

ANALISA KEBUTUHAN

Disusun untuk memenuhi
tugas mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer

Oleh:

Kelompok 5

Affan Ian Amara	(1608107010038)
Jessika	(1908107010074)
Mizwar Zulfachri	(1908107010087)
Asdar	(1908107010094)



**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS SYIAH KUALA
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2022**

A. PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang banyak yang menaiki pesawat untuk transportasi. Dan kapal sudah hampir jarang dipakai untuk transportasi. Pesawat memang cepat untuk waktu perjalanannya, kapal sekarang hanya digunakan untuk jelajah atau untuk transportasi barang-barang yang berat. Dengan karena itu, cukup susah mencari tiket pas untuk diboeking kapal. Banyak yang membooking kapal sejauh-jauh dari rumah untuk mendapatkan tiket. Cari di internet cukup mahal dan susah mencari yang murah.

Maka, di rancangkan solusi untuk mendapatkan tiket dengan anggaran yang tertentu dan tujuan kapal kemana. Sistem akan mencari kapal yang pas dari apa yang di input oleh user. Dengan sistem ini akan membuat user mudah cari kapal yang diinginkan. Tidak perlu cari ke website yang lain atau cari di pelabuh untuk mencari tiket yang pas. Dengan sistem ini memudahkan user pesan kapal dan pesan apa yang tersedia di kapal, bisa makanan tempat barbeque, alat pancing, dan seterusnya.

Dengan mendapatkan beberapa aplikasi, bisa dengan mudah mendapatkan kapal apa saja yang dicari user. Oleh karena itu dirancang aplikasi yang bisa mencari kapal yang pas untuk pengguna. Dengan aplikasi ini diharapkan semua yang menggunakan aplikasi ini dapat mendapatkan kapal yang diinginkan dengan harga yang pas. Apa saja yang bisa membuat pengguna nyaman dalam perjalanan kapalnya.

B. SECONDARY RESEARCH

1. Nama Aplikasi : Kompas

Deskripsi: Pesan kapal perang dari negara luar. Kapal apa saja bisa dipesan untuk digunakan untuk siapapun asal ada uang.

Nama: Indonesia pesan kapal perang dari Jerman.

Link:<https://nasional.kompas.com/read/2022/03/23/13101711/ksal-ungkap-ri-pesan-kapalperang-pemburu-ranjau-buatan-jerman>

Penjelasan singkat: Kapal perang bisa dipesan oleh negara.

2. Nama Aplikasi : Ferizy

Deskripsi: Cara memesan tiket kapal.

Nama: Cara pesan tiket

Link: <https://jadwalkapal.net/cara-pesan-tiket-kapal-laut-online/>

Deskripsi: Ferizy yaitu adalah aplikasi pemesanan tiket.

Nama: Ferizy Link: <https://www.ferizy.com/>

Penjelasan singkat: pesan tiket kapal

3. Nama Aplikasi : Marlin Booking

Deskripsi: Marlin booking adalah aplikasi untuk memesan tiket kapal.

Nama: Marlin Booking Link:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.marlinbooking.app&gl=US>

Penjelasan singkat: aplikasi pesan tiket.

4. Nama Aplikasi : Easy Book

Deskripsi: Easy book adalah sistem booking

Nama: Easy book

Link: <https://www.easybook.com/id-id/ferry>

Penjelasan singkat: Pemesanan tiket kapal ferry, bisa cari waktu pas untuk naik kapal.

5. Nama Aplikasi : DLU Ferry

Deskripsi: DLU Ferry adalah pemesanan aplikasi tiket kapal

Nama: DLU Ferry

Link: <https://tiket.dlu.co.id/admin/login>

Penjelasan singkat: Pemesanan kapal ferry

6. Nama Aplikasi : Pusat Kapal

Deskripsi: Pesan layout kapal

Nama: Pusat kapal

Link: <https://pusatkapal.com/>

Penjelasan singkat: Pemesanan kapal ferry

7. Nama Aplikasi : Pelni Mobile

Deskripsi: Pemesanan tiket kapal

Nama: Pelni Mobile Link: <https://www.pelni.co.id/>

Penjelasan singkat: aplikasi pesan

C. PRIMARY RESEARCH

1. Wawancara


a. Kelompok User

Pada Project ini terdapat dua user yang terlibat, yaitu:

1. Pemilik Kapal

Effendi berusia 45 tahun yang berstatus sebagai pemancing ikan yang berkerja di pelabuhan.

Effendi



"Smooth Sailing."

Age: 45
Work: Fishermen
Family: Married.
Location: Banda Aceh, Aceh

Goals

- Menjual ikan untuk berbisnis.
- Mempermudahkan penangkapan ikan dengan perahu.
- Berkerja sebagai pemancing ikan laut.

Frustrations

- Kondisi cuaca membuatnya susah memancing ikan.
- Kondisi gelombang laut membuat melayar susah.

Motivation

Incentive	80%
Fear	20%
Growth	70%
Power	30%
Social	85%

Personality

Introvert	Extrovert
Thinking	Feeling
Sensing	Intuition
Judging	Perceiving

Bio

Saya Effendi berkerja sebagai pemancing yang memiliki perahu. Saya menyukai memancing, suasana di laut sangat nyaman. Di laut banyak kali angin jadi selalu terasa sejuk. Saat saya mancing ikan di laut sangat mudah di pancing.

2. Pemancing

Rieza Al Qusri, berusia 22 tahun yang berstatus sebagai mahasiswa Fakultas Kelautan dan Perikanan yang memiliki hobby memancing bersama teman-temannya. User ini di wawancarai oleh Jessica.

Hilal Fuadiy, 17 tahun. Saat ini masih berstatus siswa di SMA Negeri 7 Banda Aceh. Hilal beberapa kali kerap pergi memancing hanya untuk sekedar menjalankan hobi.

User ini diwawancarai oleh Affan Ian Amara.

Hilmi, 22 tahun yang berstatus sebagai mahasiswa Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. User ini diwawancarai oleh Asdar.

Zulfachri Umar, berusia 55 tahun yang statusnya sebagai wirausaha. Pernah memancing ikan sebagai hobi. User ini diwawancarai oleh Asdar.

Zulfachri Umar



"Fish"

Age: 56
Work: Businessman
Family: Married.
Location: Banda Aceh

Goals

- Menjadi wirausaha yang sukses.
- Memancing ikan sekali-kali.
- Mancing ikan untuk keluarga.

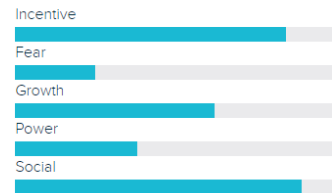
Frustrations

- Tidak ada alat memasak di kapal.
- Perjalanan dengan kapal cukup lama.

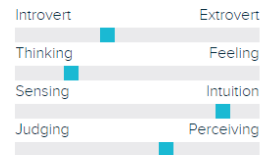
Bio

Saya Zulfachri Umar, berumur 56. Saya ada beberapa kali memancing ikan dan menaiki kapal rental. Kapal rental digunakan sebagai transportasi, saat saya menaiki ada seseorang Jepang yang memiliki alat mancing ikan. Saat dia menangkap ikan dia potong ikan tersebut dan makannya tanpa dimasak. Saya tidak makan karena masih mentah jadi saat perjalanan tidak ada makan siang.

Motivation



Personality



Rieza Al Qusri



"Fish 4 Life"

Age: 21
Work: Student
Family: Single.
Location: Banda Aceh

Goals

- Menjadi wirausaha yang sukses.
- Memancing ikan sekali-kali.
- Mancing ikan untuk keluarga.

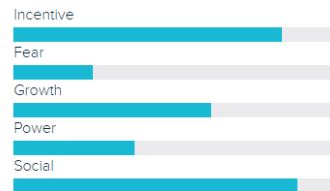
Frustrations

- Waktu dan kondisi tempat mancing ikan.
- Saat booking kapal tidak diberitahu stok kapal.

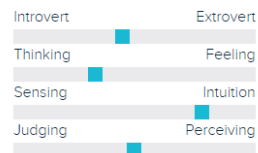
Bio

Saya Rieza Al Qusri, berumur 21. Saya adalah mahasiswa, saya memancing sebagai hobi. Kadang-kadang saya booking kapal, untuk memancing ikan laut yang segar.

Motivation



Personality



Hilmi



"Fisherman"

Age: 21
Work: Student
Family: Single.
Location: Banda Aceh

Goals

- Memancing ikan sebagai hobi.
- Memancing ikan untuk makan siang.
- Memancing ikan untuk membuat keluarga bahagia.

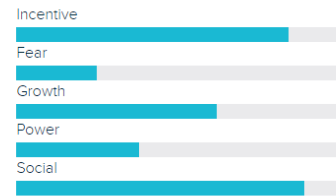
Frustrations

- Cuaca membuat memancing susah.
- Tidak tahu tempat dimana tempat pancing.

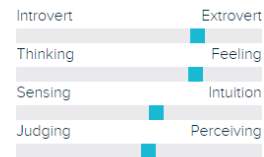
Bio

Saya mahasiswa di Unsyiah berumur 21. Saya sering memancing sebagai hobi. Saya kadang-kadang saya pergi ke laut untuk memancing ikan untuk dimakan.

Motivation



Personality



b. Salinan Wawancara

Pewawancara : Jessika

Narasumber : Rieza Al Qusri

Lokasi Wawancara : Via Zoom Meeting

A : Pewawancara (Jessika)

B : Peserta Wawancara (Rieza Al Qusri) -> Pemancing

A : Assalamualaikum

B : Waalaikumsalam

A : Saya Jessika Mahasiswa Informatika Universitas Syiah Kuala. Maksud dan tujuan saya adalah ingin melakukan wawancara kepada saudara untuk mendapatkan beberapa jawaban dari pertanyaan mengenai tugas kami. Sebelumnya apakah anda bersedia untuk meluangkan waktu melakukan wawancara ini?

B : Iya saya bersedia

A : Dilihat dari pengalaman anda sebagai pemancing, apa kendala yang sering ditemui?

B : Untuk kendala yang sering saya temui itu adalah mengenai waktu atau kondisi yang tepat, ini dikarenakan saya tidak memiliki basic tentang laut, jadinya sulit untuk saya tau kapan waktu yang bagus untuk memancing seperti misalnya suhunya bagus, cuacanya bagus, kapan waktu yang harus dihindari dan kapan waktu yang pas.

