

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI KITATANIPRENEUR UNTUK MANAJEMEN USAHATANI

Gracia Kelana^{1,*}, Pricillia Tiffany²

¹Program Studi Agribisnis, Fakultas Pertanian

¹Universitas Katolik De La Salle Manado

²Universitas Indonesia

e-mail: gkelana@unikadelasalle.ac.id

Abstrak – Sektor pertanian merupakan salah satu tonggak perekonomian negara Indonesia, sehingga dibutuhkan petani yang cerdas dan mampu beradaptasi dengan perkembangan jaman yang semakin pesat, terlebih khusus perkembangan teknologi dan dampak pandemic COVID-19 yang mendisrupsi pola perilaku belanja konsumen menjadi belanja digital. Kenyataan tersebut menyebabkan terjadinya disparitas antara kebutuhan pasar dan kemampuan petani untuk memenuhinya. KITATANIPRENEUR hadir sebagai *one stop application* yang menawarkan solusi bagi petani melalui pendekatan edukasi dan pendampingan manajemen usahatani, serta menyediakan akses informasi dan jejaring komunitas pertanian yang luas sehingga petani Indonesia ke depannya menjadi semakin cerdas, tangguh, sejahtera, dan merdeka.

Kata Kunci –KITATANIPRENEUR, Manajemen Usahatani, Metode Prototype

I. PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 telah memberikan dampak dan perubahan yang signifikan di segala bidang, tak terkecuali bidang pertanian. Pemerintah berlomba-lomba membuat kebijakan untuk menanggulangi dan mencegah penularan COVID-19 dengan memberlakukan ketentuan bekerja dari rumah (*work from home/WFH*), dan belajar dari rumah (*study from home/SFO*). Kebijakan ini berdampak pada menurunnya mobilitas orang dan barang, dan secara simultan mengubah perilaku konsumen dalam melakukan kegiatan transaksional untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, yaitu dengan melakukan belanja daring. *E-commerce* dan media sosial menjadi alternatif pemasaran di masa pandemi untuk mempromosikan produk atau usaha di bidang pertanian.

Pandemi COVID-19 telah meningkatkan penjualan komoditas pertanian secara daring kurang lebih 400%. Oleh karenanya, dibutuhkan cara-cara baru untuk melakukan promosi produk pertanian yang efektif melalui pemasaran digital pada sekurang-kurangnya aplikasi sosial media dan secara bertahap ke platform *e-commerce*. Edukasi dan pelatihan terkait manajemen usaha terlebih khusus pada manajemen pemasaran media sosial diharapkan mampu memberikan ide bagi pelaku usahatani untuk merencanakan dan meningkatkan pemasaran hasil produksinya melalui media sosial, guna meningkatkan kesejahteraan hidupnya.

Berdasarkan hasil survei pada dua kelompok tani yang menjadi mitra dalam pelaksanaan Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (PkM) Fakultas Pertanian Universitas Katolik De La Salle Tahun 2021 – 2022 ditemukan bahwa kendala yang dihadapi oleh para petani adalah kemudahan akses informasi dan edukasi terkait perkembangan teknologi pertanian, manajemen usaha, dan jejaring komunitas petani yang lebih luas. Sejalan hal itu, terdapat harapan dari para petani akan adanya sebuah *one stop application* yang dapat menjadi solusi dari kendala yang dihadapi para petani tersebut. Oleh karena itu, peneliti berupaya merancang sebuah aplikasi yang dinamakan KITATANIPRENEUR yang bertujuan menjawab kebutuhan petani terkait kemudahan akses informasi pertanian dan manajemen usahatani sekaligus dilengkapi dengan fasilitas *business coaching* serta akses jejaring komunitas petani yang luas baik berdasarkan komoditas pertanian dan wilayah geografis petani di seluruh Indonesia.

