

# **Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android Menggunakan Metode UCD (*User Centered Design*)**

Sandi Triana H<sup>1</sup>, Mahmud Imrona M.T<sup>2</sup>

, Sri Widowati M.T<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Informatika Universitas Telkom, Bandung

<sup>1</sup>[Sanditriana@students.telkomuniversity.ac.id](mailto:Sanditriana@students.telkomuniversity.ac.id), <sup>2</sup>[Mahmudimrona@telkomuniversity.ac.id](mailto:Mahmudimrona@telkomuniversity.ac.id),

<sup>3</sup>[Sriwidowati@telkomuniversity.ac.id](mailto:Sriwidowati@telkomuniversity.ac.id)

## **Abstrak**

Memesan makanan adalah kegiatan yang sudah pasti dilakukan oleh semua orang untuk bertahan hidup. Dengan majunya teknologi dan informasi peneliti berinisiatif membuat aplikasi berbasis *android mobile* untuk mempermudah proses pemesanan makanan. Dibuatlah aplikasi Android yang setidaknya dapat memangkas waktu konsumen dalam proses transaksi pembelian mulai dari pemesanan makanan hingga pembayaran. Selain itu diharapkan juga pembuatan aplikasi ini dapat memajukan kualitas dari Rumah Makan Sang Palito Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yakni metode *UCD (User Central Design)* dengan mengutamakan tujuan, kebutuhan dan keinginan pengguna. Dengan demikian dapat dihasilkan aplikasi yang mudah digunakan oleh pengguna dan menghasilkan kemudahan dalam sistem jual beli makanan di Rumah Makan Sang Palito. Metode Pengujian QUIM yang merupakan tahap evaluasi terhadap rancangan aplikasi yang diharapkan dapat menghasilkan aplikasi yang mendekati sempurna sesuai kebutuhan pengguna.

**Kata Kunci :** Android, Aplikasi, Rumah makan, UCD (*User Centered Design*), QUIM