

Perancangan Desain UI/UX untuk Aplikasi Sewa Sawah Online Di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD)

Endra Rahmawati¹⁾, Norma Ningsih²⁾

Program Studi S1 Sistem Informasi, Universitas Dinamika

Email : rahmawati@dinamika.ac.id¹⁾, norma@dinamika.ac.id²⁾

Abstract : This study aims to design the user interface design of the Online Rice Field Rental Application in Tanjungsari Village, Jember Regency. The design of this application is expected to help programmers to build an application that is useful for rice field owners and farmers in the village in managing rice fields that are rented directly. This is because some of the rice field owners in the village are residents who come from outside the city and own agricultural land or rice fields in the area, but cannot manage it so many are rented out to local farmers to be processed and planted with secondary crops. The process of renting rice fields in the village usually takes place conventionally by telephone, coming directly to the house of the owner of the fields, or through the services of an intermediary. The rental agreement is sometimes not made in writing, only based on mutual agreement within a certain period of time (annually). To deal with these problems, an alternative solution is needed that can create an online rice field rental application interface designed using the User Centered Design (UCD) method, focusing on the user's main needs. The design of this online application for rice rental has four main features, namely the list of agricultural land/rice fields, online rental transactions (direct rental or brokerage services), verification of the rice lease agreement, and payment of rice leases. The test results using usability testing show that 87.3% of users can accept the interface design of this Sawah Rental Application. On the other hand, the results of the 5 second testing can give a good impression on customer interest, especially on the design of the List of Agricultural Land/Paddy fields that are ready to be rented.

Keywords: Application, Online Rental, Agricultural Land / Rice Fields, UCD..

Pendahuluan

Wilayah Indonesia yang memiliki karakteristik pertanian dan sebageian besar cocok untuk bertani khususnya di wilayah pedesaan menjadikan masyarakat bermata pencaharian sebagai petani. Diperkuat dengan ditetapkannya UU No. 5 Tahun 1960 tentang Peraturan Pokok Dasar Agraria tentang penetapan Luas tanah pertanian yang dengan tegas menyatakan bahwa masyarakat Indonesia bercorak Agraris.

Contoh awal yaitu masyarakat Desa Ngronggot, Kaupaten Nganjuk yang masih bertahan menjadi petani karena dua alasan yaitu memiliki sawah luas dan pendapatan hanya bersumber sektor pertanian. Dalam sektor pertanian masyarakat desa tidak semuanya

menjadi petani melainkan sebagian besar hanya menjadi buruh tani. Beberapa petani yang mempunyai penguasaan lahan luas, mampu mendapatkan panen yang melimpah. Sedangkan petani yang memiliki lahan yang sempit hasilnya tidak begitu. Sehingga terlihat bahwa kepemilikan tanah atau lahan sangat berpengaruh terhadap produktivitas pertanian. Disisi lain, harga sewa lahan pertanian/ sawah di Kabupaten Kudus dan Demak, Jawa Tengah saat ini mengalami kenaikan dari harga Rp 12jt-Rp 19jt menjadi Rp 20jt – Rp 22 jt per hektar [1].

Fenomena tersebut juga terjadi di Desa Tanjungsari, Kabupaten Jember, dimana para petani sudah terbiasa sejak dulu melakukan transaksi sewa menyewa lahan pertanian/sawah. Mereka sering menyewa lahan/sawah milik warga

setempat maupun milik warga yang berasal dari luar kota (tidak tinggal di desa tersebut). Transaksi sewa menyewa pada desa Tanjungsari ini memiliki 2 jenis sewa yaitu sewa tahunan atau sewa panen. Sewa tahunan terjadi apabila pemilik lahan dan petani sepakat melakukan penyewaan dalam jangka waktu tahunan, namun biasanya paling sedikit disewa selama 2-3 tahun untuk sekali sewa. Sedangkan sewa panen terjadi apabila pemilik dan petani bersepakat melakukan sewa menyewa untuk berapa kali panen saja, tidak dihitung jangka waktunya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan para petani setempat, praktik sewa menyewa ini dapat dilakukan dengan 2 cara, yaitu langsung datang ke rumah pemilik lahan/sawah atau melalui jasa perantara. Jasa Perantara tersebut berperan sebagai jembatan penghubung antara pemilik lahan/sawah dan petani yang akan menyewa sawah tersebut. Hal ini dikarenakan pemilik lahan/sawah biasanya tinggal di luar kota, sehingga dititipkan kepada Jasa Perantara dan di akhir proses sewa akan mendapatkan komisi sesuai kesepakatan. Proses pembayaran sewa tanah ini juga dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu pembayaran lunas dan cicilan bulanan/tahunan.

