

**IMPLEMENTASI DESAIN UI/UX DAN PERANCANGAN
VIDEO BRANDING PADA ALAT PEMBERI MAKAN IKAN
OTOMATIS (FISHEE)**

JALUR NON REGULER – LOMBA

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

MOEHAMAD RO ISUL JIHAD

20.12.1725

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**IMPLEMENTASI DESAIN UI/UX DAN PERANCANGAN
VIDEO BRANDING PADA ALAT PEMBERI MAKAN IKAN
OTOMATIS (FISHEE)**

JALUR NON REGULER – LOMBA

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

MOEHAMAD RO ISUL JIHAD

20.12.1725

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON REGULER – LOMBA

**IMPLEMENTASI DESAIN UI/UX DAN PERANCANGAN VIDEO
BRANDING PADA ALAT PEMBERI MAKAN IKAN OTOMATIS
(FISHEE)**

yang disusun dan diajukan oleh

Mochamad Ro Isul Jihad

20.12.1725

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 05 Juli 2024

Dosen Pembimbing,



Anggit Dwi Hartanto, M.Kom

NIK. 190302163

HALAMAN PENGESAHAN
JALUR NON REGULER – LOMBA

**IMPLEMENTASI DESAIN UI/UX DAN PERANCANGAN VIDEO
BRANDING PADA ALAT PEMBERI MAKAN IKAN OTOMATIS
(FISHEE)**

yang disusun dan diajukan oleh

Mochamad Ro Isul Jihad

20.12.1725

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

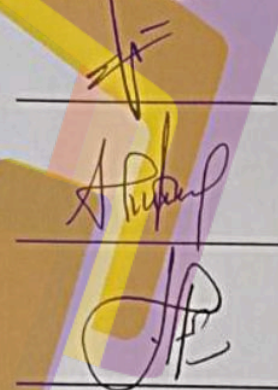
Nama Penguji

Eli Pujastuti, M.Kom
NIK. 190302227

Acihmah Sidauruk, M.Kom
NIK. 190302238

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Agustus 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.Ph.D
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Moehamad Ro Isul Jihad
NIM : 20.12.1725

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

Implementasi Desain UI/UX dan Perancangan Video Branding pada Alat Pemberi Makan Ikan Otomatis (Fishee)

Dosen Pembimbing : Anggit Dwi Hartanto, M.Kom

1. Karya adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya merupakan gagasan penelitian yang orisinal dan **SAYA** memiliki **KONTRIBUSI** terhadap karya tersebut.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka atau Referensi pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 05 Juli 2024

Yang Menyatakan,



MOEHAMAD RO ISUL JIHAD

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D. selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi dan selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis
4. Kedua orang tua, keluarga besar tercinta yang memberikan dukungan materi, semangat dan doa kepada penulis.
5. Seluruh teman-teman dari tim FISHEE yang memberikan kesempatan dan semangat untuk berkembang dan menyalurkan ide.
6. Seluruh teman-teman yang telah memberikan dukungan dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

