dalam pengumpulan kebutuhan sistem yaitu dengan melakukan analisis terhadap proses bisnis yang terdapat dalam pertanian di Kecamatan Rakit. Langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi seluruh kebutuhan yang diperlukan

oleh pengguna dan sistem, termasuk kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Dalam proses identifikasi kebutuhan ini, penting untuk memahami dengan rinci setiap tugas dan aktivitas pertanian yang berlaku di Kecamatan Rakit, sehingga setiap aspek fungsionalnya dapat beroperasi secara efisien.

4.2. 1 Kebutuhan Pengguna

Pada Aplikasi web Parter Tani terdapat beberapa peran yang kemudian akan dikelompokkan menjadi dua pengguna pada sistem. Dua pengguna pada sistem yaitu *user* (pemilik lahan, petani penggarap dan buruh tani) dan *administrator* (ketua kelompok tani dan penyuluh balai penyuluhan pertanian kecamatan Rakit). Berikut ini merupakan peran yang dapat dilakukan dari setiap pengguna kepada sistem aplikasi web Partner Tani:

1. Pengguna

Peran pemilik lahan dan petani penggarap pada sistem dapat melakukan akses *log in*, *log out*, mendaftarkan akun, melakukan pemesanan, *chat whatsapp* dengan penjual jasa, *bookmark*, *share* jasa hingga melakukan negosiasi biaya jasa kepada pencari kerja. Sedangkan buruh tani dapat menggunakan akses *log in*, *log out*, mendaftarkan akun, menjual jasa, melakukan *chat whatsapp* dengan pencari jasa, *bookmark*, *share* jasa, hingga melakukan penerimaan maupun penolakan akan biaya yang ditawarkan pencari kerja.

Pemilik lahan dan petani penggarap juga dapat mengakses peran buruh tani dan juga sebaliknya, hal tersebut dikarenakan sudah menjadi satu kesatuan sistem di dalamnya.

2. Administrator

Hak yang didapatkan oleh *admin* aplikasi, yaitu akses *log in* dan *log out* sebagai admin, mengelola akun pengguna seperti pergantian data pengguna aplikasi, membuat akun, menghapus akun, hingga menyelesaikan laporan.

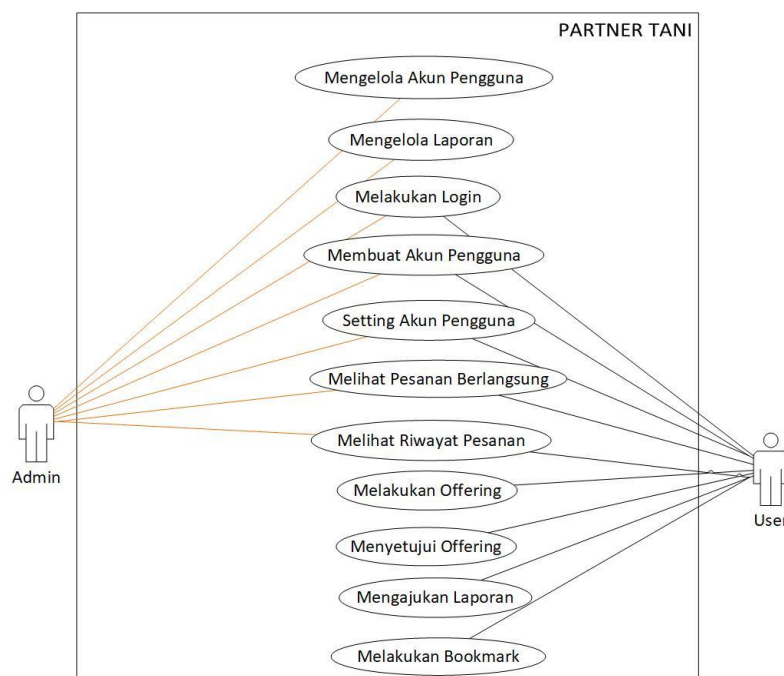
4.2.2 Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap fitur yang akan diterapkan pada aplikasi Parter Tani berbasis web. Berikut ini penjelasan rinci terkait kebutuhan sistem :

1. Pengguna hanya dapat mengakses sistem dengan melakukan proses pendaftaran serta *login* ke dalam sistem. Hal tersebut dilakukan agar data di dalam sistem dapat selalu terjaga keamanannya.
2. Di dalam sistem, pengguna dapat memesan jasa buruh tani dan juga menjual jasa. Pengguna juga dapat melakukan pelaporan kepada administrator apabila mendapati hal yang tidak sesuai.

4.3 Analisis Solusi (*Ideate*)

Setelah melakukan identifikasi kebutuhan, langkah selanjutnya yaitu melakukan pemodelan perangkat lunak dengan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) sebagai *toolsnya*. Pada tahap ini digunakan *Use case diagram* untuk memodelkan interaksi antara pengguna dan sistem. Gambar 3.2 merupakan *Use case diagram* dari sistem aplikasi Parter Tani berbasis Web.



Gambar 4. 1 Use Case Diagram Aplikasi Web Partner Tani

Gambar 4.1 menggambarkan *use case diagram* dari aplikasi web Partner Tani. Di dalamnya terdapat hak akses yang dapat digunakan oleh kedua pengguna yaitu *user* dan *administrator*. *User* dapat melakukan akses *log in*, *log out*, mendaftarkan akun, melakukan pemesanan, *chat whatsapp* dengan penjual jasa atau pembeli jasa, *bookmark*, *share* jasa dan melakukan negosiasi harga, dan juga dapat melakukan penerimaan maupun penolakan dari negosiasi harga yang dilakukan. Hak akses administrator yaitu, yaitu akses *log in* dan *log out* sebagai admin, mengelola akun pengguna seperti pergantian data pengguna aplikasi, membuat akun, menghapus akun, hingga menyelesaikan laporan. Berikut ini penjelasan dari *usecase diagram* aplikasi web Partner Tani.

1. Aktor : *User*

- Melakukan *Login* : Pengguna melakukan *login* dengan memasukkan *username*, *E-Mail* dan *Password* yang telah didaftarkan. Apabila berhasil masuk ke dalam sistem maka akun telah terdaftar dan penulisan sudah benar.
- Membuat Akun Pengguna : Pengguna dapat melakukan pembuatan akun pengguna dengan memasukkan data sesuai dengan *form* yang ada. Apabila sudah berhasil, maka pengguna dapat *login* dengan menggunakan akun yang telah didaftarkan.
- *Setting* Akun Pengguna : Pengguna dapat mengubah profil pengguna yang telah didaftarkan sebelumnya. Perubahan dapat terus dilakukan apabila pengguna masih dapat mengakses *E-Mail* yang terdaftar pada sistem.
- Melihat Pesanan Berlangsung : Pengguna dapat melihat pesanan yang sedang berlangsung. Hal ini berlaku bagi penjual maupun pembeli jasa pada sistem.
- Melihat Riwayat Pesanan : Pengguna dapat melihat seluruh detail dari riwayat pesanan yang telah diselesaikan sebelumnya. Hal ini dapat berguna apabila pengguna ingin melakukan *repeat order* atau melihat pengguna yang sebelumnya telah dipesan jasanya.

- Melakukan *Offering* : Pengguna dapat langsung melakukan penawaran harga jasa dengan mengajukan nominal biaya atau dengan menghubungi penjual jasa melalui *button whatsapp* yang tersedia di aplikasi.
- Menyetujui *Offering* : Pengguna dapat menyetujui hasil dari penawaran yang dilakukan oleh pembeli jasa sehingga pembelian jasa dapat berlaku di sistem.
- Melakukan *Bookmark* : Pengguna dapat melakukan *bookmark* pada sistem, *bookmark* dilakukan untuk menyimpan data jasa yang nantinya dapat dibuka kembali tanpa harus melakukan pencarian jasa.

2. Admin

- Mengelola akun pengguna : administrator dapat mengelola akun pengguna seperti mengedit bahkan menghapus akun pengguna.
- Mengelola laporan : administrator dapat mengelola laporan yang dikirimkan oleh pengguna sebagai tinjauan keamanan dan kenyamanan sistem aplikasi.
- Melakukan *login* : administrator dapat melakukan *login* khusus dengan akun administrator yang telah dibuat oleh perancang sistem.
- Membuat akun pengguna : administrator juga dapat membuat akun pengguna apabila pengguna mengalami kesulitan dalam melakukan pendaftaran akun.
- *Setting* akun pengguna : administrator dapat melakukan perubahan pada profil akun admin.
- Melihat Pesanan Berlangsung : Pengguna dapat melihat pesanan yang sedang berlangsung.
- Melihat Riwayat Pesanan : Pengguna dapat melihat seluruh detail dari riwayat pesanan yang telah diselesaikan sebelumnya oleh seluruh pengguna aplikasi.

Pada proses *ideate* terdapat dua tahapan dalam mencari sebuah solusi dari permasalahan yaitu dengan membuat *solution idea* dan membuat *affinity diagram*.

4.3.1 Solution Idea

Pada tahap ini dilakukan penjabaran ide yang diperoleh berdasarkan permasalahan yang dimiliki. *Solution idea* ini dilakukan dengan cara melakukan voting agar membuahkan solusi primer yang paling diperlukan terhadap masalah yang ada. Solusi yang paling tepat dan dapat dilakukan yaitu, dengan mudahnya pencarian tenaga kerja pertanian padi (buruh tani) di Kecamatan Rakit. Lalu dari solusi yang ada maka dirancang fitur yang dibutuhkan dalam aplikasi sehingga dapat mempermudah dalam pencarian pekerja tani di Kecamatan Rakit.

4.3.2 Affinity Diagram

Pada tahap *affinity diagram* dilakukan pengelompokan kategori dari ide yang telah dibuat sebelumnya. Berikut ini merupakan beberapa kelompok dari *affinity diagram* yang dibuat :

- First Access : Design antar muka yang dapat dengan mudah dipahami terutama bagi pengguna baru.
- Task & Group : Memiliki fungsi sebagai alat jual beli jasa yang tujuannya agar memudahkan dalam mencari pekerja tani.
- Future Feature : Terdapat fitur contact us yang menampilkan detail informasi terkait pembuat aplikasi.
- Mobile Feature : Memiliki fitur contact us dan laporkan yang langsung terhubung dengan admin.

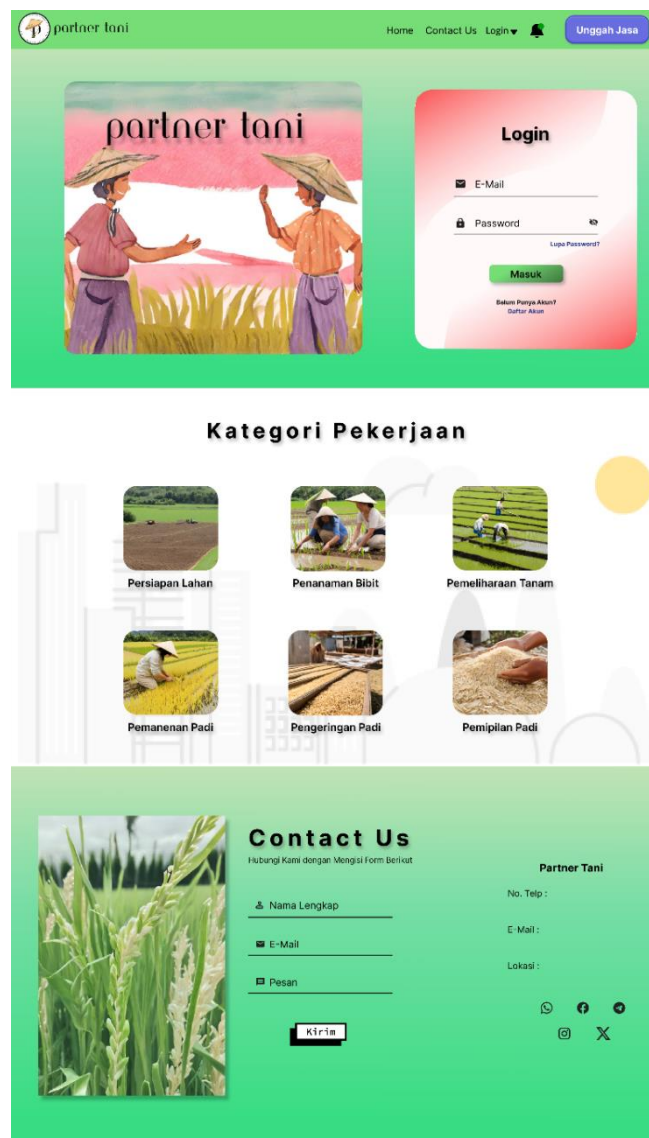
4.4 Hasil Perancangan (Prototype)

Pada tahap ini hasil penelitian yang diperoleh ialah perancangan aplikasi Partner Tani berbasis *Website*. Tujuan dilakukan perancangan aplikasi Partner Tani agar mempermudah dalam melakukan perekrutan pekerja tani. Fungsi yang terdapat pada sistem yaitu adanya transaksi jual beli jasa yang dilakukan oleh antar pengguna. Dalam penggunaannya, terdapat dua peran yang terjadi yaitu peran sebagai *user* dan admin. *User* dapat melakukan akses *log in*, *log out*, mendaftarkan akun, melakukan pemesanan, *chat whatsapp* dengan penjual jasa atau pembeli jasa, *bookmark*, *share* jasa dan melakukan negosiasi harga, dan juga dapat melakukan penerimaan maupun penolakan dari negosiasi harga yang

dilakukan. Sedangkan peran admin yaitu, yaitu akses *log in* dan *log out* sebagai admin, mengelola akun pengguna seperti pergantian data pengguna aplikasi, membuat akun, menghapus akun, dan menyelesaikan laporan. Berikut ini merupakan hasil dari perancangan aplikasi Partner Tani berbasis *Website*.

