

## 1. Pendahuluan

### Latar Belakang

Di zaman modern ini, internet merupakan hal yang masuk ke dalam kebutuhan penduduk Indonesia. Dibuktikan dari hasil studi Polling Indonesia yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia sampai bulan April 2019 sudah mencapai 171 juta jiwa (64,8% dari jumlah penduduk Indonesia). Hasil studi menunjukkan bahwa alat untuk mengakses internet sebanyak 60% menggunakan smartphone [1]. Pasar smartphone di Indonesia hingga saat ini masih didominasi oleh Android. Android telah menguasai lebih dari 90% pasar smartphone di Indonesia [2].

Dalam penelitian ini, peneliti mengangkat dua pedagang kaki lima (PKL) yang menjual martabak bernama Pinang Sebatang dan menjual nasi goreng yang bernama Nasgor Aneka Racun. Martabak Pinang Sebatang memiliki kelebihan yaitu harga jual yang relatif terjangkau. Nasgor Aneka Racun memiliki menu unik dan jarang dijual oleh penjual nasi goreng lainnya. Dari masing - masing kelebihan dan keunikan yang dimiliki, membuat kedua penjual ini ramai didatangi pembeli setiap malamnya. Hal positif tersebut juga memberikan suatu masalah untuk kedua penjual ini yaitu panjangnya antrean pembeli yang diakibatkan karena pembuatan martabak dan nasi goreng yang dilakukan secara dadakan saat ada pesanan dari pembeli yang datang. Pembeli harus menunggu antrean pesannya dengan waktu yang cukup lama.

Dengan kemajuan di bidang 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. Sehingga konsumen dapat melakukan sistem booking untuk pemesanan martabaknya tanpa perlu datang ke tempat terlebih dahulu. Dalam pembuatan aplikasi ini peneliti memilih untuk menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dan pengujian aplikasi ini peneliti ingin menggunakan *Quality in Use Integrated Measurement* (QUIM) testing. Hal ini dikarenakan metode UCD itu berfokus pada tampilan antar muka dengan tujuan agar aplikasi yang dihasilkan dapat digunakan sesuai kemampuan dari calon pengguna.

### Topik dan Batasannya

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah aplikasi berbasis Android dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD) yang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna aplikasi pemesanan dan bagaimana mengevaluasi aplikasi pemesanan dengan menerapkan model *Quality in Use Integrated Measurement* (QUIM)

### Tujuan

Tujuan dalam Penelitian ini adalah membuat aplikasi pemesanan makanan berbasis Android dengan metode *User Centered Design* (UCD) yang sesuai dengan kebutuhan dari calon pengguna aplikasi dan mengevaluasi aplikasi dengan menerapkan model *Quality in Use Integrated Measurement* (QUIM)