**Heuristic Evaluation**

Evaluasi adalah tes yang dilakukan untuk mengetahui tingkat penggunaan dan fungsionalitas sistem. Evaluasi dilakukan untuk memastikan kebutuhan user telah terpenuhi dan untuk melihat apakah hasil rancangan dengan proses uji coba sistem yang telah dibuat sudah sesuai dengan user. Evaluasi heuristik adalah tes yang dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan *interface*. Orang yang mengembangkan metode ini pertama kali adalah Jakob Nielsen. Evaluasi heuristik lebih populer daripada evaluasi lain karena lebih cepat, mudah, dan murah dalam implementasinya.

Nielsen Heuristics:

1. Match the real world

Sistem yang digunakan harus sesuai dengan penggunanya. Menggunakan kata, kalimat dan konsep yang biasa digunakan oleh penggunanya.

1. Consistency and standard

Pengguna tidak perlu bertanya lagi mengenai perbedaan pemahaman pada sebuah kata dan kalimat, situasi dan aksi. Semua harus mengikuti standar yang ada.

1. Help and documentation

Sistem harus memiliki dokumentasi yang relevan dan fitur help yang baik, untuk memudahkan pengguna dalam mempelajari segala sesuatu yang terkait dengan sistem

1. User control and freedom

Pengguna harus dapat secara bebas memilih dan melakukan pekerjaan sesuai kebutuhannya. Pengguna harus dapat mengambil keputusannya sendiri.

1. Visibility of system status

Sistem harus selalu menginformasikan kepada pengguna apa yang sedang terjadi melalui pesan yang baik dan waktu yang tepat.

1. Flexibility and Efficiency

Bagaimana membuat sistem yang dapat mengakomodasi pengguna yang sudah ahli dan pengguna yang masih pemula.

1. Error prevention

Merancang sistem yang mencegah terjadinya kesalahan lebih baik daripada merancang pesan yang dapat menampilkan kesalahan.

1. Recognition, not recall
2. Error reporting, diagnosis, and recovery
3. Aestetic and minimalist design

Sistem hanya menampilkan informasi yang relevan, informasi yang tidak relevan dapat mengurangi visibility dan usability dari sistem.

Cara melakukan evaluasi heuristik yang pertama adalah menemukan dan menyatakan setiap masalah dengan heuristik. Yang kedua adalah mencatat semua masalah secara detail. Selanjutnya adalah lakukan pemeriksaan terhadap keseluruhan interface untuk mengenali software dan fokus terhadap evaluasi desain *interface* secara detail. Yang terakhir adalah terapkan lebih dari satu heuristik, jangan hanya satu heuristik saja.

Menggunakan banyak evaluator ketika melakukan heuristik evaluation sangat bagus. Karena belum tentu setiap evaluator dapat menemukan keseluruhan masalah, sehingga dengan menggunakan evaluator lebih dari satu dapat menemukan banyak masalah. Menggunakan step-step di user testing untuk melakukan evaluasi tidap method di *iterative design cycle* juga dapat membantu heuristik evaluation lebih baik.

Tahap-tahap dalam melakukan heuristik evaluation:

1. Pre-Evaluation Training

Berikan evalutors *domain knowledge* yang dibutuhkan informasi di dalam skenario

1. Evaluation

Setiap individu mengevaluasi dan memberikan kesimpulannya

1. Severity rating

Menentukan prioritas masalahnya, pertama dapat diselesaikan secara individu kemudian dalam tim. Memberikan rating 0-4, semakin besar rating menunjukan masalahnya harus segera diselesaikan.

1. Debriefing

Melakukan review bersama design team.

**Heuristic** **Design**

Heuristic design merupakan metode yang dapat dilakukan untuk menentukan desain UI yang akan digunakan dengan mempertimbangkan desain-desain lainnya.

Sepuluh design heuristics:

1. Understanding
2. Consitency

* Konsistensi layout
* Konsistensi nama
* Konsistensi pilihan (Yes/No)

1. Use familiar methapors and language
2. Clean and functional design
3. Action
4. Freedom
5. Flexibility

* Flexible shortcut
* Defaults with option
* Ambient information
* Proactivity
* Recommendations
* Keep it relevant

1. Recognition over recall

* Avoid codes
* Avoid Extra hurdles
* Previews

1. Feedback
2. Show status

* Time
* Space
* Change
* Action
* Next steps
* Completion

1. Prevent Errors

* Prevent data loss
* Prevent confusing flow
* Find
* Prevent bad data

1. Support Error Recovery

* Make the problem clear
* Provide a solution
* Show path forward
* Provide an alternative
* Recognize error

1. Provide Help

* Learning with example
* Help clearly
* Offer options
* Help people have fun

Soal

1. Evaluasi heuristik adalah tes yang dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan *interface.* (B/S)
2. Yang termasuk ke dalam Nielsen Heuristics adalah…
3. Shotcuts
4. Feedback
5. Consistency and standard
6. Flexibility and Efficiency
7. Aestetic and minimalist design
8. 1. Debriefing

2. Pre-evaluation training

3. Severity

4. Evaluation

Urutan yang benar dalam melakukan evaluasi heuristik adalah…

1. 1-2-3-4
2. 3-4-2-1
3. 2-4-3-1
4. 1-3-4-2
5. 4-3-2-1
6. Freedom, flexibility, dan recognition over recall termasuk dalam kelompok…
7. Understanding
8. Action
9. Feedback

Referensi:

<https://www.youtube.com/watch?v=YZq7nKR9BWw&t=3s>

<https://www.youtube.com/watch?v=gSm6bOw-KcQ&t=6s>

<https://www.youtube.com/watch?v=Hi6YO1tTqTk&t=2s>

<https://www.youtube.com/watch?v=tLFrVe4o_98&t=18s>

<https://www.slideshare.net/mobile/isnangunner/evaluasi-teori-heuristiin-di-sistem>

<http://fitrijuariah.blogspot.co.id/2015/06/evaluasi-heuristik.html>

<http://yenniversary.blogspot.co.id/2014/05/imk-jenis-jenis-evaluasi-usability.html>