

## ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi dan padatnya penduduk berbanding lurus dengan pergerakan jaman. Hal-hal tersebut saling menunjang satu sama lain. Era sekarang manusia hampir tidak bisa lepas dari teknologi, aspek tersebut dilandasi karena teknologi dapat mempermudah melakukan aktivitas menjadi lebih praktis. Alasan tersebut menjadi landasan perancangan aplikasi ini yang ditujukan agar dapat mengefisienkan waktu. Meninjau dari hampir seluruh manusia adalah pengguna telepon genggam dan banyaknya aplikasi-aplikasi yang di tanamkan pada media tersebut, maka penulis merancang suatu aplikasi yang dapat melakukan pemesanan produk sebuah tempat makan melalui media telepon genggam.

Aplikasi ini memanfaatkan teknologi elektronik untuk melakukan akses informasi suatu tempat makan dan pemesanan (*commerce*) secara *mobile* dengan media telepon genggam (*mobile device*). Aplikasi ini menyediakan kemudahan untuk mengakses informasi secara *online* melalui sebuah ponsel, menyediakan sarana transaksi (pembelian maupun pembayaran) secara *online*. Pada sisi pelanggan aplikasi menyediakan fitur untuk dapat melihat menu apa saja yang ada di Pizza Hutt, dan fitur transaksi untuk pemesanan dengan memasukkan menu yang dipesan, jumlah yang dipesan dan jam untuk pengambilan (*take away*) dan langsung dikenakan pemotongan dana yang telah didepositkan sesuai total belanja. Sedangkan pada sisi administrator aplikasi menyediakan fitur yang dapat mengelola data pelanggan, data menu, serta data transaksi. Dengan aplikasi ini, transaksi dapat dilakukan dimana saja tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat.

Kata kunci : telepon genggam, *commerce*