

## ABSTRAK

### EVALUASI *USABILITY* PADA APLIKASI BINAR ACADEMY MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE* DAN *COGNITIVE WALKTHROUGH*

Oleh

Rido Hot Tua Simamora 19102286

Aplikasi Binar Academy merupakan salah satu produk dari transformasi pembelajaran manual ke digital. Aplikasi *edutech* ini bertujuan sebagai sarana penyaluran informasi untuk meningkatkan pengembangan pengetahuan masyarakat. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur didalamnya yang tentunya membantu pengguna dalam memberikan edukasi dalam jarak jauh. Aplikasi Binar saat ini (Januari 2023) sudah memiliki total unduhan lebih dari 500.000 unduhan. Berdasarkan ulasan yang ada pada Google Playstore, masih ditemukam berbagai masalah yang ada pada aplikasi tersebut, seperti *wasting time*, *forced close*, *error* dsb. Berdasarkan permasalahan dalam ulasan tersebut maka perlu dilakukan evaluasi *usability* terhadap aplikasi guna perbaikan kedepannya. Pada evaluasi ini, digunakan metode *system usability scale* dengan melibatkan total 30 responden untuk menguji kepuasan pengguna, serta metode *cognitive walkthrough* dengan 5 responden untuk menguji kemudahan dalam mempelajari sistem, tingkat kesalahan, dan efisiensi penggunaan.. Tahap awal yang dilakukan adalah mengidentifikasi masalah pada objek aplikasi Binar Academy. Tahap selanjutnya adalah melakukan studi literatur berkaitan dengan metode SUS dan CW, dilanjutkan dengan pengumpulan data dengan menggunakan kuisioner SUS dan skenario *testing* CW yang nantinya hasil dari pengumpulan data akan dianalisis dan diolah sehingga menghasilkan skor SUS dan hasil skenario *testing* dengan skenario yang sudah ditentukan. Dari hasil evaluasi, ditemukan bahwa sebagian besar pengguna mengalami kesulitan dalam menggunakan Binar Academy. Skor rata-rata SUS adalah 63,17, menunjukkan tingkat kepuasan yang berada pada kategori "*good*". Evaluasi dengan metode *Cognitive Walkthrough* juga mengungkapkan adanya hambatan dalam penggunaan aplikasi dan menyelesaikan tugas tertentu. Kesimpulannya, Binar Academy perlu melakukan perbaikan antarmuka dan fungsi aplikasinya guna meningkatkan *usability* dan kepuasan pengguna. Dengan menerapkan perbaikan yang tepat berdasarkan temuan evaluasi, diharapkan aplikasi Binar Academy dapat menjadi lebih *user-friendly* dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik.

**Kata Kunci:** Binar Academy, *Usability*, *System Usability Scale*, *Cognitive Walkthrough*