Proses sewa menyewa di Desa Tanjungsari, Kabupaten Jember ini hanya berdasarkan kesepakatan bersama, tidak terdapat bukti/surat perjanjian tertulis, hanya berdasarkan akad lisan saja. Tidak ada saksi juga yang mengetahui/menyaksikan adalah kesepakatan tersebut. Hal ini bisa menjadi pemicu kesalahpahaman di kemudian hari apabila terdapat permasalahan tertentu, terutama pada proses pembayaran sewa sawah seperti keterlambatan pembayaran, ketidaksesuaian pengerjaan lahan pertanian/sawah, kerusakan lahan/sawah, dan pengakuan kepemilikan tanah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dirancang Aplikasi Online

Sewa Sawah di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember dengan empat fitur utama yaitu Daftar Lahan Pertanian/Sawah, Transaksi Sewa online (Sewa Langsung atau dengan Jasa Perantara), Verifikasi Surat Perjanjian Sewa Sawah, dan Pembayaran Sewa Sawah (Lunas atau Cicilan). Untuk admin aplikasi bertugas sebagai entry Pengelolaan Data Master Pemilik Sawah, Daftar Lahan Pertanian/ Sawah yang siap disewakan, Mitra Perantara, dan Para Penyewa.

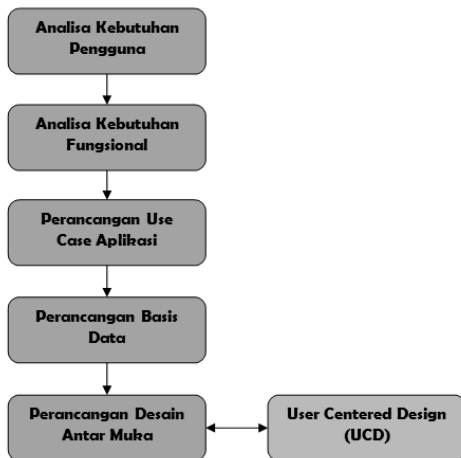
1. Metode Penelitian

Tahapan Metode Penelitian Penerapan Metode *User Centered Design* (UCD) pada Aplikasi Online Sewa Sawah di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember ini dapat dilihat pada Gambar 1. Penelitian diawali dengan melakukan proses survey dan analisis yang telah dilakukan sebelumnya, dilengkapi dengan hasil wawancara serta permintaan pendapat dari para pemilik sawah dan petani yang berada di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember. Pada tahapan metode penelitian tersebut, terdapat 5 tahapan yang harus dilakukan, yaitu :

- a. Analisa Kebutuhan Pengguna.
Pengguna dari Aplikasi Sewa Sawah Online di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember ini terdiri dari admin website sebagai pengelola utama website, para pemilik lahan pertanian/sawah baik yang berasal dari wilayah tersebut maupun yang tinggal di luar kota, mitra petani sebagai mitra jasa perantara antara pemilik sawah dan para petani, serta para penyewa sawah (petani) yang berasal dari wilayah setempat.
- b. Analisa Kebutuhan Fungsional.
Adapun beberapa Kebutuhan Fungsional dari Aplikasi Online Sewa Sawah di Desa Tanjungsari

Kabupaten Jember ini adalah sebagai berikut :

- Pengelolaan Data Master Pemilik Sawah, Daftar Lahan Pertanian/ Sawah yang siap disewakan, Mitra Perantara, dan Para Penyewa/ Petani Sawah.
- Daftar Lahan Pertanian/ Sawah yang siap disewakan.
- Pencatatan Transaksi Penyewaan dengan 2 cara, yaitu Sewa Langsung atau Sewa dengan Mitra Perantara.
- Pembuatan dan Verifikasi Surat Perjanjian Sewa Penyewa Sawah.
- Pembayaran Sewa dan konfirmasi, dapat dilakukan dengan 2 cara : Pembayaran Lunas atau Pembayaran Cicilan.