Batasan masalah pada penelitian ini adalah perancangan UI/UX aplikasi KITATANIPRENEUR dan target audiens dari perancangan ini ditujukan kepada para petani di seluruh Indonesia secara luas, namun saat ini jangkauan target audiens masih terbatas di Provinsi Sulawesi Utara sebagai *pilot project*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Manajemen Usahatani

Manajemen usahatani merupakan kemampuan petani dalam merencanakan, mengorganisir, mengarahkan, mengkoordinasikan, dan mengawasi faktor produksi yang diuasai/dimilikiya sehingga mampu memberika produksi yang diharapkan. Modernisasi dan restrukturisasi prduksi tanaman pangan yang berawawasan agribisnis dan berorientasi pasar memerlukan kemampuan manajemen usaha yang professional [1]. Kemampuan kewirausahaan seseorang berkaitan dengan kreativitas, inovasi, dan pengambilan resiko, sikap dan mental merupakan syarat utam seorang wirausaha dapat berhasil [2]. Seorang wirausaha dituntut berpikiran kreatif dengan berusaha menciptakan ide yang unik, baru, dan tercermin dalam upaya yang nyata melalui karya inovatif yang memberikan solusi bagi penyelesaian permasalahan sosial, juga kemampuan untuk mengambil resiko yang diperhitungkan sehingga memiliki mental tangguh dan tidak mudah menyerah Ketika menghadapi kegagalan serta senantiasa bersikap positif dalam setiap situasi yang dihadapi.

Keberhasilan usaha yang dikelola seorang wirausaha harus didukung dengan pengetahuan dan kemampuan manajerial yang inklusif di antaranya manajemen produksi (inventori dan logistik), manajemen sumberdaya manusia, keuangan, pemasaran, dan rencana pengembangan usahanya. Kemampuan manajerial ini akan semakin inklusif dengan integrasi teknologi di dalamnya, oleh karenanya para pelaku UMKM sangat diharapkan untuk memiliki sikap terbuka terhadap perkembangan teknologi yang mampu memudahkan kegiatan manajerial atas usaha yang dikelolanya.

Pengertian Perancangan

Perancangan adalah sebuah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang dapat berupa penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem [3].

UI/UX Design

User Interface dan *User Experience* merupakan dua komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses desain suatu produk. *User Interface* atau antarmuka adalah apa yang terlihat dalam pengoperasian suatu program, sedangkan *User Experience* adalah apa yang dirasakan oleh pengguna saat mengoperasikan program [4]. *User Interface* (UI) merupakan kumpulan dari beberapa elemen grafis yang digunakan sebagai sarana untuk berinteraksi dan mengendalikan suatu sistem. Cakupan UI adalah tombol yang akan diklik oleh pengguna, gambar, teks, text entry field, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna, termasuk layout, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil [3]. *User Experience* (UX) merupakan keseluruhan proses yang dilewati oleh pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Di mana pengalaman pengguna ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan pelanggan secara tepat dan praktis. Hal berikutnya yang harus terpenuhi dalam UX adalah kesederhanaan dan keanggunan sehingga menghasilkan produk yang menyenangkan untuk dimiliki dan digunakan [5].

Aplikasi

Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang di mana tujuannya adalah agar bisa melayani setiap aktivitas komputerisasi yang dilakukan oleh pengguna dan penerapan, menyimpan sesuatu baik berupa data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana ataupun media yang bisa digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru yang didalam berisi bahasa pemrograman dan suatu sub-kelas dari suatu perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer secara langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna [6]. *Mobile application* adalah sebuah program aplikasi yang berjalan pada perangkat mobile seperti *smartphone* maupun tablet PC yang dirancang untuk menunjang aktivitas pengguna agar semakin fleksibel dan mudah. Karakteristik dan jenis aplikasi yang akan dikembangkan menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan *mobile solutions*. Terdapat tiga kelompok *mobile application*, yaitu [7]:

1. Native Mobile Application

Aplikasi yang dikembangkan untuk satu platform tertentu menggunakan bahasa pemrograman spesifik yang sesuai dengan *mobile operating system (OS)* yang digunakan.

2. Mobile Web Application

Aplikasi berbasis website/web mobile yang diakses melalui browser pengguna yang tidak dibatasi oleh sistem operasi apapun.

3. Hybrid Mobile Application

Aplikasi yang menggabungkan aplikasi native dan web. Prinsip utamanya menggunakan bahasa pemrograman mobile website, sedangkan beberapa fitur lainnya menggunakan *native mobile application* sesuai dengan *mobile OS* tujuannya.