1. Hasil rancangan *User Interface* untuk Pengguna

1) Halaman *User Login*

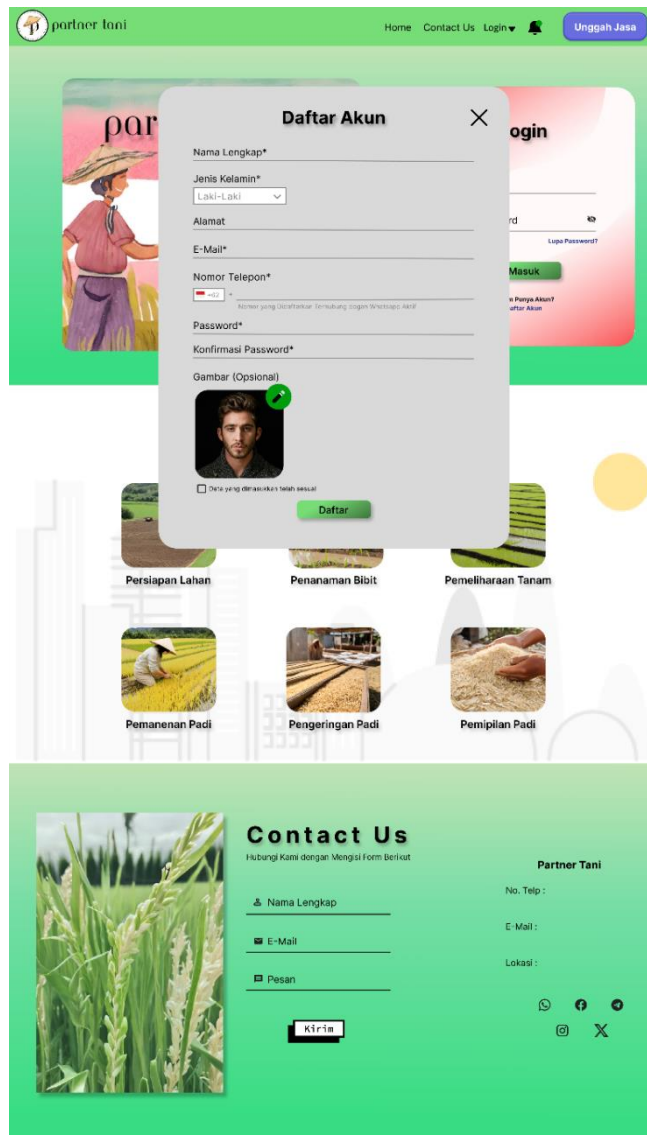


Gambar 4. 2 Halaman *User Login*

Gambar 4.2 pada Halaman *login* menampilkan tampilan awal aplikasi Partner Tani sebelum pengguna dapat masuk ke dalam halaman utama aplikasi. Fitur

login digunakan oleh pengguna untuk masuk ke dalam sistem menggunakan akun yang telah terdaftar sebelumnya. Proses *login* dilakukan dengan memasukkan *e-mail* dan *password* yang telah dibuat sebelumnya. Pada halaman *login*, pengguna juga dapat melihat kategori jasa kegiatan pertanian yang tersedia di dalam sistem. Fitur *contact us* juga tersedia, sehingga pengguna dapat langsung menghubungi admin Partner Tani dengan menyertakan identitas seperti nama lengkap, *e-Mail*, dan pesan yang akan disampaikan. Pengguna juga dapat menghubungi pihak Partner Tani melalui nomor telepon, *e-mail*, alamat, dan media sosial yang tertera di bagian *contact us*.

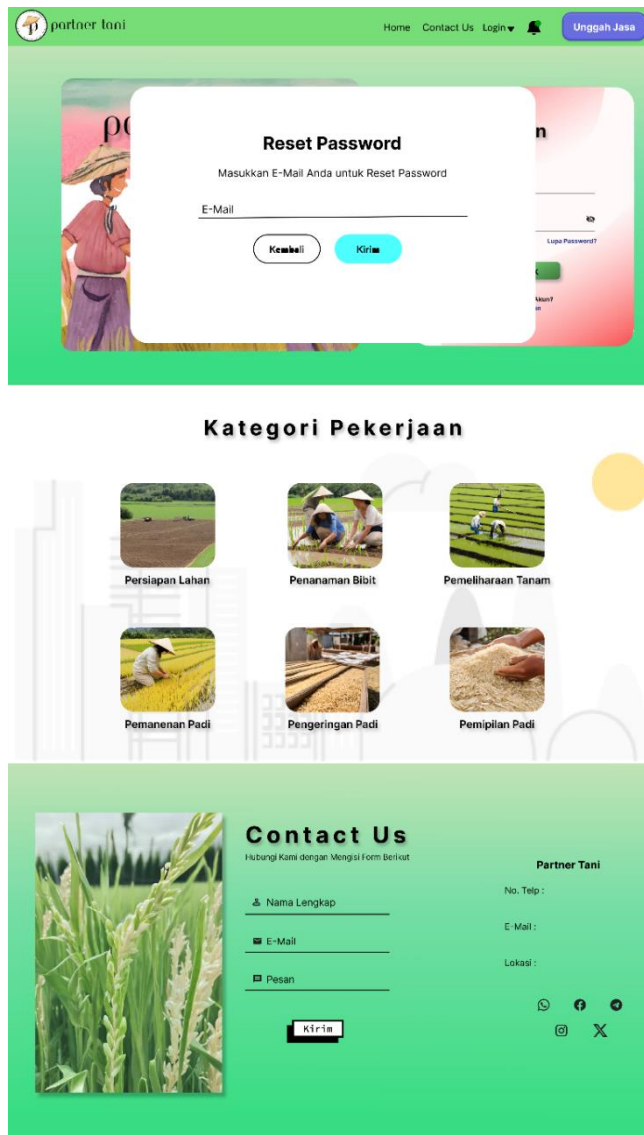
2) Halaman Daftar Akun *User*



Gambar 4.3 Halaman Daftar Akun *User*

Gambar 4.3 halaman daftar akun *user*, merupakan halaman yang dapat diakses dengan mengklik daftar akun pada halaman *login*. Fitur daftar akun digunakan oleh pengguna agar dapat mendaftarkan akunnya ke dalam sistem dengan mengisi formulir yang terdapat pada sistem. Formulir daftar akun berisikan nama lengkap, jenis kelamin, alamat, e-mail, nomor telepon, *password*, konfirmasi *password*, gambar (opsional), serta persetujuan bahwa data yang telah dimasukkan telah sesuai. Kemudian pengguna dapat langsung mendaftarkan setelah mengisi formulir dan mengklik tombol daftar.

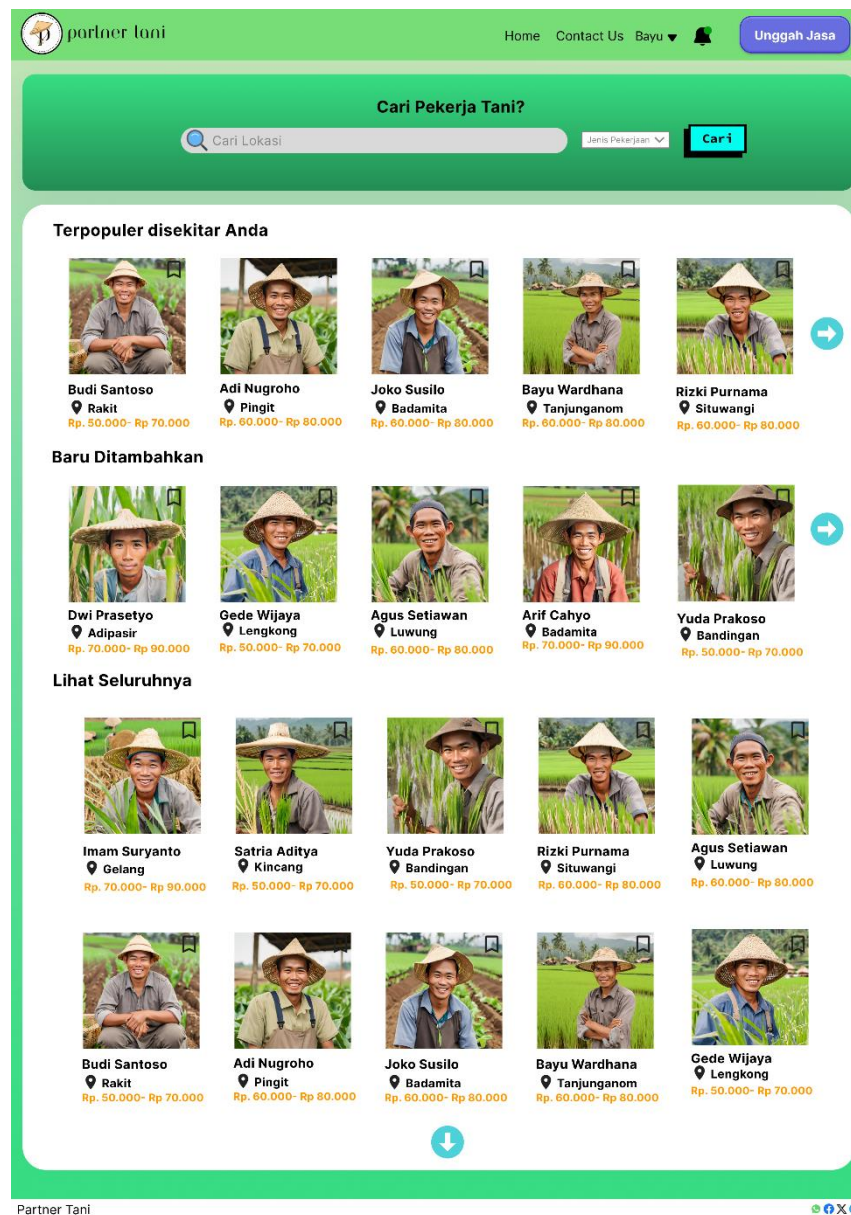
3) Halaman Lupa Password



Gambar 4. 4 Halaman Lupa *Password User*

Gambar 4.4 Halaman lupa *password user*, merupakan sebuah fitur yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan reset *password* apabila pengguna tidak dapat masuk ke dalam sistem dikarenakan lupa *password* yang telah di daftarkan pada sistem. Dengan mengakses fitur lupa *password*, pengguna dapat mengubah *password* melalui *e-mail* yang telah didaftarkan.

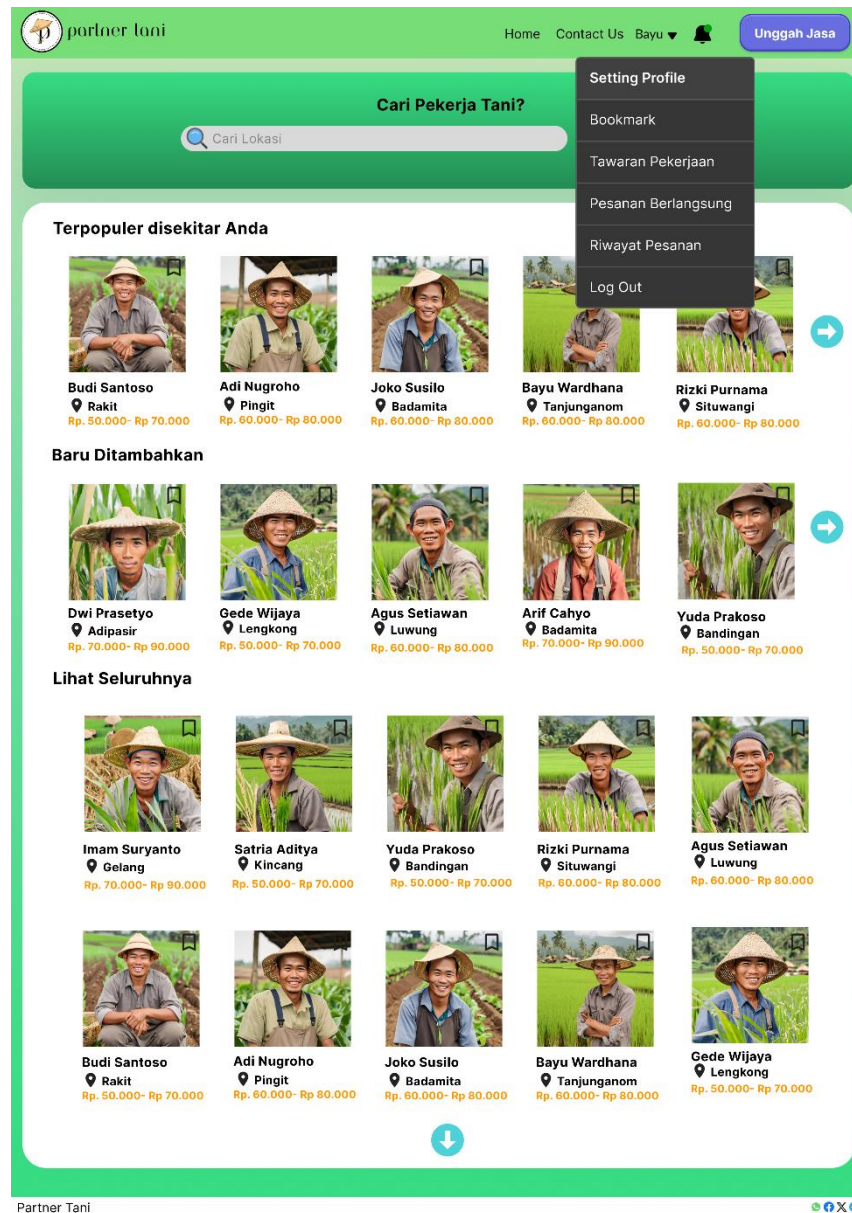
4) Halaman *Home*



Gambar 4.5 Halaman *Home User*

Gambar 4.5 halaman *home user*, merupakan tampilan utama sistem aplikasi web partner tani. Pada halaman ini, pengguna dapat mencari pekerja tani dengan mengakses *search bar*, dan menentukan pencarian dengan menggunakan lokasi dan jenis pekerjaannya. Jenis pekerjaan yang tersedia, yaitu persiapan lahan, penyemaian bibit, pemeliharaan tanaman, pemanenan padi, pengeringan padi, dan pemipilan padi. Pengguna juga dapat melihat penjual jasa yang baru ditambahkan pada sistem serta penjual jasa terpopuler berdasarkan lokasi pengguna.