Gambar 1. Metode Penelitian

- c. Perancangan Use Case Aplikasi.
Perancangan Use Case Aplikasi Online Sewa Sawah ini akan menggunakan desain UML (*Unified Modelling Language*) dan Desain Arsitektur dari Aplikasi Online Sewa Sawah Di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember.
- d. Perancangan Basis Data.

- e. Perancangan Desain Antar Muka.
Tampilan Interface website marketplace terdiri dari pewarnaan, pemakaian kata dan bahasa, pemakaian tombol interaktif, grafis, tombol menu dan icon yang digunakan, maupun desain input/output interface [12]. Sedangkan untuk kualitas teknis dapat dilihat dari sisi Pengoperasian website, respon pemilik/penyewa sawah, keamanan website, fitur pada website, dan hasil uji coba website online. Perancangan Desain Antar Muka menggunakan konsep *User Centered Design* (UCD) yang akan berfokus pada kebutuhan pengguna[13][12][14].

Tahapan perancangan desain antar mukanya sendiri menggunakan metode *User Centered Design* yang dapat dilakukan dengan 7 tahapan[15][16], yaitu :

1. Identifikasi Permasalahan, dapat dilakukan melalui proses wawancara kepada para pemilik lahan pertanian/ sawah, mitra perantara, dan penyewa/ petani sawah tersebut.
2. Pengelolaan Kebutuhan Pengguna, dapat dilakukan dengan pembuatan tabel kebutuhan pengguna dan fungsional website online sewa sawah.
3. Solusi Desain, merupakan tahapan untuk mendesain antar muka website online sewa sawah, dapat berupa mockup/wireframe/prototype dari website tersebut.
4. Pengujian, dapat dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner dan menghimpun saran serta pendapat dari pengguna website.

5. Implementasi, pembuatan perangkat lunak. Tahapan ini tidak dibahas pada penelitian ini. Hanya sebatas pada desain antar muka pengguna (UI/UX).
6. Pemeliharaan dilakukan setelah perangkat lunak selesai.
7. Pengelolaan dan Pengembangan, untuk mengembangkan fitur aplikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Kebutuhan Pengguna

Adapun kebutuhan pengguna untuk Desain Antarmuka Aplikasi Online Sewa Sawah di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember ini dapat dilihat pada Tabel 1. Identifikasi pengguna dibagi menjadi 4 peran yang memiliki fungsionalnya masing-masing pada sistem Aplikasi Online Sewa Sawah.

Tabel 1. Tabel Kebutuhan Pengguna

No	Nama Pengguna	Kebutuhan Data/Informasi
1	Admin Aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Data Master Pemilik Lahan Pertanian/Sawah • Data Master Penyewa (Petani Sawah) • Data Master Jasa Mitra Perantara • Data Master Lahan Pertanian/Sawah yang siap disewa beserta spesifikasi jenis tanamannya. • Laporan Berkala Transaksi Sewa Menyewa Lahan Pertanian/Sawah. • Laporan Verifikasi Surat Perjanjian Sewa Menyewa. • Pengaturan Hak Akses Pengguna. • Laporan Berkala Pembayaran dan konfirmasi, dapat dilakukan dengan cara Pelunasan Langsung atau Kredit (Cicilan).

No	Nama Pengguna	Kebutuhan Data/Informasi
2	Pemilik Lahan Pertanian /Sawah	<ul style="list-style-type: none"> • Daftar Lahan Pertanian/Sawah yang siap disewa, lengkap beserta spesifikasi tanamannya. • Daftar Jasa Mitra Perantara. • Pemberian Komisi Jasa Mitra Perantara. • Daftar Transaksi Sewa Lahan Pertanian/Sawah. • Verifikasi Surat Perjanjian Sewa Menyewa. • Konfirmasi Pembayaran Sewa Sawah. • Status Penyewaan Lahan Pertanian/Sawah (Jumlah Panen dan Jangka Waktu)
3	Penyewa Lahan Pertanian /Swah (Petani)	<ul style="list-style-type: none"> • Daftar Lahan Pertanian/Sawah yang siap disewa, lengkap beserta spesifikasi tanamannya. • Daftar Pemilik Lahan Pertanian/Sawah • History Transaksi Sewa. • Verifikasi Surat Perjanjian Sewa Menyewa. • Konfirmasi Pembayaran Sewa Sawah. • Status Penyewaan Lahan Pertanian/Sawah Qurban (Jumlah Panen dan Jangka Waktu)
4	Jasa Mitra Perantara	<ul style="list-style-type: none"> • Konfirmasi Persetujuan Jasa Penitipan Sapi Qurban. • Daftar Penyewa Sawah (Petani). • Daftar Pemilik Lahan Pertanian/Sawah • Perhitungan Komisi Jasa Mitra Perantara • History Transaksi Sewa

