

ABSTRAK

Pertanian merupakan sektor penting bagi masyarakat Indonesia, dengan sebagian besar penduduk bergantung padanya sebagai sumber pendapatan utama. Desa Sungai Muluk di Kabupaten Tanjung Jabung Barat, Provinsi Jambi adalah contoh wilayah di mana pertanian menjadi mata pencaharian utama, namun masyarakatnya menghadapi berbagai kendala seperti gagal panen dan serangan hama. Para petani sering kesulitan menemukan solusi yang efektif karena keterbatasan pengetahuan yang mereka miliki tentang praktik pertanian yang optimal serta kurangnya dukungan yang diberikan oleh pemerintah. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi *mobile* bernama HaiPetani menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) untuk menghubungkan para petani dengan ahli pertanian. Melalui observasi dan diskusi, ditemukan bahwa para petani Desa Sungai Muluk membutuhkan bimbingan langsung dari ahli pertanian agar dapat memberikan solusi yang lebih mendalam dan akurat terhadap permasalahan yang mereka hadapi. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi *platform* yang memfasilitasi komunikasi antara petani dan ahli, serta memperluas wawasan mereka seputar pertanian. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa aplikasi HaiPetani yang telah melalui *Usability Testing* dengan metode *Cognitive Walkthrough* menggunakan *tools* Maze, berhasil mencapai parameter *learnability*, *efficiency*, dan *effectiveness* dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain *user interface* dan *user experience* aplikasi ini terbukti mudah dipahami, efektif, dan diterima dengan baik oleh para petani di Desa Sungai Muluk. Aplikasi HaiPetani diharapkan mampu meningkatkan produktivitas dan kesejahteraan petani dalam sektor pertanian.

Kata Kunci: *User Interface, User Experience, User Centered Design, Pertanian, Usability Testing, Cognitive Walkthrough*

ABSTRACT

Agriculture is an important sector for Indonesian society, with a large proportion of the population depending on it as their main source of income. Sungai Muluk Village in West Tanjung Jabung Regency, Jambi Province is an example of an area where agriculture is the main livelihood, yet the community faces various constraints such as crop failure and pest attacks. The farmers often struggle to find effective solutions due to the limited knowledge they have about optimal farming practices as well as the lack of support provided by the government. This research aims to design a mobile application called HaiPetani using the User Centered Design (UCD) method to connect farmers with agricultural experts. Through observations and discussions, it was found that the farmers of Sungai Muluk Village need direct guidance from agricultural experts in order to provide more in-depth and accurate solutions to the problems they face. This application is expected to be a platform that facilitates communication between farmers and experts, and broadens their horizons around agriculture. The results of the study show that the HaiPetani application which has gone through Usability Testing with the Cognitive Walkthrough method using the Maze tool, managed to achieve the parameters of learnability, efficiency, and effectiveness with a very good category. So it can be concluded that the user interface design and user experience of this application are proven to be easy to understand.

Keyword: *User Interface, User Experience, User Centered Design, Agriculture, Usability Testing, Cognitive Walkthrough*