

I denne oppgaven skulle vi evaluere og teste vår prototype på brukere i den målgruppen vi hadde valgt. Målgruppen vår bestod av privatpersoner og hjelpeorganisasjoner. Målet med evalueringen av prototypen er å undersøke hva som bør utformes/endres på nytt i prototypen vår.

Vi skal finne ut om prototypen er brukervennlig, nødvendig og hva som burde vært gjort annerledes. Meningen med brukertesting er å finne ut hvordan brukerne stiller seg til i om appen er bra å bruke, eller ikke. Vi er også interessert i å finne ut om appen er noe de har lyst til å bruke i fremtiden. Det er også viktig å undersøke om appen faktisk har en bruksfunksjon og hvordan design og utformingen av prototypen oppleves av brukerne.

Metode

Før vi valgte hvilken metode som passet til brukertesting av vår prototype satt vi oss sammen og gikk igjennom metoder som har blitt presentert i forelesning på Høgskolen i Østfold. Vi kom fort frem til at vi ikke kunne bruke en A/B testing da vi kun hadde en prototype, men ingen alternativer som kunne testes mot hverandre. Vår prototype er en app som brukere skal kunne bruke selv og vi ønsket i hovedsak å finne ut om hvordan funksjonaliteten til prototypen vår var. Vi kunne ha valgt en “sekund-test”, men vi kom frem til at dette ikke ville gi de dataene som vi ønsket da vi ønsket informasjon om funksjonalitet og design, samlet.

Da vi hadde lest om usability testing, fant vi ut at dette ville passe best for oss. Usability testing handler om å teste designet eller prototypen med mennesker fra målgruppen. Det handler om å observere brukerne utføre forskjellige oppgaver samtidig som de bruker prototypen (*What Is Usability Testing?*, 2016). Dette passet godt med tanke på målet knyttet til evalueringen av prototypen.

Deltakerne våre bestod som nevnt tidligere av privatpersoner og hjelpeorganisasjoner. Hjelpeorganisasjonene kontaktet vi på forhånd for å avtale tid om brukertesting, mens privatpersonene ble oppsøkt i en mer naturlig setting. Vi brukte da hovedsakelig usability testing med et innslag av geriljatesting. Grunnen til at vi valgte å teste hjelpeorganisasjoner var at de kjenner godt til problemstillingen som vår løsning ønsker å løse. De er også en del av brukergruppen som ville tatt i bruk appen, dersom det hadde vært en reell app. Privatpersonene som vi brukertestet på var tilfeldige personer som også er en del av målgruppen. Alle deltakerne i denne brukertesting hadde ulike alder og kjønn.

Brukertesten var forutbestemt hvor brukeren skulle gjøre en rekke oppgaver med et tidspress på to minutter. Grunnen til at vi valgte å gjøre det slik var for å undersøke om prototypen var enkel å forstå, altså om den var brukervennlig. Hvis deltakeren ikke hadde

klart de enkle oppgavene vi hadde laget knyttet til bruken av prototypen, ville det sagt noe om hvorvidt prototypen er enkel å bruke eller ikke. Sammen hadde vi utformet fem oppgaver som skulle gjennomføres trinnvis. Den første oppgaven var å lage seg en bruker og logge inn på appen, se figur 1 og 2. Den andre var å finne innstillingsikonet og bytte til darkmode, se figur 4 og 5. Videre skulle brukeren finne informasjon om frelsesarmeen for så å navigere seg til siden hvor man kan gi hjelp til andre, se figur 6 og 7. Til slutt skulle brukeren finne ut av hva man skulle gjøre for å kunne få hjelp/legge inn en henvendelse om hva man trenger hjelp til, se figur 8 og 9.

Før deltakerne skulle teste prototypen fikk de opplyst om at etter de hadde utført oppgavene, skulle de få oppfølgingsspørsmål, knyttet til brukervennligheten og designet av prototypen. Dette ble informert om på forhånd for å sikre at deltakerne hadde dette i bakhodet under testingen. Vi informerte også at de hadde et tidspress på to minutter for å fullføre alle de gitte oppgavene. Oppfølgingsspørsmålene handlet om hvordan brukeren opplevde det å navigere seg rundt i prototypen, om det var noe med utformingen de ikke forsto eller som de mente kunne vært gjort på en annen måte, og om hvorvidt tilleggsfunksjoner som darkmode er en nødvendighet. Til slutt spurte vi om en slik app var noe de kunne tenke seg å bruke om den skulle bli en realitet.

