

Aplikasi Untuk Pemesanan Martabak Berbasis Android Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD)

Divya Rachman Putra¹, Drs. Mahmud Imrona, M.T.², Sri Widowati, M.T.³

^{1,2,3}Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Bandung

¹dipoetra@students.telkomuniversity.ac.id, ²Mahmudimrona@telkomuniversity.ac.id,

³Sriwidowati@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Di zaman modern ini, internet termasuk ke dalam kebutuhan manusia terutama bagi penduduk Indonesia. Berdasarkan hasil survey, jumlah pengguna internet di Indonesia hingga bulan April 2019 mencapai 171 juta jiwa dan 60% diantaranya merupakan pengguna smartphone. Pengguna smartphone di Indonesia hingga saat ini masih didominasi oleh Android, karena android dinilai mudah dalam penggunaannya. Martabak Pinang Sebatang dan Nasi Goreng Aneka Racun merupakan PKL yang berjualan di kawasan Alfamart Cipamokolan Kota Bandung. Martabak Pinang Sebatang memiliki harga yang relatif terjangkau sedangkan nasgor Aneka Racun memiliki menu unik dibanding penjual nasi goreng lainnya sehingga kedua penjual ini ramai pembeli. Namun, hal tersebut memberikan masalah untuk kedua penjual yaitu panjangnya antrean yang membeli secara langsung. Dengan adanya kemajuan dibidang teknologi dan informasi, peneliti berinisiatif membuat aplikasi berbasis android mobile untuk mempermudah proses pemesanan makanan di kedua PKL tersebut. Maka dibuatlah aplikasi berbasis Android yang setidaknya dapat memangkas waktu proses transaksi mulai dari pemesanan hingga pembayaran. Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dan pengujian aplikasi ini menggunakan Quality in Use Integrated Measurement (QUIM). Dari hasil pengujian, disimpulkan bahwa aplikasi berhasil mengefisienkan waktu tunggu pelanggan di lokasi penjualan sebesar 89,05% untuk pemesanan di Martabak Pinang Sebatang dan 78,28% untuk pemesanan di Nasgor Aneka Racun sehingga aplikasi dapat dinyatakan berhasil.

Kata kunci : PKL, UCD, QUIM, skala likert