BAB III

PROFIL PERUSAHAAN

3.1 Objek Penelitian

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Berdiri sejak tahun 2013, eFishery merupakan perusahaan rintisan pertama di industri akuakultur Indonesia yang menyediakan solusi teknologi IoT (*Internet of Things*) dan *platform* data untuk mendukung bisnis budidaya ikan dan udang. Perangkat alat eFishery dapat mengatur pemberian pakan otomatis, sehingga memudahkan petani untuk memantau dan menjadwalkan pemberian pakan menggunakan aplikasi ponsel pintar. Teknologi ini juga membantu meningkatkan efisiensi pakan serta mempercepat siklus panen; yang kemudian melipatgandakan pendapatan pembudidayaan ikan dan udang.

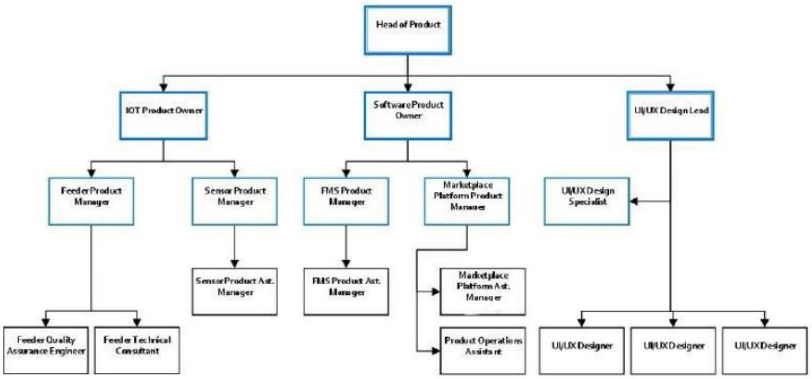
Hingga saat ini, eFishery sudah tersebar di ribuan titik di 16 provinsi dan 67 kota/kabupaten di seluruh Indonesia; dari Sumatera Utara hingga NTB dan kepulauan Maluku. Dengan jangkauan tersebut, eFishery terus berupaya mengembangkan produk serta layanan yang bisa memberikan nilai lebih bagi sektor perikanan budidaya di Indonesia dan menyelesaikan masalah-masalah terbesar yang dihadapi oleh pembudidaya ikan dan udang. eFishery sepenuhnya percaya bahwa teknologi hanya relevan ketika bisa memberikan dampak positif bagi masyarakat. Dan tim kami mencoba mewujudkan hal tersebut; membawa teknologi yang mampu memberikan dampak bagi petani dan membawa masa depan cerah di sektor perikanan, mulai dari satu tambah hingga ke jutaan tambak lainnya.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

- Visi : Menjadi perusahaan rintisan pertama yang sukses membantu para petani di industri akuakultur dan meningkatkan perekonomian akuakultur Indonesia.
- Misi : 1)Menyediakan solusi teknologi untuk memecahkan permasalahan terkait akuakultur; 2)Memecahkan permasalahan yang tepat di industri akuakultur; 3)Membantu kebutuhan para petani akuakultur untuk meningkatkan kualitas budidaya; 4)Meningkatkan kemampuan para petani untuk mampu bersaing dengan industri akuakultur negara lain.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

eFishery – Product Department



Gambar 3 Struktur Organisasi eFishery - *Product Department*

3.1.4 Deskripsi Tugas

Tabel 1 Deskripsi Tugas eFishery - *Product Department*

No.	Posisi	Tugas
1.	*Head of Product*	Melakukan riset produk, mengatur strategi produk, menangani masalah produk dan menjalin kerjasama dan komunikasi antar tim.
2.	*Product Owner*	Melakukan *meeting* dengan beberapa *stakeholder* yang terkait dengan sistem produk dan bisnis, membuat *product backlog*, memenej tugas-tugas tim pengembangan.
3.	*Design Lead*	Bertanggung jawab terhadap perkembangan desainer, membantu tim desain, mendokumentasikan dan memotivasi tim.
4.	*Product Designer*	Fokus di UX, fasilitator *design sprint* dan *prototype.*
5.	*Researcher*	Melakukan riset mendalam tentang perilaku pengguna, apa yang pengguna inginkan, butuhkan dan apa masalah pengguna, sehingga akan menjadi bahan untuk membangun produk yang *User centred Design* (UCD).