Resultat

Av de fem ulike brukerne, klarte alle å gjennomføre oppgavene de fikk av oss innen tidsfristen på to minutter. Etter brukertesting fikk de oppfølgingsspørsmålene. Det var litt varierende tilbakemeldinger på de ulike spørsmålene som ble presentert til dem.

Det første spørsmålet brukerne fikk, handlet om hvordan de opplevde navigasjonen, altså hvor brukervennlig og enkelt det var å navigere seg rundt i prototypen. Samlet sett var tilbakemeldingene positive, og alle syntes det var lett å finne fram, og navigere seg rundt. Det eneste vi fikk tilbakemelding på her var størrelsen på navigasjonsbaren. Flere av brukerne syntes denne var stor og kunne til fordel være mindre. Noen av deltakerne mente også at ikonene på navigasjonsbare var for store og kunne til fordel også vært mindre.

Det andre spørsmålet var ganske åpent. Det handlet om hvorvidt de syntes noe var vanskelig eller ikke intuitivt. Ingen av brukerne beskrev noe som vanskelig, og syntes det meste var lagt opp på en intuitiv måte. Noen av brukerne opplevde prototype-feil, eller «glitches» som gjorde noen funksjoner litt forvirrende. Dette ble likevel ikke sett på som noe som gjorde det ble vanskelig, og ikke noe som ville vært et problem i en fullverdig app.

Det tredje spørsmålet handlet om utforming, hvor fokuset lå på teksttype og farger. Flere av brukerne påpekte fargebruken og teksttypen. Brukerne mente at fargebruken var litt

grå, og at en bedre teksttype kunne vært valgt. De syntes at bokstaver som «æ, ø, å», ikke passet helt inn med den fonten som vi hadde brukt.

Det fjerde spørsmålet handlet om brukerne hadde noe positivt eller negativt å si om opplevelsen de hadde under brukertesten. Vi opplevde da å få mye av det samme som tidligere har blitt nevnt. Vi fikk også tilbakemelding på at mellomrommet mellom «gi hjelp»-boksene kunne vært større og en mente at vi burde ha flere bilder.

Det femte spørsmålet omhandlet muligheten rundt dark-mode. Her så vi en tydelig forskjell på aldersgruppene. Vi opplevde at brukerne under 25 følte at dark-mode var et «must» og at dette nesten burde vært standard for en eventuell app. Brukerne over 25 mente at dette var en nyttig funksjon å ha, blant annet på kvelden, men likevel ikke like viktig som brukerne under 25. På den andre siden mente brukerne over 40 at dark-mode var en funksjon som de ikke syntes var nyttig i det hele tatt, hvor de mente at vi ikke burde bruke energi for å implementere dette.

Det sjette spørsmålet var litt direkte, hvor vi spurte hva brukerne tenkte kunne vært designet eller gjort annerledes. Tilbakemeldingene her var blant annet at vi kunne fått det litt mer moderne. Ellers var det mye av det samme som tidligere påpekt.

Det syvende og siste spørsmålet var om brukerne eventuelt kunne tenke seg å bruke en slik app. Hvis vi begynner med målgruppen på under 25 år, fikk vi en tilbakemelding som er veldig relaterbar og forståelig. Brukerne under 25 sa at de mest sannsynlig ikke ville tatt en slik app i bruk, hvor argumentet var at de hadde nok med seg selv, grunnet økonomien som student. Både brukerne over 25 og 40 var både åpne for å bruke en slik app, og var veldig positivt innstilt til ideen.

Konklusjon

Basert på svarene vi fikk på oppfølgingsspørsmålene som er beskrevet ovenfor, har vi kommet fram til et par ting vi ville endret dersom vi skulle jobbet videre med denne prototypen.

En av tingene vi ville endret var navigasjonsbaren. Etter tilbakemeldingene fra brukertestene har vi innsett at den tar opp litt for mye plass og ikonene er for store, se figur 3. Ved å gjøre denne mindre vil man lettere kunne ha fokuset over på innholdet i appen og den vil ha en mer elegant utforming.

