

ABSTRAK

EVALUASI USER EXPERIENCE PADA MEDIA SOSIAL SESTYC MENGUNAKAN METODE COGNITIVE WALKTHROUGH

RAKA SULTHONUDDIN AHMADSYAH – 1157050134

Jurusan Teknik Informatika

Sestyc merupakan aplikasi media sosial baru asal Indonesia yang berbasis *mobile* dan sudah memiliki user aktif. Namun, UI (User Interface) yang ada pada fitur Sestyc masih membuat para pengguna bingung dan merasa kurang nyaman untuk mereka gunakan, hal ini bisa di lihat dari banyaknya review negatif pada playstore dan appstore. Padahal, User Interface sangat berpengaruh pada pengalaman pengguna (*user experience*) dan sangat penting untuk kesuksesan sebuah aplikasi agar dapat bertahan di pasaran terutama pada jenis aplikasi yang baru saja dirilis. Maka dari itu diperlukan sebuah evaluasi tentang usability pada aplikasi Sestyc agar aplikasi tersebut dapat terus dikembangkan.

Metode *Cognitive Walkthrough* dipilih sebagai metode evaluasi dengan tiga parameter pengujian yaitu efektifitas, efisiensi, dan kepuasan. Peneliti Menentukannya karena dirasa sangat cocok digunakan pada aplikasi Sestyc yang masih tergolong aplikasi baru, dengan metode ini peneliti dapat mengetahui proses kognitif pengguna ketika pertama kali menggunakan sistem. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa fitur posting memiliki presentase penyelesaian tugas terendah dan rentang waktu pengerjaan paling lama, yang berarti masih banyak pengguna yang kesulitan dan kebingungan untuk menggunakan fitur posting tersebut. Dalam parameter kepuasan, peneliti menggunakan skor SUS untuk mengetahui peringkat Setyc, dan hasilnya menunjukkan bahwa sestyc memiliki skor 62 yang berarti aplikasi sestyc masih dapat diterima oleh penggunanya.

Kata Kunci : *User Interface, User Experience, evaluasi usability, Cognitive walktrough,*