A : Untuk penyewaan kapal saat pergi memancing, apakah ada kesulitan?

B : Untuk saya sendiri ada, bahkan menurut saya sangat sulit untuk melakukan booking kapal. Ini dikarenakan tidak ada informasi terkait mengenai kapal yang kosong.

A : Biasanya bagaimana cara anda membooking kapal?

B : Biasanya saya datang langsung pemilik atau pengelola kapal, ini untuk memastikan apakah ada kapal yang kosong atau tidak.

A : Ketika ingin membooking kapal, apa kendala yang bapak hadapi ?

B : Kendala pertama dan yang paling sering itu mengenai informasi stok kapalnya, ketika ingin membooking kapal sering kali tidak ada kapal yang kosong, selain itu juga saya kesulitan untuk mengetahui kapan kapal tersebut bisa di booking

A : Hal apa saja yang menjadi pertimbangan ketika kapal akan di booking?

B : Tentu saja yang perlu diperhatikan adalah kondisi kapalnya, apakah sesuai dengan tarif yang diminta atau tidak. Kondisi kapal sangat perlu untuk diperhatikan agar bisa menghindari kejadian yang tidak diinginkan terutama saat berada di lautan luas.

A : Jika sebelumnya anda pernah booking kapal, bagaimana pengalaman anda saat itu apakah terkesan mudah atau tidak?

B : Menurut saya lebih ke tidak mudah. Balik lagi untuk alasannya itu adalah karena masalah tadi yang saya jelaskan, yaitu informasi dan stok kapalnya yang kurang sehingga saya tidak tahu kapan ada kapal yang kosong untuk bisa saya booking.

Pewawancara : Affan Ian Amara

Narasumber : Hilal Fuadiy

Lokasi : Via Zoom Meeting

Q : Pewawancara (Affan Ian Amara)

A : Peserta Wawancara (Hilal Fuadiy) -> Pemancing

Q : Dilihat dari pengalaman anda sebagai pemancing ikan, apa kendala yang sering ditemui?

A : Kendala yang paling sering ditemui biasanya cuaca, contohnya saat badai

Q : Untuk penyewaan kapal saat pergi memancing, apakah ada kesulitan?

A : Sulit untuk mencari kapal, harus menggunakan jasa teman untuk mencari

Q : Biasanya bagaimana cara anda membooking kapal?

A : Minta tolong sama teman untuk mencari kapal yang bisa di sewa

Q : Ketika ingin membooking kapal, apa kendala yang bapak hadapi ?

A : Tidak tau kapal tersedia atau tidak untuk di sewa, jadi harus tanya sama teman

Q : Bagaimana cara untuk tahu jumlah kapal yang kosong agar bisa di booking ?

A : tanya sama teman, nnti teman saya yang tanya sama pemilik kapal

Q : Hal apa saja yang menjadi pertimbangan ketika kapal akan di booking ?

A : Hal terpenting adalah harga, soal kenyamanan itu nomor 2

Pewawancara : Asdar

Narasumber : Hilmi

Lokasi Wawancara : Via Gmeet

A : Pewawancara (Asdar)

B : Peserta Wawancara (Hilmi) -> Pemancing

A : Assalamualaikum

B : Waalaikumsalam

A : Perkenalkan nama saya Asdar, saya dari jurusan informatika leting 2019.

Maksud dan tujuan saya disini ingin mewawancarai saudara dari proyek tugas mata kuliah kami.

B : Iya Baik

A : Dilihat dari pengalaman anda sebagai pemancing ikan, apa kendala yang sering ditemui?

B : Dari pengalaman pemancing, kendala yang sering dialami adalah faktor cuaca dan angin karena dapat mempengaruhi gelombang di lautan yang dapat membahayakan keselamatan.

A : Untuk penyewaan kapal saat pergi memancing, apakah ada kesulitan?

B : Kesulitan tentang penyewaan kapal yang dialami pemancing ini adalah, dia tidak tahu apakah kapal tersebut sudah di booking atau belum. Jadi pemancing ini bertanya langsung kepada kapten kapal nya mengenai ketersediaan kapal.

A : Biasanya bagaimana cara anda membooking kapal?

B : Biasa pemancing ini membooking kapal via telepon, karena tidak semua kapten kapal tersebut tidak mempunyai sosial media.

A : Ketika ingin membooking kapal, apa kendala yang bapak hadapi ?

B : Kendala yang sering dialami pemancing adalah ketidaktahuan tempat untuk memancing.

A : Jika sebelumnya anda pernah booking kapal, bagaimana pengalaman anda saat itu apakah terkesan mudah atau tidak?

B : Pemancing terkadang mengalami kesusahan, karena jika ingin memakai kapal harus mengabari dari jauh hari. karena kemungkinan kapal tersebut telah pergi melaut dan juga di tengah laut tidak ada koneksi internet. Jadi terkadang pemancing ini harus menunggu kapal tersebut pulang dari melaut agar bisa memakai kapal tersebut.

Pewawancara : Mizwar Zulfachri

Narasumber : Zulfachri Umar

Lokasi : Rumah

W : Pewawancara (Mizwar Zufachri)

P : Peserta Wawancara (Zulfachri Umar) -> Pemancing

W : Assalamualaikum

P : Waalaikumussalam

W : Jadi Pak saya akan interview Bapak tentang penarikan kapal dan memancing ikan?

P : Iya.

W : Bagaimana Bapak booking kapal tersebut?

P : Saya tidak booking kapal tersebut, saya hanya menaikan kapal tersebut karena saya bekerja di MDM untuk transfer ke basecamp. Kami ada unit helikopter tetapi sedang digunakan jadi kami menggunakan kapal untuk transfer. Kapal tersebut disewa, kami tidak ada pesan hanya sebagai penterjemah seseorang Dokter.

W : Apakah ada kendala saat memancing ikan?

P : Tidak ada kendala, mungkin saat memancing dari belakang mungkin susah karena ombak dari belakang kapal membuat ikan lari. Cara mancing ikan dengan menggunakan plastik udang untuk memancing ikan. Setelah dipancing ikan, ikan tersebut dipotong langsung dan tidak dimasak, soalnya karena pemancing tersebut dari Jepang dia memakannya segar tanpa dimasak. Karena kita tidak ada alat masak jadi kami tidak makan. Hanya Dokter sama pemancing yang memakan ikan.

W: Jadi apakah alat pemancing juga disewa juga?

P: Alat itu hanya sebagai milik mereka, kami hanya menumpang. Karena perjalanan cukup lama, kami dari pelabuhan sampai kesana memakan waktu jam 2 sampai jam 6. Kami sampai pada jam 6 dan salat disitu dan bermalam disitu, dan mancing lagi tetapi tidak dapat ikan.

W: Karena Bapak hanya melihat saja, apakah ada kesusahan saat mereka memancing ikan?

P: Mereka tidak ada kesusahan saat memancing ikan tersebut. Mereka hanya melempar saja dan dibiarkan saja. Ternyata dibelakang boat itu ada beberapa ikan yang senang bermain, mungkin karena mereka melihatnya sebagai makanan.

W: Jadi, pancingan itu punya mereka?

P: Iya

W: Jadi, Bapak sendiri tidak pernah membooking kapal atau memancing?

P: Booking tidak pernah, tetapi pernah memancing. Yang biasanya saya menggunakan udang, tetapi kali ini, sama orang Jepang, dia menggunakan udang plastik.

W: Jadi opini Bapak sendiri, apakah susah men kaaik kapal atau memancing?

P: Kalau kita tidak ada kapal memang susah, karena kalau kita menginginkan kapal sendiri perlu banyak uang. Karena boat ini sedikit modern.

W: Kalau pancing pernah dilakukan?

P: Dulu pernah mancing, dengan membawa udang. Udangnya dipotong-potong lalu ditaruh di pancing. Dari dermaga ada kayu saat dilihat ikan mengigit udang langsung ditarik pancing.

W: Apa yang membuatnya mudah untuk memancing? P: Yang mudahnya, karena agak dalam airnya.

W: Baik untuk interview ini sudah cukup sampai disini. terima kasih

Pak. P: Terima kasih kembali.

W: Assalamualaikum

P: Walaikumussalam

D. MODEL

1. Value Proposition Canvas (VPC)

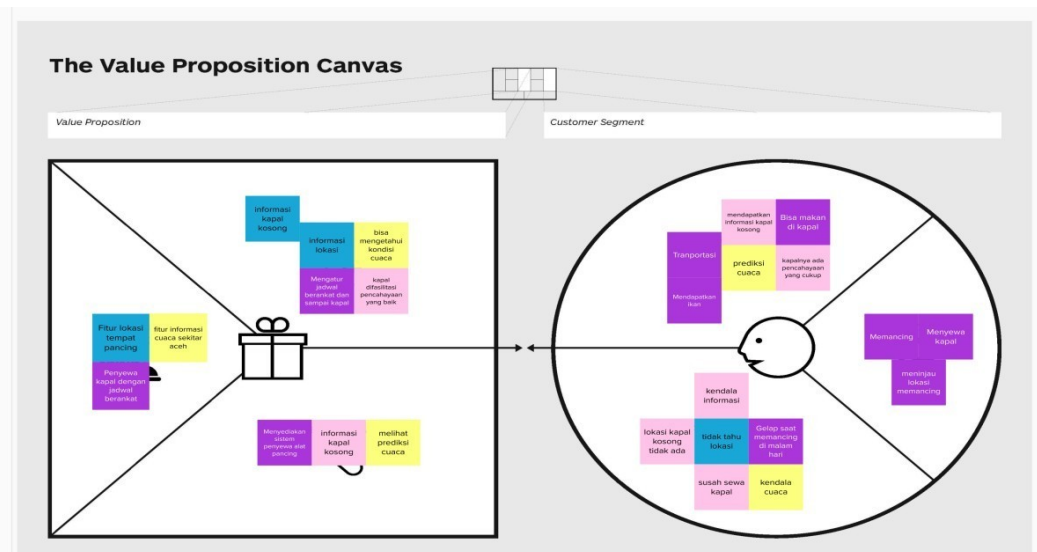
Value Proposition Canvas (VPC) dikembangkan oleh Alexander Osterwalder, merupakan sebuah tool yang dapat membantu untuk mengenal lebih dalam mengenai produk atau jasa yang akan dibuat atau dikembangkan dan menghubungkannya dengan keinginan pasar sehingga dapat tercipta value untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen. Tools ini terdiri dari dua bagian, yaitu customer profile dan value map. Customer profile dapat membantu mendeskripsikan keinginan pengguna, sedangkan value map dapat memperjelas nilai dari produk atau jasa. Value Proposition Canvas memiliki tujuan akhir yaitu

menentukan apakah produk atau jasa yang dikembangkan atau diciptakan dapat menjawab permasalahan-permasalahan yang ada di bagian customer profile.