En annen ting vi ville ha endret er fargene og teksttypen som en brukt generelt i prototypen, se figur 6. I denne versjonen av prototypen var fargebruken veldig ensformig og det var mye grått, ved å legge til flere farger, eventuelt å endre på de som er der fra før, vil det

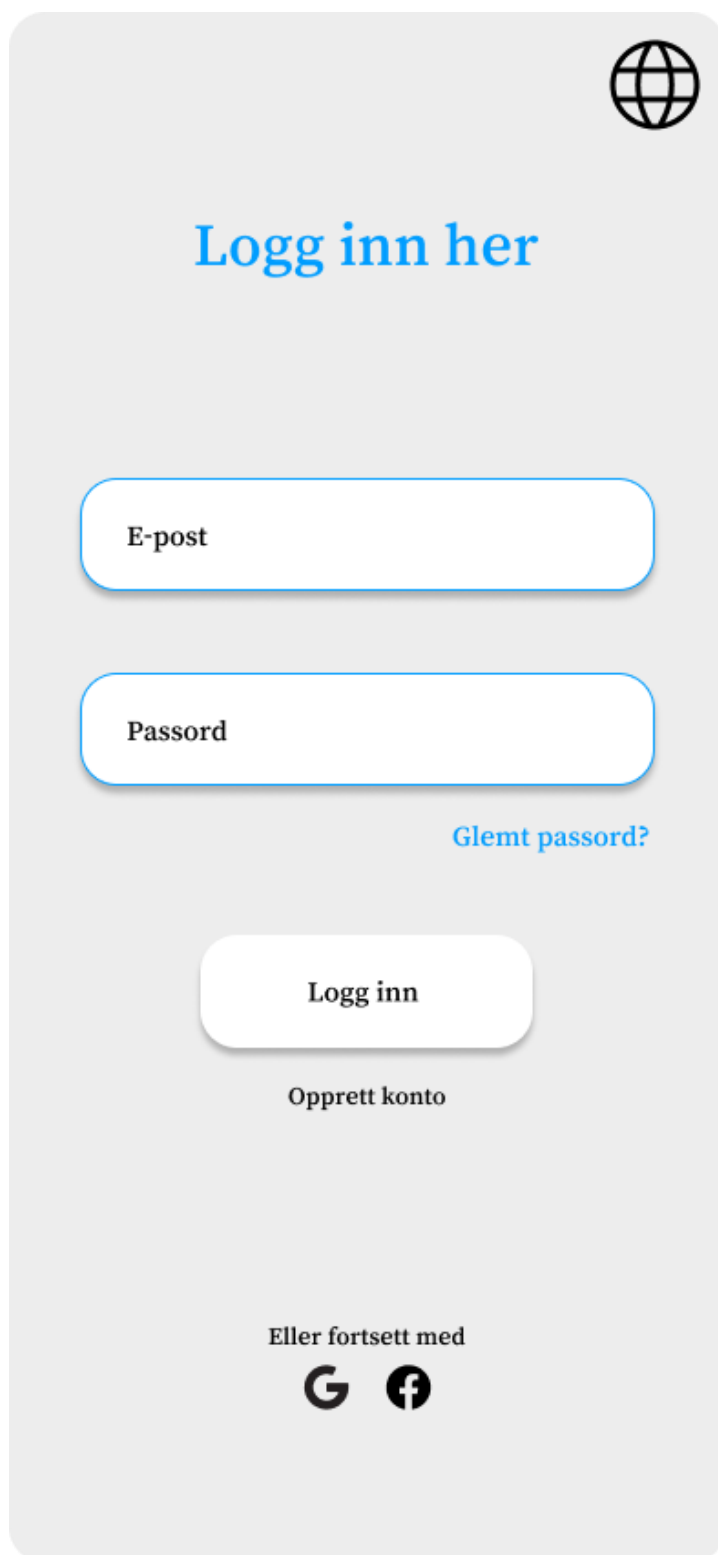
gjøre den mer imøtekommende for brukeren. I tillegg til å endre skrifttypen, vil dette gjøre innholdet lettere leselig. Vi kunne også ha inkludert litt flere bilder.