III. METODE PENELITIAN

Metode *Prototype* merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Sering terjadi seorang pelanggan hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakinya tanpa menyebutkan secara detail *output* apa saja yang dibutuhkan, pemrosesan dan data-data apa saja yang dibutuhkan. Sebaliknya di sisi pengembang kurang memperhatikan efisiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan interface yang menghubungkan manusia dan komputer.

Tahapan-tahapan dalam metode pengembangan perangkat lunak *Prototype* adalah sebagai berikut [6]:

1. Pengumpulan Persyaratan

Dalam tahap yang pertama, penulis akan melakukan penelitian dan mencari tahu permasalahan serta kendala yang ada dalam tempat penelitian bukan hanya itu saja penulis akan mengumpulkan persyaratan untuk sistem yang akan dirancang.

2. Pembuatan Desain

Pada tahap ini akan merancang sistem baru sesuai dengan persyaratan yang sudah dikumpulkan pada fase sebelumnya.

3. Pengkodean Sistem

Pada tahap ini *programmer* melakukan pengkodean berdasarkan hasil rancangan sistem.

4. Evaluasi Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap sistem yang dibuat untuk menguji fungsionalitas sistem tersebut.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan Persyaratan

Tujuan pembuatan aplikasi *KITATANIPRENEUR*, antara lain sebagai berikut:

- Dapat membantu petani mengakses informasi terkini di bidang pertanian secara lebih mudah. Informasi tersebut terkait perkembangan teknolog, harga komoditas, dan isu/trend pertanian lainnya.
- Menyediakan fasilitas modul pembelajaran dengan sistem *self-pace learning* kepada petani.

- c. Menyediakan fasilitas *business coaching one on one* dengan *business coach* yang kompeten (fitur premium berbayar).
- d. Menyediakan fasilitas akses jejaring komunitas petani di seluruh Indonesia yang dapat dibagi berdasarkan jenis komoditas pertanian dan wilayah geografis di seluruh wilayah NKRI.

Selanjutnya untuk memenuhi kebutuhan aplikasi yang akan dibuat, maka menggunakan dua persyaratan perangkat lunak yaitu persyaratan fungsional dan persyaratan non-fungsional, yaitu:

a. Persyaratan Fungsional

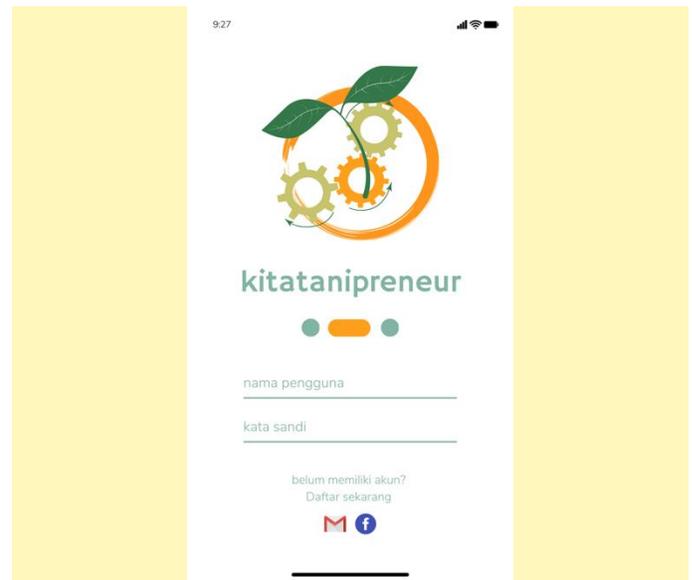
- 1) Aplikasi harus memiliki fitur *login* sebagai hak akses untuk petani.
- 2) Aplikasi harus memiliki fitur informasi teknologi dan isu/trend pertanian terkini.
- 3) Aplikasi harus memiliki kalender yang menunjukkan musim tanam dan panen komoditas pertanian terkini.
- 4) Aplikasi harus memiliki fitur perkembangan harga jual beli komoditas pertanian terkini.
- 5) Aplikasi harus memiliki fitur modul dan evaluasi pembelajaran manajemen usahatani.
- 6) Aplikasi harus memiliki fitur bank data yang memungkinkan pengguna mengunduh dokumen pembelajaran dan kertas kerja manajemen usahatani.
- 7) Aplikasi harus memiliki fitur pendataan pengguna dan diklasifikasikan berdasarkan komoditas pertanian dan wilayah geografis domisili.
- 8) Aplikasi harus memiliki fitur *live business coaching* berupa chat dan video.
- 9) Aplikasi harus memiliki fitur komunitas petani yang dapat dibagi berdasarkan komoditas hasil pertanian, dan wilayah geografis domisili.
- 10) Aplikasi harus dapat memberikan informasi historis pencarian dan preferensi pengguna.

b. Persyaratan Non-Fungsional

Aplikasi berbasis *hybrid mobile application*.

