

**Tabel Evaluasi Heuristik**

<b>Prinsip Heuristik Nielsen</b>	<b>Evaluasi</b>	<b>Severity</b>	<b>Perbaikan</b>
Visibility of System Status	Loading screen selama aktivitas(pindah materi,pindah soal)	3	Menggunakan indicator loading visual yang menarik,tampilkan progress bar yang jelas selama kuis
Match Between System and the Real World	Ikon tombol yang kurang dikenal dengan mata anak, bahasa yang terlalu rumit	4	Ikon yang mudah dikenali, bahasa yang sederhana dan langsung
User Control and Freedom	Anak kesulitan/bingung saat navigasi dalam aplikasi	4	Visual yang membantu anak navigasi, tombol “Home” yang jelas dan selalu terlihat untuk kembali ke beranda
Consistency and Standards	Layout desain inkonsisten uang selalu berubah antar bagian	4	Memilih style yang sederhana(warna tombol,font,gaya ikon).Pola navigasi konsisten,gunakan konsep yang sama di seluruh aplikasi
Error Prevention	Anak tanpa tidak sengaja keluar dari materi/kuis/latihan tanpa konfirmasi ulang dan membuat progress hilang	4	Tombol penting harus dikonfirmasi ulang sebelum di klik lagi,auto-save progress anak saat melakukan aktivitas
Recognition rather than recall	Anak terpaksa mengikut jalur belajar linear	2	Menyediakan pre-test di setiap awal materi untuk mengukur pemahaman anak dengan materi
Flexibility and Efficiency of Use	Anak harus mengingat Langkah-langkah untuk mencapai suatu fitur, tidak jelas sedang berada di materi mana	2	Gunakan ikon/visual yang memorable untuk fitur/topik, menggunakan header untuk menunjukan lokasi
Aesthetic and minimalist design	Elemen visual yang terlalu overwhelming bagi anak,teks tidakbisa di baca karena kontras/font buruk	4	Gunakan warna cerah dan ilustrasi menarik secara terarah, jangan berlebihan. Prioritaskan elemen penting dan pilih font yang mudah dibaca anak
Help users recognize, diagnose, recover from errors	Jawaban salah oleh anak tidak diberi alasan	3	Beri pesan feedback konstruktif saat jawaban salah
Help and Documentation	Tidak ada panduan aplikasi yang bisa dilihat oleh anak/orang tua	2	Memberi panduan secara kontekstual dan visual, sediakan tur singkat saat pertama kali membuka aplikasi