Vi ville også endret på litt generell design av ulike elementer i prototypen for å gjøre det enda mer behagelig for brukeren å lese innholdet. For eksempel mer luft mellom “gi hjelp” boksene, se figur 3. Det var veldig opplysende å få vite at de fleste satt pris på å ha en darkmode funksjon og dette ville vi absolutt implementert i det ferdige produktet, se figur 4 og 5.


Vi har lært mye etter at vi utførte brukertesting på deltakerne. Det er fort gjort å se seg blind på sitt eget design. Det er fint å få høre negative og positive sider av prototypen. Vi visste for eksempel ikke at navigasjonsbaren kunne oppfattes som for stor. Hadde vi ikke brukertestet så ville vi nok ikke ha endret på utformingen av denne. Vi har lært oss nytten av å teste produkter før de blir ferdigstilt og ferdig utformet. Dette er noe vi kan ta med oss videre i arbeid med prototyper av ulike produkter.

Referansliste

What is Usability Testing? (2016, June 2). The Interaction Design Foundation; Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/usability-testing>

Figur 1*Innloggingsside*

The image shows a login page design on a light gray background. In the top right corner, there is a black globe icon. The main heading is "Logg inn her" in a blue, sans-serif font. Below the heading are two white input fields with blue borders and rounded corners. The first field is labeled "E-post" and the second is labeled "Passord". To the right of the "Passord" field, there is a blue link that says "Glemt passord?". Below the input fields is a white button with rounded corners and a blue border, labeled "Logg inn". Underneath the button is the text "Opprett konto". At the bottom, there is the text "Eller fortsett med" followed by two circular icons: a Google "G" logo and a Facebook "f" logo.



Logg inn her

E-post



Passord

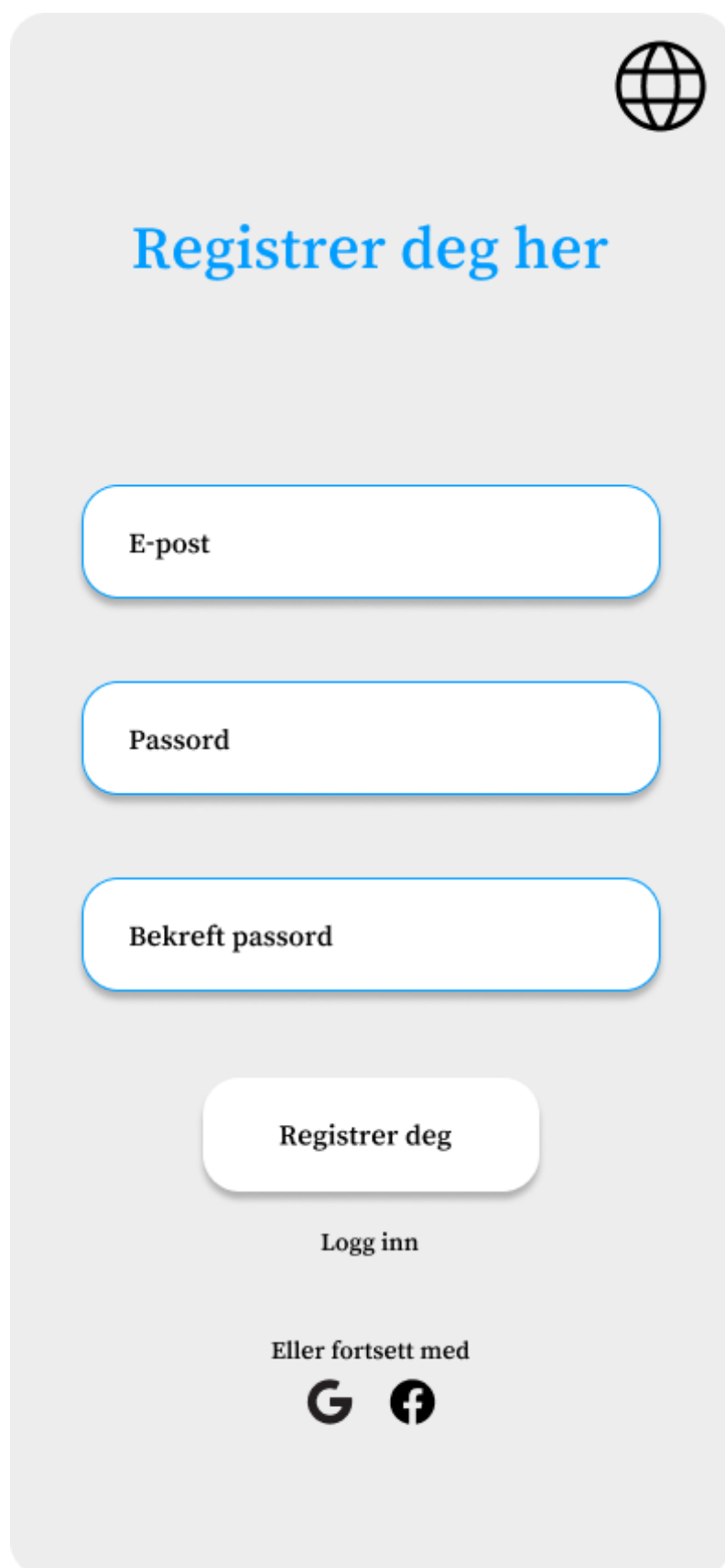
[Glemt passord?](#)