No	Nama Pengguna	Kebutuhan Data/Informasi
		Lahan Pertanian/Sawah.

3.2 Analisa Kebutuhan Fungsional

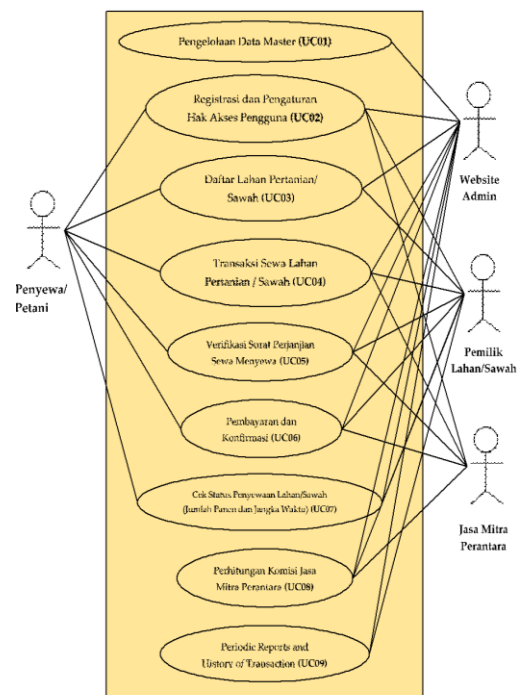
Adapun kebutuhan Fungsional untuk Aplikasi Online Sewa Sawah di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember ini dapat dilihat pada Tabel 2. Terdapat 9 kebutuhan fungsional yang didapatkan dari proses analisis dan identifikasi masalah yang telah dilakukan sebelumnya dan hasil wawancara serta permintaan pendapat dari para pemilik sawah dan petani penyewa sawah yang berada di wilayah Desa Tanjungsari, Kabupaten Jember.

Tabel 2 . Tabel Kebutuhan Fungsional

No	Kebutuhan Fungsional
1.	Pengelolaan Data Master Pemilik Lahan Pertanian/Sawah, Penyewa (Petani Sawah), Jasa Mitra Perantara, dan Admin Website. (UC01)
2.	Registrasi dan Pengaturan Hak Akses Pengguna. (UC02)
3.	Daftar Lahan Pertanian/Sawah yang siap disewa, lengkap beserta spesifikasi tanamannya. (UC03)
4.	Pencatatan Transaksi Sewa Lahan Pertanian/Sawah (UC04)
5.	Verifikasi Surat Perjanjian Sewa Menyewa. (UC05)
6.	Pembayaran dan konfirmasi, dapat dilakukan dengan cara Pelunasan Langsung atau Kredit (Cicilan). (UC06)
7.	Notifikasi Status Penyewaan Lahan Pertanian/Sawah (Jumlah Panen dan Jangka Waktu) (UC07)
8.	Perhitungan Komisi Jasa Mitra Perantara (UC08)
9.	Laporan secara Berkala Transaksi Penyewaan, Pembayaran, dan Verifikasi Surat Perjanjian Sewa Menyewa. (UC09)

3.3 Perancangan Use Case Aplikasi

Adapun Perancangan Use Case Aplikasi Online Sewa Sawah di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember ini dapat dilihat pada Gambar 2. Perancangan Use Case didapatkan dari proses bisnis yang terjadi di lapangan berdasarkan hasil observasi dan melihat kebutuhan fungsional sistem saat wawancara dengan petani dan pemilik sawah di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember.

