

## INTISARI

### PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE ORGANIKA

Ilham Wibisono

17/415518/SV/13383

Pada bisnis pertanian yang dikelola oleh perusahaan dalam skala besar terdapat beberapa masalah, khususnya yang dialami oleh para penyuluh atau pengawas lapangan dimana mereka sering kali kesusahan menerima feedback dari para petani ketika terjadi masalah terhadap lahan sawah ataupun tanaman mereka. Masalah lain yang kerap dihadapi oleh para penyuluh ataupun pengawas adalah kurang terstrukturanya laporan mereka karena selama ini masih menggunakan metode manual dengan cara menulisnya dilembar laporan.

Dengan adanya permasalahan diatas maka dirancanglah aplikasi menggunakan konsep *User experience* dengan tujuan memberikan hasil akhir suatu aplikasi yang nyaman, mudah dimengerti, dan bisa mengurangi masalah yang sekarang dihadapi, dengan melihat kondisi dilapangan dimana para penyuluh atau pengawas tersebut harus datang langsung meninjau lokasi maka ditentukan untuk merancang aplikasi ini menjadi aplikasi berbasis mobile. Nantinya dengan adanya aplikasi ini diharapkan penyuluh atau pengawas dapat menerima feedback dan keluhan dari para petani secara cepat juga bisa mengirimkan laporan secara lebih efektif dan terperinci kepada pihak perusahaan. Pada perancangan aplikasi ini diunakan *tools* seperti figma, miro, dan balsamiq untuk merealisasikan ide menjadi rancangan aplikasi.

Hasil uji aplikasi Organika menggunakan metode *usability testing* menunjukkan bahwa rata-rata sebanyak 8 dari 10 user yang melakukan ujicoba terhadap tampilan aplikasi berhasil melakukan skenario yang diberikan kepada mereka ini berarti antarmuka yang dibuat memnuhi kebutuhan mereka.

Kata kunci : *User experience*, pertanian, penyuluh, pengawas, aplikasi mobile

## **ABSTRACT**

### **DESIGNING USER EXPERIENCE IN ORGANIKA MOBILE APPLICATION**

Ilham Wibisono

17/415518/SV/13383

In the agricultural business managed by companies on a large scale, there are several problems, especially those experienced by extension workers or field supervisors where they often have difficulty receiving feedback from farmers when problems occur with their rice fields or crops. Another problem that is often faced by extension workers or supervisors is the lack of structure in their reports because so far they are still using the manual method by writing them on report sheets.

With the problems that have said above, so an application was designed using the concept of User experience with the aim of providing the end result of an application that is comfortable, easy to understand, and can reduce the problems that are currently being faced, by looking at the conditions in the field where the extension workers or supervisors must come directly to review the location, it is determined to designing this application into a mobile-based application. Later with this application, it is hoped that extension workers or supervisors can receive feedback and complaints from farmers quickly and can send reports more effectively and in detail to the company. In designing this application, tools such as figma, miro, and balsamiq are used to realize ideas into application designs.

The results of the Organika application test using the usability testing method showed that on average 8 out of 10 users who tested the interface of the application succeeded in carrying out the scenario given to them, this means that the interface created meets their needs.

Keywords: User experience, agriculture, extension workers, supervisors, mobile applications