

# **Foodnest**

**Grupp 16**

## **Användbarhetsanalys**

**Heuristisk utvärdering**

**V.1.6**

**2021-05-06**

## Dokumenthistorik

Datum	Version	Beskrivning	Författare
210322	<b>1.0</b>	Start av dokument; första formulering av syfte och process	Boorhan Heele
210407	<b>1.1</b>	Fortsatt beskrivning av syfte och process	Boorhan Heele
210411	<b>1.2</b>	Utformat checklistan och lagt till referenser	Boorhan Heele
210413	<b>1.3</b>	Uppdaterat ordlistan	Boorhan Heele
210414	<b>1.4</b>	Korrekturläst inför KP 2	Boorhan Heele
210504	<b>1.5</b>	Utvecklat processen ytterligare och lagt till fler frågor i granskningslistan	Boorhan Heele
210506	<b>1.6</b>	Utfört en första analysrapport H.U.1.0	Boorhan Heele

# Innehållsförteckning

Dokumenthistorik.....	2
Användbarhetsanalys heuristisk utvärdering.....	4
Syfte .....	4
Ordlista .....	4
Referenser.....	5
Process.....	6
Heuristisk utvärdering: checklista.....	7
1. Synlighet för systemstatus.....	7
2. Matchning mellan system och verklighet.....	7
3. Användarkontroll och frihet .....	8
4. Konsistens och standarder .....	9
5. Felförebyggande.....	9
6. Erkännande snarare än återkallande .....	10
7. Flexibilitet och effektivitet vid användning .....	10
8. Estetisk och minimalistisk design .....	11
9. Åtgärda felhandlingar.....	12
10. Hjälp och dokumentation.....	12
Analysrapporter .....	13
Analysrapport H.U.1.0 .....	13
Genomförande av analys .....	13
Avsteg.....	13
Analysresultat.....	13
Förbättringsförslag .....	15
Analysrapport <Id för rapporten> 2 .....	15

# Användbarhetsanalys heuristisk utvärdering

## Syfte

Detta dokument har som syfte att använda sig av process, metod, resultat och utifrån det dra slutsatser från analysen för att förbättra gränssnittet av produkten, Foodnest [1]. En webbapplikation för matälskare, där man kan lägga upp egna recept och inspireras av andras. Denna text fokuserar på att evaluera webbapplikationens användbarhet med hjälp av Nielsens heuristik. Resultatet av analysen ska således användas av gruppen, för att kunna förfinas och vidareutveckla användargränssnittet [1].

## Ordlista

### Användargränssnitt

Länk mellan användare och dator, för att tala om för datorn vad den ska göra (inmatning) så vi får ett visst resultat (utdata)

### Användbarhet

Beskriver en produkts kvalitet så att användare kan utföra uppgifter snabbt, enkelt och effektivt

### Heuristik

Erkända användbarhetsprinciper, så kallade tumregler

### Placeholder

Används i html-filer. Attributet anger en kort ledtråd på vad som förväntas av användaren att mata in.

### Webbapplikation

En programvara som körs på en webbserver. Ett exempel är internetbank. Användaren når webbapplikationen via en webbläsare, såsom Chrome

## Referenser

- [1] J. Nielsen, "How to Conduct a Heuristic Evaluation", 1994.  
<https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/>  
(åtkomstdatum apr. 07, 2021).
- [2] J. Nielsen, "10 Usability Heuristics for User Interface Design", *Designing Web Interfaces*, 1994. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>  
(åtkomstdatum apr. 07, 2021).
- [3] D. Quiñones och C. Rusu, "How to develop usability heuristics: A systematic literature review", *Comput. Stand. Interfaces*, vol. 53, nr September 2016, s. 89–122, 2017, doi: 10.1016/j.csi.2017.03.009.
- [4] E. Wong, "Heuristic Evaluation: How to Conduct a Heuristic Evaluation", *Interaction Design Foundation*, 2020. <https://www.interaction-design.org/literature/article/heuristic-evaluation-how-to-conduct-a-heuristic-evaluation>  
(åtkomstdatum apr. 07, 2021).