Terdapat dua bagian utama dari PVC yaitu kiri dan kanan. Bagian kanan VPC terdiri dari Customer's Jobs yang berisi aktivitas user, Gains meliputi keinginan dan kemauan dari user dan Pain meliputi masalah dan kendala yang dialami user selama menjalani aktifitas. Sedangkan di bagian kiri VPC terdiri dari Products & Services yang merupakan produk dan layanan serta fitur yang ditawarkan kepada customer/pemakai, Gain Creators yang merupakan keinginan dan kemauan dari user yang dipenuhi serta Pain Relievers yang merupakan masalah yang dialami user yang dihilangkan. Pada proyek ini, terdapat dua kelompok user yaitu pemilik kapal dan pemancing.

- Pemilik Kapal

- Pemancing



Penjelasan:

Memancing merupakan salah satu hobi yang digemari oleh banyak kalangan. Untuk lokasi memancingnya dapat berupa di danau, sungai, dan laut. Jika pemancing memilih lokasinya di laut, maka akan membutuhkan kapal sebagai transportasinya. Pada VPC ini akan dijelaskan dari sisi pemancing. Bagian

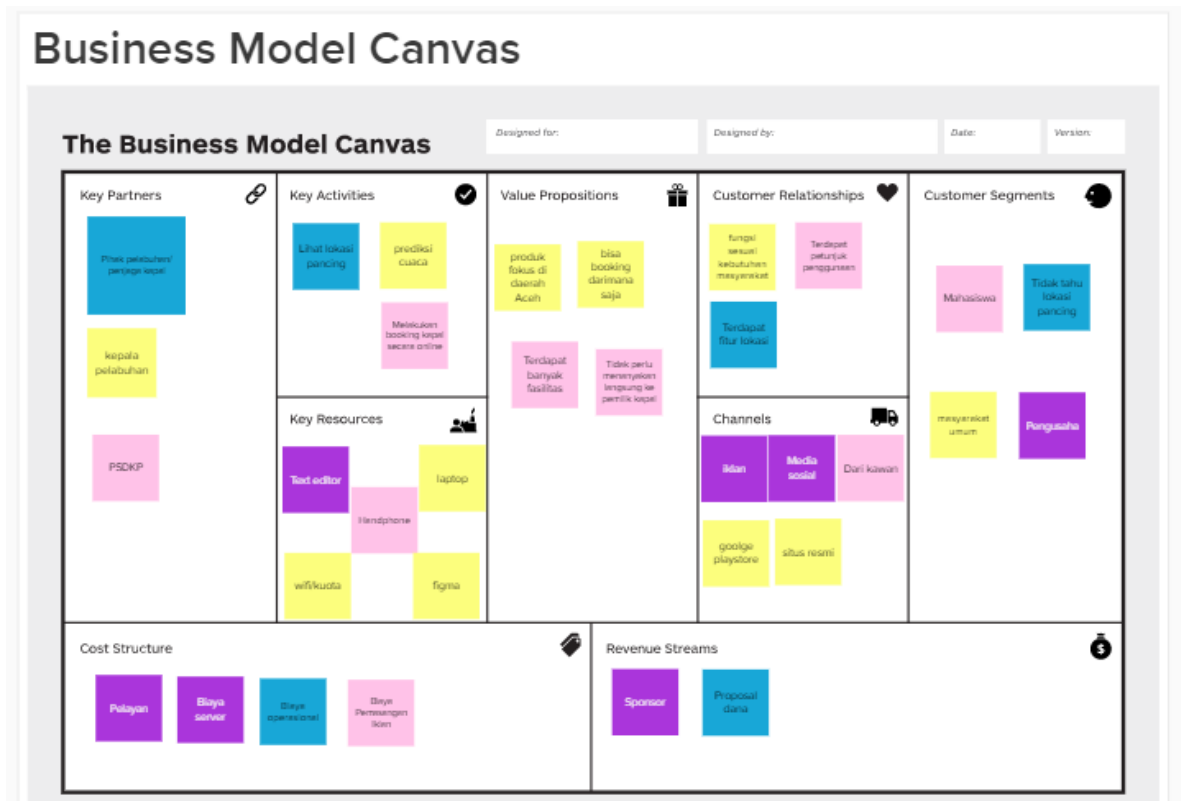
sebelah kanan terdapat customer job, dimana pemancing memiliki beberapa aktivitas seperti memancing, menyewa kapal, dan meninjau lokasi untuk memancing. Pada bagian Pains terdapat beberapa masalah dan kendala yang dihadapi seperti susah dalam menyewa kapal, kendala informasi, tidak tahu lokasi kapal kosong, gelap saat memancing di malam hari, dan kendala cuaca. Pada bagian gain terdapat keinginan dan kemauan user seperti mendapatkan ikan, informasi prediksi cuaca, bisa makan di kapal, terdapat pencahayaan di kapal, dan mendapatkan informasi kapal kosong.

Bagian sebelah kiri terdapat Products & Services yang merupakan hasil produk dan layanan ditawarkan untuk user seperti fitur lokasi tempat memancing, penyewaan kapal dengan jadwal berangkat, dan fitur informasi cuaca di sekitaran Aceh. Pada bagian Gain Creators yang merupakan gain yang harus dihilangkan yaitu bisa mengetahui kondisi cuaca, informasi kapal kosong, informasi lokasi, kapal difasilitasi pencahayaan yang baik, dan dapat mengatur jadwal pulang dan pergi kapal. Pada bagian Pain Relievers yaitu menyediakan system penyewa alat pancing, informasi kapal kosong, dan melihat prediksi cuaca.

Link **Mural** :

<https://app.mural.co/t/matakuliahhci4715/m/matakuliahhci4715/1649218029810/73c59c8b85098e3bf7e713ac13d66818ed159a7a?sender=uf0a18c9f5aee4d9ce77a2509>

2. Business Model Canvas (BMC)



Penjelasan :

Business Model Canvas (BMC) adalah suatu kerangka kerja yang dari suatu produk atau jasa yang dikerjakan disajikan dalam bentuk visual seperti kanvas lukisan agar lebih mudah dimengerti dipahami oleh anggota tim. Business Model Canvas (BMC) terdiri dari 2 bagian, yaitu bagian kanan dan kiri. Pada bagian kanan BMC meliputi Customer Segments sebagai target dari sistem yang dibangun, terdiri dari orang-orang yang memiliki hobi memancing dari berbagai kalangan. Pada bagian Customer Relationship menjelaskan bagaimana cara berinteraksi dengan customer sebagai pemberi solusi dari sistem yang dibangun terdiri dari petunjuk penggunaan, fitur lokasi dan memiliki fungsi sesuai kebutuhan target.

Bagian Value Proposition menjelaskan apa kelebihan dari sistem dibandingkan sistem yang sejenis yang sudah ada sebelumnya seperti bisa booking darimana saja dan produk yang ditawarkan khusus daerah aceh. Terakhir bagian Channel yang

merupakan metode komunikasi yang menghasilkan solusi terdiri dari iklan di sosial media, google play store, dan situs resmi sistem.

Bagian kiri BMC meliputi Key Partners merupakan orang maupun organisasi yang terlibat dalam sistem yang dibangun dan pada sistem ini meliputi PSDKP, pemilik kapal dan kepala pelabuhan. Bagian Key Activities merupakan aktivitas utama dari sistem yaitu : melihat lokasi pancing, prediksi cuaca dan booking secara online. Pada bagian Key Resources sebagai sumber daya yang dibutuhkan pada sistem terdiri dari figma (UI/UX designer), Wifi , Handphone, laptop/pc, text editor dan kuota/wifi.

Link Mural:

<https://app.mural.co/t/matakuliahhci4715/m/matakuliahhci4715/1648612003117/e31821cb3cdcac51a7e539a70b4b61de88b4ae3e?sender=ufa697b130db5767de3c20202>

E. SOLUSI

Vision

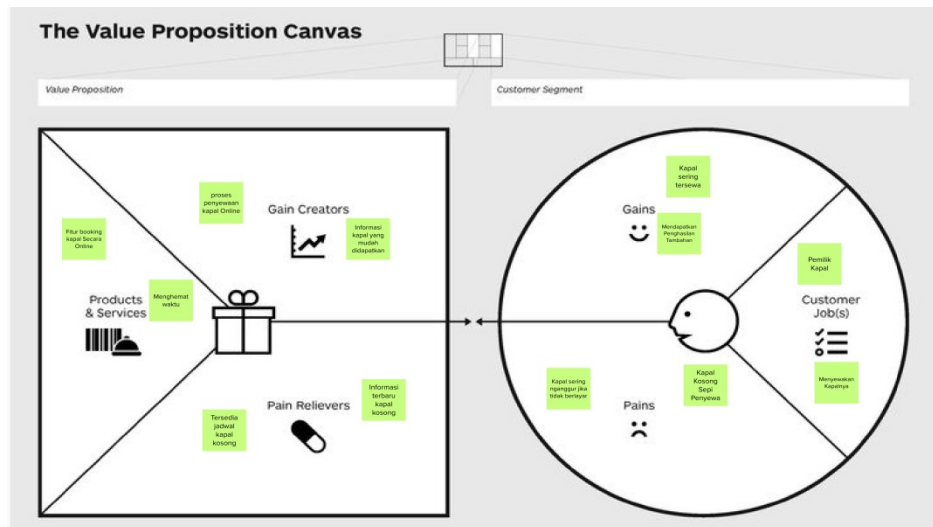
System Booking Kapal diperuntukkan khusus kepada pemancing yang ingin menyewa kapal dari nelayan atau pemilik kapal untuk digunakan sebagai sarana memancing. System ini dirancang untuk memudahkan pemancing dalam menyewa kapal sehingga nantinya juga dapat menghemat waktu untuk mencari lokasi kapal kosong.

❖ Kelompok User

1. Pemilik Kapal

Pemilik kapal merupakan orang yang nantinya akan menyewakan kapalnya kepada pemancing. Pemilik kapal akan selalu mengupdate informasi mengenai jadwal kapal yang bisa disewa oleh pemancing.