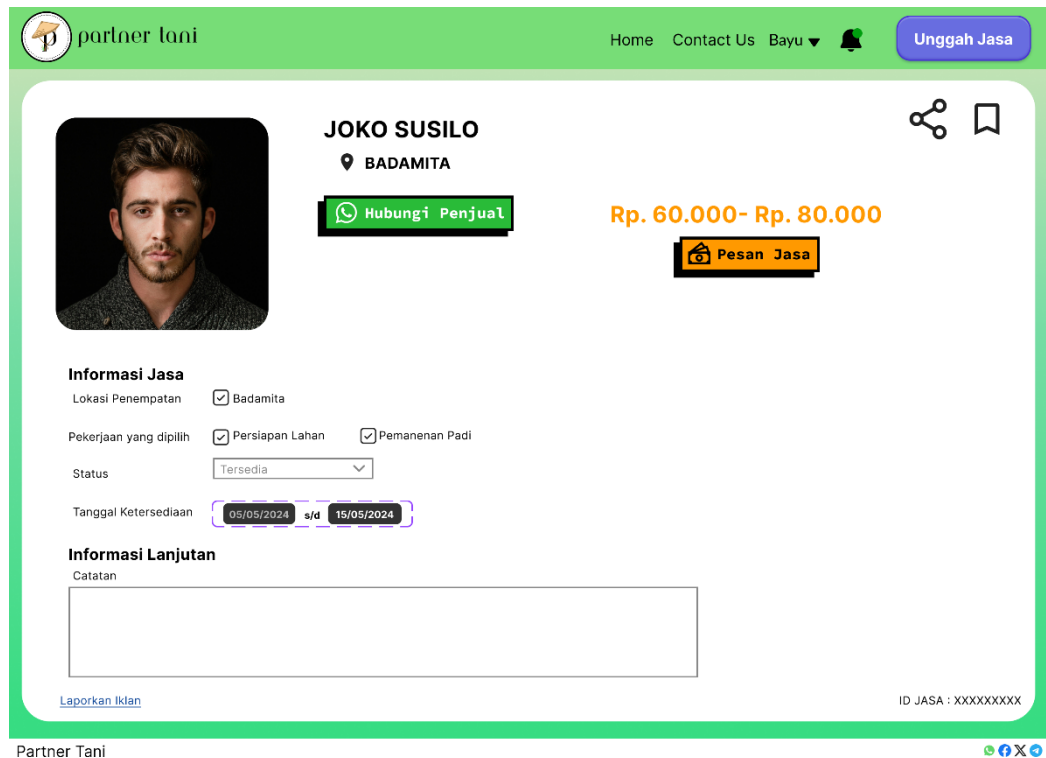
5) Halaman Home, Nama Pengguna Pop Up



Gambar 4. 6 Halaman Pop Up Nama Pengguna

Gambar 4.6 halaman *pop up* dari nama pengguna, fitur ini merupakan fitur yang berguna bagi pengguna untuk mencari halaman tertentu seperti halaman *setting profile*, *bookmark*, tawaran pekerjaan, pesanan berlangsung, riwayat pesanan, hingga fitur *log out* akun.

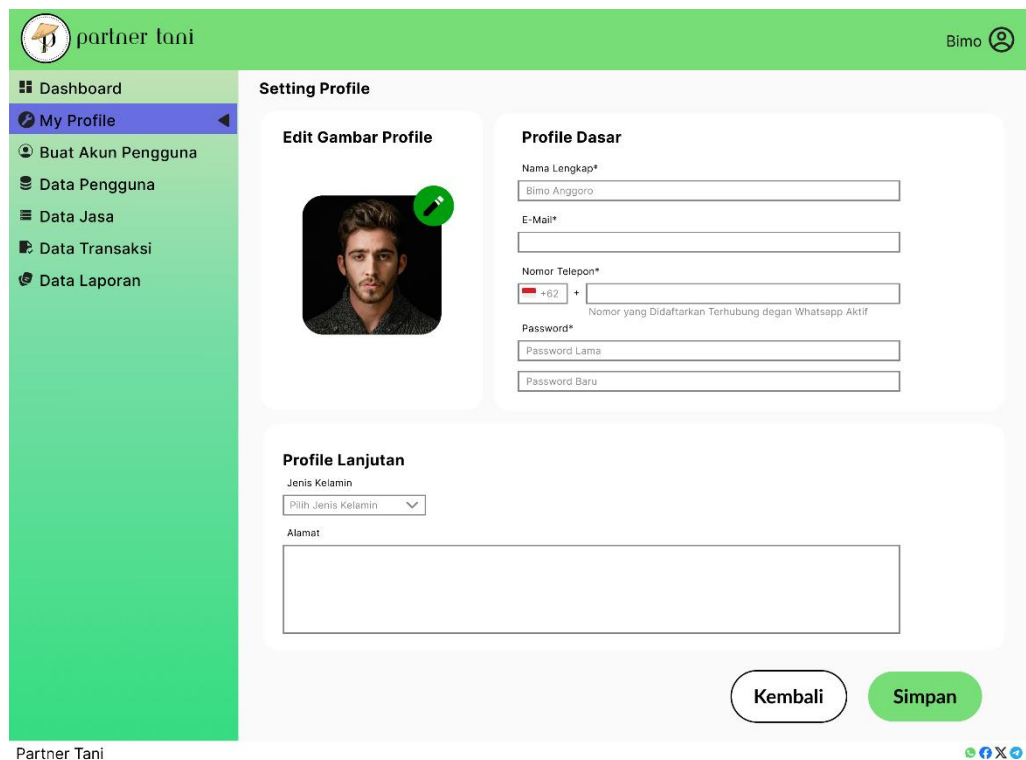
6) Halaman Detail Jasa yang Dijual



Gambar 4.7 Halaman *Detail* Jasa yang Dijual

Halaman detail jasa yang dijual merupakan halaman yang ditampilkan setelah pengguna mengklik salah satu jasa pada halaman *home user*. Halaman ini memberikan detail lengkap tentang jasa yang dijual, termasuk nama penjual, alamat, lokasi penempatan, kategori pekerjaan, status ketersediaan, tanggal ketersediaan, catatan tambahan, dan *range* harga jasa. Pada halaman ini, pengguna juga dapat menyimpan (*bookmark*) atau membagikan jasa yang ditemukan. Selain itu, pengguna dapat melaporkan iklan jika menemukan adanya penyalahgunaan iklan.

7) Halaman *Setting Profile*



Gambar 4. 8 Halaman *Setting Profile*

Gambar 4.8 halaman *setting profile*, merupakan fitur yang digunakan pengguna untuk mengubah rincian *profile* akun yang telah didaftarkan sebelumnya. Halaman *setting profile* dapat diperoleh dengan mengakses tombol *setting profile* pada halaman utama. Pada fitur *setting profile*, pengguna dapat mengedit gambar *profile*, mengubah nama lengkap, e-mail, nomor telepon, *password*, jenis kelamin serta alamat.

8) Halaman Unggah Jasa

partner tani Home Contact Us Bayu Unggah Jasa

EDIT PROFILE

Edit Gambar Profile

Profile Dasar

Nama Lengkap*

E-Mail*

Nomor Telepon*
+62

Nomor yang Didaftarkan Terhubung dengan Whatsapp Aktif

Password*
Password Lama
Password Baru

Profile Lanjutan

Jenis Kelamin
Pilih Jenis Kelamin

Alamat

Informasi Jasa

Lokasi Penempatan

Adipasir Badamita Bandingan Gelang Luwung Pingit
 Rakit Situwangi Kincang Lengkong Tanjunganom

Pekerjaan yang dipilih

Persiapan Lahan Pemanenan Padi
 Penanaman Bibit Pengeringan Padi
 Pemeliharaan Tanaman Pemipilan Padi

Status Ketersediaan Jasa: Tersedia

Tanggal Ketersediaan: 06/05/2024 - 15/05/2024

Informasi Lanjutan

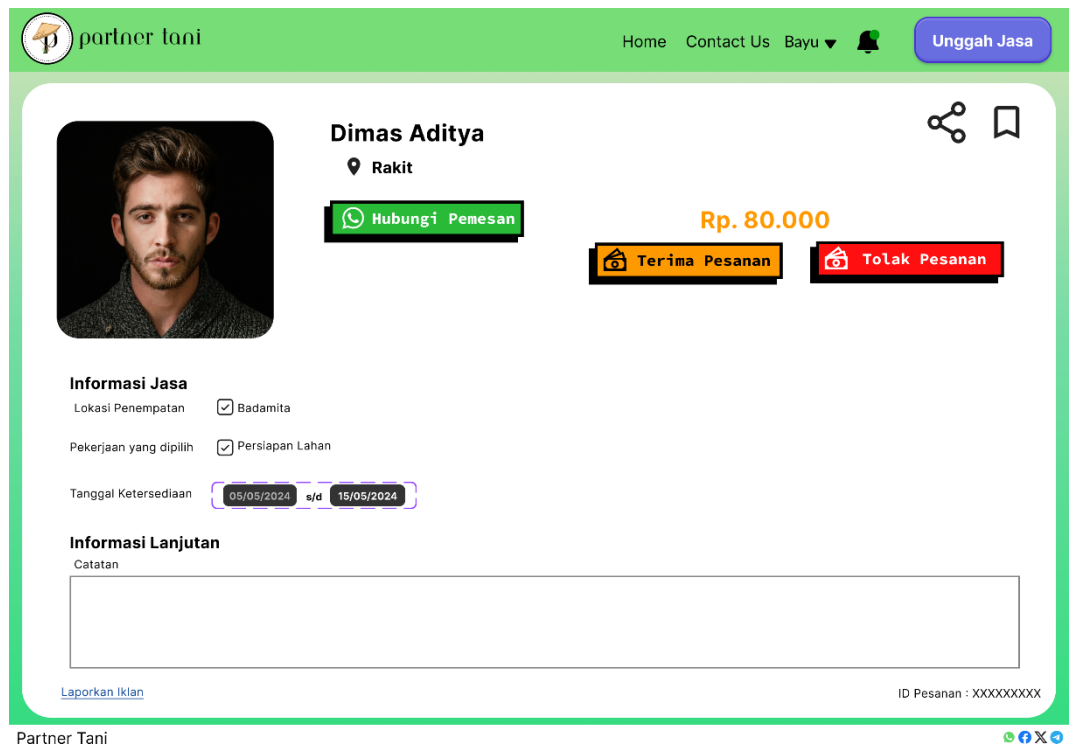
Catatan

Kembali Unggah

Gambar 4.9 Halaman Unggah Jasa

Gambar 4.9 halaman unggah jasa, merupakan fitur yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mengunggah jasa yang dijual agar dapat diketahui pengguna lain aplikasi web partner tani. Pengguna dapat menjual jasa dengan melengkapi formulir yang terdapat pada sistem. Formulir tersebut berisikan, gambar *profile*, nama lengkap, *e-mail*, nomor telepon, *range* harga jasa, jenis kelamin, alamat, lokasi penempatan, pekerjaan yang dipilih, status ketersediaan jasa, tanggal ketersediaan, hingga catatan sebagai tambahan informasi.

9) Halaman *Offering Job*



Gambar 4. 10 Halaman *Offering Job*

Gambar 4.10 pada halaman *offering job* menampilkan daftar tawaran pekerjaan yang tersedia. Halaman ini memungkinkan pengguna untuk melihat tawaran pekerjaan yang relevan dengan jasa yang mereka tawarkan. Fitur *offering job* menyajikan detail terkait jasa yang dibeli oleh pembeli, seperti harga, lokasi, kategori pekerjaan, tanggal pekerjaan, dan catatan tambahan. Pengguna dapat menghubungi pemesan jasa untuk berdiskusi lebih lanjut melalui tombol 'hubungi pemesan'. Pengguna juga dapat menerima atau menolak pesanan jika pesanan tidak sesuai dengan jasa yang mereka tawarkan. Terdapat juga fitur 'laporkan iklan' untuk melaporkan penyalahgunaan *offering job*.

10) Halaman Membuat Laporan Pengaduan

partner tani Home Contact Us Bayu [Unggah Jasa](#)

LAPORKAN PELANGGARAN

- Kebencian, Kekerasan, dan Pelecehan
- Eksploitasi
- Aktivitas Berbahaya
- Konten Seksual dan Ketelanjangan
- Konten yang Mengejutkan dan Vulgar
- Misinformasi
- Perilaku Menipu dan Spam
- Aktivitas yang Diatur dalam Undang-Undang
- Penipuan dan Scam
- Pemalsuan dan Kekayaan Intelektual
- Konten Menyinggung
- Iklan Ganda
- Produk Sudah Terjual
- Ketidaksesuaian Informasi
- Lainnya

Tambah Catatan

Lampirkan Bukti Laporan

Unggah Gambar [Browse](#)

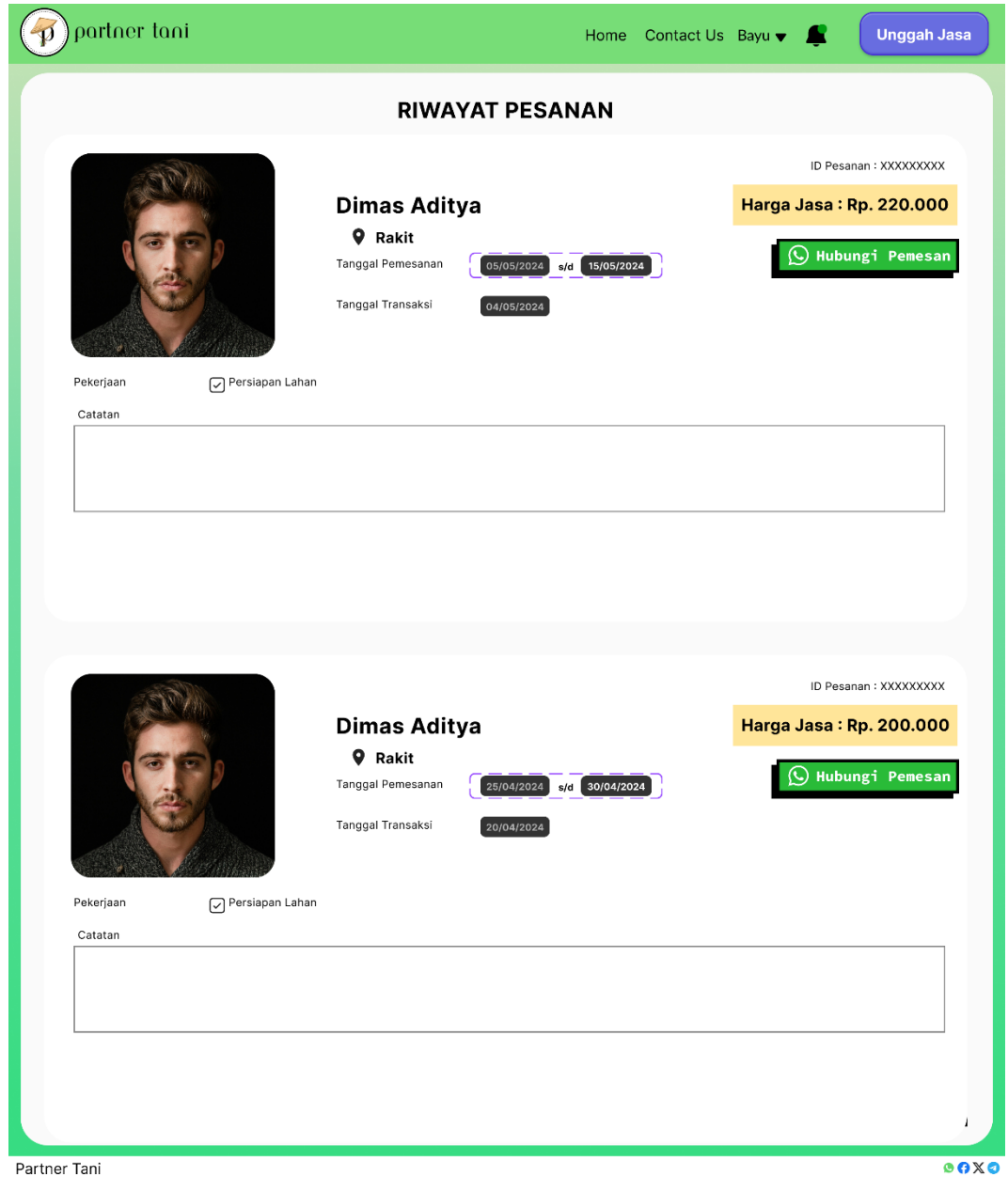
[Kirim Laporan](#)

Partner Tani

Gambar 4. 11 Halaman Membuat Laporan Pengaduan

Gambar 4.11 Halaman membuat laporan pengaduan, merupakan fitur yang dapat digunakan pengguna agar dapat melaporkan penyalahgunaan yang terdapat dalam aplikasi. Pengguna dapat memilih sesuai dengan penyalahgunaan yang ditemukan, menambahkan catatan penting terkait penyalahgunaan serta bukti penyalahgunaan. Laporan yang dikirimkan akan langsung diterima oleh admin agar dapat ditindak lanjuti sesuai dengan laporan yang diterima.