## Process

Heuristisk utvärdering är en process som används för att analysera en produkts användbarhet. Utvärderingen går ut på att en eller flera personer analyserar en produkts användargränssnitt och ser hur den förhåller sig till olika heuristik. Denna text utgår ifrån Nielsens [1], [2] heuristik, där man utifrån så kallade tumregler mäter eller analyserar användbarheten för ett användargränssnitt. Ett av de huvudsakliga målen är att hitta eventuella användbarhetsproblem i samband med designen av användargränssnittet. Detta hjälper utvecklare att upptäcka dessa problem innan de "faktiska" användarna upplever dem [1]–[3].

För detta projekt används en checklista som är baserad på Nielsens [2] heuristik, till exempel "match between system and the real world" för att utvärdera gränssnittet för webbapplikationen. Respektive heuristik har i sin tur en del riktlinjer (gränssnittslista) som bör följas, där utvärderaren markerar ifall de gör det eller inte. Dessutom finns en sektion för kommentarer som ska fyllas i samt en numerisk skala för användbarhetsproblem – från 1 till 5. Utöver checklistan kan den som utvärderar även reflektera över eventuella förbättringsförslag eller resultat som kan tänkas vara relevanta för designen.

En första utvärdering ska ske på cirka två timmar, där den som utvärderar ska utifrån checklistan analysera produktens användbarhet i helhet [4]. Det vill säga, hur produkten har förhållit sig till de olika användbarhetsprinciperna och hur stort de anser att problemen är. Här bör även kommentarer på respektive användbarhetsprincip vara med. Efter utvärderingen redovisar personen eller personerna resultatet och diskuterar tänkbara lösningar på problemen som dykt upp.

I den andra utvärderingsfasen ska utvärderare(n) genomföra en ny analys, efter att de eventuella problemen från den första utvärderingen har åtgärdats. Utvärderare(n) ska se om problemen är lösta och fokusera mer på specifika designelement samt ge rekommendationer för att undvika framtida användbarhetsproblem [4].

# Heuristisk utvärdering: checklista

## 1. Synlighet för systemstatus

Systemet informerar användare om vad som sker i systemet.

#	Granskningslista	Ja	Nej	Vet ej	Kommentar	Problem (skala 1-5)
1.1	Finns det visuell återkoppling i menyer, länkar eller rutor om vilka val som kan väljas?	X			Vissa texter ändrar färg när man "hovrar" över dem, vilket indikerar på att de är klickbara. Även bild(er) i posts-sidan ändrar på sig när man har muspekaren över.	

## 2. Matchning mellan system och verklighet

Systemet bör prata användarens språk med familjära ord och fraser, istället för systemspråk.

#	Granskningslista	Ja	Nej	Vet ej	Kommentar	Problem (skala 1-5)
2.1	Är menyval ordnade på ett logiskt sätt?	X			Menyn är central och följer med på respektive sida, det vill säga den är lätt att hitta och förstå.	

2.2	Är språket som används för systemet lättförståeligt?	X			Det är ett enkelt och koncist språk som används. Man vet vad de olika knapparna betyder och gör.	
2.3	Är information uppdelat på ett logiskt och strukturerat sätt?	X			Hemsidan är lätt att navigera igenom, dels för att det inte finns så mycket information och att designen är minimalistisk	

### 3. Användarkontroll och frihet

Användare bör vara fri att välja uppgifter (så länge det är lämpligt). Det bör även finnas en ”emergency exit” eller tillbaka-knapp om hen gör fel.

#	Granskningslista	Ja	Nej	Vet ej	Kommentar	Problem (skala 1-5)
3.1	Kan användare gå tillbaka till startsidan från en viss webbsida?	X			Loggan leder till startsida, den syns överst på varje sida och är klickbar.	
3.2	Kan användare ändra sitt lösenord?	X			Det finns en funktion för att ändra lösenord under ”min profil”.	



## 4. Konsistens och standarder

Hemsidan bör vara konsekvent. Följ standarder.

#	Granskningslista	Ja	Nej	Vet ej	Kommentar	Problem (skala 1-5)
4.1	Är designschemat för hela systemet konsekvent?	X			Det finns en tydlig färgpalett som används.	
4.2	Har samma design följts konsekvent för menyknappar, färger etc.?	X			Till exempel menyn (eller navigationsbaren) följs med oavsett vilken webbsida man är inne på.	

