

ABSTRAK

Kesibukan sehari-hari sebagai mahasiswa secara akademik menyita perhatian yang lebih sehingga lebih banyak waktu selama di kampus dibanding di tempat tinggal. Di samping itu kebutuhan pokok sebagai manusia tetap harus dipenuhi untuk mendukung berjalannya kewajiban yang diemban sebagai seorang mahasiswa. Dengan tujuan memecahkan problema yang terjadi pada masyarakat luas, banyak startup yang meluncurkan berbagai aplikasi baru sebagai solusi berbagai permasalahan. Universitas Telkom dengan jumlah mahasiswa lebih dari 20.000 menjadi contoh bahwa mahasiswa kerap menggunakan aplikasi dalam memenuhi kebutuhan pokok. Di tengah ledakan pemakaian aplikasi sebagai solusi praktis untuk memesan makanan, masih ada mahasiswa yang menggunakan *delivery* makanan secara konvensional yaitu dengan mengumpulkan brosur makanan yang disebar dan dilekatkan pada pintu kamar asrama atau kosan. Frekuensi penggunaan layanan *delivery* secara konvensional juga memiliki presentase yang cukup besar. Ekspektasi mahasiswa Universitas Telkom pada aplikasi yang sudah ada pun banyak yang belum terpenuhi mengingat cakupan aplikasi yang luas dan tidak dikhususkan untuk mahasiswa. Penelitian ini bertujuan membuat modul pemesanan dan pengelolaan pesanan pada aplikasi *Call Me* berbasis Android bagian *customer* dan penjual menggunakan metode prototyping dan bisnis *Call Me* menggunakan *hooked model* supaya menjadi *habit-forming aplikasi customer dan penjual* yang dapat digunakan sebagai portal makanan sebagai pusat interaksi *customer* dengan penjual. Hasil dari pengujian, menunjukkan bahwa sistem sudah sesuai dengan perancangan dan kebutuhan pengguna.

Kata kunci : Hooked Model, Prototyping, Portal Makanan, Android