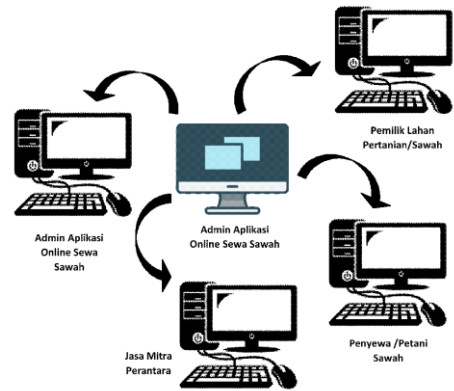


Gambar 2. Use Case Aplikasi Online Sewa Sawah di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember.

Sebelum ke Use Case Aplikasi, terdapat Desain Arsitektur Aplikasi Online Sewa Sawah di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember dilihat pada Gambar 3. Desain Arsitektur ini dapat membantu memahami komponen perangkat keras dan entitas yang terlibat pada sistem desain Aplikasi Online Sewa Sawah di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember.

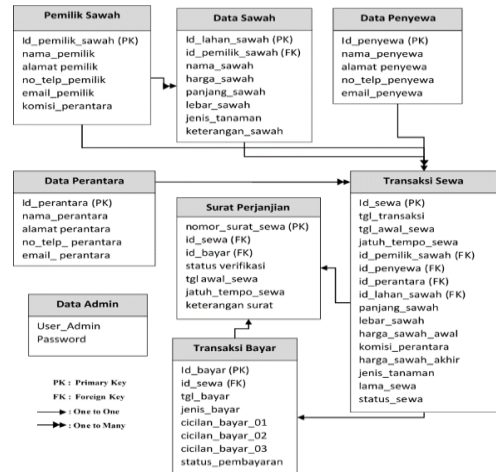
Berdasarkan Gambar 3 Desain Arsitektur Aplikasi Online Sewa Sawah di

Desa Tanjungsari Kabupaten Jember dibagi menjadi 4 pengguna, yaitu Admin Aplikasi, Pemilik Lahan Pertanian/Sawah, Penyewa/Petani Sawah, dan Jasa Mitra Perantara. Jika dikaitkan dengan Use Case pada Gambar 2, Admin Aplikasi bertugas untuk melakukan Pengelolaan Data Master, Pengaturan Hak Akses Pengguna, Pemantauan Transaksi Sewa Sawah, Pemantauan Surat Perjanjian Sewa Menyewa Sawah, Pemantauan Pembayaran dan Konfirmasi, Cek Status Penyewaan Sawah, Perhitungan Komisi Jasa Mitra Perantara dan mendapatkan Laporan semua Transaksi secara berkala. Untuk Pemilik Sawah akan terlibat pada kegiatan upload Daftar Lahan Pertanian/Sawah, Transaksi Sewa Menyewa, Verifikasi Surat Perjanjian Sewa Menyewa, Cek Status Penyewaan Sawah, Pemberian Komisi Jasa Mitra Perantara serta menerima Laporan Transaksi secara Berkala. Untuk Pelanggan dapat melakukan Transaksi Penyewaan, cek status Penyewaan, dan Transaksi Pembayaran. Untuk Mitra Perantara, akan mendapatkan notifikasi bahwa akan ada pemberian komisi bagi jasa mitra perantara, besaran komisi akan ditentukan oleh pemilik lahan pertanian/sawah dengan memperhatikan limit/batasan dari admin aplikasi.



Gambar 2 Desain Arsitektur Aplikasi Online Sewa Sawah di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember.

3.4 Perancangan Basis Data



Gambar 2. Perancangan Basis Data Aplikasi Online Sewa Sawah di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember.

Adapun Perancangan Basis Data untuk Aplikasi Online Sewa Sawah di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember ini dapat dilihat pada Gambar 4 yang terdiri dari 8 tabel yaitu (1)Tabel Admin, (2)Tabel Pemilik Sawah, (3)Tabel Penyewa, (4)Tabel Data Sawah, (5)Tabel Data Perantara, (6)Tabel Transaksi Sewa, (7)Tabel Transaksi Bayar, dan (8)Tabel Surat Perjanjian Sewa Menyewa.