11) Halaman Riwayat Pesanan

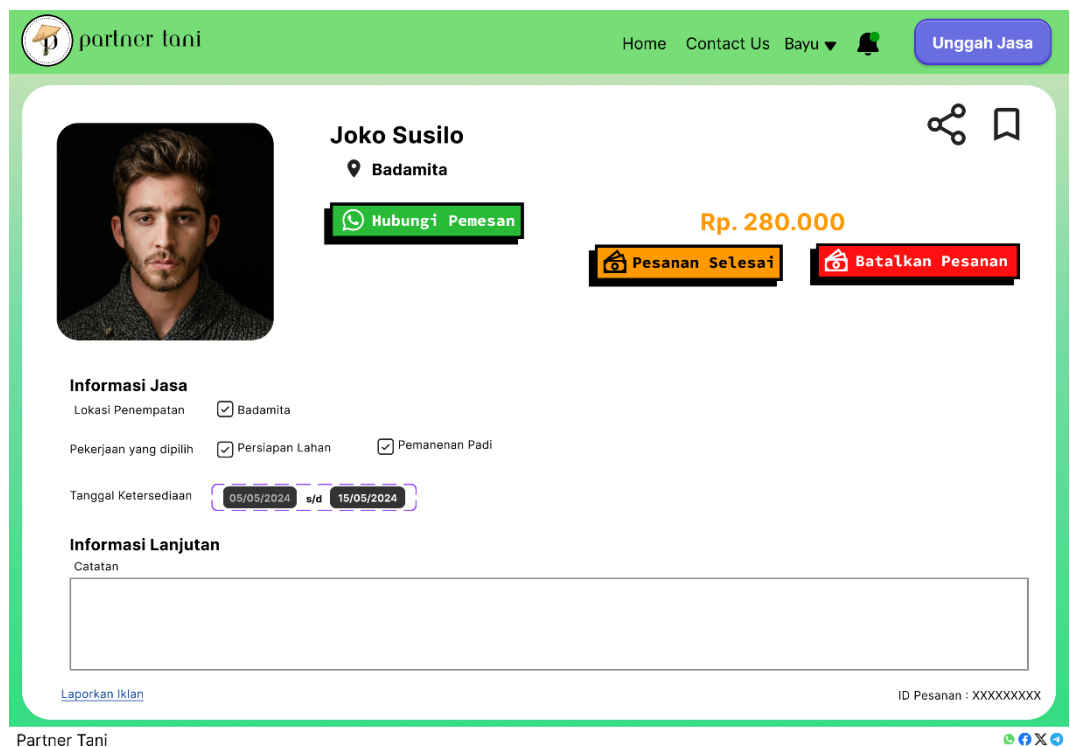


Gambar 4. 12 Halaman Riwayat Pesanan

Gambar 4.12 Halaman Riwayat Pesanan, merupakan fitur yang dapat digunakan oleh pengguna setelah menggunakan jasa di Aplikasi Web Partner Tani. Fitur ini dapat digunakan untuk meninjau ulang pesanan yang sebelumnya telah dilakukan. Hal ini dapat berguna saat pengguna ingin melakukan *repeat order*

pada jasa yang sama sebelumnya. Pengguna dapat langsung menghubungi kontak penjual jasa di fitur Riwayat Pesanan.

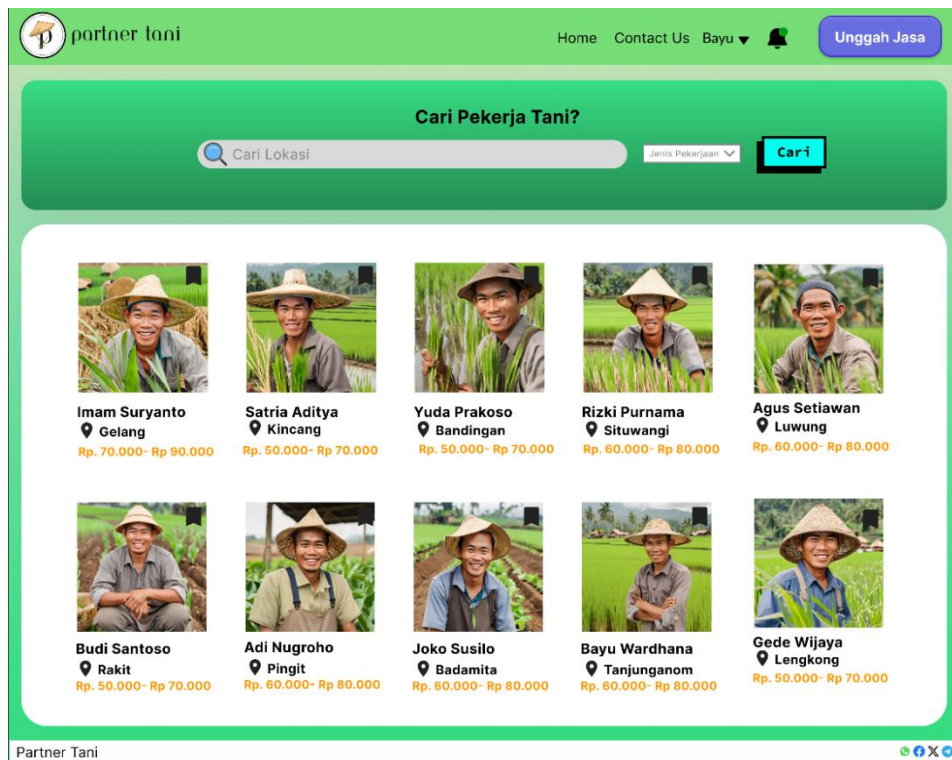
12) Halaman Pesanan Berlangsung



Gambar 4. 13 Halaman Pesanan Berlangsung

Gambar 4.13 Halaman Pesanan Berlangsung, merupakan fitur yang tersedia saat pengguna telah melakukan pemesanan jasa. Pada fitur tersebut terlihat detail jasa yang sedang dipesan seperti nama pemesan, lokasi penempatan, kategori pekerjaan, tanggal jasa dipesan dan catatan lainnya. Terdapat tombol pesanan selesai yang dapat diklik apabila pesanan yang dilakukan telah sesuai dan selesai, serta terdapat tombol batalkan pesanan apabila terjadi ketidaksesuaian pesanan. Pengguna juga dapat menyimpan jasa dengan klik tombol *bookmark*, mengirim jasa dengan klik tombol *share* dan melaporkan iklan.

13) Halaman *Bookmark*

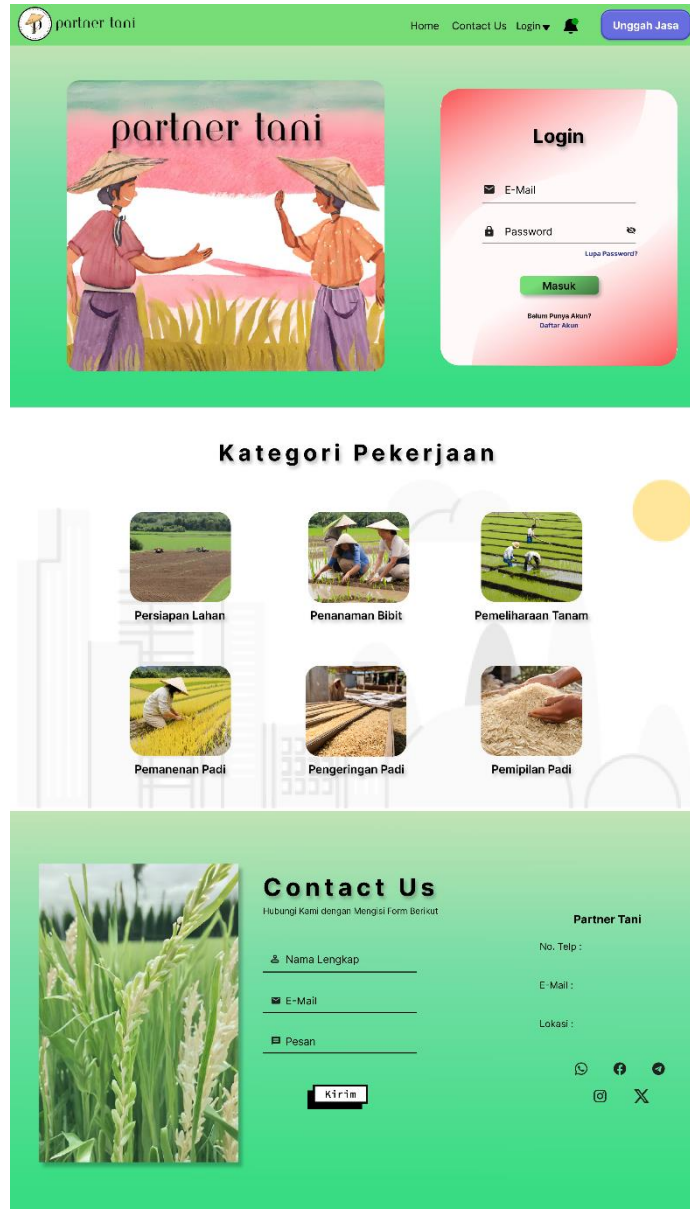


Gambar 4. 14 Halaman *Bookmark*

Gambar 4.14 Halaman *Bookmark*, merupakan fitur yang digunakan pengguna untuk menyimpan jasa yang telah ditemukan agar nantinya pengguna tidak sulit dalam melakukan pencarian ulang jasa yang telah sesuai dengan keinginan. Pengguna dapat menambahkan atau menghapus *bookmark* dengan mengklik logo *bookmark*.

2. Hasil Perancangan *User Interface* Admin

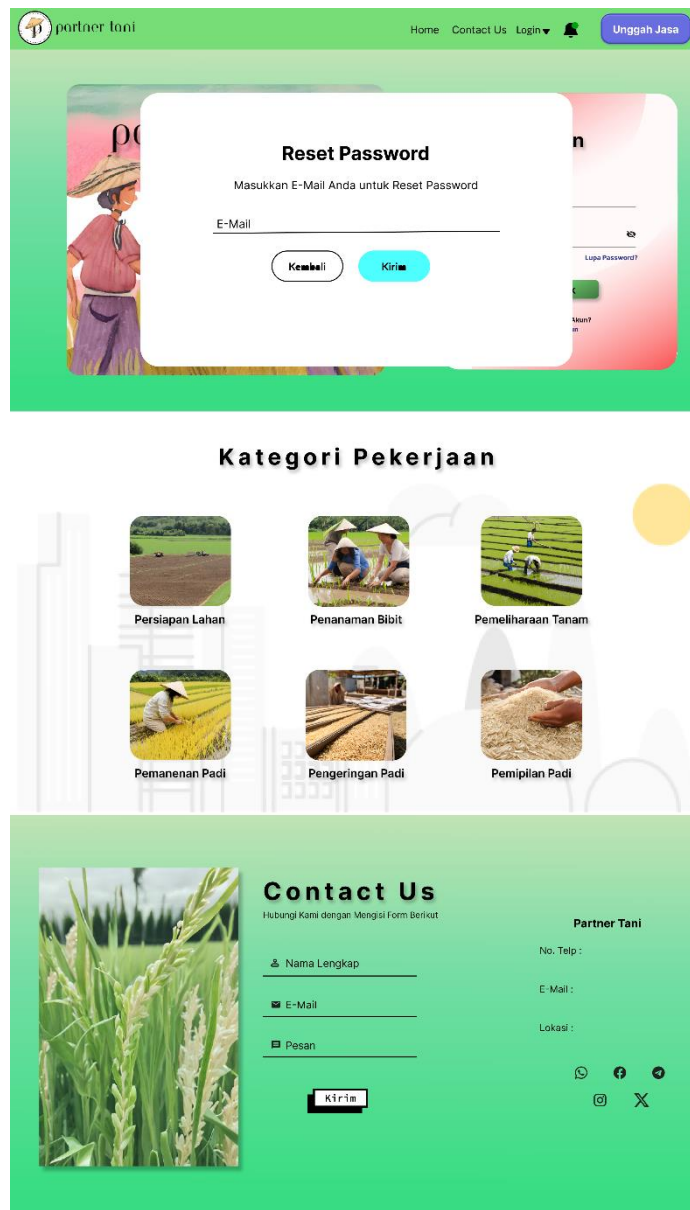
1) Halaman *Login* Administrator



Gambar 4. 15 Halaman *Login* Administrator

Gambar 4.15 halaman *login administrator*, merupakan fitur *log in* yang dapat dilakukan pengguna, namun menjadi pembedaan yaitu akun yang dimiliki. Agar dapat masuk ke dalam sistem admin, pengguna harus memasukkan *e-mail* dan *password* yang telah didaftarkan sebagai admin sebelumnya.

