

ABSTRAK

eFishery didirikan pada tahun 2013 merupakan sebuah *startup* teknologi akuakultur pertama di Asia yang mengembangkan inovasi di bidang akuakultur. eFishery mendisrupsi metode budidaya perikanan tradisional dan memberikan solusi mutakhir dalam ekosistem akuakultur dengan menawarkan *platform end-to-end* yang menyediakan akses pakan, pembiayaan, hingga pasar bagi petani ikan dan udang. eFishery juga bertujuan untuk membangun ekosistem akuakultur di Indonesia yang tidak hanya menguntungkan tetapi juga berkelanjutan bagi petani, dan pembeli. Pada tahun 2020, ada sekitar 811 juta orang yang harus menghadapi kelaparan. Bahkan sebelum pandemi dimulai, sekitar 660 juta orang akan diperkirakan menghadapi kelaparan pada tahun 2030. Sebagai salah satu industri yang paling berkembang, akuakultur dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap ketahanan pangan. Dengan besarnya potensi ini maka sangat penting bagi eFishery untuk mengembangkan aplikasi bagi petambak udang ini, yang dimulai dengan melakukan riset terhadap kebutuhan para petambak, hingga membuat rancangan akhir terhadap desain *user interface* aplikasi tersebut.

Kata Kunci: Akuakultur, Budidaya, Perancangan, *User Interface*

ABSTRACT

eFishery was founded in 2013 and is the first aquaculture technology startup in Asia to develop innovations in aquaculture. eFishery disrupts traditional aquaculture methods and provides cutting-edge solutions in the aquaculture ecosystem by offering an end-to-end platform that provides fish and shrimp farmers access to feed, finance, and markets. eFishery also aimed to build an aquaculture ecosystem in Indonesia that is not only profitable but also sustainable for farmers, and buyers. By 2020, there will be around 811 million people who will have to face hunger. Even before the pandemic begins, an estimated 660 million people will be expected to face hunger by 2030. As one of the most developed industries, aquaculture can make a significant contribution to food security. With this huge potential, it is very important for eFishery to develop applications for these shrimp farmers, starting with conducting research on the needs of the farmers, to making the final design of the application's user interface design.

Keywords: *Aquaculture, Aquaculture, Design, User Interface*