3.5 Perancangan Desain Antar Muka Menggunakan User Centered Design (UCD)

Adapun Perancangan Desain Antar Muka Aplikasi Online Sewa Sawah di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember ini disesuaikan dengan prinsip User Centered Design (UCD).

1. Desain Antar Muka Halaman Utama



Gambar 3. Desain Antarmuka Halaman Utama Aplikasi Online Sewa Sawah di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember

Semua halaman didesain dengan warna biru muda dikarenakan warna ini termasuk dalam kelompok warna dingin (sejuk untuk penglihatan), mengandung kesan alami (*natural*), segar, dan stabil serta identik dengan transaksional [17]. Pada Halaman Utama, pengunjung akan dihadapkan dengan pilihan Daftar Lahan Pertanian/Sawah. Untuk dapat melakukan transaksi, pengunjung website harus melakukan pendaftaran/registrasi terlebih dahulu. Apabila tidak login, pengguna hanya dapat melakukan pencarian produk, atau promo lainnya.

2. Desain Antarmuka Katalog Sawah

Pada halaman katalog sawah, akan ditampilkan beberapa jenis sawah sesuai dengan kriteria pencarian dan detail sawah. Detail sawah dapat dibedakan berdasarkan harga sewa dari terendah hingga tertinggi, ukuran sawah (panjang x lebar), dan

jangka waktu sewa berapa lama. Desain antarmuka halaman Daftar sawah dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Desain Antarmuka Halaman Katalog Lahan/sawah siap sewa.

3.6 Pengujian Aplikasi Online Sewa Sawah di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember

Pada Pengujian berfokus pada ketersediaan fitur dan tingkat kepuasan pengguna terhadap hasil desain antar muka Aplikasi Online Sewa Sawah di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember ini. Pengujian dilakukan melalui 2 cara yaitu *Usability Testing* [18][19] dan *5 second testing* [20] dengan responden yang terhimpun dari gabungan penjual/peternak dan pembeli/customer sapi qurban sebanyak 25 orang.

A. Usability Testing

Pengujian menggunakan metode *usability testing* menggunakan 4 skala likert yang diletakkan pada kuisioner dengan prosentase interval sebagai berikut :

Persentase Interval = $(100/4) = 25\%$, sehingga dihasilkan tabel interval sebagai berikut :

Tabel 3 . Tabel Persentase Interval

Persentase Interval	Kriteria
0 % - 24.99%	Sangat Tidak Setuju
25% - 49.99%	Tidak Setuju

Persentase Interval	Kriteria
50% - 74.99%	Setuju
75 % - 100%	Sangat Setuju

Hasil penyebaran kuisioner untuk mengukur tingkat kemudahan pengguna dalam memahami desain antar muka yang telah dibuat telah dihitung dan direkap seperti pada Tabel 4.

Tabel 4 . Tabel Perhitungan Likert

No	Pernyataan	S T S	T S	S	SS	Rata2 Likert
1	Tulisan pada halaman utama mudah dibaca	0	0	16	9	Mudah Dipelajari (Learnability) = 88.25 %
2	Menu yang disediakan sudah lengkap sesuai dengan kebutuhan pengguna	0	0	8	17	
3	Secara visual, semua fungsi dan kegunaan fitur dan tombol telah dipahami oleh pengguna	0	0	9	16	
4	Proses penggunaan halaman transaksi mudah dipahami dan dimengerti pengguna	0	2	10	13	
5	Pergantian halaman awal ke halaman selanjutnya sudah memenuhi	0	0	17	8	

No	Pernyataan	S T S	T S	S	SS	Rata2 Likert
	standart responsive sistem					
6	Semua halaman yang ditampilkan pada desain, telah sesuai dengan kebutuhan fitur secara keseluruhan	0	0	14	11	
7	Penggunaan Logo dan Judul Desain Aplikasi mudah diingat oleh pengguna	0	0	13	12	Mudah diingat (Memorability) = 88%
8	Penggunaan warna telah sesuai dengan tema desain aplikasi Sapi Qurban	0	0	11	14	
9	Telah disediakan halaman bantuan apabila dibutuhkan oleh pengguna	0	0	13	12	Kesalahan (Error) = 89%
10	Tidak ditemukan halaman yang salah/error apabila pengguna salah klik pada sistem	0	0	9	16	
11	Pengguna dapat dengan mudah melakukan transaksi sesuai dengan desain					Kepuasan (Satisfaction) = 87%