Protipe Produk

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan terkait kebutuhan petani, juga melalui proses desain UI/UX untuk Aplikasi KITATANIPRENEUR, berikut adalah desain tampilan awal aplikasi:



Gambar 1. Halaman Login KITATANIPRENEUR

Gambar 1 menjelaskan tentang halaman login dari aplikasi KITATANIPRENEUR, di mana pada bagian ini para pengguna dapat melakukan proses pendaftaran *email* dan *password* juga menjadi tempat di mana pengguna yang telah terdaftar untuk login untuk dapat mengakses fitur yang terdapat dalam aplikasi ini. Proses *login* dapat menggunakan *email*, *username*, nomor *handphone* yang telah didaftarkan ataupun dengan menggunakan alamat gmail dan akun Facebook yang terlebih dahulu telah disinkronisasi dengan aplikasi KITATANIPRENEUR.

Gambar 2 menjelaskan tentang kalender pertanian yang dapat digunakan petani dalam memperoleh alternatif ide komoditas pertanian yang hendak diproduksi pada waktu berjalan. Pada kalender ini juga memuat tentang penjelasan singkat spesifikasi jenis tanaman dan input faktor produksi yang dibutuhkan untuk mengolah komoditas tersebut. Pada kalender ini juga termuat tentang estimasi jangka waktu yang diperlukan untuk mengusahakan jenis komoditas yang direferensikan. Minimal terdapat 5 – 10 tanaman/komoditas pertanian yang akan direferensikan setiap bulannya. Pada menu kalender ini juga terdapat fitur yang dapat digunakan oleh petani untuk memasukkan nama komoditas yang hendak diusahakan dan juga fitur geografis yang dapat dipilih. Tampak pada pojok kiri bawah adalah tombol *Home* yang berisi tentang tampilan antarmuka depan dari aplikasi KITATANIPRENEUR yang berisi tentang informasi terkini mengenai teknologi pertanian, harga komoditas yang berlaku di seluruh Indonesia, penanda waktu, lapak iklan pertanian, dan isu/trend pertanian terkini yang dikemas baik dalam bentuk animasi, transisi, visual dan audio interaktif. Selanjutnya secara berurutan ke kanan setelah tombol *Home* terdapat tombol Modul Pembelajaran, Kalender, dan tombol *My Account*.

9:27



calendar



Gambar 2. *Farmer Calendar*

1) Tombol Modul Pembelajaran

Pada tombol ini terdapat fitur pembelajaran dengan metode *self-pace learning* yaitu metode pembelajaran mandiri/individual yang disesuaikan dengan kemampuan individu yang mengakses. Pada fitur ini disediakan beberapa modul pembelajaran interaktif terkait manajemen usahatani, mulai dari proses perencanaan usaha, pengelolaan produksi, pencatatan keuangan, penentuan strategi pemasaran, dan rencana pengembangan usahatani. Modul ini dilengkapi dengan video pembelajaran dan kuis interaktif yang membantu petani untuk memahami pembelajaran secara inklusif dan menarik. Materi dan video pembelajaran dapat diunduh hanya pengguna premium saja, bagi pengguna biasa hanya dapat melihat *preview* setiap modul pembelajaran saja. Pada masing-masing modul pembelajaran ini juga disediakan kertas kerja digital yang dapat digunakan oleh pengguna aplikasi berbayar untuk praktek langsung terkait materi kepada usahatani yang dikelolanya. Hasil isian

kertas kerja dapat digunakan pula pada saat sesi *business coaching one on one* dengan *coach* yang terpisah dari fitur modul pembelajaran ini. Dalam pengembangan ke depan, fitur Modul Pembelajaran akan dilengkapi dengan Sertifikasi yang terakreditasi BNSP dan Lembaga Sertifikasi Pertanian yang tepercaya.