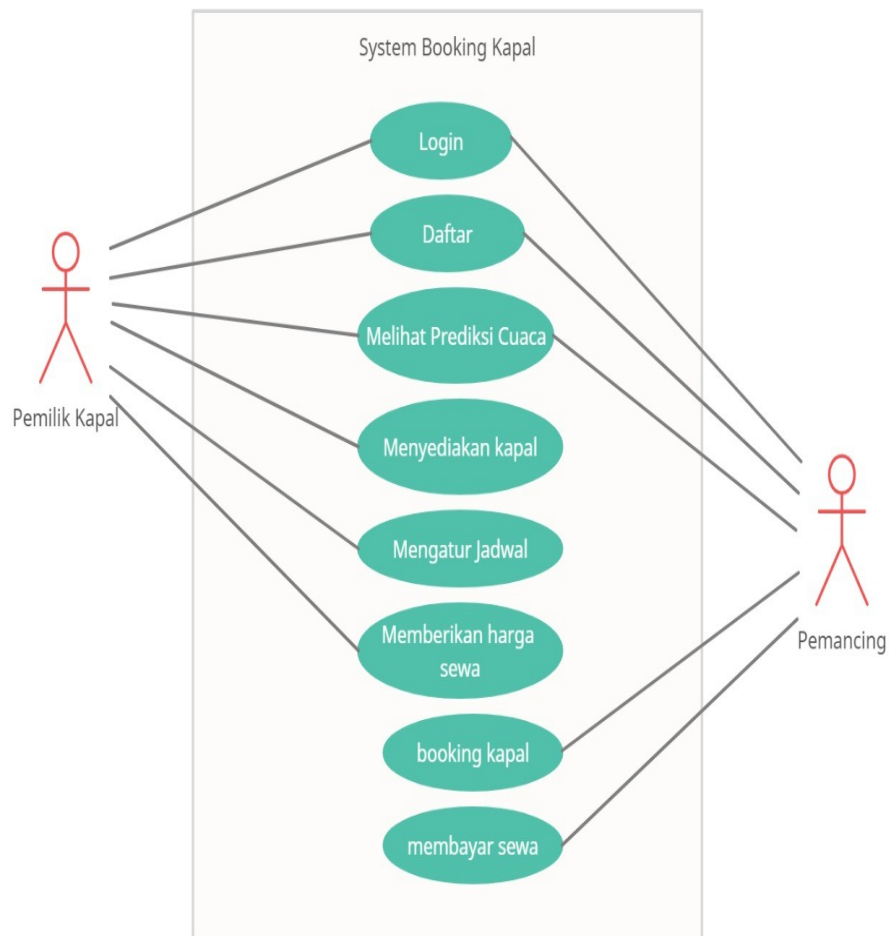
- **VPC Baru**



Bagian sebelah kanan terdapat customer job, dimana pemilik kapal memiliki aktivitas seperti memancing dan menyewakan kapalnya. Pada bagian Pains terdapat beberapa masalah dan kendala yang dihadapi seperti kapal kosong yang sepi penyewa dan kapal yang sering nganggur jika tidak berlayar. Pada bagian gain terdapat keinginan dan kemauan user seperti mendapatkan penghasilan tambahan dan kapal yang sering tersewa.

Bagian sebelah kiri terdapat Products & Services yang merupakan hasil produk dan layanan ditawarkan untuk user seperti fitur booking kapal secara online dan dapat menghemat waktu. Pada bagian Gain Creators yang merupakan gain yang harus dihilangkan yaitu proses penyewaan kapal online dan informasi kapal yang mudah didapatkan. Pada bagian Pain Relievers yaitu informasi terbaru kapal kosong dan tersedia jadwal kapal kosong.

- **Daftar Use Case**



- **Context Scenario**

Context Scenario akan menjadi penengah atau menjembatani antara fungsionalitas dengan yang akan diberikan kepada pengguna dan akan dilakukan oleh pengguna.

- **Mendaftar Akun**

User : Pemilik Kapal

Apa yang dilakukan : Mendaftar agar bisa masuk ke aplikasi

Apa yang dialami : Menginput data sesuai yang diminta sistem

Apa yang dibutuhkan : Laptop/HP dengan koneksi internet

- Login

User : Pemilik Kapal

Apa yang dilakukan : Masuk ke aplikasi

Apa yang dialami : Menginput data sesuai yang diminta sistem

Apa yang dibutuhkan : Laptop/HP dengan koneksi internet

- Melihat Prediksi Cuaca

User : Pemilik Kapal

Apa yang dilakukan : Melihat informasi terbaru dari prediksi cuaca

Apa yang dialami : Melihat pada fitur cuaca

Apa yang dibutuhkan : Laptop/HP dengan koneksi internet

- Menyediakan Kapal

User : Pemilik Kapal

Apa yang dilakukan : Mendaftarkan kapal ke system

Apa yang dialami : Menginput data-data terkait kapal

Apa yang dibutuhkan : Laptop/HP dengan koneksi internet

- Mengatur Jadwal

User : Pemilik Kapal

Apa yang dilakukan : Mengupdate jadwal kapal kosong

Apa yang dialami : Menginput data-data terkait kapal

Apa yang dibutuhkan : Laptop/HP dengan koneksi internet

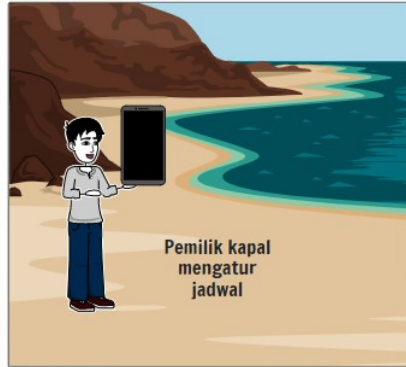
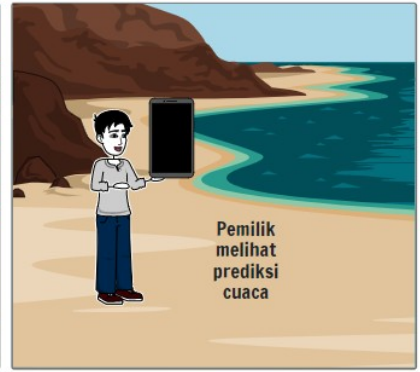
- Memberikan Harga Sewa

User : Pemilik Kapal

Apa yang dilakukan : Mengupdate jadwal kapal kosong

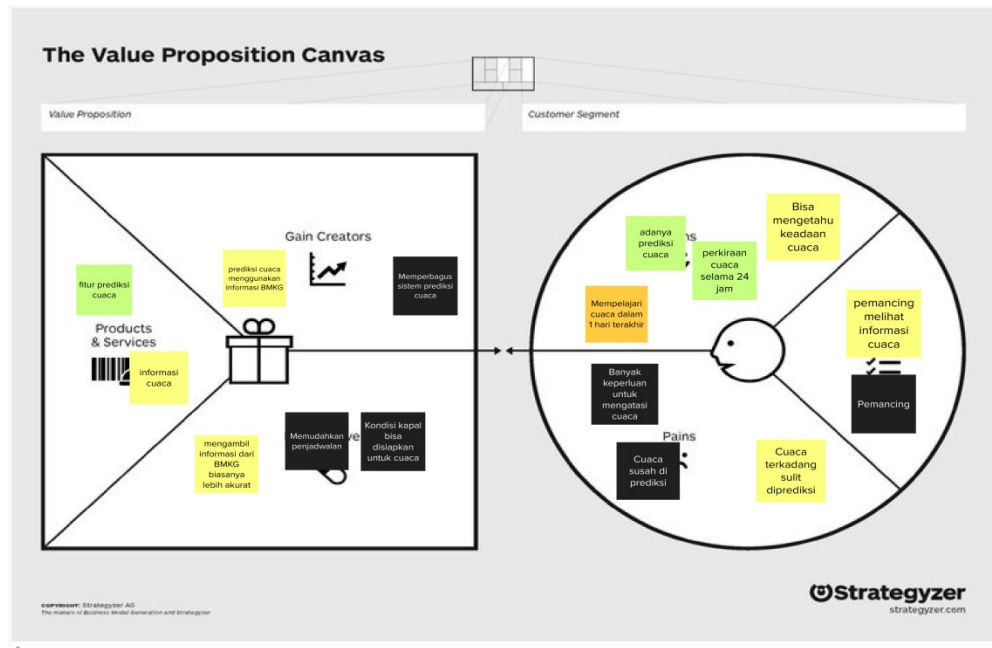
Apa yang dialami : Menginput data-data terkait kapal

Apa yang dibutuhkan : Laptop/HP dengan koneksi internet



2. Pemancing

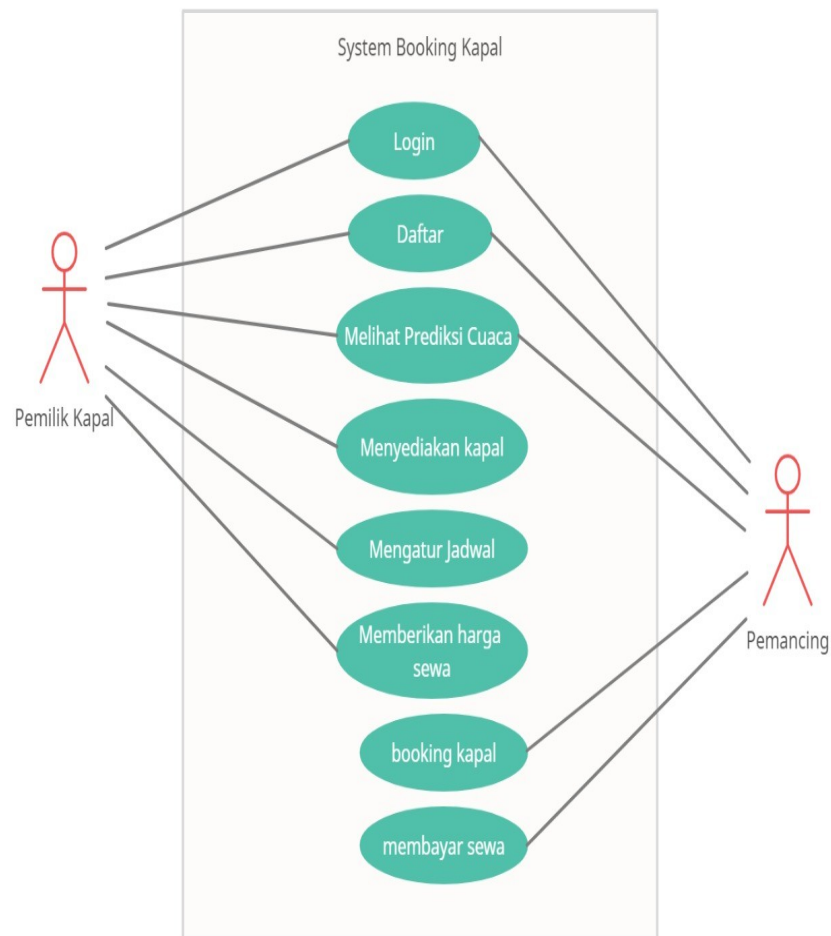
- VPC Baru



Bagian sebelah kanan terdapat customer job, dimana pemancing memiliki aktivitas seperti melihat informasi cuaca. Pada bagian Pains terdapat beberapa masalah dan kendala yang dihadapi seperti cuaca yang susah di prediksi, banyak keperluan untuk mengatasi cuaca. Pada bagian gain terdapat keinginan dan kemauan user seperti adanya prediksi cuaca, perkiraan cuaca selama 24 jam, mempelajari cuaca dalam satu hari terakhir, dan bisa mengetahui keadaan cuaca.

