

ABSTRAK

Ashoobirin Farm merupakan salah satu peternakan domba yang aktif beroperasi di daerah kota Tangerang. Ashoobirin Farm sendiri berfokus pada penjualan domba untuk keperluan acara keagamaan seperti aqiqah, qurban, dll. Selain itu peternakan ini juga tetap menerima pesanan yang memiliki jumlah banyak. Meskipun Ashoobirin Farm memiliki kandang yang kecil dan lahan yang terbatas, Ashoobirin Farm tetap dapat memenuhi permintaan konsumen. Namun, Permasalahan yang dihadapi oleh peternakan ini adalah penurunan keuntungan yang disebabkan oleh *lost sales* karena lambatnya respon konfirmasi dan kesalahan identifikasi domba yang sampai saat ini hanya mengandalkan ingatan dan pengalaman para pekerja. Penelitian ini bertujuan untuk merancang (*User Interface*) UI dan juga (*User Experience*) UX aplikasi *mobile* untuk membantu pendataan domba pada Ashoobirin Farm. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Design Thinking* dan *Sprint* agar dapat memetakan secara pasti kebutuhan pengguna. Rancangan ini diverifikasi menggunakan standar (*Web Content Accessibility Guidelines*) WCAG dan (*User Acceptance Testing*) UAT untuk memastikan kecocokan rancangan dengan kebutuhan pengguna. Adanya rancangan ini dapat memberikan manfaat kepada Ashoobirin Farm dalam melakukan pendataan dan identifikasi domba yang akurat di lapangan.

Kata kunci: *Design Thinking*, *Sprint*, Pendataan Domba, Ashoobirin Farm