## 5. Felförebyggande

Bättre än "error messages" är design som förhindrar eventuella problem.

#	Granskningslista	Ja	Nej	Vet ej	Kommentar	Problem (skala 1-5)
5.1	Kan användare ångra sig om hen gör fel?		X		Felaktig inmatning av exempelvis födelsedatum går inte att ändra på. Det finns ingen funktion för att ändra ovan.	3
5.2	Varnar systemet en användare som är på väg att gå vidare utan att fylla alla eventuella krav?	X			I formuläret för att skapa användare respektive skapa recept, så finns det fält som måste fyllas i. Annars kommer man ej vidare.	

## 6. Erkännande snarare än återkallande

Minimera användarens minnesbelastning. Användare ska känna igen istället för att komma ihåg. Funktioner ska vara liknande, visibla och enkla att förstå.

#	Granskningslista	Ja	Nej	Vet ej	Kommentar	Problem (skala 1-5)
6.1	Är hemsidans knappar uppenbara på vad de har för funktionalitet?	X			De är tydliga och texten underlättar, alltså vet man nästan instinktivt vad de olika har för syfte.	
6.2	Följer layouten andra hemsidors standard?	X			Hemsidan följer standarder som finns idag. Ett exempel är att det finns en så kallad "footer" längst ner med mer information.	
6.3	Är hemsidan enkel att navigera igenom för en ny användare?	X			Då designen är väldigt minimalistisk, och det finns inget informationsöverflöde är det enkelt att navigera sig.	

## 7. Flexibilitet och effektivitet vid användning

Möjlighet att skräddarsy gränssnittet, för både nya och rutinerade användare.

#	Granskningslista	Ja	Nej	Vet ej	Kommentar	Problem (skala 1-5)
7.1	Är systemet enkelt att använda, både för nya och rutinerade användare?	X			Som tidigare nämndes är det ett lätthanterbart system.	
7.2	Är det möjligt att anpassa systemet så att det matchar ens egna preferenser?		X		Det finns ingen sådan funktionalitet i systemet.	1

## 8. Estetisk och minimalistisk design

Information bör inte vara överflödigt och hemsidan ha en enkel design.

#	Granskningslista	Ja	Nej	Vet ej	Kommentar	Problem (skala 1-5)
8.1	Är användargränssnitt "rent" och inte i vägen för uppgifter?	X			Det är en enkel och lättanvänd design.	
8.2	Är menyval, knappar etc. kort formulerade men distinkta på vad de gör?	X			Olika funktioner såsom meny-knapparna är förklarande nog att de inte behöver vara längre än så.	
8.3	Visas all (och endast väsentlig) information på hemsidan?	X			Hemsidan har ett klart syfte och det finns ingen "information overflow"	
8.4	Är rubriker, brödtext osv. tydliga?		X		Här hade de kunnat ha en lite tydligare typsnitt eller annan färg. Nu smälter de nästan in med bakgrundsfärgen.	3

## 9. Åtgärda felhandlingar

”Error messages” bör skrivas i vanligt språk och inte kod. Föreslå även eventuell lösning.

#	Granskningslista	Ja	Nej	Vet ej	Kommentar	Problem (skala 1-5)
9.1	Är felmeddelanden förståeliga?	X			Till exempel så dyker ett felmeddelande upp vid fel användarnamn/lösenord. Dock hade denna kunnat finslipas lite mer.	
9.2	Skrivs felmeddelanden ut i vanligt språk (ej kod)?	X			Som i exemplet #9.1 så dyker ett lättförståeligt felmeddelande upp.	
9.3	Föreslås åtgärder vid felmeddelanden?		X		Det finns inga förslag på vad som ska göras, fast felmeddelanden är rätt tydliga ändå. Alltså, på vad som saknas och behöver göras för att fortsätta.	3

## 10. Hjälp och dokumentation

Information om produkten men inte för lång text (exv. F1-hjälp).

