**Kelompok 11 “Millennials” (Desain Pengalaman Pengguna)**

Nama & NRP anggota kelompok :

* I Gede Pradhana Indra Widnyana (05311840000031)
* Justin Alfonsius Sitanggang (05311840000043)
* Ferdy Pradipta Zulfaninata (08411840000006)

**JUDUL : Pengembangan Aplikasi dan Website \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ dalam bidang peternakan guna meningkatkan kualitas hasil ternak serta daya saing bangsa dalam persaingan ekspor-impor global.**

**User persona :**

1. **Para Peternak (Target Konsumen Utama)**
2. **Para Penjual Pakan Ternak**  yang dimana sebelum bergabung menjadi partner penjual, kualitas dari pakan yang dijual harus dicek dan dipastikan berstandar tinggi guna meningkatkan kualitas dari hewan ternak konsumen.

Pustaka sementara :

* ANALISIS KINERJA EKSPOR IMPOR KOMODITI PETERNAKAN DI SULAWESI SELATAN **M. Ridwan, I. M. Saleh, dan A. Fitriani** [1]
* <https://www.liputan6.com/bisnis/read/3578361/masalah-kesehatan-masih-jadi-hambatan-bagi-ekspor-hewan-ternak-ri> [2]

**\*\*mohon maaf sebelumnya untuk nama aplikasi kami belum memikirkan nama yang cocok dan \_\_menarik**

## Abstrak

## Latar Belakang Masalah

Pangan merupakan suatu kebutuhan dasar manusia yang harus dipenuhi. Atas dasar tersebut, maka diperlukan bahan dasar pangan yang berkualitas untuk menunjang ketersediaan pangan di Indonesia. Sektor peternakan merupakan salah satu sektor yang sangat berperan besar dalam ketersediaan bahan pangan di Indonesia saat ini. Selain karena sektor peternakan merupakan penghasil utama dalam lauk pauk, sektor peternakan juga menunjang kebutuhan lainnya bahkan hingga sektor sandang sekalipun. Terkait pentingnya hal tersebut, maka sudah seharusnya sektor perternakan di Indonesia meningkatkan kualitasnya guna menunjang kebutuhan serta meningkatkan daya saing terhadap kebutuhan pangan di Indonesia maupun di Dunia.

Namun kenyataannya, daya saing dalam sektor peternakan di Indonesia masih sangat rendah jika dibandingkan dengan negara-negara lain khususnya dalam kegiatan menjual produk hasil dari dalam negeri ke luar negeri (ekspor). Peranan perdagangan luar negeri dalam pembangunan ekonomi cukup menonjol. Para ahli ekonomi klasik dan neo-klasik mengungkapkan betapa pentingnya perdagangan internasional dalam pembangunan suatu negara, yang disebut sebagai mesin pertumbuhan. Perdagangan luar negeri (ekspor-impor) mempunyai arti yang sangat penting bagi negara. Bilamana suatu negara mengkhususkan diri pada produksi beberapa barang tertentu sebagai akibat perdagangan luar negeri dan pembagian kerja, negara tersebut dapat mengekspor komoditi yang diproduksi lebih murah untuk dipertukarkan dengan apa yang dihasilkan negara lain dengan biaya yang lebih rendah. Dari perdagangan luar negeri ini, maka negara memperoleh keuntungan dan pendapatan nasional meningkat, yang pada gilirannya meningkatkan jumlah output dan laju pertumbuhan ekonomi [1].

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), pencapaian nilai ekspor komoditas sub sektor peternakan pada 2017 meningkat sebesar 14,85 persen dibandingkan 2016. Nilai ekspor USD 623,9 juta atau setara dengan Rp 8,5 triliun yang telah diraih pada 2017 diharapkan mampu bertambah secara signifikan baik dari nilai maupun volume ekspor. Pada tahun 2017, kontribusi volume ekspor sub sektor peternakan terbesar pada kelompok hasil ternak sebesar 64,07 persen, dengan negara tujuan ekspor terbanyak adalah Hongkong sebesar 23,10 persen dan China sebesar 21,96 persen [2]. Meskipun demikian, peningkatan nilai ekspor Indonesia dalam sektor peternakan tidak berbanding lurus dengan kualitas dari hasil ternak itu sendiri. Apabila dibandingkan dengan kualitas hasil ternak dari negara lain, kualitas hasil ternak negara Indonesia masih sangan rendah sehingga menyebabkan daya saing bangsa dalam kancah perdagangan Internasional masih rendah. Rendahnya daya saing serta kualitas dari hasil ternak ini disebabkan oleh beberapa faktor utama yaitu kurangnya informasi terkait bahan pakan ternak yang berkualitas, kurangnya pengetahuan peternak terkait informasi kesehatan ternak mereka, dan kurangnya literasi para peternak terkait informasi terkini dalam bidang peternakan guna meningkatkan kualitas baik dari segi hasil ternak maupun kualitas informasi dari peternak itu sendiri.

Oleh karena itu untuk membantu masalah diatas maka dibuatlah website dan aplikasi \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ yang memungkinkan pengguna (peternak) memesan bahan pangan berkualitas untuk pakan ternak mereka, mengetahui jenis penyakit yang sedang ternak mereka alam dan bagaimana cara penanggulangannya agar masalah tersebut dapat teratasi, serta dapat menjadi sumber literasi agar para pengguna mendapatkan informasi-informasi terkini seputar dunia paternakan baik dalam skala nasional maupun internasional.