Logg inn


Opprett konto

Eller fortsett med

Figur 2*Registreringsside*

The image shows a registration form on a light gray background. In the top right corner, there is a black globe icon. The main heading is "Registrer deg her" in a large, blue, sans-serif font. Below the heading are three white input fields with rounded corners and blue borders, each containing a label: "E-post", "Passord", and "Bekreft passord". Below these fields is a white button with rounded corners and a blue border, labeled "Registrer deg". Under the button is the text "Logg inn". At the bottom, the text "Eller fortsett med" is followed by two circular icons: a black 'G' for Google and a black 'f' for Facebook.



Registrer deg her

E-post



Passord

Bekreft passord

Registrer deg

Logg inn

Eller fortsett med

Figur 3

Hovedside



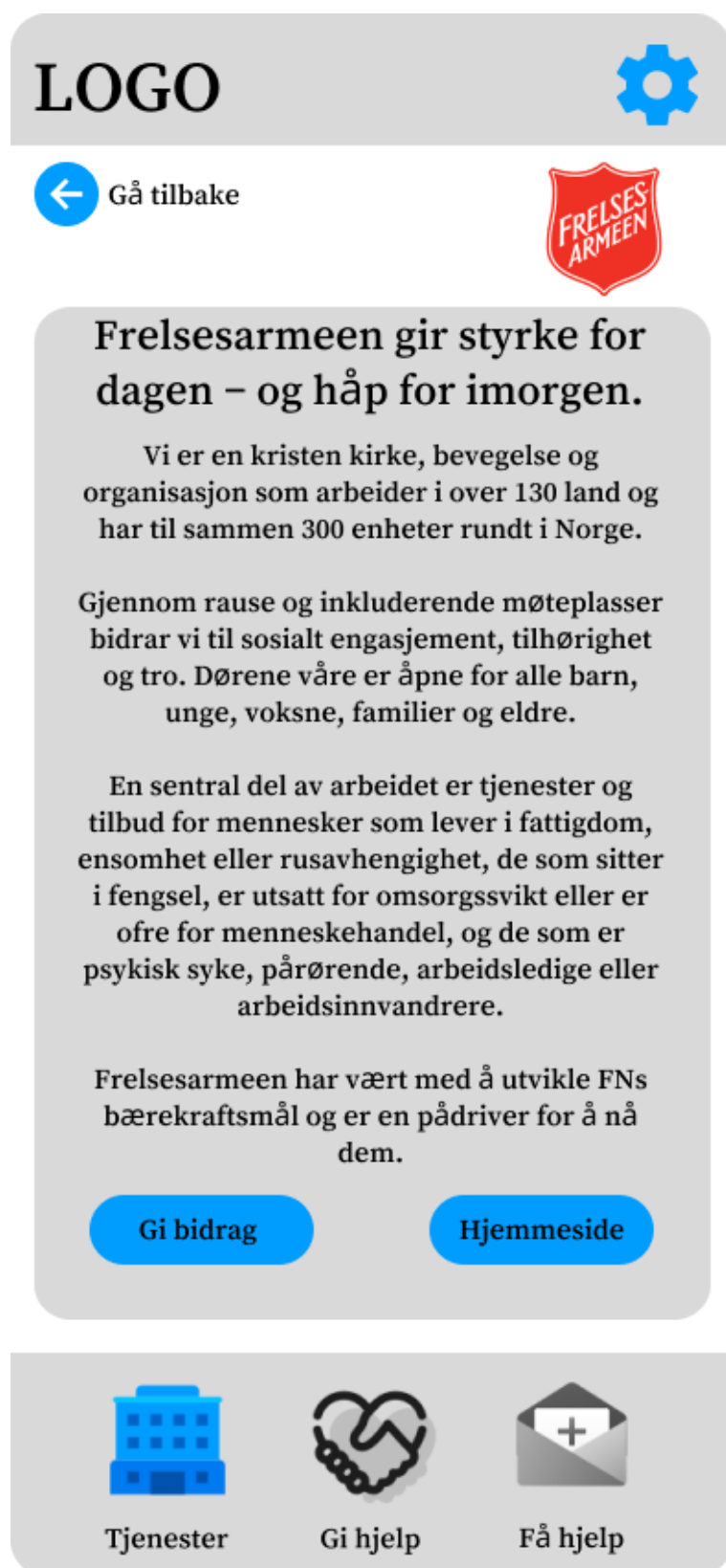
Figur 4*Menyside lys*

Våre tjenester
Om oss
Informasjonskapsler
Vilkår for bruk
Personvernerklæring




Figur 5*Menyside mørk*


Figur 6

Frelsesarmeenside

Figur 7


Gi hjelp underside

LOGO

 Gå tilbake

Hvordan ønsker du å hjelpe?

Bidragsvalg

Pengedonasjon - Vipps

☐ 50 kr.

☒ 100 kr.

☐ 200 kr.


☐ 500 kr.


☐ Egendefinert

Vipps 100kr til Frelsesarmeen

Fortjenesten ved å hjelpe finner du på "Min Profil"


Tjenester


Gi hjelp


Få hjelp

Figur 8

Gi hjelp side

LOGO



Filter 

Søk...

Støtt hjelpeorganisasjoner

