

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memaksa kita untuk memasuki gaya hidup serba digital yang mengakibatkan kita tidak dapat terpisahkan dari perangkat elektronik. Gaya hidup serba digital ini tentu saja memberikan dampak yang sangat signifikan dalam kehidupan sehari-hari. Keberadaan teknologi sudah menjadi kebutuhan untuk berbagai sektor, seperti industri, pendidikan, perdagangan, pariwisata, bisnis, dan masih banyak lagi.

Semakin maraknya bisnis yang mulai memanfaatkan teknologi sebagai media promosi, memberikan pelayanan kepada pelanggan, tak terkecuali bisnis makanan atau restoran. Setiap restoran pasti selalu ingin memberikan pelayanan maksimal dan menumbuhkan rasa loyal pada pelanggannya. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, restoran-restoran mulai mengadakan layanan pesan antar yang dapat diakses darimanapun pelanggan berada. Hanya dengan bermodalkan internet, pelanggan dapat memesan menu apa saja yang diinginkan dan menu tersebut akan diantarkan oleh pihak restoran. Itulah mengapa layanan pesan antar seakan-akan menjadi primadona pada era digital ini.

Kondisi ini berbanding terbalik dengan para penjual yang berada di kantin organisasi. Penjual tersebut tidak memanfaatkan teknologi sebagai media promosi sehingga hanya dapat memasarkan barang dagangannya kepada seluruh *civitas* organisasi tempat penjual tersebut berada. Pada umumnya penjual tersebut tidak memiliki layanan pesan antar, sehingga *civitas* organisasi yang akan membeli barang dagangannya harus mendatangi kantin terlebih dahulu. Tetapi kondisi seperti itu justru merugikan *civitas* organisasi yang tidak memiliki waktu untuk pergi ke kantin dikarenakan sibuk atau hal lainnya. Berdasarkan permasalahan di atas, eatime! dirasa dapat menjadi sebuah solusi.

eatime! merupakan sebuah aplikasi pesan antar makanan berbasis Android yang dapat digunakan pada lingkungan organisasi. Aplikasi ini dapat digunakan oleh seluruh *civitas* organisasi sebagai *user* untuk memesan menu yang tersedia pada kantin organisasi. Selain memesan menu pada kantin organisasi tempat *user* bernaung, *user* juga dapat memesan menu pada penjual-penjual yang terdapat pada organisasi lainnya. Sebelum melakukan pemesanan, *user* dapat melihat-lihat menu mana yang akan dipesan dan yang tersedia, kemudian *user* melakukan pemesanan dengan menambahkan menu ke dalam keranjang dan mengisikan lokasi pengantaran untuk proses antar pesanan oleh penjual. Ketika pesanan telah diterima oleh *user* maka saldo eatime! cash yang dimiliki *user* akan berkurang.

eatime! cash merupakan salah satu fitur yang tersedia untuk mempermudah proses pembayaran transaksi yang dilakukan. eatime! cash berupa uang elektronik yang berada di dalam aplikasi sehingga *user* tidak membutuhkan uang tunai untuk proses pembayaran. Saldo eatime! cash diperoleh dengan cara *user* melakukan pembelian *voucher topup* yang tersedia ataupun dengan pemanfaatan tunjangan insentif makan yang diberikan oleh organisasi kepada *civitas* organisasinya.

eatime! dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan sistem *iterative incremental*. Peneliti memilih model *iterative incremental* karena dirasa dapat lebih mudah dekat dengan *user* karena setiap *iteration release* yang terjadi dari pengembangan aplikasi ini selalu meminta *feedback* dari *user* sehingga dapat memberikan kepuasan dan memenuhi kebutuhan yang sesuai dengan *user*.

Untuk mengetahui apakah aplikasi eatime! telah memiliki kualitas yang baik atau tidak, peneliti melakukan pengujian aplikasi dengan menggunakan metode McCall. Peneliti memilih metode McCall karena di dalam metode ini terdapat banyak faktor sebagai parameter penilaian dan juga telah banyak digunakan. Faktor yang diuji lebih fokus pada perspektif *product operation* yang terdiri dari faktor ketepatan (*correctness*), keandalan (*reliability*), efisien (*efficiency*), kegunaan (*usability*), dan integritas (*integrity*). Setelah melakukan pengujian aplikasi dengan menggunakan metode McCall yang melibatkan 12 responden secara acak, aplikasi eatime! mendapatkan nilai total kualitas sebesar 81,69% dengan predikat sangat baik.

Kata Kunci: eatime!, Android, Iterative Incremental, Aplikasi pesan antar, Organisasi, Pengujian Kualitas Perangkat Lunak, Metode McCall