3.2 Metode Penelitian

Penulisan laporan ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian adalah langkah yang harus dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi atau data dan juga melakukan investigasi pada data yang telah didapatkan. Sehingga metode penelitian ini penting untuk kita lakukan karena terkait dengan bagaimana informasi atau data yang penulis peroleh. Selain itu, penulis melakukan penelitian ini menggunakan Penelitian Kualitatif, Penelitian kualitatif adalah suatu metode yang berlandaskan kepada manusia yang

menggambarkan atau melukiskan objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak sebagaimana adanya [1].

3.2.1 Desain Penelitian

Dengan metode penelitian kualitatif ini, penulis bisa menggambarkan secara terperinci informasi dan data yang didapatkan untuk sebagai acuan untuk penulisan di pembahasan. Pada tahapan pertama tentunya penulis mengumpulkan data dan bahan yang diperlukan, kemudian dilanjutkan dengan mengolah informasi atau data untuk dibahas pada suatu kesimpulan serta pada akhirnya dapat dibuat suatu laporan untuk melampirkan semua kegiatan yang telah dikerjakan penulis selama kerja praktek di eFishery.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Melakukan penelitian tentunya penulis ingin dapat betul-betul berkualitas dalam penulisannya, maka penulis sebisa mungkin untuk dapat mengumpulkan data yang lengkap, yaitu data primer dan data sekunder. Berikut penulis uraikan :

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya, dalam hal ini adalah subjek penelitian (informan) yang berkenaan dengan variabel yang diteliti.

a. Observasi dan Pengamatan

Penulis melakukan observasi langsung kepada pengguna aplikasi *Smart Feeder* di tempat-tempat tambak di suatu wilayah. Penulis melakukan *Usability Testing* terlebih dahulu untuk mendapat data real terkait permasalahan yang dialami oleh pengguna.

b. Wawancara

Setelah datang ke tempat penelitian, penulis melakukan wawancara terhadap pengguna, wawancara ini tentunya untuk menggali apa yang sebenarnya pengguna inginkan, butuhkan dan apa yang menjadi masalah utama pengguna selama menggunakan alat pakan dan aplikasi *Smart Feeder*.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumen-dokumen grafis (tabel, catatan, notulen rapat, dll), foto-foto, film, rekaman video, benda-benda, dan lain-lain yang dapat memperkaya data primer. Data sekunder yang penulis ambil dari eFishery adalah terkait dengan data pengguna, seperti *User Behaviour, User Insight,* data pengguna di suatu wilayah.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

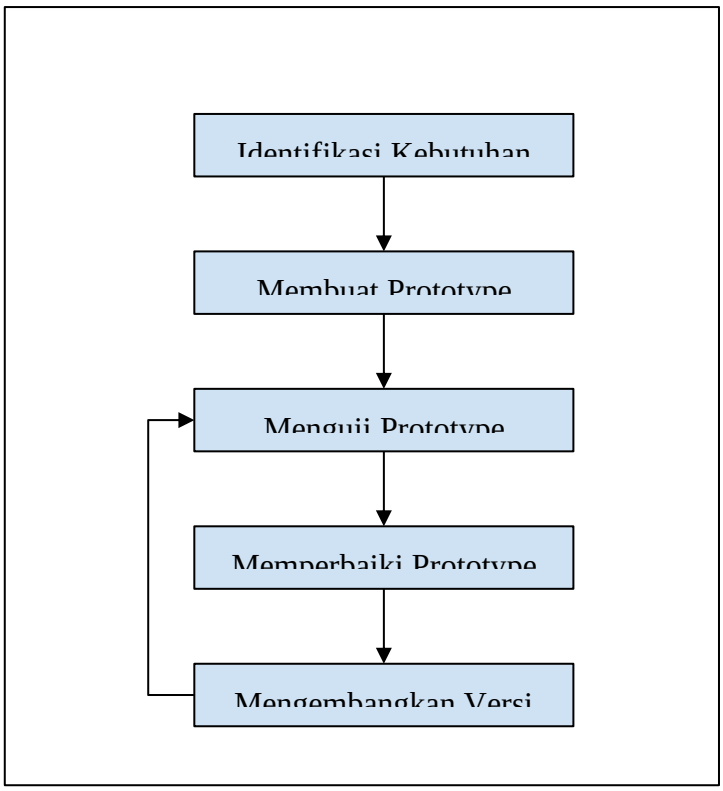
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode berorientasi objek karena penyusunan laporan ini akan fokus kepada bagaimana menyelesaikan