Bagian sebelah kiri terdapat Products & Services yang merupakan hasil produk dan layanan ditawarkan untuk user seperti informasi cuaca dan fitur informasi cuaca. Pada bagian Gain Creators yang merupakan gain yang harus dihilangkan yaitu prediksi cuaca menggunakan informasi BMKG, dan memperbaiki sistem prediksi cuaca. Pada bagian Pain Relievers yaitu memudahkan penjadwalan, kondisi kapal bisa disiapkan untuk cuaca, dan mengambil informasi dari BMKG biasanya lebih akurat.

- **Daftar Use Case**



- **Context Scenario**

Context Scenario akan menjadi penengah atau menjembatani antara fungsionalitas dengan yang akan diberikan kepada pengguna dan akan dilakukan oleh pengguna.

- **Daftar Akun**

User : Pemancing

Apa yang dilakukan : Mendaftarkan akun agar bisa menggunakan aplikasi

Apa yang dialami : Menginput data-data yang diperlukan

Apa yang dibutuhkan : Hp/laptop dan koneksi internet

- **Login**

User : Pemancing

Apa yang dilakukan : Login kedalam aplikasi dengan akun yang sudah terdaftar

Apa yang dialami : Menginput email dan password

Apa yang dibutuhkan : Hp/laptop dan koneksi internet

- Melihat prediksi cuaca

User : Pemancing

Apa yang dilakukan : Membuka fitur prediksi cuaca hari tertentu

Apa yang dialami : mendapatkan informasi cuaca

Apa yang dibutuhkan : Hp/laptop dan koneksi internet

- Booking Kapal

User : Pemancing

Apa yang dilakukan : Memesan kapal

Apa yang dialami : Memilih jadwal yang tersedia

Apa yang dibutuhkan : Hp/laptop dan koneksi internet

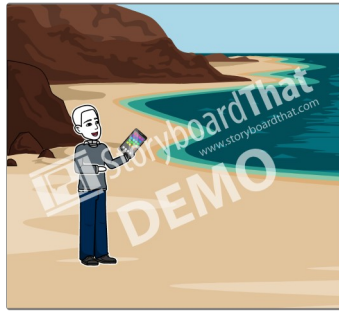
- Membayar Sewa

User : Pemancing

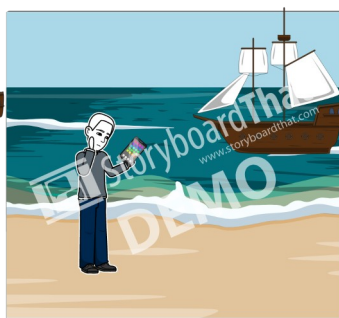
Apa yang dilakukan : Membayar uang sewa kapal sesuai jumlah yang ditentukan

Apa yang dialami : Mengikuti step-step pembayaran yang diperintahkan

Apa yang dibutuhkan : Hp/laptop dan koneksi internet

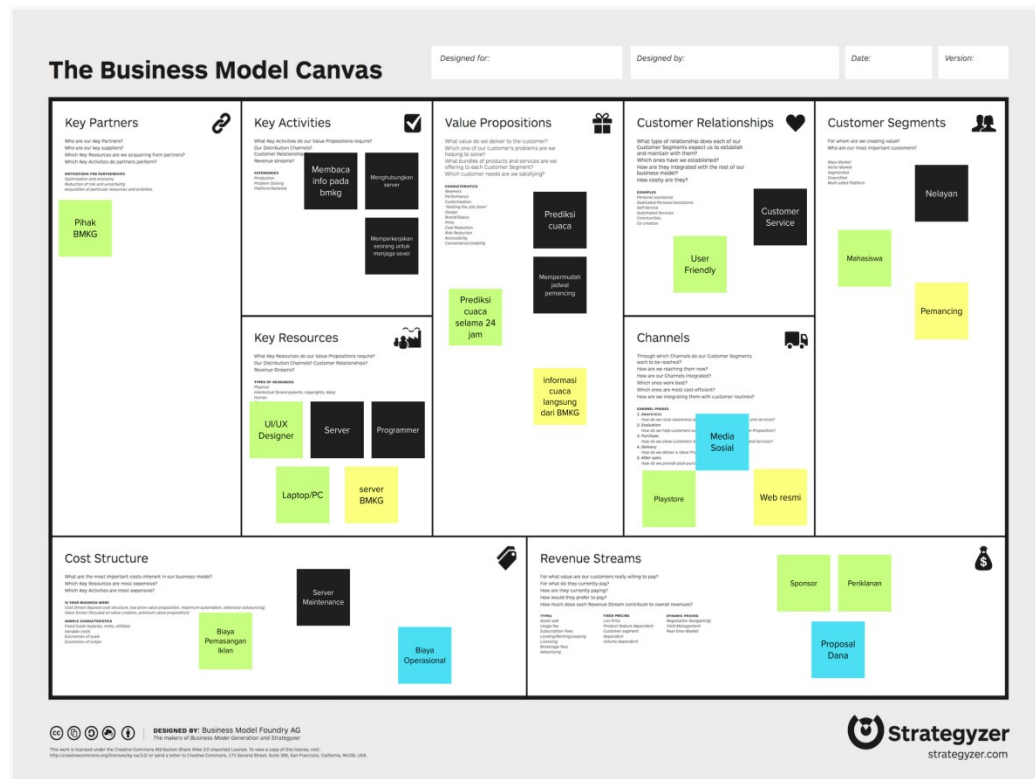


Create your own at Storyboard That



Create your own at Storyboard That

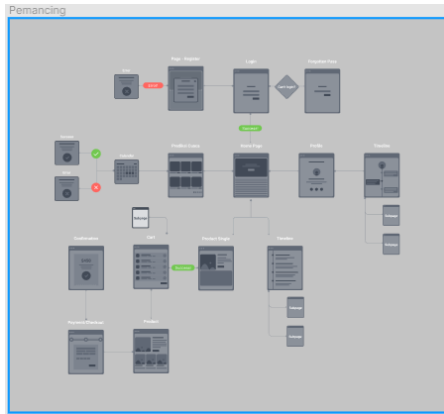
- BMC Sistem



PROTOTYPE

UX Flowchart

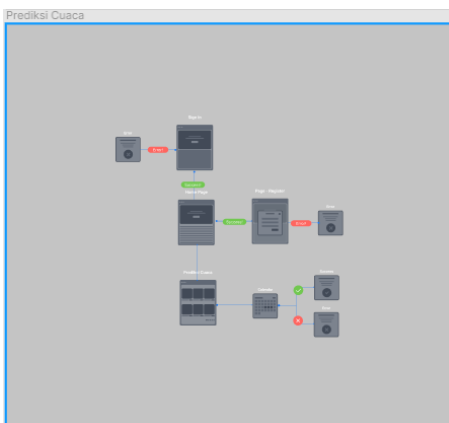
- Pemancing



- Pemilik Kapal



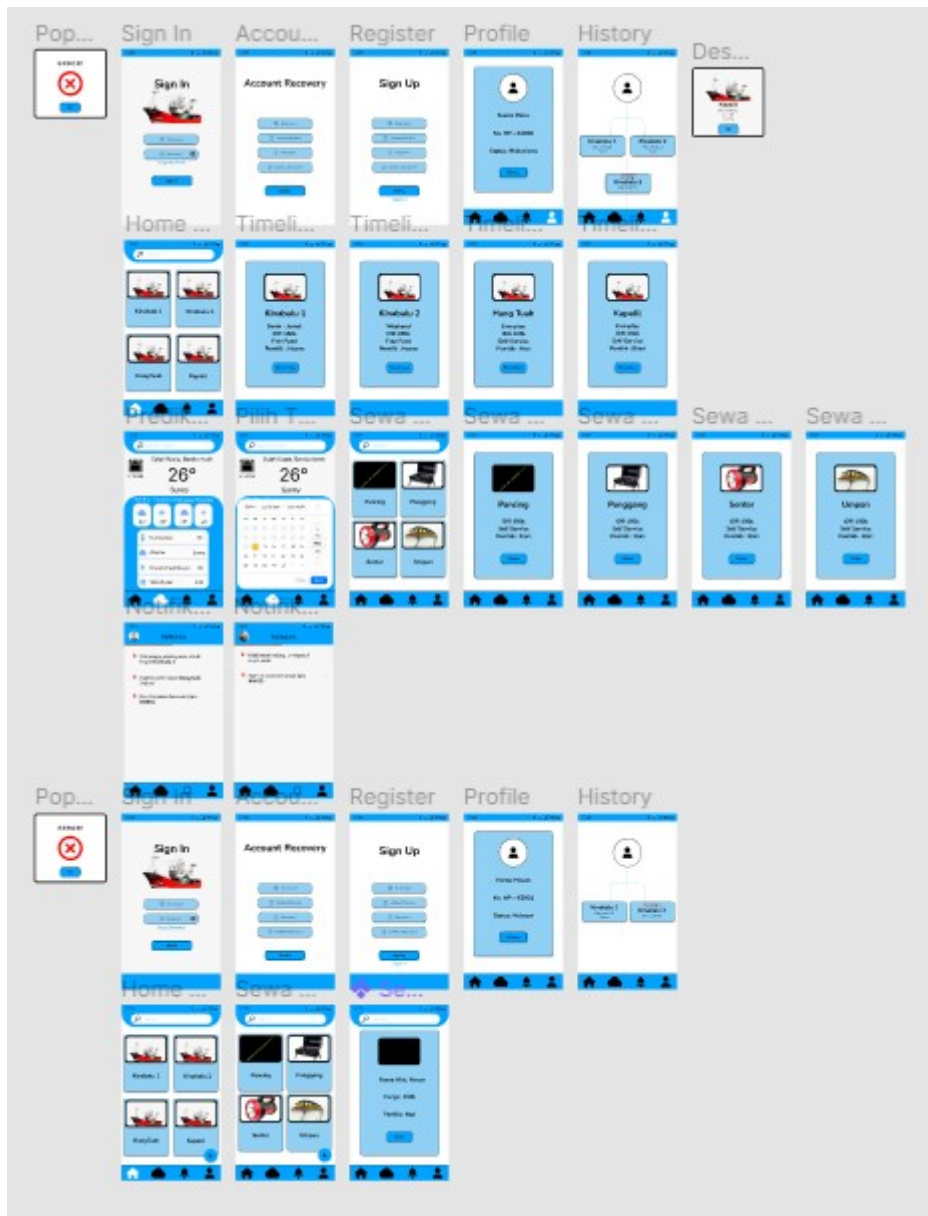
- Prediksi Cuaca



Link UX Flowchart :

