

Aspek Usability	Tujuan
Efektivitas	Pengguna (anak) dapat menyelesaikan aktivitas belajar tanpa kesalahan, Anak berhasil memilih kelas, materi, dan kuis dengan benar
Efisiensi	Navigasi sederhana dan jelas, Fitur pencarian mempermudah akses materi, diharapkan Pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan cepat dan langkah minimal.
Learnability	Anak cepat memahami cara menggunakan aplikasi meskipun baru pertama kali
Memorabilitas	Anak mudah mengingat cara penggunaan meskipun jarang memakai aplikasi
Kepuasan	Tampilan menarik dan ramah anak, ada sistem reward seperti XP dan level, diharapkan anak merasa nyaman dan senang saat menggunakan aplikasi