suatu masalah pengguna dengan menggunakan sistem yang lebih memperhatikan keinginan dan kebutuhan pengguna. Adapun alat-alat yang digunakan dalam metode pendekatan sistem berorientasi objek adalah *Use case Diagram*, Skenario dan *Activity Diagram.*

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Sedangkan metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah menggunakan Metode Model Prototype karena metode ini sangat baik digunakan untuk menyelesaikan masalah antara pengguna dan aplikasi yang timbul akibat pengguna tidak mampu memahami sistem atau sistem yang sulit dipahami oleh pengguna. Berikut tahapan-tahapan dalam metode *prototype* :



Gambar 4 Metode *Prototype*

1. Identifikasi kebutuhan pengguna

   Pada tahapan ini penulis melakukan identifikasi apa yang menjadi kebutuhan pengguna dengan melakukan studi terhadap pengguna secara langsung meliputi rancangan antarmuka aplikasi, alur penggunaan dan juga sejauh mana aplikasi bisa memecahkan suatu masalah pengguna.

2. Membuat *prototype*

   Penulis memulai membuat *prototype* pada tahapan ini dengan mengambil sistem yang telah ada lalu dirancang ulang sesuai dengan kebutuhan yang telah didefinisikan terlebih dahulu.

3. Menguji *prototype*

   Setelah membuat *prototype* tersebut, lalu kemudian penulis melakukan pengujian secara langsung terhadap pengguna untuk mengetahui sejauh mana rancangan yang telah dibuat oleh penulis bisa memecahkan permasalahan pengguna.

4. Memperbaiki *prototype*

   Setelah melakukan pengujian, lalu didapat hasil dari pengujian tersebut. Informasi hasil pengujian akan dianalisis kembali untuk menemukan apa yang harus diperbaiki lagi dan sampai menemukan solusi yang sangat baik untuk pengguna.

5. Mengembangkan versi produksi

   Lalu kemudian tahapan terakhir merupakan pengembangan versi produk yang telah mengalami proses tersebut diatas. Dalam tahapan ini

rancangan harus sudah divalidasi dan disetujui oleh berbagai stakeholder agar segera dibuatkan versi berikutnya.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisa dan Perancangan

1. *Use Case Diagram*

   Use Case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga customer atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

2. Skenario

   Skenario adalah alur proses yang dilakukan oleh pengguna dalam menggunakan sistem. Skenario terbagi menjadi dua, skenario normal dan skenario alternatif. Skenario normal adalah skenario ketika dimana sistem berjalan dengan baik tanpa ada terjadi kesalahan atau *error*. Sedangkan skenario alternatif adalah skenario dimana ketika sistem mengalami suatu kesalahan atau tidak berjalan tidak baik.

3. *Activity Diagram*

   Activity Diagram berfokus pada aktifitas-aktifitas yang terjadi dalam suatu proses tunggal. Jadi lebih simpelnya, diagram ini digunakan untuk menunjukan bagaimana aktifitas-aktifitas dalam suatu sistem saling bergantung satu sama lain.