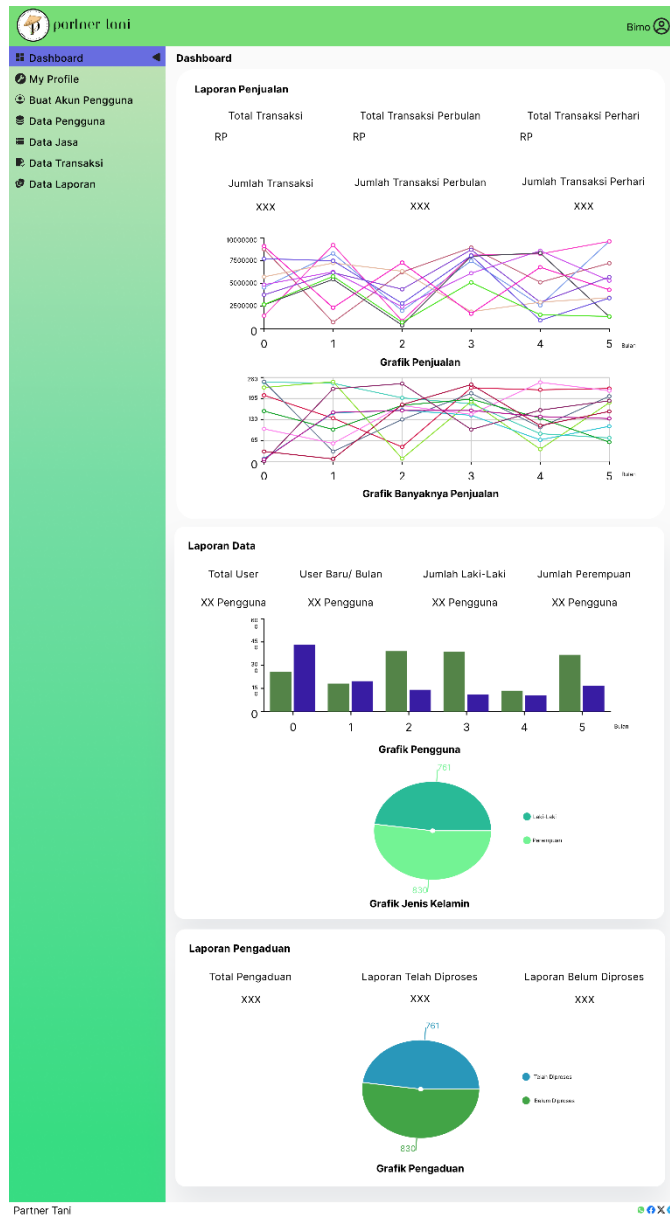
2) Halaman Lupa Password



Gambar 4. 16 Halaman Lupa Password

Gambar 4.16 halaman lupa password, merupakan fitur yang dapat digunakan apabila admin tidak dapat login ke dalam sistem dikarenakan lupa dengan password yang dimiliki. Dengan mengakses fitur lupa password, admin dapat mengubah password melalui e-mail yang telah didaftarkan.

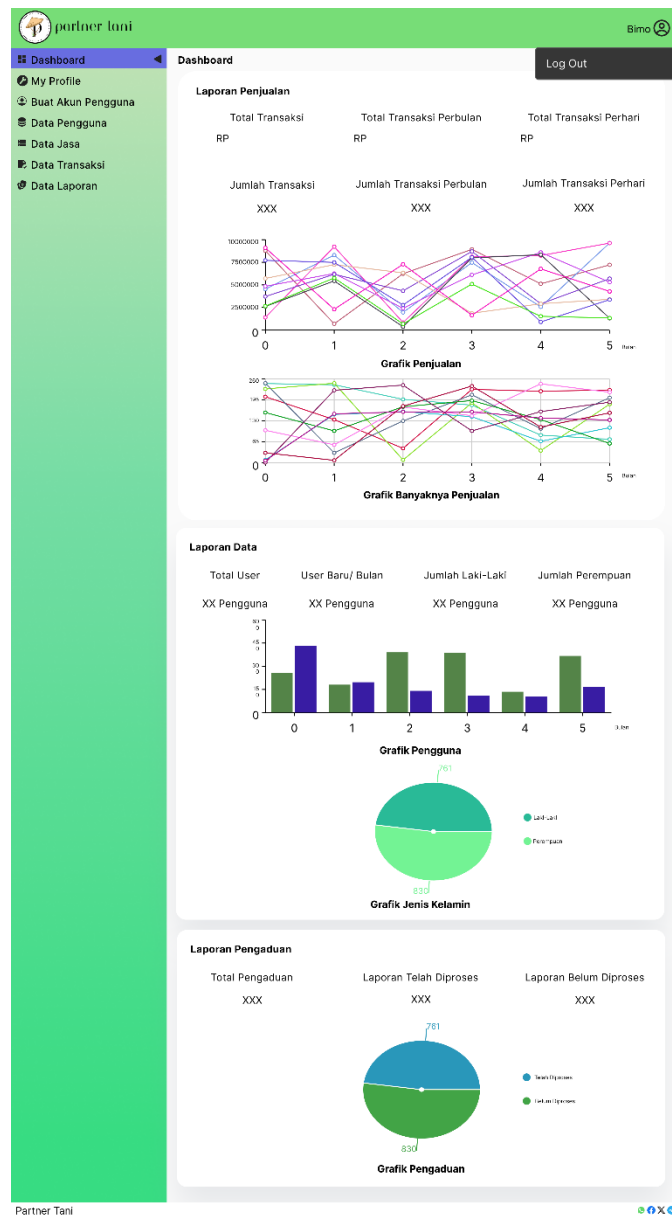
3) Halaman *Home Administrator*



Gambar 4. 17 Halaman *Home Administrator*

Gambar 4.17 halaman *home administrator*, merupakan halaman utama bagi pengguna admin. Pada tampilan *dashboard*, admin dapat melihat data laporan penjualan, data laporan pengguna, serta data laporan pengaduan. Hal tersebut dapat berguna bagi admin untuk melihat perkembangan serta keamanan dari sistem aplikasi web parner tani.

4) Halaman *Log Out* Akun



Gambar 4. 18 Halaman *Log Out* Akun

Gambar 4.18 fitur *log out*, Akun merupakan fitur yang berfungsi agar pengguna dapat mengeluarkan akun dari *device* yang digunakan agar tetap selalu terjaga keamanannya sehingga akun tidak dapat diakses oleh orang lain dengan *device* yang sama.

5) Halaman *Setting Profile Akun Administrator*

partner tani Bimo

Dashboard
My Profile
Buat Akun Pengguna
Data Pengguna
Data Jasa
Data Transaksi
Data Laporan

Setting Profile

Edit Gambar Profile

Profile Dasar

Nama Lengkap*
Bimo Anggoro

E-Mail*

Nomor Telepon*
+62

Password*
Password Lama
Password Baru

Profile Lanjutan

Jenis Kelamin
Pilih Jenis Kelamin

Alamat

Kembali Simpan

Partner Tani

Gambar 4. 19 Halaman *Setting Profile Akun Administrator*

Gambar 4.19 halaman *setting profile*, merupakan fitur yang dapat digunakan oleh admin untuk mengubah *profile* admin yang telah didaftarkan sebelumnya. Admin dapat mengubah gambar *profile*, nama lengkap, e-mail, nomor telepon, *password*, jenis kelamin dan alamat.

6) Halaman *Buat Akun Pengguna*

partner tani Bimo

Dashboard
My Profile
Buat Akun Pengguna
Data Pengguna
Data Jasa
Data Transaksi
Data Laporan

Daftar Akun Pengguna

Edit Gambar Profile

Profile Dasar

Nama Lengkap*

E-Mail*

Nomor Telepon*
+62

Password*
Password Lama
Password Baru

Profile Lanjutan

Jenis Kelamin
Pilih Jenis Kelamin

Alamat

Data yang Dimasukkan Telah Sesuai

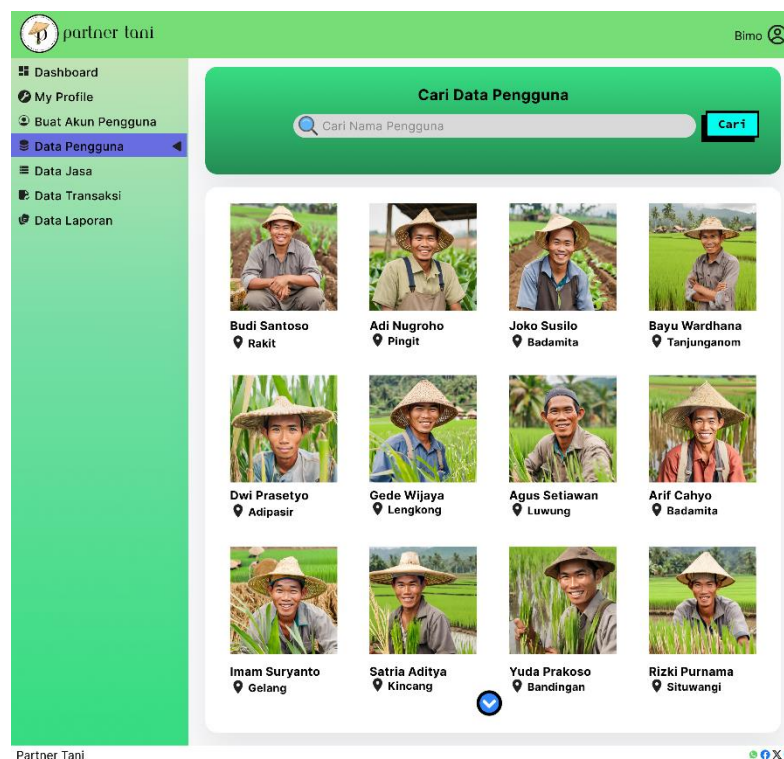
Kembali Simpan

Partner Tani

Gambar 4. 20 Halaman *Buat Akun Pengguna*

Gambar 4.20 halaman buat akun pengguna, merupakan halaman admin untuk membuat akun pengguna baru. Hal ini berguna bagi pengguna baru yang belum familier terhadap aplikasi parner tani, sehingga dapat meminta bantuan kepada admin untuk membuat akun partner tani. Admin dapat mengisi formulir seperti nama lengkap, jenis kelamin, alamat, e-mail, nomor telepon, *password*, konfirmasi *password*, gambar (opsional), serta persetujuan bahwa data yang telah dimasukkan telah sesuai untuk dapat membuat sebuah akun pengguna.

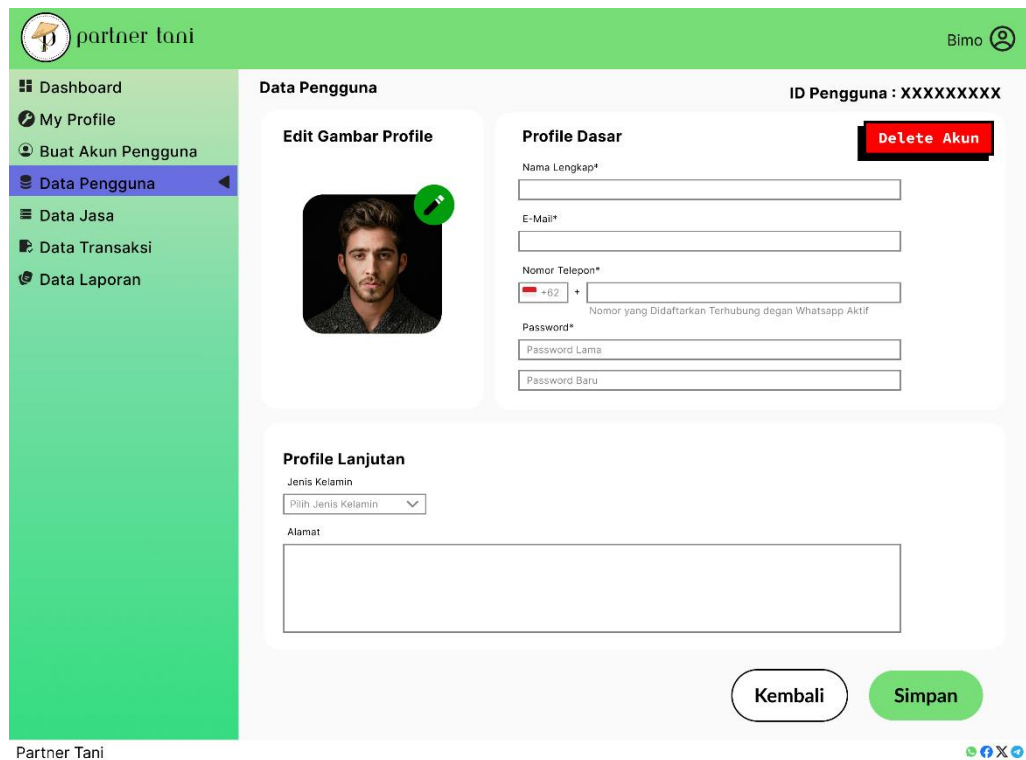
7) Halaman Data Pengguna



Gambar 4. 21 Halaman Data Pengguna

Gambar 4.21 Halaman Data Pengguna, merupakan kumpulan seluruh data pengguna yang terdaftar di dalam aplikasi web Partner Tani. Admin dapat mencari data pengguna yang telah terdaftar.