<https://www.figma.com/file/jz3Nc0BKJO0AK5IDDAqe3I/Flowchart-Daftar-Kapal?node-id=0%3A1>



High-Fidelity Prototype :



Link High-Fidelity Prototype :

<https://www.figma.com/file/2V3Uz21QvCN2FoOurYRWwe/High-Fidelity-Prototype?node-id=0%3A1>

Usability Test


12:30 90%	12:30 90%
<div data-bbox="379 568 608 658"><h1>Sign In</h1></div> <div data-bbox="316 645 673 900"></div> <div data-bbox="328 976 652 1048"><input data-bbox="421 994 453 1030" type="text"/> Username</div> <div data-bbox="328 1084 652 1155"><input data-bbox="421 1102 453 1137" type="password"/> Password </div> <div data-bbox="405 1164 580 1196">Forgot Password?</div> <div data-bbox="373 1276 617 1350"><p>Sign In</p></div>	<div data-bbox="836 568 1385 649"><h1>Account Recovery</h1></div> <div data-bbox="938 860 1287 934"><input data-bbox="1034 878 1066 913" type="text"/> Username</div> <div data-bbox="938 967 1287 1041"><input data-bbox="1008 985 1040 1021" type="text"/> Authentication</div> <div data-bbox="938 1072 1287 1146"><input data-bbox="1040 1090 1072 1126" type="password"/> Password</div> <div data-bbox="938 1178 1287 1252"><input data-bbox="1002 1196 1034 1232" type="password"/> Confirm Password</div> <div data-bbox="979 1350 1244 1424"><p>Confirm</p></div>

12:30



Sign Up

 Username

 Authentication

 Password

 Confirm Password

Sign Up

[Sign In](#)

12:30



Search



Kinabalu 1



Kinabalu 2



HangTuah



Kapalll



12:30



Kinabalu 1

Senin - Jumat

IDR 150k

Free Food

Pemilik : Hasan

Book Now

12:30



Search



Pancing



Panggang



Senter



Umpan



12:30



Pancing

IDR 100k
Self Service
Pemilik : Hari

Order



12:30



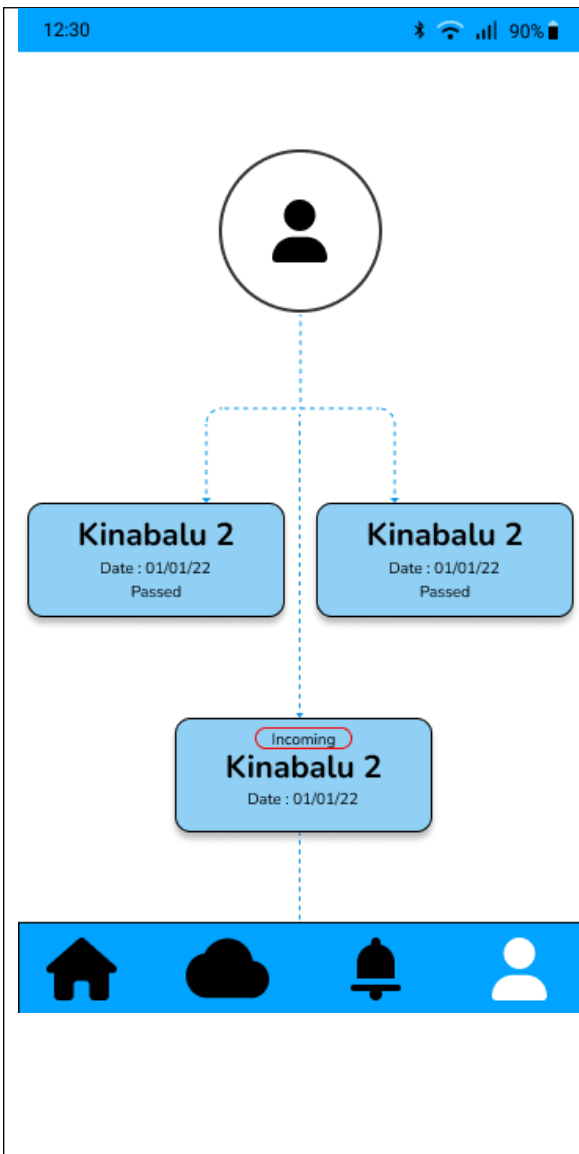
Nama: Rieza

No. HP: +62000

Status: Mahasiswa

History





12:30 90%





Search Location





Syiah Kuala, Banda Aceh

27 APRIL

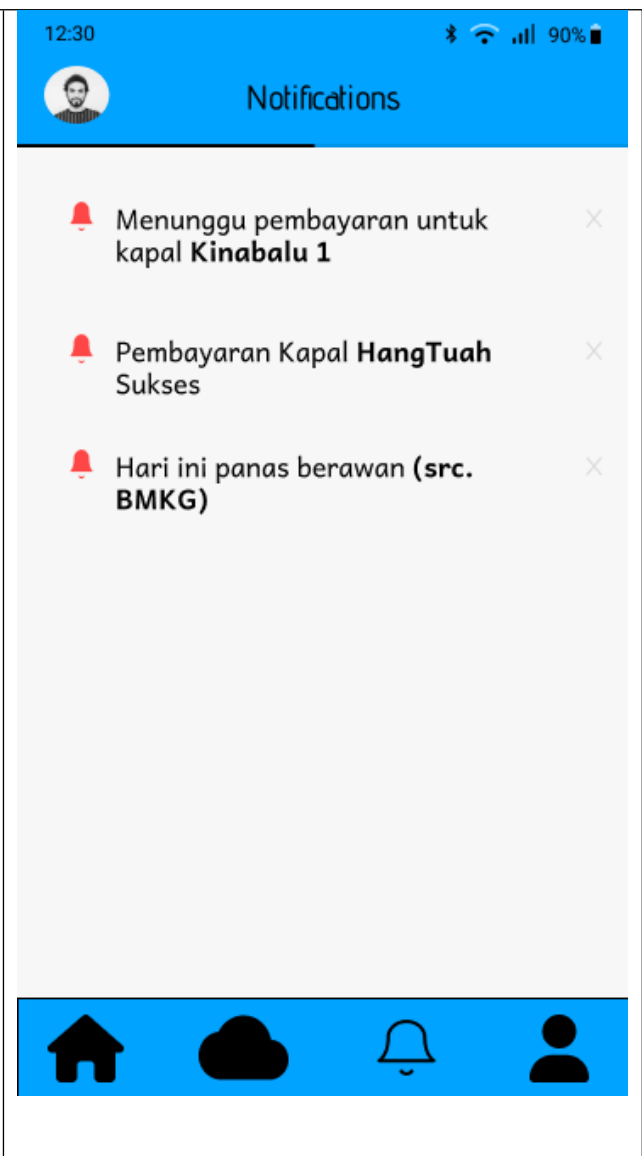
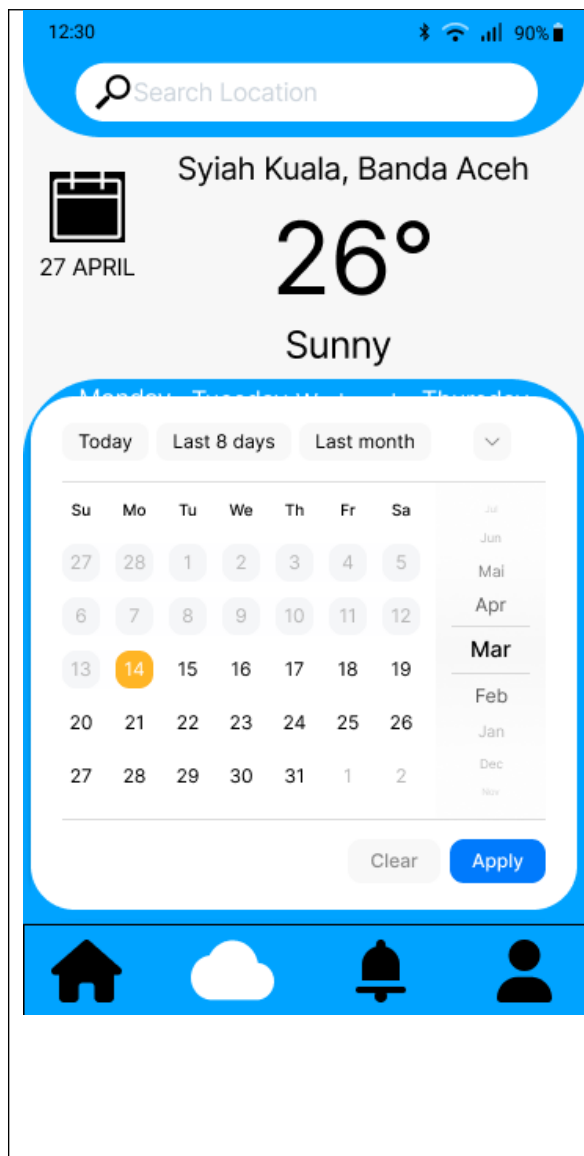
26°
Sunny

