# ABSTRAK

Vanda Fransiska A.S., 2021, PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI

E-NELAYAN BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN

SPRINT, Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV),

STIKI-Malang, Pembimbing: Yekti Asmoro Kanthi, S.Si., M.A.B, Co Pembimbing : Saiful Yahya, S.Sn, M.T

**Kata kunci:** *User Interface, Nelayan, Mobile apps, Design Sprint, Surabaya.*

Surabaya adalah sebuah kota metropolitan di provinsi Jawa Timur yang seharusnya memberikan peluang besar untuk mensejahterakan kehidupan masyarakatnya dengan menyediakan pekerjaan yang diharapkan, namun gelar metropolitan dan manisnya kemajuan kotanya nampaknya tidak dirasakan masyarakat pesisir kota Surabaya. Hal ini dilatarbelakangi karena masyarakat bagian pesisir kota Surabaya memilih tetap mempertahankan profesinya sebagai nelayan tradisional meskipun dengan hasil yang seringkali hanya cukup memenuhi kebutuhan sehari-hari. Salah satu wilayah di Surabaya dengan jumlah nelayan terbanyak adalah kecamatan Bulak. Berdasarkan hasil dari wawancara dengan salah satu nelayan kecamatan Bulak, menjelaskan bahwa kecamatan Bulak merupakan daerah perikanan tangkap yang masih cukup potensial namun tingkat keberhasilan usaha perikanan tangkap mereka sangat tergantung pada sumber informasi kelautan dari pemerintah setempat. Sumber informasi kelautan tersebut mampu memberikan rasa aman ketika nelayan pergi melajut juga dapat membantu nelayan memperkirakan aktivitas ikan. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang *user interface* dari aplikasi E-Nelayan yang menyediakan layanan berupa sistem informasi kelautan khusus wilayah surabaya. Metode perancangan *user interface* yang digunakan adalah metode *design sprint*. Metode ini dipergunakan untuk membantu rancangan *user interface* agar mampu menjadi solusi yang tepat dari permasalahan yang dihadapi target pengguna.

# ABSTRACT

Vanda Fransiska A.S., 2021, USER INTERFACE DESIGN OF E-NELAYAN MOBILE APPLICATION WITH DESIGN SPRINT METHODOLOGY, Final

Project, Study Program, Visual Communication Design (VCD), STIKI-Malang,

Advisor: Yekti Asmoro Kanthi, S.Si., M.A.B, Co Counselor: Saiful Yahya, S.Sn,

M.T

**Keyword:** *User Interface, Fisherman, Mobile apps, Design Sprint, Surabaya.*

Surabaya is a metropolitan city in the province of East Java which should provide a great opportunity to prosper the lives of its people by providing the expected jobs, but the metropolitan title and the sweetness of the city's progress do not seem to be felt by the coastal community of the city of Surabaya. This is motivated because the people of the coastal part of the city of Surabaya choose to maintain their profession as traditional fishermen even though the results are often only sufficient to meet their daily needs. One of the areas in Surabaya with the highest number of fishermen is Bulak sub-district. Based on the results of an interview with one of the fishermen in Bulak sub-district, he explained that Bulak sub-district is a capture fisheries area that is still quite potential but the success rate of their capture fishery business is highly dependent on marine information sources from the local government. This marine information source is able to provide a sense of security when fishermen go on a cruise and can also help fishermen predict fish activity. Based on these problems, this study aims to design the user interface of the E-Fishermen application that provides services in the form of a marine information system specifically for the Surabaya area. The user interface design method used is the design sprint method. This method is used to help design the user interface so that it can be the right solution to the problems faced by the user target.