

ANALISIS *USABILITY* PADA APLIKASI SNIVER DENGAN MENGGUNAKAN METODE *COGNITIVE WALKTHROUGH* (CW)

BRYAN PUTRA PAMUNGKAS

Abstrak

Aplikasi Sniver merupakan aplikasi berbasis web yang dimiliki oleh PT. Perum Peruri dimana aplikasi tersebut untuk melakukan penilaian kepada pengemudi yang nantinya data yang diolah akan menjadi salah satu acuan untuk pengambilan keputusan saat melakukan evaluasi. Aplikasi Sniver diluncurkan pada bulan Januari 2020 sehinggalan perlu diuji kembali tingkat *usability* setelah digunakan oleh pengguna. Metode yang digunakan dalam melakukan pengujian atau analisis *usability* ini adalah *Cognitive Walkthrough*, dimana metode tersebut bertujuan untuk mencari hasil persentase pada tingkat efektivitas dan efisiensi serta penyebaran kuesioner untuk mengetahui tingkat kepuasan responden terhadap aplikasi Sniver. Responden untuk penelitian berjumlah 15 orang dimana responden merupakan pegawai PT. Perum Peruri serta dipilih secara acak. Setelah melakukan pengujian atau analisis *usability* didapatkan hasil bahwa tingkat efektivitas sebesar 81,1% dan efisiensi 72,4% serta terdapat 4 permasalahan ketika melakukan uji *usability*. Rekomendasi perbaikan pada aplikasi Sniver hanya berupa rekomendasi perbaikan antarmuka.

Kata Kunci: Aplikasi Sniver, *usability*, *Cognitive Walkthrough*

USABILITY ANALYSIS IN SNIVER APPLICATION USING COGNITIVE WALKTHROUGH (CW) METHOD

BRYAN PUTRA PAMUNGKAS

Abstract

Sniver application is a Web-based application owned by PT. Perum Peruri where the application to assess the driver who later processed data will be one of the references for decision making when evaluating. The Sniver application was launched in January 2020 so that it needs to be retested after use by the user. The method used to perform this usability test or analysis is the Cognitive Walkthrough, in which the method aims to find percentage outcomes at the effectiveness and efficiency levels as well as the deployment of questionnaire to determine the level of respondent satisfaction in the Sniver application. Respondents for the study amounts to 15 people we're respondents of PT. Perum Peruri and selected randomly. After testing or usability analysis obtained the results that the effectiveness rate is 81.1% and efficiency 72.4% and there are 4 problems when conducting usability testing. Repair recommendations in the Sniver app are only recommendations of interface improvements.

Keywords: Sniver application, usability, Cognitive Walkthrough