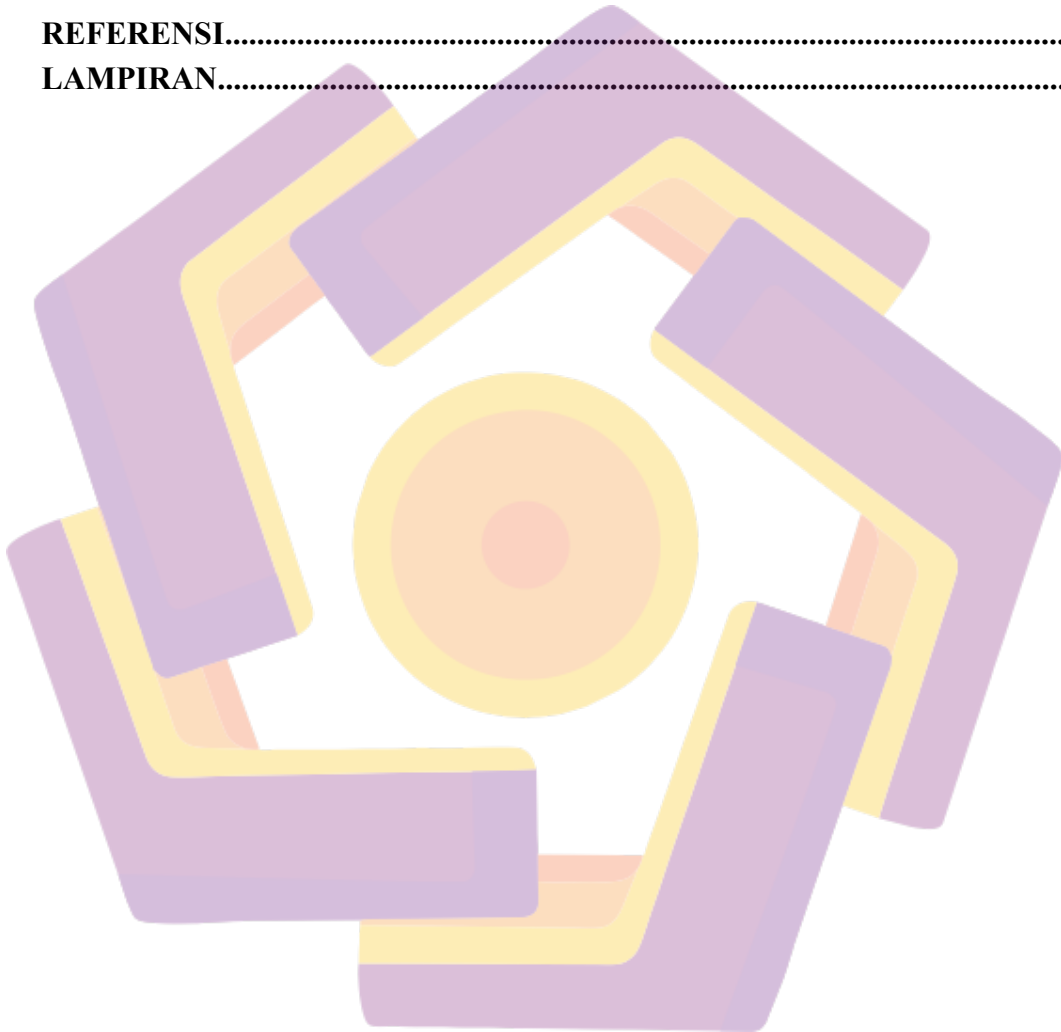
Yogyakarta, 05 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