8) Halaman Detail Data Pengguna

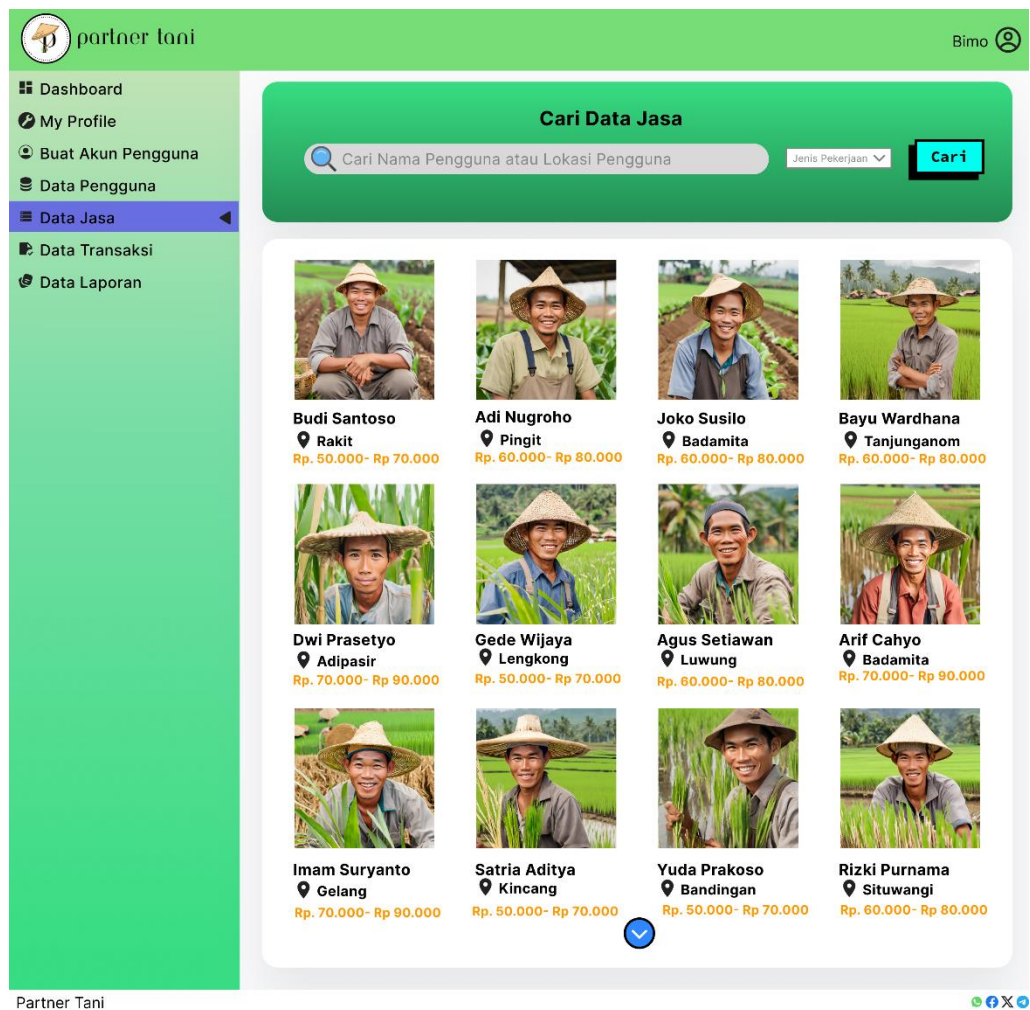


Gambar 4. 22 Halaman *Detail* Data Pengguna

Gambar 4.22 pada halaman *detail* data pengguna, admin dapat melihat secara *detail* terkait data pengguna yang telah terdaftar di aplikasi web parner tani. Hal ini dapat berfungsi apabila terjadi penyalahgunaan, admin dapat secara langsung melihat akun dan data pengguna. Admin juga memiliki hak *edit* dan *delete* akun pengguna.

9) Halaman Data Jasa

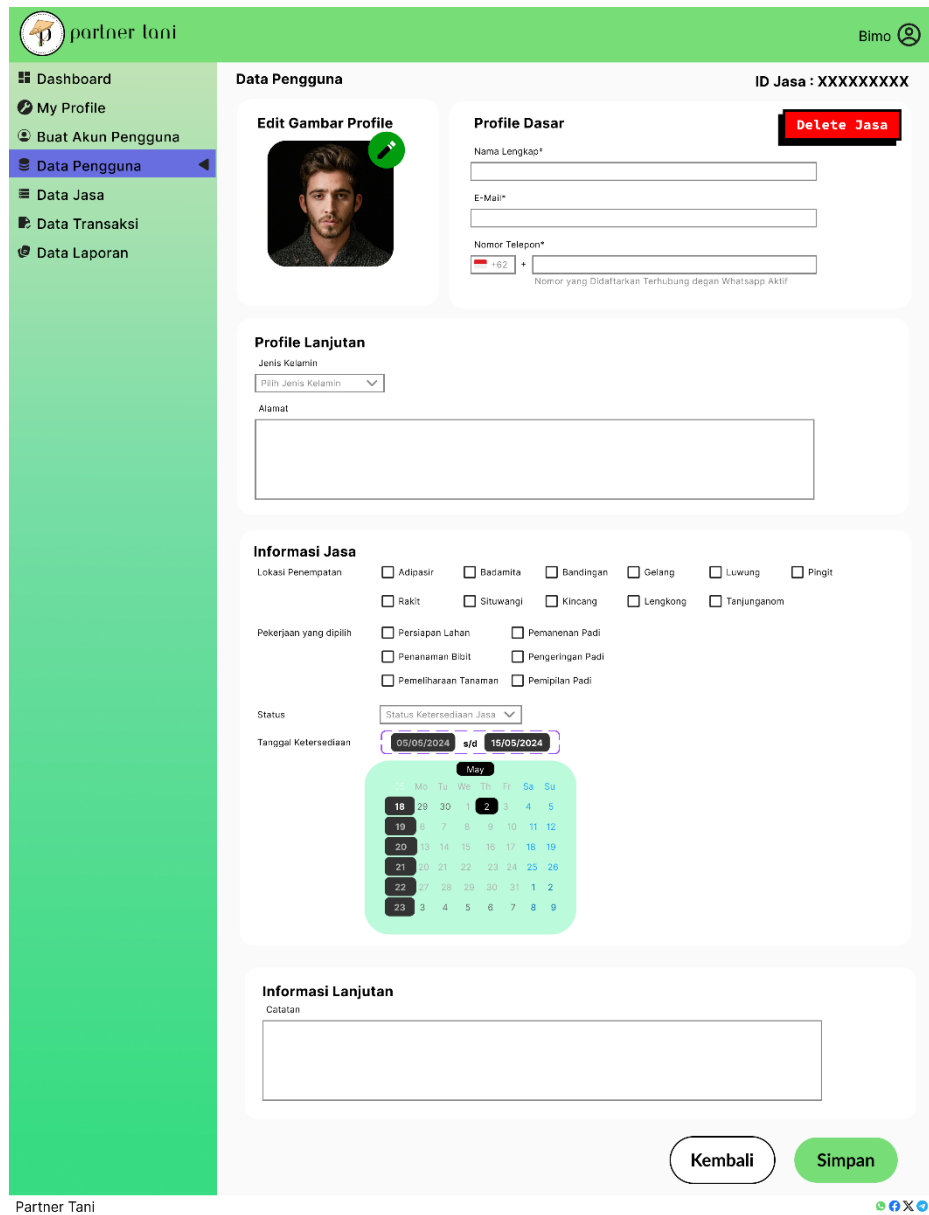
Gambar 4.23 Halaman Data Jasa, merupakan kumpulan seluruh data jasa yang telah diunggah dalam aplikasi web Partner Tani. Admin dapat mencari data jasa yang telah diunggah.



Gambar 4. 23 Halaman Data Jasa

10) Halaman Detail Data Jasa

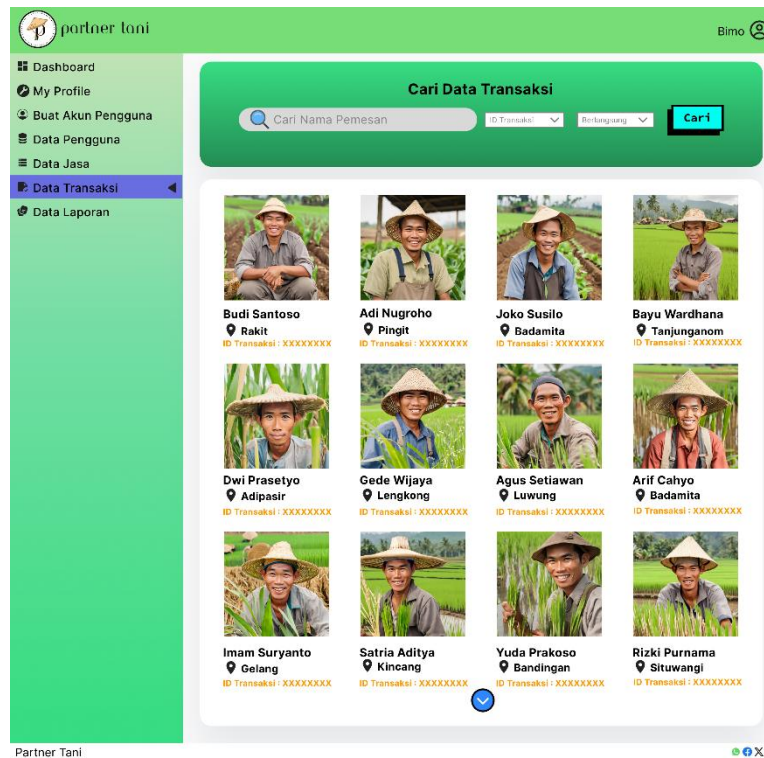
Gambar 4.24 halaman *detail* data jasa, admin dapat melihat secara *detail* terkait data jasa yang telah diunggah di aplikasi web Parner Tani. Hal ini dapat berfungsi apabila terjadi penyalahgunaan, admin dapat secara langsung melihat unggahan jasa dan data pengguna. Admin juga memiliki hak *edit* dan *delete* terhadap jasa yang telah diunggah.



Gambar 4. 24 Halaman *Detail* Data Jasa

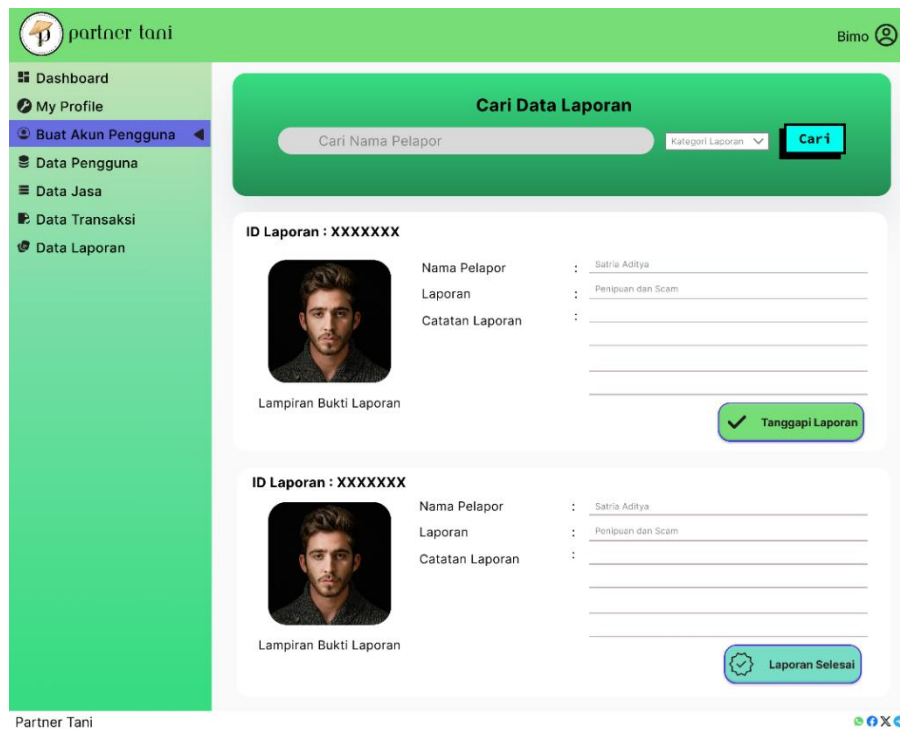
11) Halaman Data Transaksi

Gambar 4.25 halaman data transaksi, merupakan kumpulan seluruh data transaksi yang telah berlangsung maupun yang sedang berlangsung dalam aplikasi web partner tani. Admin dapat mencari data transaksi berdasarkan *id* transaksi, nama pemesan jasa, nama penjual jasa, nomor telepon pengguna, jenis pekerjaan, lokasi transaksi, dan tanggal pemesanan.



Gambar 4. 25 Halaman Data Transaksi

12) Halaman Data Laporan



Gambar 4. 26 Halaman Data Laporan

Gambar 4.26 Halaman Data Laporan, merupakan halaman dari kumpulan laporan yang diajukan oleh pengguna dalam sistem aplikasi web Partner Tani. Admin dapat mencari data laporan yang telah lampau berdasarkan kepada kategori pelaporan yang dilakukan. Admin juga dapat mengubah laporan yang belum ditanggapi menjadi laporan selesai apabila laporan yang diajukan telah terselesaikan permasalahannya. Hal ini berfungsi agar keamanan serta kenyamanan di dalam aplikasi web Partner Tani akan tetap terjaga.

b. Pengujian Rancangan Sistem (*Testing*)

1) Hasil Iterasi

Dalam melakukan evaluasi kesesuaian rancangan sistem dengan kebutuhan pengguna, yaitu petani di Kecamatan Rakit, maka dilakukan proses pengujian sistem yang telah dirancang. Pada tahap ini, *feedback* atau umpan balik didapatkan dari pengguna rancangan sistem, yakni pemilik lahan pertanian, petani penggarap dan buruh tani. *Feedback* dilakukan terkait dengan perancangan aplikasi web Partner Tani. Proses perancangannya melibatkan beberapa iterasi atau pengulangan untuk memastikan kesesuaian sistem dengan kebutuhan pengguna. Iterasi pertama dilakukan dengan wawancara dengan petani untuk mendapatkan *feedback* terkait fitur *login*, daftar akun, *home*, pengaturan pengguna, *chat*, penawaran jasa, pemesanan jasa, penawaran jasa, pengaduan penyalahgunaan, dan *bookmark*.

Tabel 4. 1 Hasil Iterasi Rancangan Sistem

Iterasi Ke-	Pengguna	Waktu	Aktivitas	Media	<i>Feedback</i> Pengguna
1.	Hadi Karsan, Pemilik Lahan dan Ketua Kelompok Tani	10 November 2023	Meninjau hasil analisis kebutuhan yang telah dibuat.	<i>Mobile</i>	Saran untuk menjadikan dua peran (pembeli dan penjual jasa) dalam satu aplikasi. Sehingga hanya terdapat dua peran

	“Sumber Makmur”				utama yaitu administrator dan <i>user</i> .
2.	Nur Barkah, Buruh Tani di Kecamatan Rakit	10 November 2023	Meninjau hasil analisis kebutuhan yang telah dibuat.	<i>Mobile</i>	Saran untuk menambah fitur tersedia atau tidak tersedia.
3.	Tri Rahayu, Petani Penggarap di Kecamatan Rakit	10 November 2023	Meninjau hasil analisis kebutuhan yang telah dibuat.	<i>Mobile</i>	Saran agar dapat unggah bukti laporan penyalahgunaan.
4.	Hadi Karsan, Nur Barkah dan Tri Rahayu, Petani di Kecamatan Rakit	10 November 2023	Menyajikan hasil evaluasi dari kebutuhan aplikasi, termasuk fitur yang telah mengalami perubahan berdasar pada <i>feedback</i> yang diterima pada tahap iterasi pertama	<i>Mobile</i>	Pengembangan fitur berdasarkan <i>feedback</i> yang diperoleh pada iterasi pertama.
5.	Hadi Karsan, Nur Barkah dan Tri Rahayu, Petani di Kecamatan	10 November 2023	Hasil Rancangan sistem yang telah dikembangkan berdasarkan	<i>Mobile</i>	Proses iterasi telah berakhir setelah hasil rancangan telah sesuai dengan kebutuhan dan kegunaan dari

	Rakit		<i>feedback</i> pertama telah diterima		pengguna.
--	-------	--	--	--	-----------

Tahap pengujian selanjutnya, demo aplikasi web Partner Tani telah berhasil dijalankan secara baik dan sesuai dengan kebutuhan maupun persyaratan sistem yang telah ditetapkan sebelumnya. Evaluasi dilakukan pada hasil iterasi kedua sehingga hasil perancangan aplikasi sesuai dengan kebutuhan serta preferensi dari pengguna aplikasi web Partner Tani.