2) Tombol Kalender

Pada tombol ini terdapat fitur kalender pertanian sepanjang tahun berjalan. Masing-masing terdiri atas: rekomendasi jenis komoditas pertanian yang dapat diusahakan pada bulan berjalan, jumlah input faktor produksi yang digunakan per satu hektar areal tanam, tips pengolahan komoditas, serta estimasi biaya yang dibutuhkan selama proses pengelolaan masing-masing komoditas. Fitur ini dapat diakses seluruh jenis pengguna aplikasi, baik pengguna berbayar/premium dan pengguna tidak berbayar/biasa. Pada bagian ini juga terdapat fitur "*Mark Calendar*" yang berfungsi sebagai pengingat yang dapat digunakan oleh pengguna untuk menandai tanggal/bulan serta komoditas rekomendasi yang ingin dipelajari lebih lanjut/mendalam oleh pengguna aplikasi. Fitur "*Mark Calendar*" juga berfungsi sebagai pengingat awal musim tanam dan masa panen dari komoditas yang dipilih pengguna aplikasi untuk diusahakan pada jangka waktu tertentu sesuai pilihan pengguna aplikasi.

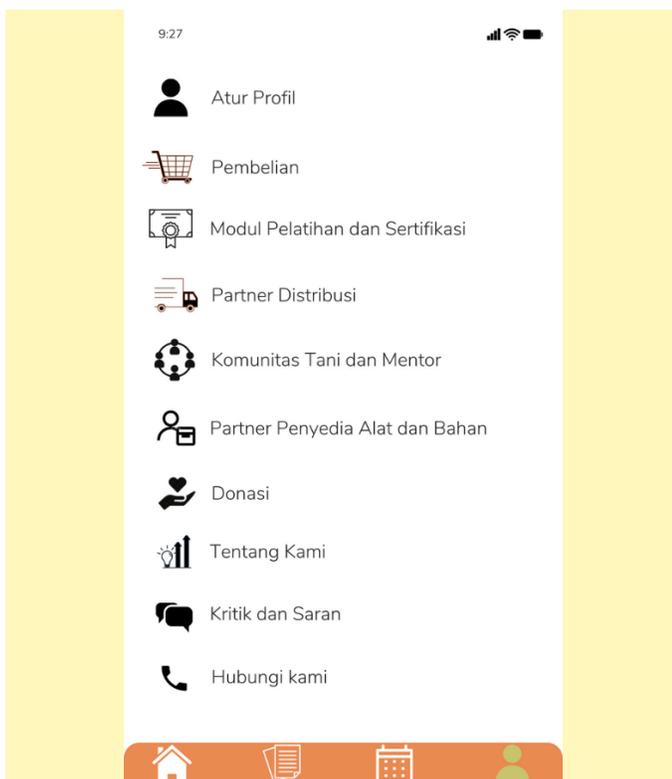
3) Tombol My Account

Pada tombol ini terdapat fitur yang berisi tentang data pribadi pengguna aplikasi, baik pengguna berbayar/premium dan pengguna tidak berbayar/biasa. Data pribadi yang terdapat dalam fitur ini termasuk foto profil, nama pengguna, alamat, spesifikasi lahan dan komoditas pertanian yang diusahakan, histori aktivitas pengguna pada aplikasi, *security and password*, tombol *settings*, *help center*, dan *application version*.

Gambar 3 menunjukkan model tampilan *Home Screen* dari Aplikasi KITATANIPRENEUR yang memuat tentang informasi pertanian terkini, adanya galeri foto dan video untuk kegiatan pertanian yang telah dilaksanakan petani contributor/media partner lainnya dari seluruh Indonesia. Hal lain yang termuat dalam halaman depan ini adalah *chart* harga komoditas pertanian yang berlaku di seluruh Indonesia, disajikan secara *real time*. Informasi ini akan sangat membantu petani sebagai dasar informasi dalam menentukan harga komoditas hasil pertaniannya agar petani memperoleh harga jual terbaik untuk meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan hidupnya. Selain itu, terdapat tampilan lapak iklan yang disediakan bagi mitra penyedia alat dan mesin pertanian, ataupun input faktor produksi pertanian lainnya. Penentuan harga iklan berdasarkan luas *layout* dan lama tayangnya iklan pada tampilan *Home Screen* tersebut. Jika diperhatikan pada pojok kiri atas terdapat informasi terkait modul pembelajaran dan pengumuman sertifikasi di bidang pertanian yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan petani baik kemampuan manajerial usahatani, kewirausahaan, dan penguasaan teknologi di bidang pertanian.