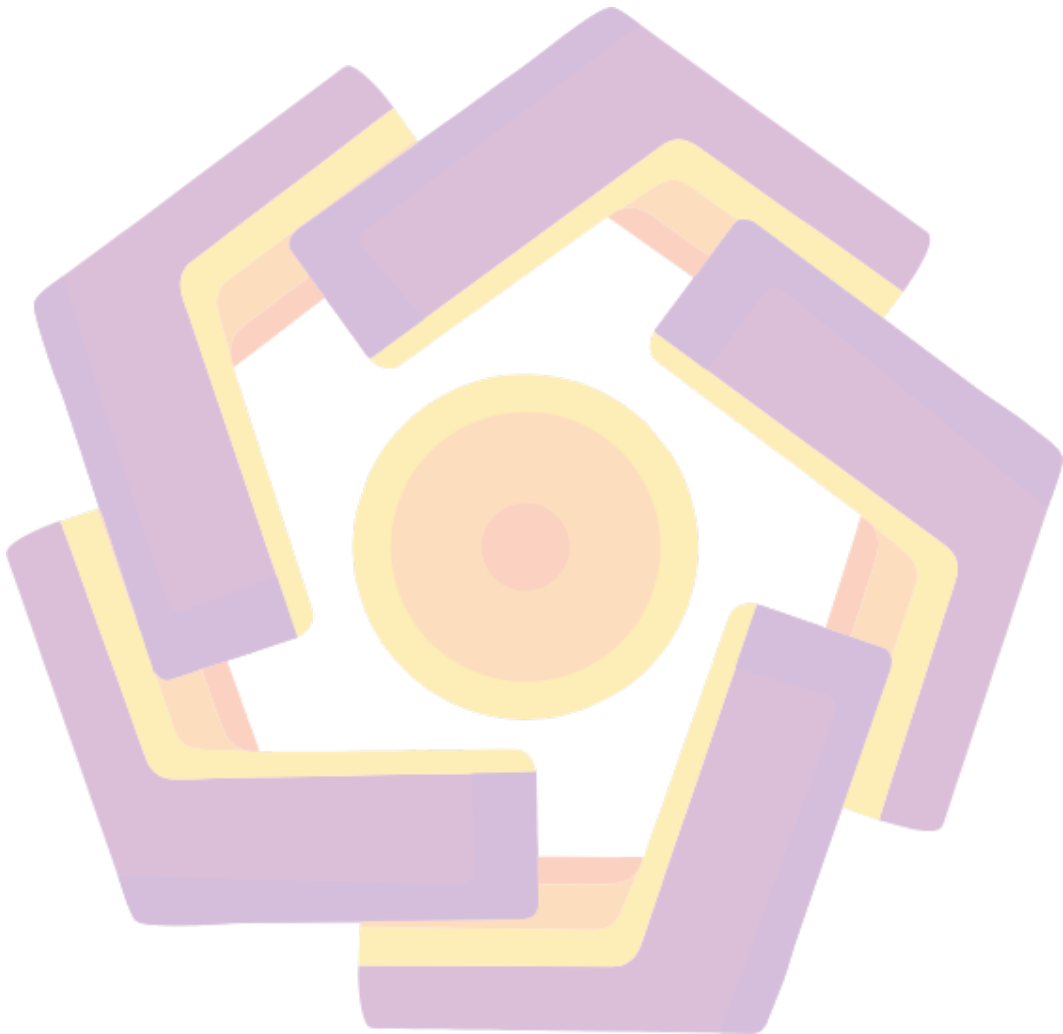
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Profil.....	3
1.5.1 Profil Penyelenggara.....	3
1.5.2 Deskripsi Lomba.....	4
BAB II	
LANDASAN TEORI DAN ANALISIS.....	7
2.1 Landasan Teori.....	7
2.2 Analisis.....	10
Alur Pengembangan Produk.....	12
BAB III	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	15
3.1 Pembuatan Logo.....	15
3.2 Perancangan Desain UI Aplikasi Mobile.....	17
3.3 Implementasi Desain UI Menjadi Aplikasi Mobile.....	18
3.4 Pembuatan Desain Grafis Pendukung.....	23
3.5 Pembuatan Video Branding.....	23
3.6 Naskah Pitch Deck.....	24
3.7 Pengujian Aplikasi Mobile.....	25
3.8 Validasi Produk.....	27
3.9 Ulasan Produk.....	28

3.10 Analisis Capaian.....	30
3.11 Evaluasi.....	31
3.12 Peran dan Kontribusi.....	32
BAB IV	
PENUTUP.....	33
4.1 Kesimpulan.....	33
4.2 Saran.....	33
REFERENSI.....	34
LAMPIRAN.....	36



