

ABSTRAK

Evaluasi *Usability* Pada Aplikasi Dolan Banyumas Menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough*

Oleh

RIZKYNA SEKAR KISVIANTARI

19102184

Berbagai aspek kehidupan dipengaruhi oleh pesatnya kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi di era globalisasi saat ini. Keberadaan teknologi juga memunculkan banyak hal baru seperti adanya internet. Adanya kemajuan-kemajuan tersebut membuat masyarakat Indonesia tidak lepas dari pemanfaatannya. Memanfaatkan kemajuan teknologi yang dapat meningkatkan pariwisata adalah salah satu dari banyak promosi yang bertujuan mendorong pertumbuhan pariwisata Indonesia. Hal tersebut membuat Dinas Kepemudaan, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas melakukan inovasi dengan menyediakan aplikasi bernama Dolan Banyumas. Selain karena aplikasi ini masih dalam tahap pengembangan, berdasarkan pengamatan yang dilakukan di Google PlayStore serta wawancara yang dilakukan kepada salah seorang pengguna aplikasi ini, ditemukan bahwa pengguna merasa kurang puas dalam menggunakan aplikasi dikarenakan tampilan yang kurang menarik, fitur yang susah digunakan, dan masih adanya error. Tujuan dilakukan penelitian ini yaitu mengevaluasi usability aplikasi serta memberikan rekomendasi perbaikan terhadap aplikasi Dolan Banyumas dengan menggunakan metode Cognitive Walkthrough. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh hasil yaitu tingkat success rate sebesar 93%, error rate 8%, dan membutuhkan rata-rata 140 detik untuk menyelesaikannya. Adapun rekomendasi yang diberikan terletak pada halaman pemesanan bus, rekomendasi tempat wisata, penggantian password, dan tampilan logout.

Kata kunci: Aplikasi, Cognitive Walkthrough, Teknologi, Usability, Wisata