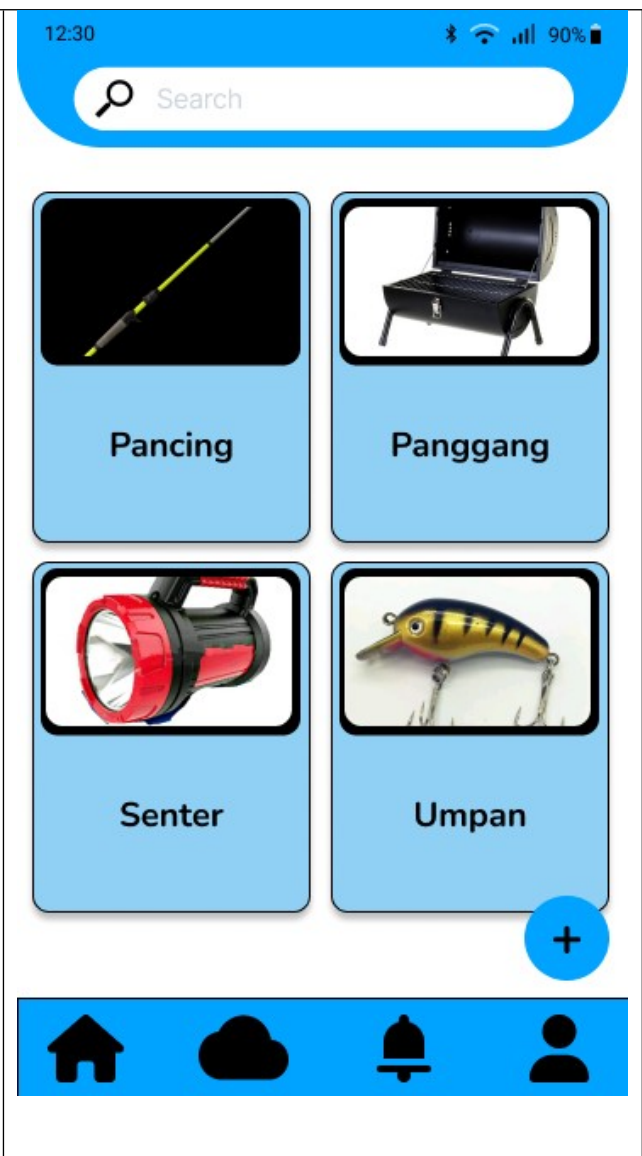
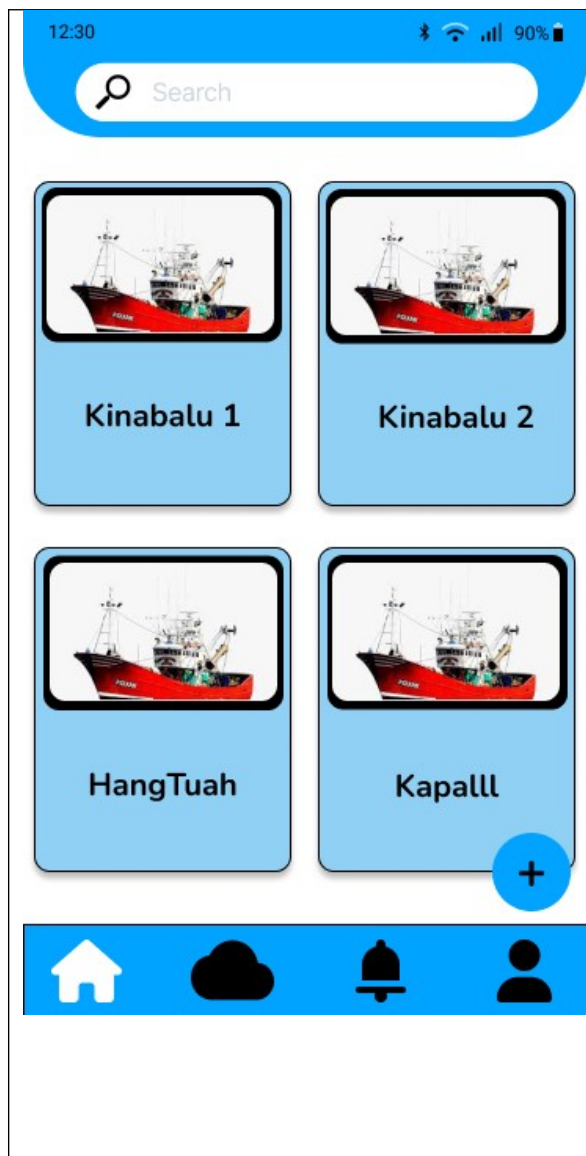
Monday Tuesday Wednesday Thursday

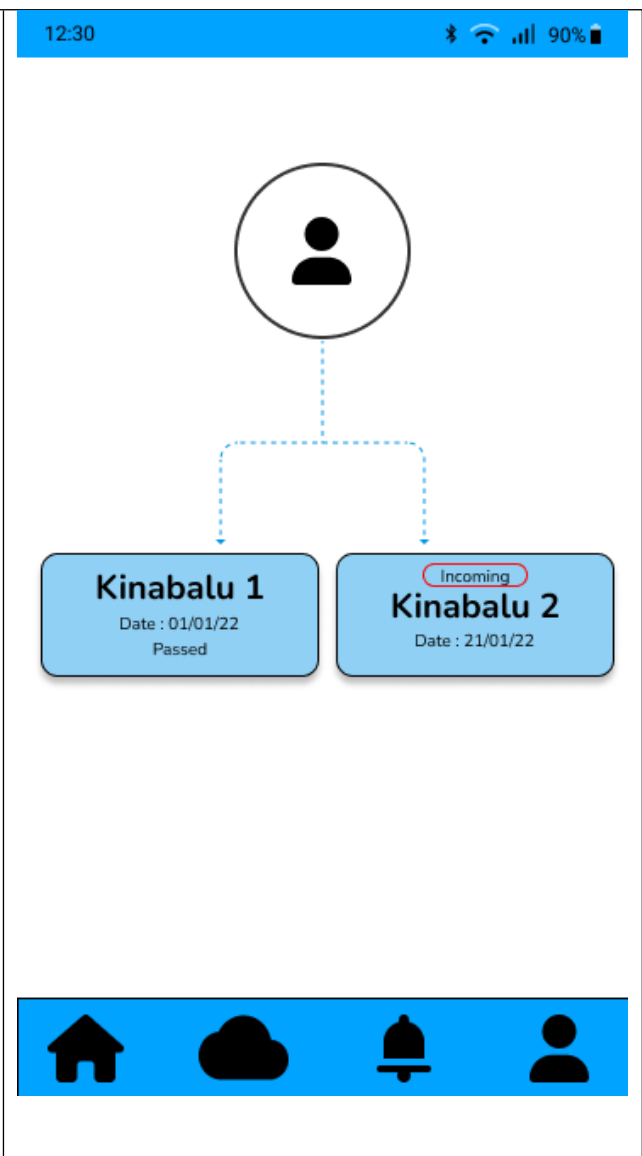
Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday
 24°	 29°	 26°	 30°