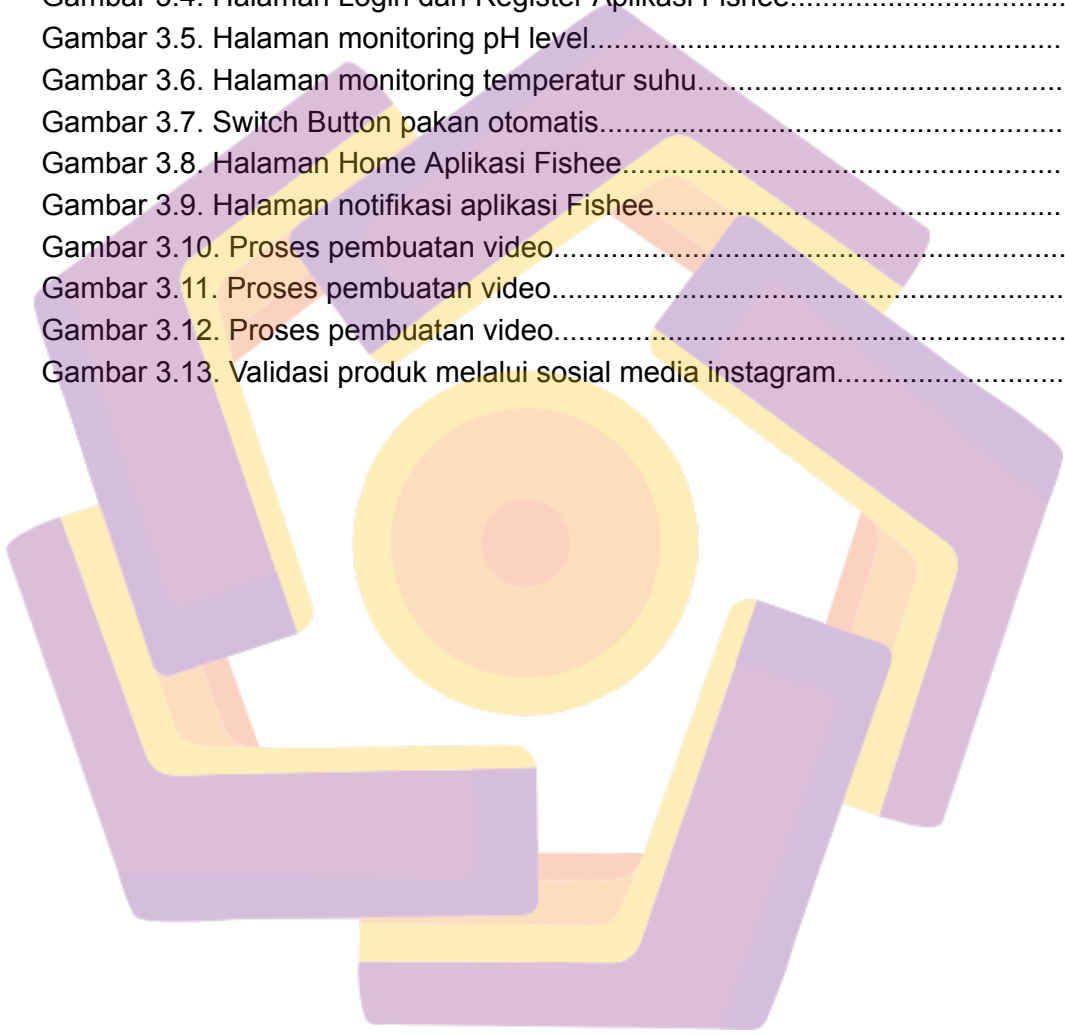
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis SWOT.....	10
Tabel 3.1 Hasil Pengujian Aplikasi.....	25
Tabel 3.2 peran dan kontribusi.....	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Alur Pengembangan / Kontribusi.....	12
Gambar 3.1. Proses Pembuatan Logo.....	15
Gambar 3.2. Logo Fishee.....	16
Gambar 3.3. Platform perancangan desain aplikasi Fishee.....	17
Gambar 3.4. Halaman Login dan Register Aplikasi Fishee.....	18
Gambar 3.5. Halaman monitoring pH level.....	19
Gambar 3.6. Halaman monitoring temperatur suhu.....	20
Gambar 3.7. Switch Button pakan otomatis.....	21
Gambar 3.8. Halaman Home Aplikasi Fishee.....	21
Gambar 3.9. Halaman notifikasi aplikasi Fishee.....	22
Gambar 3.10. Proses pembuatan video.....	23
Gambar 3.11. Proses pembuatan video.....	23
Gambar 3.12. Proses pembuatan video.....	24
Gambar 3.13. Validasi produk melalui sosial media instagram.....	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat tugas lomba 1.....	36
Lampiran 2. Surat tugas lomba 2.....	36
Lampiran 3. LoA Innoserve.....	37
Lampiran 4. Dokumentasi lomba 1.....	37
Lampiran 5. Dokumentasi lomba 2.....	37
Lampiran 6. Dokumentasi lomba 3.....	38
Lampiran 7. Dokumentasi exhibition.....	38
Lampiran 8. Dokumentasi lomba 4.....	38
Lampiran 9. Dokumentasi lomba 5.....	38
Lampiran 10. Sertifikat lomba 1.....	39
Lampiran 11. Sertifikat lomba 2.....	39
Lampiran 12. Sertifikat lomba 3.....	40
Lampiran 13. Bukti pengiriman sertifikat.....	39