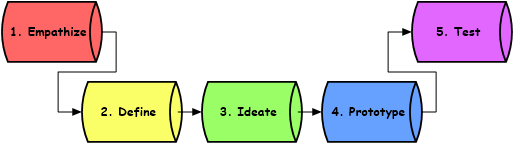
## Tujuan dan Hasil yang akan dicapai

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan Website ini adalah sebagai berikut.

* 1. Memfasilitasi pengguna untuk membeli bahan pakan ternak sesuai kualitas tinggi sesuai takaran, dengan harapan dapat meningkatkan kualitas dari ternak.
  2. Memudahkan pengguna untuk mengakses informasi terbaru terkait dunia peternakan baik di Indonesia maupun di Dunia.
  3. Memfasilitasi pengguna untuk membeli pakan lain diluar pakan pokok ternak untuk menunjang kualitas dari hewan ternak pengguna, misalnya vitamin, suplemen, dll.
  4. Memfasilitasi pengguna untuk mengetahui jenis penyakit ternak serta obat yang sesuai untuk penyakit tersebut guna meminimalisir turunnya kualitas ternak pengguna.
  5. Memfasilitasi pengguna untuk mengatahui posisi terkait pesanan pengguna saat pesanan dalam proses pengiriman (tracking).

## Metode Pencapaian Tujuan

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah metode *framework Design Thinking* yang dikembangkan oleh Stanford Design School [5] [6]. Metode *Design Thinking* sendiri memiliki 5 tahapan secara keseluruhan dalam mengembangkan suatu produk yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype,* dan *Test* sesuai dengan Gambar 1.



*Gambar 1. Lima Tahapan dalam Framework Design Thinking (Stanford Design School)*

Adapun penjelasan dari masing-masing tahap diatas akan dijelaskan sebagai berikut:

* 1. *Emphatize*

Tahap *emphatize* ini merupakan tahap yang paling awal dan paling mendasar dari metode *Design Thinking*. Pada tahapan ini kami mencoba melakukan penggalian data dan informasi dengan melakukan wawancara kepada calon pengguna untuk mengetahui bagaimana kebutuhan pengguna terkait peternakan mereka serta permasalahan apa saja yang ternak mereka alami terkait kualitas dari ternak calon pengguna. Selain itu, kami juga melakukan pencarian informasi melalu internet terkait permasalah apa saja yang sedang dihadapi oleh para calon pengguna. Adapun hasil dari tahap ini dapat dilihat di Analisis Desain Karya pada bagian hasil wawancara.

* 1. *Define*

Tahap *define* merupakan tahapan untuk membuat detil dari desain website berdasarkan kebutuhan dan permasalahan yang telah dikumpulkan dari tahapan *emphatize* kedalam rumusan masalah. Pada tahapan ini setelah kami memiliki rumusalan masalah berdasarkan hasil dari wawancara sebelumnya, selanjutnya kami mengumpulkan rumusan masalah tersebut dan menganalisisnya agar dapat menentukan target calon pengguna serta keperluan calon pengguna sehingga fitur dari website yang kami berikan nantinya akan memenuhi kebutuhan tersebut. Adapun hasilnya dapat dilihat di Analisis Desain Karya bagian Target Pengguna (Target *User Persona*).

* 1. *Ideate*

Tahap *ideate* merupakan tahapan untuk memunculkan ide-ide ataupun inovasi baru dalam website yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah. Pada tahapan ini kami menentukan beberapa fitur yang akan dimiliki oleh website kami dan menggambarkannya kedalam arsitektur informasi, platform yang akan digunakan, serta skenario penggunaan rancangan website. Adapun hasilnya dapat dilihat di Analisis Desain Karya bagian Arsitektur Informasi, Platform, dan Skenario Penggunaan Rancangan website.

* 1. *Prototype*

Tahap *prototype* ini merupakan tahapan perancangan Website. Pada tahapan ini kami melakukan kegiatan *prototyping* dari fitur-fitur website yang telah ditentukan di tahap sebelumnya. *Prototyping* awalnya dilakukan dengan media kertas yaitu dengan sketsa website agar tampilan dapat menyesuaikan pengguna serta memilik fitur yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Agar hasil *prototype* menjadi *high-fidelity prototype*, kami menggunakan *software* aplikasi contohnya Adobe Xd sehingga pengalaman yang didapat pengguna saat mencoba menggunakan website ini (demo) dapat tersampaikan. Adapun hasilnya dapat dilihat di Analisis Desain Karya bagian Desain Antar Muka (*User Interface*).

* 1. *Test*

Tahap *test* merupakan tahapan dalam mengumpulkan *feedback* dari perancangan website yang telah dibuat, dengan melakukan percobaan kepada pengguna secara langsung sehingga harapannya apapun hal terkait kekurangan yang masih perlu dikembangkan lagi dapat dilakukan demi mencapai website yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Untuk pengembangan sendiri dapat dilakukan kembali melalui tahapan *Ideate dan Prototyping* dengan tujuan untuk memperbaharui hal-hal yang perlu di perbaharui sesuai dengan *feedback* yang telah didapatkan dari pengguna.

## Analisis Desain Karya