

INTISARI

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia telah berhasil merevolusi berbagai sektor, termasuk sektor jasa. Industri jasa telah mengadopsi pemanfaatan *e-commerce* untuk mendukung operasional dan pemasaran, namun belum ada *platform* yang menawarkan pemesanan tempat pertemuan (*meeting*) secara *online*. Tempat *meeting* merupakan komponen penting yang mempengaruhi efisiensi dan produktivitas pekerjaan secara signifikan. Pada penelitian terdahulu, aplikasi MeetingYuk hanya dapat digunakan pada piranti Android saja. Berangkat dari keterbatasan tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi piranti bergerak pemesanan tempat *meeting* yang dapat dioperasikan pada perangkat iOS dan Android.

Aplikasi MeetingYuk dikembangkan secara *cross-platform* dengan menggunakan *framework* Flutter dan metode Agile. Pengujian *black box* dilakukan untuk menguji fungsionalitas dan kompatibilitas aplikasi. Pengujian *System Usability Scale* (SUS) dilakukan untuk menguji kebergunaan aplikasi. Dari hasil pengujian, diketahui bahwa aplikasi MeetingYuk dapat dioperasikan pada platform Android versi 12,13 dan iOS versi 16, 17, sehingga aplikasi dinilai dapat menjangkau pengguna yang lebih luas. Aplikasi telah berjalan dengan baik secara fungsional, yang dibuktikan dengan 52 dari 56 skenario telah berhasil dijalankan yang mencakup *test case login*, *register*, menu *home*, menu *explore*, menu *history*, menu *profile*, menu *booking merchant*, menu *place merchant*, dan menu *profile merchant*. Aplikasi dinilai layak dalam kebergunaan dengan mendapatkan predikat *good* dalam kategori *adjective* dengan skor SUS 78,3 pada perangkat android dan 79 pada perangkat iOS.

Kata kunci: pemesanan tempat *meeting*, aplikasi piranti bergerak, flutter, *cross-platform*.

ABSTRACT

The development of information and communication technology in Indonesia has transformed various industries, including the service industry. The service industry has adopted e-commerce to assist the flow of operations and marketing. However, there are currently no platforms offering online meeting room reservations. A meeting room is an essential component that significantly affects the efficiency and productivity of work. In previous research, the MeetingYuk application could only be used on Android devices. In an effort to overcome its previous limitations, this study focuses on the development of a mobile application for meeting room reservations that can be operated on both iOS and Android devices.

The MeetingYuk application was developed with cross-platform development using the Flutter framework and the Agile method. Black box testing was carried out to test the functionality and compatibility of the application. In addition, the System Usability Scale (SUS) testing was conducted to assess the usability of the application. The test results showed that the MeetingYuk application could be operated on Android versions 12 and 13, and iOS versions 16 and 17, allowing the application to reach a wider range of users. Functionally, the application performed well, as evidenced by 52 out of 56 scenarios that were successfully executed, covering test cases for login, register, home menu, explore menu, history menu, profile menu, booking merchant menu, place merchant menu, and profile merchant menu. The application also proved to be useful, obtaining a 'good' rating in the 'adjective' category with a SUS score of 78.3 on Android devices and 79 on iOS devices.

Keywords: *meeting room reservations, mobile application, flutter, cross-platform.*