Trykk på "Gi hjelp" for å velge organisasjon som du ønsker å gi ditt bidrag til. Du kan donere penger, klær, mat og ting du ikke lenger har behov for.

Gi hjelp

Alenemor i Fredrikstad

Jeg er ufor og har ikke nok penger denne måneden for å få nok mat til barna mine..

1613
Fredrikstad

Gi hjelp

Hjelp familie i Moss

Familiep på 3 i Moss fikk en uforventet regning og trenger penger til mat.

1530
Moss

Gi hjelp

Ikke råd til

Sorter 


Tjenester


Gi hjelp


Få hjelp

Trenger penger til mat

Familien vår fikk en stor strømgning denne måneden og har ikke nok penger til mat denne uka. Er det noen som kan hjelpe oss?

1613
Fredrikstad

Gi hjelp

Sliter med å få opp kabalen

Jeg er 82 år og har ikke nok penger til strømgningen min. Er det noen som kan hjelpe en gammel traver?

1531
Moss

Gi hjelp

Mor til en på 2 år

Hei! Jeg heter Silje og er alenemor til en datter på 2 år. Denne uka har jeg gått tom for penger og jeg har ikke nok til å kjøpe mat til datteren min.

1413
Tårnåsen

Gi hjelp


Har inge penge

Jeg har inge penge til mat til meg og min familj. Er der noen som vil hjelpe os i dag?

1613
Fredrikstad

Gi hjelp

Figur 9*Få hjelp side*

LOGO

Hva trenger du hjelp med?

Tittel:


Skriv en kort oppsummerende tittel


Beskrivelse:


Skriv en utypende beskrivelse om hva du trenger hjelp med, og hvorfor.

Be om hjelp

Statusen på din etterspørsel kan du se under "Min Profil"


Tjenester


Gi hjelp


Få hjelp

Figur 10

Tjenester side