Gambar 3. Home Screen Aplikasi KITATANIPRENEUR



Gambar 4. Tampilan Keseluruhan Fitur Aplikasi KITATANIPRENEUR

Gambar 4 menjelaskan tentang seluruh fitur yang ditawarkan oleh aplikasi KITATANIPRENEUR. Beberapa fitur yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) **Fitur Pembelian**
Fitur ini disediakan bagi pengguna premium yang hendak melakukan transaksi jual beli komoditas hasil pertaniannya, juga untuk transaksi jual beli alat serta input faktor pertanian seperti bibit dan benih, pupuk, alat dan mesin pertanian, dll. Metode pembayaran yang saat ini terdapat dalam fitur ini adalah pembayaran melalui transfer antar bank dan virtual account. Pada pengembangannya ke depan, aplikasi akan menambahkan fitur digital payment lainnya seperti *e-wallet* (ShopeePay, Dana, GoPay, OVO)
- 2) **Fitur Partner Distribusi**
Pada fitur ini disediakan partner distribusi berupa perusahaan yang bergerak pada jasa logistik/distribusi baik melalui pesawat, kapal laut, dan layanan pesan antar *online* seperti Gojek dan Grab. Fitur ini merupakan fitur yang terkait dengan fitur sebelumnya, yaitu Fitur Pembelian. Fitur partner distribusi memudahkan petani untuk mendistribusikan hasil produksinya secara cepat dan akurat, sehingga mengurangi resiko kerusakan produk pertanian. Partner distribusi juga menawarkan jasa pergudangan bagi hasil produksi on transit.
- 3) **Fitur Komunitas Tani dan Mentor**
Fitur ini memberikan layanan akses jejarin berupa komunitas petani yang tersebar di seluruh Indonesia, pengguna berbayar/premium aplikasi dapat mengakses dan bergabung dalam komunitas petani yang dikehendaki, baik melalui pencarian berdasarkan jenis komoditas hasil pertanian ataupun wilayah geografis domisil pengguna aplikasi. Terkait Fitur Mentor, fitur ini sekali lagi eksklusif bagi pengguna berbayar/premium yang dapat mengakses sehingga dapat dipertemukan dengan mentor yang dibutuhkan untuk membimbing dan mendampingi pengguna dalam upaya pengelolaan usahataniya secara tepat. dan berkesinmabungan.
- 4) **Partner Penyedia Alat dan Bahan Pertanian**
Fitur ini merupakan bagian dari fitur iklan yang ditampilkan pada laman *Home Screen* Aplikasi KITATANIPRENEUR. Partner penyedia alat dan bahan pertanian dapat mengajukan kerjasama dengan pihak pengembang aplikasi untuk dijadikan sebagai salah satu agen penyedia alat dan bahan pertanian yang direkomendasikan oleh aplikasi melalui fitur ini. Melalui fitur ini, petani pengguna aplikasi dapat melihat rekomendasi partner penyedia alat dan bahan pertanian yang dibutuhkan. Pada pengembangannya ke depan, fitur ini akan ditambahkan dengan menu filter yang dapat mempersempit pencarian partner berdsasarkan jenis komoditas, wilayah geografis domisili, dan harga.
- 5) **Fitur Donasi**
Selaku pengembang aplikasi, peneliti berkeyakinan bahwa kemajuan dan kemandirian pertanian Indonesia yang unggul serta tangguh ditentukan oleh sikap kerjasama dan solidaritas antar pelaku usaha yang terlibat dalam ekosistem pertanian, yang terutama adalah sesama petani. Fitur Donasi dihadirkan dalam aplikasi ini sebagai salah

satu wujud aksi solidaritas dari petani dan untuk petani. Donasi diperuntukkan baik sebagai subsidi silang bagi petani yang membutuhkannya, atau jika terjadi bencana di lokasi pertanian tertentu, bantuan pengembangan pendidikan keluarga petani, serta sebagai bentuk rasa kepemilikan pengguna terhadap pengembangan berkelanjutan dari aplikasi KITATANIPRENEUR itu sendiri.

