

ABSTRAK

PERANCANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI *MOBILE* DAN MODEL BISNIS UNTUK PEMESANAN OLEH-OLEH KHAS BANDUNG

Di tahun 2018 ini, Disbudpar Kota Bandung menargetkan kunjungan wisatawan sekitar 7,5 juta. Hal ini merupakan peluang yang besar bagi masyarakat Bandung dan dapat menjadi roda penggerak perekonomian lokal. Dengan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh beberapa wisatawan, seperti pegawai yang melakukan *meeting* sekaligus wisata, mereka tidak dapat melihat dan mencoba tempat oleh-oleh di Bandung satu persatu. Dengan berkembangnya teknologi dan internet, diharapkan hal tersebut dapat mengatasi permasalahan yang dialami. Statistik pengguna internet pada mobile di Indonesia saat ini terdapat 63,1 juta orang yang menggunakan internet melalui *mobile*. Karena banyaknya jumlah pengguna teknologi mobile, penulis menjadikan ini sebagai landasan pemilihan *platform mobile*. Berdasarkan fenomena itu, penulis akan membuat perancangan purwarupa aplikasi *mobile* untuk pemesanan oleh-oleh khas Bandung melalui metode observasi, studi pustaka, wawancara, dan analisis. Aplikasi *mobile* ini diharapkan dapat mempermudah para wisatawan dalam membeli oleh-oleh serta menjadi jembatan para pelaku UKM kota Bandung dengan pasar yang ada.

Kata kunci : *prototype*, *mobile*, aplikasi, souvenir, Bandung