

ABSTRAK

Pengguna internet semakin meningkat termasuk di dunia pendidikan khususnya di universitas. Saat ini hampir semua mahasiswa selalu menggunakan berbagai jenis *gadget* yang terhubung dengan internet untuk mengakses informasi baik yang bersifat akademik maupun non-akademik. Untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti makanan, sebagian besar mahasiswa masih memesan makanan menggunakan cara konvensional melalui sms/telpon. Namun, setelah diteliti tidak semua mahasiswa mempunyai pulsa untuk melakukan pemesanan makanan melalui sms/telpon tetapi mereka mempunyai paket data internet. Mahasiswa yang mempunyai paket data lebih memilih memesan makanan melalui aplikasi pemesanan makanan *online* melalui aplikasi *mobile*. Kenyataannya tidak semua mahasiswa merasa puas dengan layanan yang diberikan aplikasi makanan *online* ini karena harga yang diterapkan jauh lebih mahal dari harga normal tempat makan. Melihat masalah ini, maka perlu dibangun sebuah *software* pemesanan makanan yang tidak membebankan harga kepada *customer*.

Pembangunan *software* menggunakan metode *prototyping* yang dimulai dengan melakukan survei kebutuhan *user* terhadap *software* yang akan dirancang. Setelah mendapatkan data dan hasil yang dibutuhkan, maka *software* akan dibangun, apabila *prototype* yang dibangun belum sesuai dengan harapan maka pembangunan *software* akan diulangi hingga memenuhi kebutuhan *user*.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi pemesanan makanan berbasis Android yang dapat digunakan mahasiswa untuk memesan makanan dengan fitur *in-app chat*, fitur *top up* dan status *order* untuk memudahkan pengguna dan penjual saat melakukan transaksi pemesanan makanan di kawasan Telkom University.

Kata kunci : Android, pemesanan makanan, *prototyping*, *startup*, *technopreneurship*