6) Fitur Tentang Kami

Fitur ini berisi tentang profil pengembang aplikasi yang berkaitan dengan filosofi dan budaya perusahaan yang diterapkan dalam pengelolaan serta pengembangan aplikasi ini, yaitu:

- Mencerdaskan petani Indonesia melalui metode pembelajaran interaktif dalam rangka peningkatan kesejahteraan hidup petani dan keluarganya serta masyarakat sekitar.
- Mengupayakan pelestarian lingkungan melalui praktek pertanian yang ramah lingkungan dan berkelanjutan.
- Mengutamakan asas kejujuran dan kekeluargaan sebagai komunitas KITATANIPRENEUR.

Ketiga nilai tersebut diterjemahkan ke dalam slogan yang digunakan dalam aplikasi ini, yaitu: *Salam Cerdas, Cuan, Merdeka Tani Indonesia!*

7) Fitur Hubungi Kami

Fitur ini disediakan sebagai bentuk upaya pengembang aplikasi dalam menyediakan layanan yang berkualitas unggul dan memberikan solusi atas persoalan dan atau kendala yang dihadapi oleh petani selaku pengguna aplikasi secara inklusif dan berkesinambungan. Melalui pendekatan *customer oriented*, maka pada fitur ini, pengguna aplikasi dapat menyampaikan saran/kritik/komplain terkait kepuasan penggunaan aplikasi, yang kemudian dijadikan oleh pengembang aplikasi sebagai salah satu sumber informasi untuk pelaksanaan monitoring dan evaluasi serta upaya pengembangan fitur aplikasi yang lebih baik ke depannya. Aplikasi yang berkembang secara dinamis mengikuti perkembangan zaman, dipercaya mampu memberikan kepuasan dan kenyamanan bagi penggunanya.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembuatan aplikasi maka dapat disimpulkan bahwa:

- UI/UX dari aplikasi KITATANIPRENEUR telah berhasil dirancang sebagai tampilan awal/protipe dari aplikasi yang kemudian akan dikembangkan secara lebih sempurna.
- Adanya aplikasi ini yang dikembangkan secara lebih sempurna sehingga dapat dijalankan diharapkan mampu memberikan petani solusi atas kendala akses informasi teknologi pertanian, manajemen usaha, dan akses jejaring yang lebih luas.
- Aplikasi ini masih merupakan prototipe dan membutuhkan pengembangan lebih lanjut, agar semua fitur dapat berjalan

secara sempurna guna menjangkau pengguna yang semakin luas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Zaman, *et. Al.*, *MANAJEMEN USAHATANI*, Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2021. ISBN: 978-623-342-176-8.
- [2] S. Harini, PENGARUH PELATIHAN ENTREPRENEURSHIP DAN MANAJEMEN USAHA TERHADAP PENDAPATAN USAHA MIRKO MAKANAN DAN MINUMAN. *Jurnal Entrepreneur dan Entrepreneurship*: Vol. 3 (1) dan (2), September 2022; pp 73 – 80, 2014.
- [3] MA. Muhyidin, MA. Sulhan, A. Seviana, PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *DIGIT Jurnal*: Vol. 10 (2), November 2020: pp. 208 – 219, 2018.
- [4] DA. Naser, MS. Syafwandi, and SS. Ahdi, PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE HALAMAN WEBSITE PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNIVERSITAS NEGERI PADANG. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1), 2018.
- [5] CA. Shivarnadi, PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS E-LEARNING AMIKOM CENTER DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: AMIKOM CENTER), 2018. Dapat diakses: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/34156>
- [6] Liputan 6, 5 Mei 2021, [Online] Available: <https://hot.liputan6.com/read/4592895/aplikasi-adalah-program-perangkat-lunak-ketahui-fungsi-dan-jenisnya>, diakses tgl 31 Januari 2022.
- [7] AA. Razi, IR, Mtiaz, P. Setiawan, (2018).PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, Manajemen Desain dan Periklanan, 3 (1), September 2018: pp. 55 – 74, 2018.