

ABSTRAK

Aplikasi KulinerKu merupakan sebuah *marketplace* jual beli makanan online yang penggunaannya cukup cepat dengan cara memesan langsung *men-direct* ke aplikasi Whatsapp. Tetapi menurut review yang di baca dalam situs pengunduhan resmi Google play dan wawancara bersama CEO dari aplikasi KulinerKu bahwa aplikasi ini masih memiliki kekurangan diantaranya alur kerja kurang baik, proses registrasi yang membingungkan, terdapat fitur yang kurang memenuhi keinginan pengguna sehingga membuat pengguna terhambat dalam menyelesaikan tujuannya. CEO aplikasi KulinerKu menginginkan permasalahan pada aplikasi KulinerKu terselesaikan sehingga pengguna dapat mencapai tujuannya tanpa hambatan. Dalam hal tersebut evaluasi *usability* dapat mengevaluasi permasalahan pada aplikasi KulinerKu secara menyeluruh dengan pengujian dilakukan langsung terhadap responden. Pengujian dilakukan dengan cara mengerjakan *task scenario* dan pengisian kuesioner dengan digunakannya teknik *Concurrent Think Aloud* sebagai proses pengujian pada aplikasi dan *USE Questionnaire* yang mengukur parameter *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*. Proses pengujian ini dilakukan dua kali dimana pengujian pertama untuk menilai tingkat *usability* dan menemukan permasalahan pada aplikasi KulinerKu sehingga diperoleh *insight* untuk dilakukan rekomendasi perbaikan dalam bentuk *prototype* dan pengujian kedua untuk mengukur hasil rekomendasi perbaikan yang telah dilakukan sehingga didapatkan nilai *usability* akhir. Hasil nilai *usability* pada saat aplikasi KulinerKu belum mengalami perbaikan sebesar 48.82% yang masuk kedalam kategori “cukup layak” dan nilai *usability* setelah mengalami rekomendasi perbaikan sebesar 81.03% yang masuk kedalam kategori “sangat layak”

Kata Kunci: evaluasi usability, use questionnaire, concurrent think aloud, software testing life cycle