No	Pernyataan	S T S	T S	S	SS	Rata2 Likert
	sistem					
12	Tersedianya fitur Pencarian Data Katalog Sapi dapat membantu pengguna dalam menentukan pilihan sesuai dengan ketersediaan ternak secara nyata pada penjual/peternak terkait	0	0	7	18	
13	Gambar Ternak Sapi pada Katalog Sapi merupakan gambar real sesuai dengan ternak yang ada di penjual/peternak terkait	0	0	13	12	
14	Informasi mengenai detail deskripsi ternak sapi qurban telah disediakan sesuai dengan kebutuhan pengguna	0	2	17	6	
15	Secara keseluruhan, fitur yang disediakan pada desain web marketplace ini dapat membantu	0	0	8	17	

No	Pernyataan	S T S	T S	S	SS	Rata2 Likert
	pelanggan melakukan transaksi penjualan Sapi Qurban					
	aplikasi	0	3	10	12	

Tabel Perhitungan Skala Likert yang dibagi dalam 5 komponen pernyataan yaitu komponen *Learnability* (Kemudahan untuk dipelajari), komponen *Efficiency*, komponen *Memorability* (kemudahan untuk diingat), komponen *Error*, dan komponen *Satisfaction* (kepuasan) memiliki rata-rata jawaban responden pada setiap komponen tersebut berturut-turut mulai dari 88.25%, 84.5%, 88%, 89%, dan 87%. Hasil pengujian menggunakan *usability testing* ini apabila dirata-rata secara keseluruhan dari 5 komponen tersebut menunjukkan bahwa 87,3% pengguna dapat menerima desain antar muka dari Aplikasi Online Sewa Sawah di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember ini.

B. 5 Second Testing

Pengujian 5 *second testing* dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan ketertarikan dari pengguna saat 5 detik pertama melihat secara sekilas tampilan dari Desain Antar Muka Aplikasi Online Sewa Sawah di Desa Tanjungsari

Kabupaten Jember. Hal ini dilakukan untuk mendapat *first impression* dari pengguna terhadap sistem yang ditawarkan

Nama :
Usia :

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan kesan Anda selama 5 detik pertama setelah melihat hasil Desain Antar Muka Tampilan Web Marketplace Penjualan Sapi Qurban

1. Menurut Anda, Jenis Produk apakah yang dijual atau ditawarkan pada Desain Antar Muka tersebut ?

2. Fitur apa yang paling Anda sukai saat melihat Desain Antar Muka aplikasi tersebut ?

3. Hal apa yang paling menarik saat pertama kali Anda melihat Desain Antar Muka aplikasi tersebut ?

Gambar 10. Bentuk Pertanyaan pada 5 second testing

Tabel 5. Hasil Respon dari 5 second testing.

Orang	Jawaban 1	Jawaban2	Jawaban 3
1	Daftar Sawah	Harga Sewa	Warna Biru
2	Daftar Sawah	Sawah	Harga Sewa
3	Sawah	Harga Sewa	Harga Sewa
4	Daftar Sawah	Harga Sewa	Detail Produk
5	Daftar Sawah	Harga Sewa	Logo
6	Sawah	Harga Sewa	Warna Biru
7	Lahan Sewa	Harga Sewa	Harga Sewa
8	Sawah	Harga Sewa	Harga Sewa
9	Sawah	Detail Sawah	Detail Sawah
10	Daftar Sawah	Sawah	Harga Sewa
11	Daftar Sawah	Harga Sewa	Warna Biru
12	Daftar Sawah	Sawah	Harga Sewa
13	Sawah	Harga	Harga

Orang	Jawaban 1	Jawaban2	Jawaban 3
		Sewa	Sewa
14	Daftar Sawah	Harga Sewa	Detail Produk
15	Daftar Sawah	Harga Sewa	Logo Warna
16	Sawah Lahan	Harga Sewa	Biru Harga
17	Sewa	Harga Sewa	Sewa Harga
18	Sawah	Sewa Detail	Sewa Detail
19	Sawah Daftar	Sawah	Sawah Harga
20	Sawah Daftar	Sawah Harga	Sewa Warna
21	Sawah Daftar	Sewa Sawah	Biru Harga
22	Sawah	Sawah Harga	Sewa Harga
23	Sawah Daftar	Sewa Harga	Sewa Detail
24	Sawah Daftar	Sewa Harga	Produk Sewa
25	Sawah	Sewa	Logo

Hasil pengujian menunjukkan bahwa *5 second testing* dapat memberikan kesan yang baik ketertarikan pelanggan, yang mayoritas tertarik pada desain halaman detail persewaan sawah.