2) Pengukuran Pengalaman Pengguna (*Test*)

Hasil perancangan sistem aplikasi parter tani berbasis web ditahap ini dilakukan evaluasi agar dapat diukur tingkat pengalaman yang dirasakan pengguna pada desain sistem aplikasi yang telah dilakukan. Pada tahap ini digunakan penerapan *user experience questionnaire* (UEQ) pada kuisisioner yang dilakukan pengujian pengguna. UEQ akan diberikan kepada 3 orang sebagai perwakilan dari peran yang ada pada sistem yaitu, buruh tani, pemilik lahan, petani penggarap. Hal tersebut didasarkan kepada, pemilik lahan merupakan individu yang memiliki hak kepemilikan atas lahan pertanian, petani penggarap merupakan penyewa atau pengontrak dengan pemilik lahan untuk mengelola dan mengolah lahan pertanian dan buruh tani merupakan pekerja individu pertanian tanpa memiliki lahan dan umumnya mengandalkan upah sebagai sumber penghasilan utama. Ketiga peran tersebut mempunyai peran penting dalam aplikasi web parner tani.

Kuisisioner yang dilakukan berisikan 26 pertanyaan yang akan berisikan 6 poin utama yang setiap pertanyaannya memiliki bobot nilai 1 hingga 7. Setiap poin pertanyaan dikonversi sesuai dengan ketentuan *user experience questionnaire* (UEQ), setiap nilai bersifat positif maka poin dikurangi 4 dan setiap nilai bersifat negatif maka 4 dikurangi poin data. Untuk memudahkan konversi, maka tabel 4.2 berikut akan menunjukkan konversi perhitungan data yang dilakukan.

Tabel 4. 2 Konversi Nilai UEQ

Konversi Nilai UEQ
1 = -3
2 = -1
3 = -1
4 = 0
5 = 1
6 = 2
7 = 3

Data yang telah diperoleh dari hasil kuesioner yang dilakukan di *input* pada *tools* microsoft excel *user experience questionnaire* (UEQ). Hal tersebut menjadikan nilai kuisisioner yang diperoleh akan langsung di konversi berdasarkan dengan nilai per item dan kemudian dilakukan pengolahan yang akan memperoleh rata-rata dengan skala perhitungan *user experience questionnaire* (UEQ). Tabel 4.3 menunjukkan hasil perhitungan dari rata-rata skala *user experience questionnaire* (UEQ).

Tabel 4. 3 Rata-Rata Skala User Experience Questionnaire (UEQ)

UEQ Scales (Mean and Variance)	
Daya tarik	0,01
Kejelasan	0,77
Efisiensi	0,02
Ketepatan	0,06
Stimulasi	0,06
Kebaruan	0,40
Daya tarik	0,01

Dari data kuesioner yang telah di *input* ke dalam *tools user experience questionnaire* (UEQ) kemudian akan diolah oleh *tools* yang telah disediakan. Di dalam *tools* yang digunakan, data diolah dengan memperhitungkan setiap variabel pertanyaan yang kemudian dijadikan ke dalam sebuah diagram agar hasil yang diperoleh dapat ditampilkan, lalu dihitung setiap indikatornya seperti dengan perhitungan rata-rata dari item setiap variabel yang ada sehingga data yang

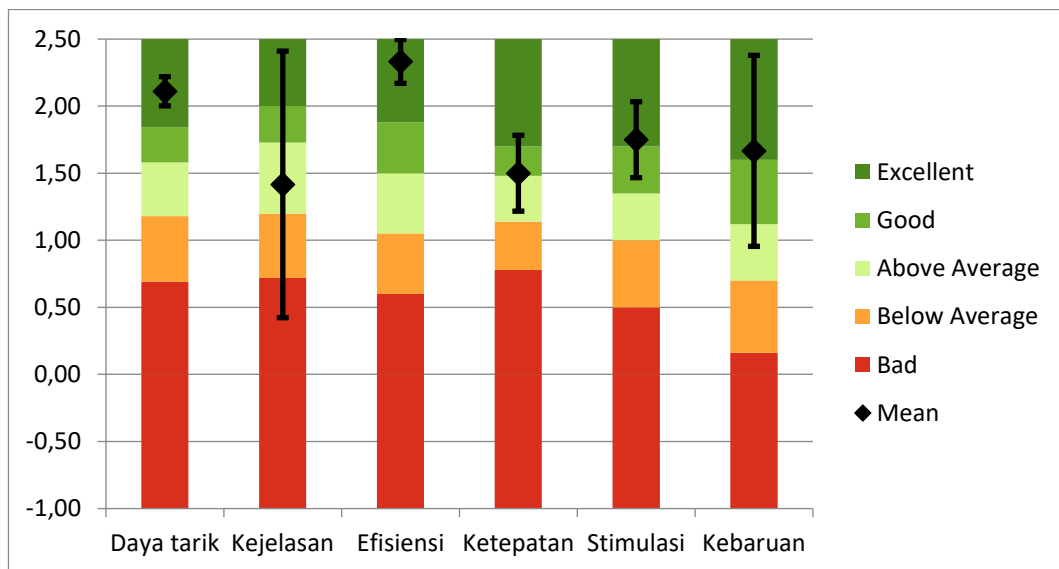
dikumpulkan dapat dimasukkan ke dalam kategori tolok ukur atau *benchmark* seperti Tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Hasil Benchmark dari Rata-Rata UEQ Setiap Item

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Daya tarik	2,11	Excellent	In the range of the 10% best results
Kejelasan	1,42	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Efisiensi	2,33	Excellent	In the range of the 10% best results
Ketepatan	1,50	Good	10% of results better, 75% of results worse
Stimulasi	1,75	Excellent	In the range of the 10% best results
Kebaruan	1,67	Excellent	In the range of the 10% best results

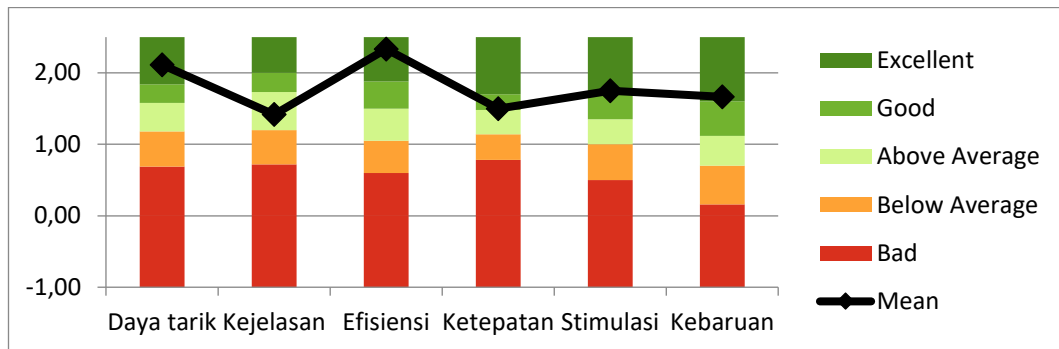
Berdasarkan hasil perhitungan, tabel 3.5 menunjukkan bahwa skala daya tarik memiliki rata-rata nilai 2,11 yaitu berkategori *excellent*, hal tersebut berarti bahwa nilai daya tarik masuk dalam kategori hasil 10% terbaik dari rata-rata hasil. Skala kejelasan memiliki rata-rata nilai 1,42 yaitu berkategori *above average*, hal tersebut berarti bahwa kejelasan memiliki nilai di atas rata-rata yaitu 25% hasil lebih baik dari 50% hasil terburuk dari yang diharapkan. Skala efisiensi memiliki rata-rata 2,33 berkategori *excellent*, maka termasuk dalam hasil 10% terbaik dari rata-rata hasil yang diperoleh. Skala ketepatan memiliki nilai rata-rata 1,50 yaitu berkategori *good*, yang berarti 10% dari hasil menunjukkan baik dan 75% sisanya menghasilkan hasil buruk. Skala stimulasi memiliki nilai rata-rata 1,75 yang berkategori *excellent*, maka termasuk dalam hasil 10% terbaik dari rata-rata hasil yang diperoleh. Dan skala kebaruan bernilai rata-rata 1,67 yang berkategori *excellent*, maka termasuk dalam hasil 10% terbaik dari rata-rata hasil yang diperoleh.

hasil yang diperoleh dari perhitungan tidak hanya berupa nilai perbandingan dengan benchmark dari setiap skala, tetap juga dalam bentuk grafik. Gambar 4.27 menunjukkan hasil dari grafik nilai rata-rata yang diperoleh dari perhitungan berdasarkan skala *user experience questionnaire* (UEQ). Berdasarkan gambar berikut ini, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa, lima dari enam skala *user experience questionnaire* (UEQ) menghasilkan rata-rata di atas rata-rata, Skala Efisiensi memiliki hasil rata-rata tertinggi dan hanya satu skala yaitu skala kejelasan yang menunjukkan bahwa kejelasan memiliki skala terendah.



Gambar 4. 27 Grafik Rata-Rata *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Berdasarkan grafik rata-rata pada Gambar 4.27 maka dapat dilihat bahwa hasil tengah dari rata-rata grafik menunjukkan di atas rata-rata, oleh karena itu untuk lebih jelasnya, Gambar 4.28 akan menunjukkan hasil grafik *benchmark* yang telah diperoleh dari perhitungan rata-rata *user experience questionnaire* (UEQ).



Gambar 4. 28 Hasil Grafik *Benchmark*

Gambar 4.28 grafik *benchmark* menunjukkan hasil grafik *benchmark* untuk aplikasi web Partner Tani. Skala kejelasan dan ketepatan memiliki nilai terendah di atas rata-rata. Hasil ini dapat membantu dalam mengidentifikasi permasalahan atau kekurangan dalam aplikasi web Partner Tani. Di sisi lain, skala efisiensi dan daya tarik menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan nilai efisiensi sebesar 2,33 dan nilai daya tarik sebesar 2,11. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi web Partner Tani memiliki efisiensi dan daya tarik yang baik, dengan nilai di atas 2,00. Skala stimulasi dan kebaruan memiliki nilai 1,75 dan 1,67, yang merupakan kategori sangat baik, tetapi masih memerlukan sedikit perubahan untuk mencapai nilai di atas 2,00. Namun, skala kejelasan dan ketepatan hanya mencapai nilai 1,42 dan 1,50, yang merupakan kategori di atas rata-rata dan baik. Oleh karena itu, fokus utama pengembangan harus diberikan pada peningkatan kejelasan dan ketepatan, untuk memastikan bahwa nilai yang dicapai mencapai atau melebihi 2,00.

Hasil perhitungan sebelumnya menunjukkan bahwa nilai variabel daya tarik (*attractiveness*) adalah 2,11. Dengan nilai tersebut, variabel daya tarik berada dalam kategori "*excellent*" menurut standar rata-rata. Dalam *tools* yang digunakan, terlihat bahwa nilai per item dari variabel daya tarik melebihi rata-rata, menunjukkan bahwa Aplikasi web Partner Tani dinilai sebagai menyenangkan, baik, menggembirakan, atraktif, nyaman, dan ramah pengguna. Hal ini menyiratkan bahwa Aplikasi web Partner Tani memiliki potensi untuk memberikan pengalaman positif kepada pengguna, yang dapat meningkatkan kepuasan, loyalitas, dan persepsi positif terhadap aplikasi Partner Tani.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai variabel kejelasan (*perspicuity*) adalah 1,41. Nilai tersebut menjadikan variabel kejelasan memiliki kategori “above average” atau diatas standar rata-rata. Hasil dari *tools* yang digunakan memperlihatkan bahwa nilai per item dari variabel kejelasan menunjukkan bahwa aplikasi web Partner Tani dapat dipahami, cukup mudah dipelajari, sederhana, dan jelas. Hal tersebut berartikan bahwa aplikasi web Partner Tani memiliki desain dengan pengalaman pengguna yang nyaman, efisien dan tidak membingungkan pengguna aplikasi.

Hasil perhitungan juga menunjukkan nilai dari variabel efisiensi (*efficiency*) adalah 2,33. Dengan nilai tersebut, maka variabel efisiensi memiliki kategori “*excellent*” berdasarkan standar rata-rata. Pada *tools* yang digunakan, diketahui bahwa nilai per item dari variabel efisiensi melebihi rata-rata, menunjukkan bahwa Aplikasi web Partner Tani dinilai cepat, efisien, praktis, serta terorganisasi. Hal tersebut mengartikan bahwa sistem dinilai dapat menyelesaikan permasalahan dengan cepat tanpa menyia-nyiakan waktu atau sumber daya yang ada sehingga praktis bagi pengguna.

Hasil yang diperoleh menunjukkan nilai dari variabel ketepatan (*dependability*) adalah 1,50. Dengan nilai tersebut, maka variabel ketepatan mendapatkan kategori “*good*” berdasarkan standar rata-rata. Hasil *tools* yang digunakan juga memperlihatkan bahwa nilai per item dari variabel ketepatan menghasilkan hasil 10% hasil baik dan 75% hasil buruk. Hasil tersebut mengartikan bahwa ketepatan sistem dinilai dapat dipahami, mudah dipelajari, cukup sederhana, dan jelas. Sehingga sistem dinilai memiliki kompleksitas tertentu, namun pengguna dapat memahami sistem yang dirancang.