#	Granskningslista	Ja	Nej	Vet ej	Kommentar	Problem (skala 1-5)
10.1	Finns det placeholders för eventuella textfält?	X			Vid exempelvis skapandet av ett nytt konto finns ledtrådar (eller placeholders) som hjälper användare att	

					veta vad de ska ange.	
10.2	Finns det F1-hjälp för hemsidan?		X		Det finns ingen F1-hjälp, dock kan det anses inte vara relevant för det här projektet.	2

## Analysrapporter

### Analysrapport H.U.1.0

#### Genomförande av analys

Analysen utfördes på webbapplikationens helhet, det vill säga fokus har lagts på att analysera både gränssnittet och designen.

#### Avsteg

Vanligtvis görs en heuristisk utvärdering av en grupp experter för att få en mer objektiv bedömning av applikationen. I det här fallet gjordes det utav en av projektmedlemmarna, dels på grund av den rådande pandemin, dels projektets storlek. En diskussion om problem och potentiella lösningar mellan flera parter görs inte heller.

#### Analysresultat

##### H.U.1.1

Vissa texter ändrar färg när man ”hovrar” över dem, vilket indikerar på att de är klickbara. Även bild(er) i posts-sidan ändrar på sig när man har muspekaren över.

### **H.U.2.1-2.3**

Menyn är central och följer med på respektive sida, det vill säga den är lätt att hitta och förstå. Det är ett enkelt och koncist språk som används. Man vet vad de olika knapparna betyder och gör.

### **H.U.3.1-3.2**

Logotypen (Foodnest) leder till startsidan, den syns överst på varje sida och är klickbar. Det finns även en funktion för att ändra lösenord under ”min profil”.

### **H.U.4.1-4.2**

Det finns en tydlig färgpalett som används för webbapplikationen. Designen är konsekvent, till exempel menyn (eller navigationsbaren) följs med oavsett vilken webbsida man är inne på.

### **H.U.5.1-5.2**

Felaktig inmatning av exempelvis födelsedatum går inte att ändra på (efter att kontot är skapat). Det finns ingen funktion för att ändra detta. I formuläret för att skapa användare respektive skapa recept så finns det fält som måste fyllas i, annars kommer man ej vidare.

### **H.U.6.1-6.3**

Hemsidans knappar är tydliga och texten underlättar, alltså vet man nästan instinktivt vad de olika har för syfte. Hemsidan följer standarder som finns idag. Ett exempel är att det finns en så kallad ”footer” längst ner med mer information. Då designen är väldigt minimalistisk, och det finns inget informationsöverflöde så är det enkelt att navigera sig igenom.

### **H.U.7.1-7.2**

Som tidigare nämnt är det ett lätthanterbart system. Dessvärre finns det ingen funktionalitet i systemet för att anpassa efter ens egna preferenser.

### **H.U.8.1-8.4**

Det är en enkel och lättanvänd design. Olika funktioner såsom meny-knapparna är förklarande nog att de inte behöver vara längre än så. Hemsidan har ett klart syfte och det finns ingen ”information overflow”. Dock hade rubriker, brödtext osv. kunnat ha en tydligare typsnitt eller annan färg. Nu smälter de nästan in med bakgrundsfärgen.

### **H.U.9.1-9.3**

Felmeddelande finns, till exempel så dyker ett felmeddelande upp vid fel användarnamn/lösenord. Dock hade denna kunnat finnas lite mer. Som i exemplet #9.1 (checklistan) så dyker ett lättförståeligt felmeddelande upp. Fastän felmeddelanden är ganska tydliga finns det inga förslag på vad som ska göras. Alltså, på vad som saknas och behöver åtgärdas för att fortsätta.

### **H.U.10.1-10.2**

Vid exempelvis skapandet av ett nytt konto finns ledtrådar (eller placeholders) som hjälper användare att veta vad de ska ange. Det finns ingen F1-hjälp, dock kan det anses inte vara relevant för det här projektet.

### **Förbättringsförslag**

- Vid inloggning av felaktigt konto hade det underlättat för användare med ett tydligare felmeddelande.
- Separera på ingredienserna, dess mått och instruktioner hade varit önskvärt. Webbssidan måste anpassas efter olika skärmstorlekar, så att de olika formulären inte blir för små vid mindre skärmar.
- Det bör finnas ett sätt att ”gilla” recept samt se de under ”gillade inlägg/recept”.

### **Analysrapport <Id för rapporten> 2**