INTISARI

Petani ikan tidak jarang menghadapi tantangan untuk secara efektif meningkatkan profitabilitas usaha mereka sambil meminimalkan risiko kerugian. Aspek penting dalam budidaya ikan adalah pemberian pakan yang tepat, teratur, dan sesuai jadwal berdasarkan kebutuhan ikan. Profitabilitas dapat ditingkatkan dengan mengurangi ketergantungan pada tenaga manusia, dan akan lebih optimal jika pemberian pakan dapat diotomatisasi.

Saat ini, banyak petani ikan yang memberi makan ikan mereka sampai kenyang dengan menaburkan pakan secara manual di permukaan kolam. Metode ini berdampak negatif pada kesehatan dan pertumbuhan ikan, karena overfeeding menyebabkan air kolam menjadi keruh, yang mengganggu kesehatan lingkungan kolam dan ikan. Sebaliknya, pemberian pakan yang tidak cukup dapat meningkatkan kanibalisme di antara ikan, di mana ikan yang lebih besar memakan ikan yang lebih kecil, pada akhirnya menyebabkan kerugian bagi petani ikan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan alat yang dapat mengotomatisasi pemberian pakan ikan sesuai dengan dosis yang tepat berdasarkan data konkrit dari pakar perikanan dan berjalan sesuai jadwal. Ini akan meningkatkan profitabilitas budidaya ikan dengan meminimalisir tenaga manusia. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan alat pemberi pakan otomatis yang akurat untuk mengatasi masalah pemberian pakan yang tepat, didukung oleh aplikasi mobile yang memungkinkan petani ikan untuk memantau ekosistem kolam dengan mudah. Dengan demikian, budidaya ikan menjadi lebih efisien dan efektif, meningkatkan profitabilitas petani, serta berkontribusi pada peningkatan produksi pangan nasional.

Kata Kunci: UI/UX, Merek Video, Ikan Lele.

ABSTRACT

Fish farmers often face challenges in effectively increasing the profitability of their business while minimizing the risk of losses. An essential aspect of fish farming is providing feed that is accurate, regular, and scheduled according to the fish's needs. Profitability can be enhanced by reducing dependence on manual labor, and it would be more optimal if feeding could be automated.

Currently, many fish farmers feed their fish until they are full by manually sprinkling feed on the surface of the pond. This method negatively impacts the health and growth of the fish because overfeeding makes the pond water murky, which harms the pond environment and the fish. Conversely, underfeeding can increase cannibalism among the fish, where larger fish eat smaller ones, ultimately causing losses for fish farmers.

To address these issues, a device is needed that can automate fish feeding according to the correct dosage based on concrete data from fishery experts and operate on a set schedule. This will enhance the profitability of fish farming by minimizing the need for manual labor. The result of this research is the development of an automatic fish feeder that accurately addresses the issue of proper feeding, supported by a mobile application that allows fish farmers to easily monitor the pond ecosystem. Thus, fish farming becomes more efficient and effective, increasing the farmers' profitability and contributing to the growth of national food production.

Keywords: UI/UX, Video Branding, Catfish