Hasil perhitungan lainnya juga menunjukkan nilai dari variabel stimulasi (*stimulation*) adalah 1,75. Berdasarkan nilai tersebut, maka variabel stimulasi masuk ke dalam kategori “*excellent*” berdasar pada standar rata-rata. Pada *tools* yang digunakan, diketahui bahwa item dari variabel stimulasi memiliki nilai melebihi rata-rata, menunjukkan bahwa aplikasi web Partner Tani dinilai bermanfaat, cukup mengasyikkan, menarik dan memotivasi. Hal tersebut mengartikan bahwa pengguna cenderung merasa terlibat dan termotivasi dalam

menggunakan aplikasi web Partner Tani karena pengguna merasa bahwa aplikasi dapat memberikan nilai tambah dan pengalaman positif bagi pengguna.

Hasil perhitungan terakhir menunjukkan nilai dari variabel kebaruan (*Novelty*) adalah 1,67. Berdasarkan nilai tersebut, maka variabel kebaruan memiliki kategori “*excellent*” berdasarkan standar rata-rata. Hasil perhitungan dalam *tools* yang digunakan, diketahui bahwa item dari variabel kebaruan memiliki nilai melebihi rata-rata. Nilai tersebut menunjukkan bahwa aplikasi web Partner Tani dinilai kreatif, berdaya cipta, terdepan, dan inovatif. Hal tersebut mengartikan bahwa aplikasi web Partner Tani merupakan solusi yang canggih dan progresif dalam memenuhi kebutuhan pengguna dan menjawab tantangan dalam lingkungan yang terus berkembang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari data yang telah diteliti dan analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian yang dilakukan ialah sebuah rancangan aplikasi web Partner Tani sebagai solusi permasalahan pencarian pekerja tani di Kecamatan Rakit, Banjarnegara. Rancangan tersebut berisikan *design* antar muka pengguna (*user* dan *administrator*) dan pengalaman pengguna yang dihasilkan dengan penerapan metode *Design Thinking*.

2. Pengujian pada hasil *user interface* dengan penggunaan *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Pengujian dengan UEQ digunakan agar dapat melakukan evaluasi dari perancangan sistem Aplikasi *Website* Partner Tani yang telah dirancang. Setelah dilakukan pengujian dengan menggunakan *tools User Experience Questionnaire (UEQ)*, maka diperoleh hasil nilai variabel tertinggi yaitu pada kategori efisiensi (*Efficiency*) dengan mendapatkan nilai 2,33 dengan kategori “*Excellent*”.

5.2 Saran

Menurut hasil kesimpulan dan analisis yang dilakukan, studi penelitian ini mendapatkan tanggapan positif dari berbagai pihak seperti buruh tani, petani penggarap, pemilik lahan dan institusi penyuluhan pertanian di wilayah Kecamatan Rakit, Banjarnegara. Saran dari peneliti terhadap penelitian selanjutnya sebagai berikut :

1. Penelitian mendatang dapat menerapkan Aplikasi *Website* Partner Tani yang telah dirancang sehingga dapat langsung digunakan oleh petani di Kecamatan Rakit, Banjarnegara atau di daerah lain di Indonesia.

2. Perlu adanya penelitian mendalam terkait metode *design thinking* agar mendapat meningkatkan perkembangan penelitian di masa mendatang.
3. Penelitian yang dilakukan dapat diperluas cakupannya seperti lokasi penelitian, kategori pertanian seperti petani buah, dan kategori *user* dengan menambahkan *user* atau fitur baru pada sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. K. Malik, S. Wahyuni dan J. Widodo, “Sistem Bagi Hasil Petani Penyakap di Desa Krai Kecamatan Yosowilangun Kabupaten Lumajang,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, vol. 12, no. 1, pp. 26-32, 2019.
- [2] K. E. Pratiwi dan J. P. Moeis, “Dampak Kepemilikan Lahan Pertanian Terhadap Subjective Wellbeing Petani di Indonesia,” *Jurnal Ekonomi dan Pembangunan (JEP)*, vol. 30, no. 2, pp. 157-172, 2022.
- [3] T. Kawengian, J. R. Mandey dan N. F. L. Waney, “Curahan Tenaga Kerja pada Usahatani Padi di Desa Lowian Kecamatan Maesaan,” *Agri-Sosioekonomi: Jurnal Ilmiah Sosial Ekonomi Pertanian*, vol. 15, no. 3, pp. 397-406, 2019.
- [4] “Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Kabupaten Banjarnegara (Persen), 2021-2023,” Badan Pusat Statistik Kabupaten Banjarnegara, Banjarnegara, 2023.
- [5] M. Asadillah, “Serayunews Berita Onlene Rika,” PT. Serayu Digital Media, 2 August 2022. [Online]. Available: <https://serayunews.com/dengan-potensi-pertaniannya-wilayah-rakit-akan-dioptimalkan-sebagai-penyangga-ketahanan-pangan-banjarnegara>.
- [6] “User Interface dan User Experience untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan,” *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, vol. 3, no. 2, pp. 17-31, 2021.
- [7] S. Ansori, P. Hendradi dan S. Nugroho, “Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1072-1081, 2023.
- [8] I. Purnamasari, V. Kristianinggrum dan A. Voutama, “Mobile Information Academic-Based UI/UX Design System Application Using the Design Thinking Method (Case Study: University of Singaperbangsa Karawang),” dalam *Proceedings of the 4th Borobudur International Symposium on Science and Technology 2022 (BIS-STE 2022)*, Magelang, 2022.
- [9] O. D. Alao, E. A. Priscilla, R. C. Amanze, S. O. Kuyoro dan A. O. Adebayo, “User-Centered/User Experience Uc/Ux Design Thinking Approach for Designing a University Information Management System,” *International Information and Engineering Technology Association*, vol. 27, no. 4, pp. 577-590, 2022.
- [10] G. Singh dan F. Ahmad, “An interactive augmented reality framework to enhance the user experience and operational skills in electronics laboratories,” *Smart Learning Environments*, vol. 11, no. 5, pp. 1-23, 2024.
- [11] W. N. Hidayat, E. M. Syahri, M. Afdlol dan A. Zahiro, “Development of android application for charity management using design thinking approach method,” dalam *International Conference on Computer Science Electronics and Information (ICCSEI 2023)*, Yogyakarta, 2024.

- [12] Z. Zhang, H. Chen, R. Huang, L. Zhu, S. Ma, L. Leifer dan W. Liu, “Automated Classification of User Needs for Beginner User Experience Designers: A Kano Model and Text Analysis Approach Using Deep Learning,” *Artificial Intelligence (AI)*, vol. 5, no. 1, pp. 364-382, 2024.
- [13] A. N. Firdaus dan I. Aknuranda, “Implementasi Design Thinking untuk Evaluasi dan Perbaikan Pengalaman Pengguna Situs Web SMAN 1 Baureno,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 7, no. 7, pp. 3356-3364, 2023.
- [14] G. Karnawan, S. Andryana dan R. T. Komalasari, “Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic,” *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, vol. 6, no. 1, pp. 10-17, 2020.
- [15] M. S. Ariantini, P. G. S. C. Nugraha dan K. Aditama, “UI/UX Desain Aplikasi Mobile Money Changer pada PT. Gemilang Artha Valindo dengan Metode Design Thinking,” *KESATRIA: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer & Manajemen)*, vol. 4, no. 3, pp. 630-639, 2023.
- [16] I. R. Dwi Putra dan D. R. Indah, “Perancangan UI/UX pada E-Rapor Sekolah Berbasis Prototype dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknologi Komputer (JUPITER)*, vol. 15, no. 1, pp. 775-786, 2023.
- [17] T. M. Kaban, S. Astiti dan D. A. Prabowo, “Perancangan Aplikasi Pelaporan Harian dengan Design Thinking dan User Experience Questionnaire (UEQ),” *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 10, no. 2, pp. 603-614, 2023.
- [18] R. A. Noe, J. R. Hollenbeck, B. Gerhart dan P. M. Wright, “Recruiting and Hiring Employees,” dalam *Fundamentals of Human Resource Management*, New York, McGraw-Hill Education, 2020, p. 7.
- [19] E. Yayici, *Design Thinking Methodology Book*, United States: ArtBizTech, 2016.
- [20] P. J. Driscoll, G. S. Parnell dan D. L. Henderson, *Decision Making in Systems Engineering and Management Third Edition*, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2023.
- [21] S. Johnson dan R. Yeman, *Build Better Systems Faster Industrial Devops*, Portland: IT Revolution Press, 2023.
- [22] D. Stone, C. Jarrett, M. Woodroffe dan S. Minocha, *User Interface Design and Evaluation*, San Francisco: Elsevier, 2005.
- [23] “Unified Modeling Language (UML) Diagrams,” GeeksforGeeks, 7 March 2024. [Online]. Available: <https://www.geeksforgeeks.org/unified-modeling-language-uml-introduction/>.
- [24] “Use Case Diagrams - Unified Modeling Language (UML),” GeeksforGeeks, 9 February 2024. [Online]. Available: <https://www.geeksforgeeks.org/use-case-diagram/>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Perizinan Balai Penyuluhan Pertanian Kecamatan Rakit



PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA
DINAS PERTANIAN PERIKANAN DAN KETAHANAN PANGAN
BALAI PENYULUHAN PERTANIAN KECAMATAN RAKIT
Jl. Raya Rakit Nomor 93 Rakit KP. 53463

Kepada,
Yth. Dekan Fakultas Informatika
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
di -

Perihal: Balasan Izin Penelitian

Dengan hormat,
Kami dari Balai Penyuluhan Pertanian Kecamatan Rakit memberikan tanggapan atas surat permohonan izin penelitian yang diajukan oleh mahasiswa:

Nama: Cut Luna Sabrina
NIM: 17103026
Program Studi: Sistem Informasi (S1)

Setelah mempertimbangkan permohonan tersebut, kami dengan ini memberikan persetujuan untuk melaksanakan penelitian di wilayah kami dengan detail sebagai berikut:

1. Lokasi Penelitian: Mahasiswa tersebut telah diberikan izin untuk melakukan penelitian pada lingkup pertanian Kecamatan Rakit.
2. Jadwal Penelitian: Kami menyarankan agar mahasiswa tersebut segera mengkoordinasikan jadwal penelitian dengan pihak kami untuk memastikan kelancaran dan keamanan dalam pelaksanaannya.
3. Ketentuan Penelitian: Kami mengharapkan mahasiswa tersebut untuk tidak meminta data yang tidak berhubungan dengan judul penelitian yang telah disetujui, serta untuk mematuhi semua ketentuan yang, termasuk norma-norma keselamatan dan lingkungan.
4. Laporan Akhir: Setelah penelitian selesai dilakukan, kami meminta mahasiswa tersebut untuk menyampaikan laporan akhir kepada kami sebagai bentuk transparansi dan pertanggungjawaban.

Kami berharap penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa tersebut akan memberikan manfaat yang besar bagi pengembangan pertanian di wilayah kami.

Demikian surat persetujuan ini kami buat dengan harapan kerjasama yang baik dalam pelaksanaan penelitian yang bersangkutan. Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

Banjarnegara, 02 Mei 2024
Koordinator Penyuluh
Balai Penyuluhan Pertanian
Kecamatan Rakit



Lampiran 2 Bukti Pengerjaan Kuesioner Bapak Karsan sebagai Pemilik Lahan



Lampiran 3 Bukti Pengerjaan Kuesioner Bu Tri Rahayu sebagai Petani Penggarap



Lampiran 4 Bukti Pengerjaan Kuesioner Pak Nurbarkah sebagai Buruh Tani



Lampiran 5 Halaman Utama Lembar Kuesioner

Silakan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk dimaksud, silakan mengisi kuisisioner berikut ini. Kuisisioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada di antara atribut merepresentasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi Anda.

Contoh:

atraktif tidak atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tsb lebih atraktif dibanding tidak atraktif.

Silakan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau Anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi. Kendatipun demikian, silakan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah atau benar!

Lampiran 6 Lembar Jawaban Kuesioner Bapak Karsan sebagai Pemilik Lahan

Saat ini silakan evaluasi produk dengan memilih satu lingkaran tiap baris item.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26


Karsan.

Lampiran 7 Lembar Jawaban Kuesioner Bu Tri Rahayu sebagai Petani Penggarap

Saat ini silakan evaluasi produk dengan memilih satu lingkaran tiap baris item.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

Tri Rahayu

(TRI RAHAYU)

Lampiran 8 Lembar Jawaban Kuesioner Nur Barkah sebagai Buruh Tani

Saat ini silakan evaluasi produk dengan memilih satu lingkaran tiap baris item.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26


(NUR BARKAH)

Lampiran 9 Lampiran Hasil User Experience Questionnaire (UEQ)

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale	UEQ Scales (Mean and Variance)	
1	2,3	0,3	0,6	3	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik	2,111	0,01
2	1,7	2,3	1,5	3	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan	1,417	0,77
3	2,3	0,3	0,6	3	kreatif	monoton	Kebaruan	2,333	0,02
4	1,0	1,0	1,0	3	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan	1,500	0,06
5	2,7	0,3	0,6	3	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi	1,750	0,06
6	0,7	0,3	0,6	3	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi	1,667	0,40
7	2,3	0,3	0,6	3	tidak menarik	menarik	Stimulasi		
8	0,7	0,3	0,6	3	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan		
9	2,7	0,3	0,6	3	cepat	lambat	Efisiensi		
10	1,3	1,3	1,2	3	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan		
11	2,7	0,3	0,6	3	menghalangi	mendukung	Ketepatan		
12	2,7	0,3	0,6	3	baik	buruk	Daya tarik		
13	0,7	2,3	1,5	3	rumit	sederhana	Kejelasan		
14	1,7	0,3	0,6	3	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik		
15	2,0	0,0	0,0	3	lazim	terdepan	Kebaruan		
16	3,0	0,0	0,0	3	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik		
17	2,3	0,3	0,6	3	aman	tidak aman	Ketepatan		
18	1,3	2,3	1,5	3	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi		
19	0,3	0,3	0,6	3	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan		

Lampiran 10 Hasil Pengecekan Plagiarism dengan Turnitin

PERANCANGAN APLIKASI PARTNER TANI BERBASIS WEB MELALUI METODE DESIGN THINKING DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (STUDI KASUS: PETANI DI KECAMATAN RAKIT)

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.ittelkom-pwt.ac.id	Internet	340 words — 2%
2	www.konsepoding.com	Internet	101 words — 1%
3	widuri.raharja.info	Internet	97 words — 1%
4	repository.ub.ac.id	Internet	93 words — 1%
5	repository.usd.ac.id	Internet	56 words — < 1%
6	repository.its.ac.id	Internet	50 words — < 1%
7	docplayer.info	Internet	48 words — < 1%
8	teknosi.fti.unand.ac.id	Internet	44 words — < 1%