	Temperature	26°
	Weather	Sunny
	TemperatureHumidityture	90
	Wind Speed	3.58

Home, Cloud, Bell, Profile

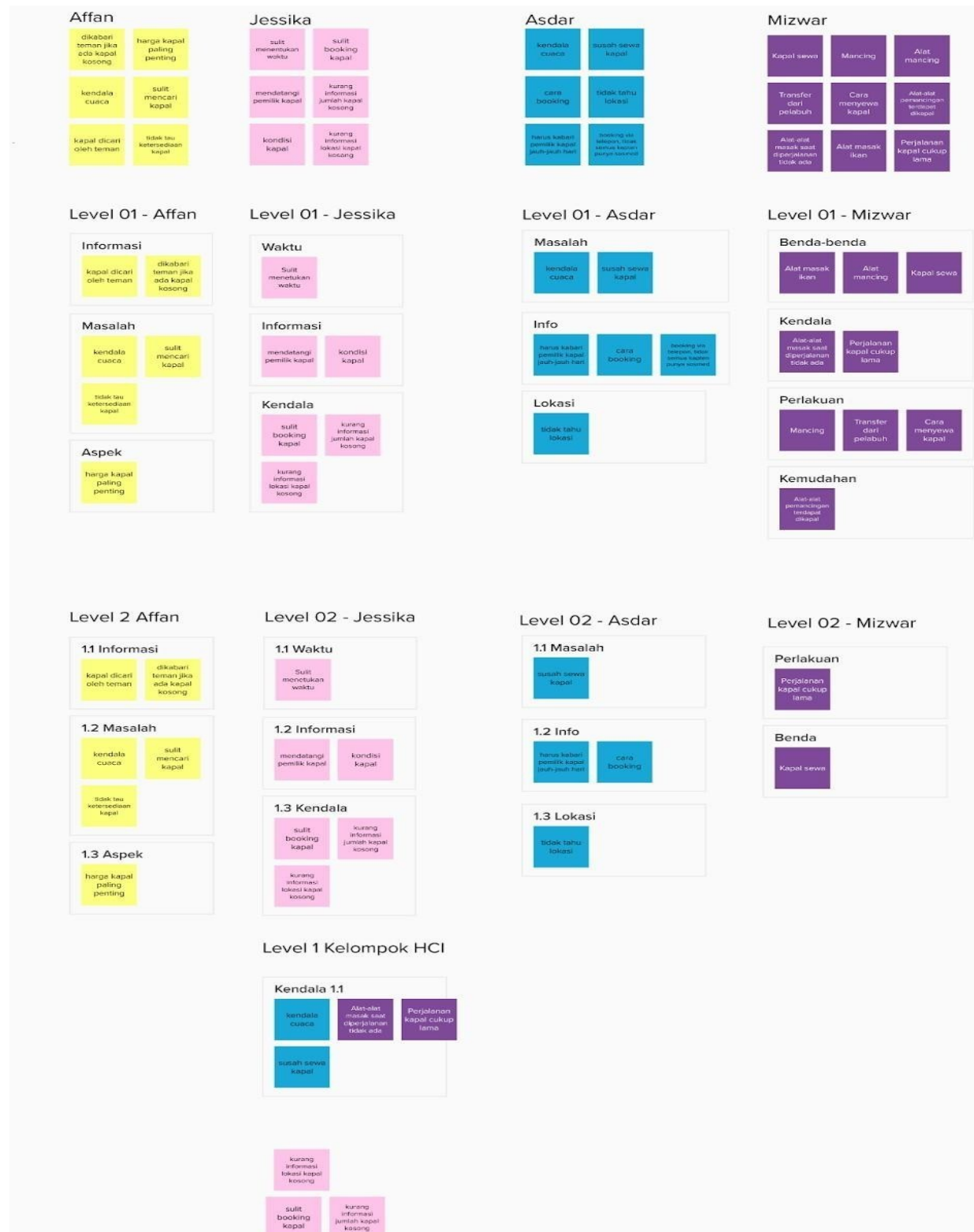


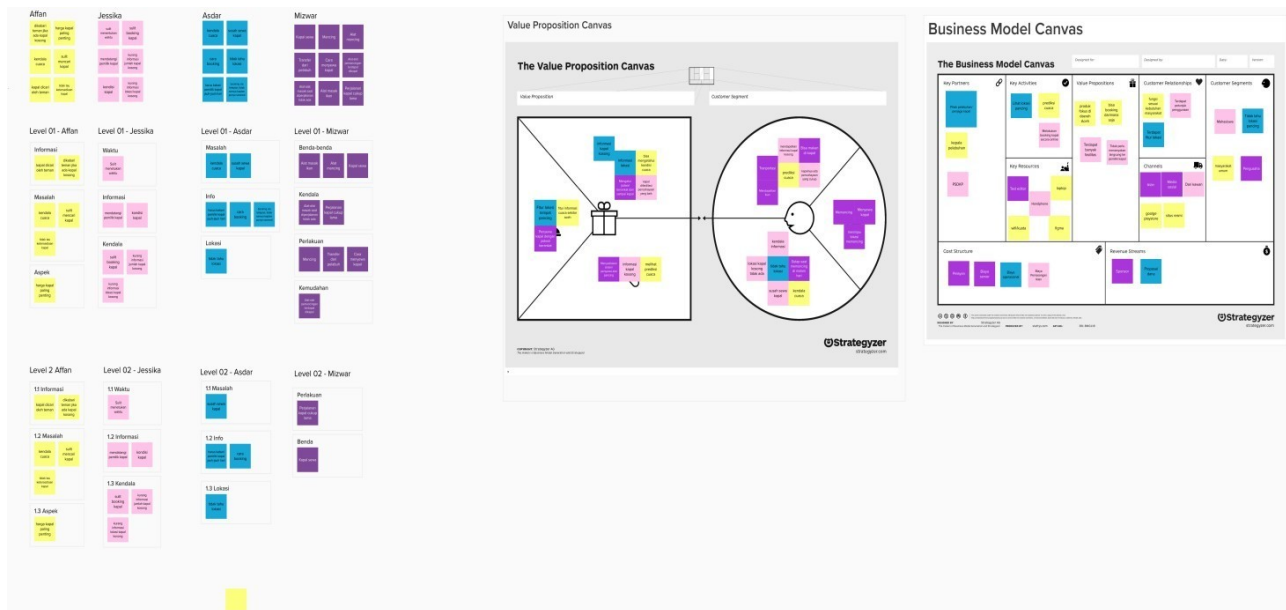




LAMPIRAN

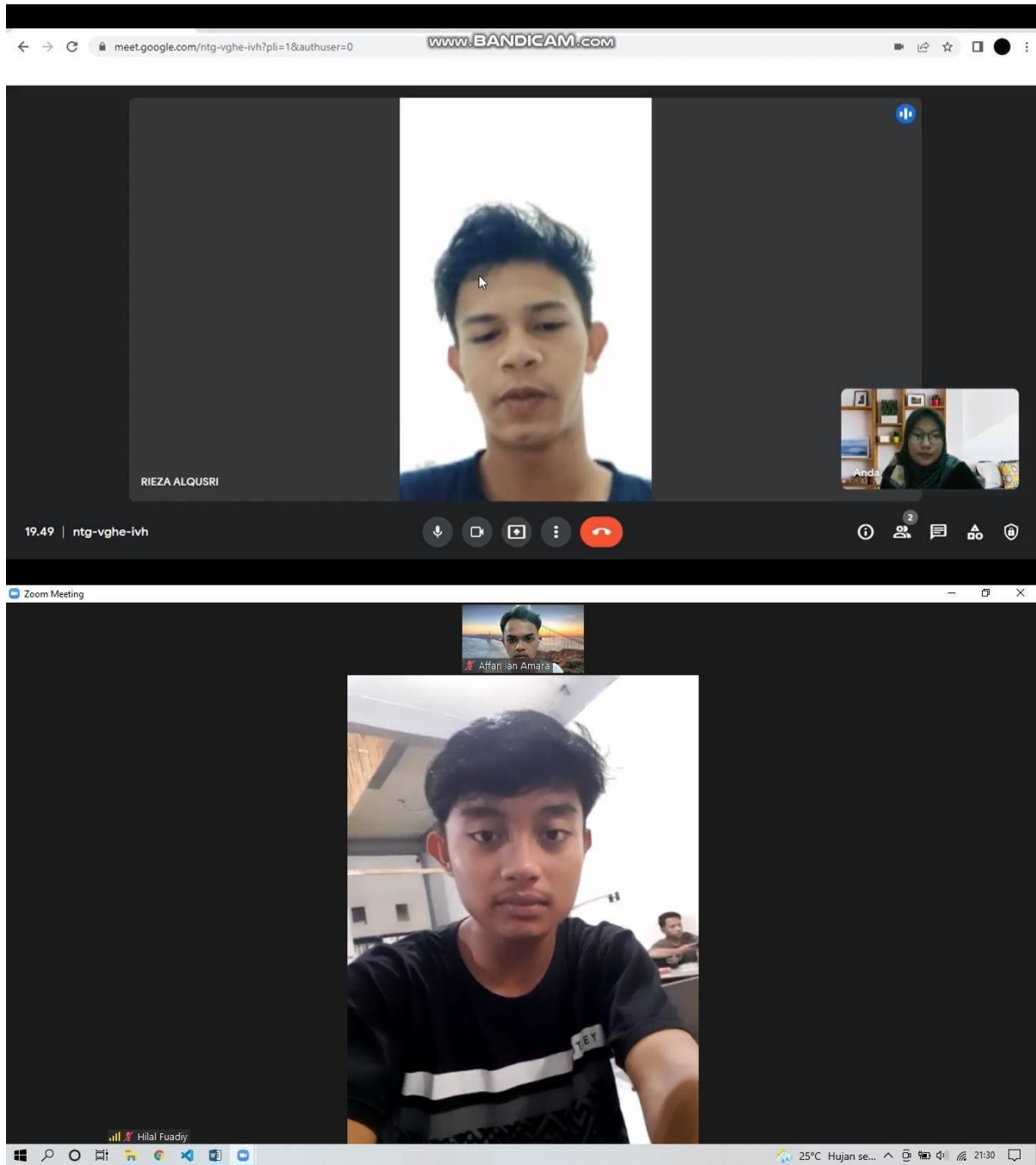
a. Gambar Mural

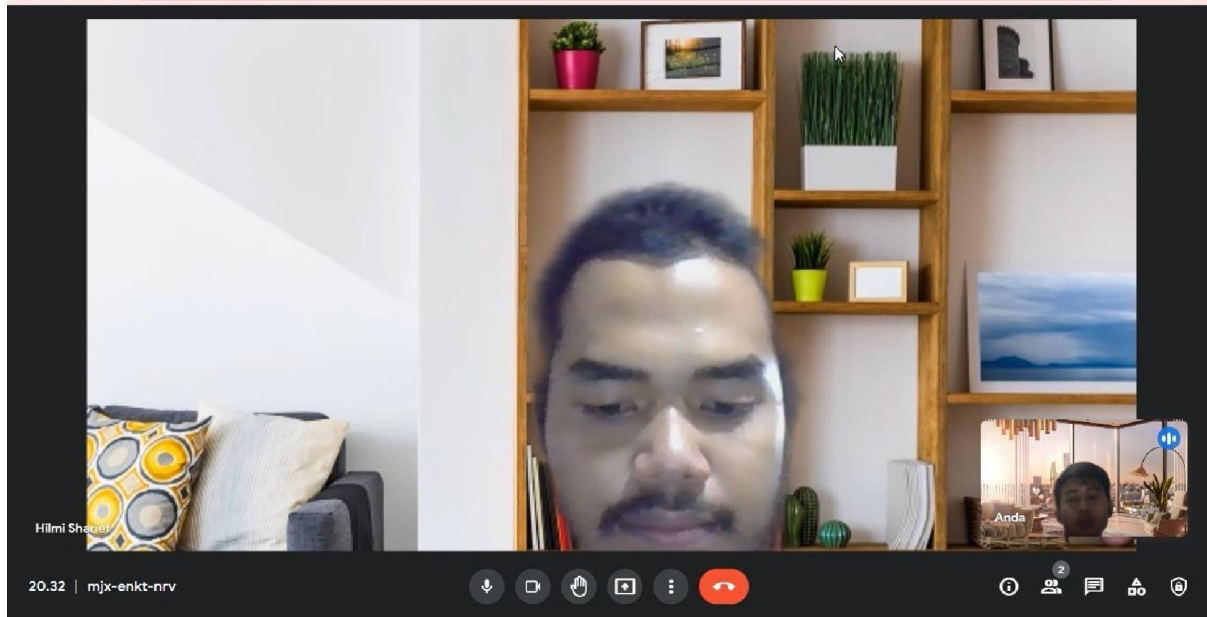




Dari hasil analisa yang telah kami lakukan, dapat disimpulkan bahwa proses pemesanan kapal oleh pemancing saat ini masih sangat banyak memiliki kendala. Dan tentunya sangat banyak hal yang membuat pemancing kesusahan dalam melakukan aktivitas nya, mulai dari cuaca buruk, kurangnya informasi ketersediaan kapal, lokasi mincing yang tidak di ketahui. Dan juga dengan analisa ini, kami mendapat poin penting yaitu tentang bagaimana sistem booking kapal yang efektif. Yaitu dengan cara pemancing dapat membooking kapal dari rumah.

b. Bukti Wawancara





c. Link

Wawancara:

https://drive.google.com/file/d/1lk8ck4DeV-pLciOgZ_oTYRuAfWvyRKtG/view?usp=sharing

Salinan Wawancara:

<https://drive.google.com/drive/folders/19wKTmJun0i6G0pkmioPr2J0GOBkNF8-9?usp=sharing>