

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara maritim dengan potensi sumber daya perikanan yang melimpah. Namun, petani ikan sering menghadapi tantangan dalam hal margin keuntungan penjualan dan pemasaran hasil tangkapan. Dibutuhkan sebuah alternatif untuk kegiatan penjualan ikan yang anti perang harga dan sedikitnya pelanggan. Hal ini karena kurangnya informasi pasar sehingga pembudidaya berpikir lebih efisien bila hasil panennya dijual ke tengkulak atau pedagang pengumpul karena tidak perlu mencari pelanggan di pasar dan biaya transportasi pengiriman ikan. Padahal karena itu harga ikan yang dijual akan menjadi lebih mahal setiap perpindahan tangan pihak ke-3. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis ingin memberikan solusi bagi para pembudidaya ikan dengan melakukan perancangan suatu aplikasi untuk transaksi jual beli ikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang disederhanakan dalam bentuk tahapan perancangan RSM (*Recognize, Scrutinize, Materialize*) *Design Approach* serta pembangunan aplikasi menggunakan metode *Agile*. Model ini sejalan dengan mengatasi masalah seperti margin keuntungan yang rendah dan tantangan penjualan mandiri. Model ini juga menekankan perlunya kolaborasi dalam manajemen penjualan seperti adanya koperasi ikan.

Kata kunci: Perancangan, Aplikasi, Penjualan, Ikan, RSM Design Approach.