1. Kesimpulan

1. Aplikasi Online Sewa Sawah di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember dengan ruang lingkup wilayah di Provinsi Jawa Timur dapat melakukan proses Promosi Hewan Qurban Sapi, Pemesanan Qurban online (Pembelian Langsung atau dengan Jasa Penitipan Ternak), Konfirmasi Pembayaran, dan Iuran Qurban untuk Pembelian Kolektif atau berkelompok. Desain aplikasi ini membantu para pembuat aplikasi beserta para penjual hewan ternak sapi untuk dapat menjual langsung sapi qurban kepada pembeli akhir yang berada di wilayah sekitarnya serta meningkatkan daya saing peternakan.

2. Hasil pengujian menggunakan *usability testing* untuk rata-rata dari 5 komponen *usability* menunjukkan bahwa 87,3% pengguna dapat menerima desain antar muka dari Aplikasi Online Sewa Sawah di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember ini. Di sisi lain, hasil *5 second testing* dapat memberikan kesan yang baik ketertarikan pelanggan, terutama pada desain halaman promo penjualan sapi qurban.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih disampaikan pada pihak-pihak yang membantu dalam mendukung penyelesaian penelitian ini yaitu Universitas Dinamika dan Para Petani di Desa Tanjungsari, Kabupaten Jember, Jawa Timur.

DAFTAR PUSTAKA

[1] R. Pembangunan and J. Menengah, "Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD)," Kab.Mojokerto, 2016.

[2] J. Steinke and J. van Etten, "Gamification of farmer-participatory priority setting in plant breeding: Design and validation of 'AgroDuos,'" *J. Crop Improv.*, vol. 31, no. 3, pp. 356–378, 2017, doi: 10.1080/15427528.2017.1303801.

[3] S. K. Bista, S. Nepal, N. Colineau, and C. Paris, "Using gamification in an online community," *Collab. 2012 - Proc. 8th Int. Conf. Collab. Comput. Networking, Appl. Work.*, no. January 2015, pp. 611–618, 2012, doi: 10.4108/icst.collaboratecom.2012.250526.

[4] T. P. Rinjeni, "Penerapan Marketplace Penjualan Olahan Biji Kopi Berbasis Website," 2020.

[5] G. Lucassen and S. Jansen, "Gamification in Consumer

Marketing - Future or Fallacy?," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 148, no. March, pp. 194–202, 2014, doi: 10.1016/j.sbspro.2014.07.034.

[6] H. P. Lu and H. C. Ho, "Exploring the impact of gamification on users' engagement for sustainable development: A case study in brand applications," *Sustain.*, vol. 12, no. 10, 2020, doi: 10.3390/su12104169.

[7] A. Kardianawati, H. Haryanto, and U. Rosyidah, "Penerapan Konsep Gamifikasi Appreciative pada E-Marketplace UMKM," *Techno. Com*, vol. 15, no. 4, pp. 343–351, 2016, [Online]. Available: <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/technoc/article/view/1274>.

[8] R. Conaway and M. C. Garay, "Gamification and service marketing," *Springerplus*, vol. 3, no. 1, 2014, doi: 10.1186/2193-1801-3-653.

[9] K. Werbach and D. Hunter, "For the win: How game thinking can revolutionize your business. .," *Whart. Digit. Press*, 2012.

[10] B. T. Corp., "The 6D Approach to Gamification," 2018. <https://medium.com/@Borderless/the-6d-approach-to-gamification-281391f51968>.

[11] Supriyanto, "Perancangan Penerapan Gamifikasi pada Media Informasi Ekowisata. ISSN: 1907-5022," *Semin. Nas. Apl. Teknol. Inf.*, pp. 15–18, 2017, [Online]. Available: supriyanto@tif.uad.ac.id%0A.