

Rapport till Användbarhetstest

Det finns 5 uppgifter för testare att utföra. Det första är att registrera sig på appen och det andra är att logga in till testarens registrerade konto. Den tredje är att lägga ut ett inlägg som inkluderar text, foto som kan väljas från galleri eller tas via kamera på mobilen och plats där testaren befinner sig.

Eftersom vi använder en emulator på dator för testet har vi redan satt upp plats och laddat ner foto för testare att kunna välja från galleri. Eftersom uppgifterna är icke-triviala har vi berättat för testarna om att de ska utföra uppgifterna inom en viss tid. Emulatorn på dator fungerar mycket långsammare än att köra appen direkt på en mobil, därför ger vi testarna 1 minut för uppgift 1, 2, 4, 5 och 3 minuter för uppgift 3. Efter testet skickas en länk från formuläret till testaren för att genomföra SUS.

Vi har totalt 5 testare, varav 3 är studenter på Linköpings universitet och 2 är arbetstagare som jobbar som dataingenjörer. Temat på vår app är att de som har intresse för lunchlådor och behöver ta med sig lunchlådor skulle kunna dela med sig sina lunchlådobilder och umgås digitalt med andra genom att gilla och kommentera andras bilder. Alla 6 testare är i vår målgrupp. De behöver ta med sig egen lunch till universitetet och arbetsplatsen. De har även intresse för att umgås med andra om sina lunchlådor.

Alla testare lyckades med att utföra alla uppgifter på första försöket förutom testare 4.

Testare 4 hade lite problem med registreringen. Lösenordet som testaren skrev in under inloggningen stämde inte överens med lösenordet som testaren angav under registreringen. Testare 4 utförde dock uppgifter 1 och 2 efter han bytte till ett enklare lösenord. Alla testare blir intervjuade och fick berätta om sina upplevelser om att använda vår app samt förslag till att förbättra appen.

Resultat av uppgiftsframgång:

Uppgifter	Testare1	Testare2	Testare3	Testare4	Tesatare5
registrera	1	1	1	1	1
logga in	1	1	1	1	1
lägga ut ett inlägg	1	1	1	1	1
gilla/ogilla	1	1	1	1	1
kommentar	1	1	1	1	1

(tabell 1)

Resultat av tid:

Uppgifter	Testare1	Testare2	Testare3	Testare4	Testare5
registrera	30s	20s	21s	21s	30s
logga in	14s	44s	7s	23s	10s

lägga ut ett inlägg	57s	50s	24s	1min	1min
gilla/ogilla	28s	41s	28s	20s	20s
kommentar	23s	11s	14s	7s	20s

(s står för sekund, min står för minut)

(tabell 2)

Resultat av fel:

beskrivning av fel	orsak till fel	Testare som gjorde fel
lyckades inte med att gilla (like ett inlägg)	Emulatorn fungerade långsamt på datorn. Testare klickade för snabbt på knappen like och emulatorn hann inte att reagera	Testare1
försökte att kommentera genom att trycka enter på tangentbordet (comment ett inlägg)	Testare trodde att det skulle funka med att trycka enter på tangentbordet för att skicka in kommentaren. Däremot används enter endast för radbrytning och man behöver klicka på knappen Comment för att kunna kommentera.	Testare2
skrev lösenordet som inte stämmer med lösenordet som testare angav under registreringen (logga in)	Testare registrerat sig med långa komplicerade lösenord. Emulatorn fungerade långsamt, så det kan hända att inte alla tecken som testare skrev finns med. Det kan även vara att testare skrev fel lösenord under registreringen och lösenordet behövdes inte dubbelkollas för att registrera sig.	Testare 4

(tabell 3)

SUS resultat:

Frågor 1-10 Värdera 1-5 1=instämmer inte alls 5=instämmer helt	Tesatare1	Testare2	Testare3	Testare4	Testare5
1.Jag tror att jag skulle vilja använda denna produkt ofta.	4	4	3	2	3
2.Jag tyckte att denna produkt var onödigt komplicerad.	3	2	4	1	4
3.Jag tyckte att denna produkt var lätt att använda.	3	2	4	3	4
4.Jag tror att jag kommer att behöva hjälp av en teknisk person för att kunna använda denna produkt.	4	4	4	3	4
5.Jag tycker att de olika funktionerna i denna produkt är väl samordna.	4	2	4	2	3

6.Jag tyckte att det fanns för mycket inkonsekvens i produkten	4	4	4	4	4
7.Jag kan tänka mig att de flesta skulle lära sig att använda denna produkt mycket snabbt.	4	2	4	4	4
8.Jag tyckte att denna produkt var mycket besvärlig att använda.	4	2	4	2	4
9.Jag kände mig väldigt trygg när jag använde denna produkt.	4	2	4	4	3
10.Jag behövde lära mig mycket innan jag kunde komma igång med denna produkt.	4	4	4	4	4
Summa(enl. beräkningsanvisningar på kurshemsida)	95	70	97.5	72.5	92.5

(tabell 4)

Analys av påverkan

Nr	allvarlighetsgrad	Beskrivning av problem	Påverkan av användarupplevelse	antal deltagare
1	hög	testare kunde inte logga in eftersom lösenordet som testare angav till registreringen inte stämde med lösenordet som testare skrev till inloggningen	Detta är ett stort problem eftersom användare kan förlorar sitt konto om hen glömmer sitt lösenord. Det är också ett negativt intryck när användare börjar använda men misslyckas att logga in på vår app.	1
2	låg	testare kunde ibland använda enter på tangentbordet som knapp för t.ex. registrering och inloggning och ibland inte	Det är ett litet problem eftersom enter på tangentbordet som fungerar som knappen är ett alternativ till att använda knappar. Det kan skapa förvirringar, men det förhindrar inte användare att fortsätta använda appen fullt.	1
3	medel	tangentbordet täckte knappen för register/login	Detta problem kan göra att registreringen/login blir lite långsam och användare blir förvirrad hur man går	2

			vidare. Det är ett negativt intryck när man börjar använda vår app.	
4	hög	testare visste inte om man har tagit kort och valt kortet. Testare blir förvirrad med knappen Choose image och vet inte om man behöver manuellt välja bilden som man tagit	Det är ett stort problem eftersom användare kan råka välja om bild genom att klicka på Choose image då användare kommer till galleri där bilden som tagits sparas inte. Det kan skapa förvirringar för användare att gå genom galleri och försöka hitta bilden som tagits. Däremot är bilden som tagits kvar på newposts-sidan om användare inte väljer en ny bild från galleri.	2
5	medel	testare förstod inte hur man byter mellan ta kort och välja ett kort från galleri	Det är ett medium stort problem eftersom användare har 2 knappar för image. Choose image knappen kan skapa förvirringar då den inte direkt säger något om galleri. Däremot kan användare testa fram genom att klicka på de två knapparna och se vad de gör.	1
6	hög	testare visste inte vart ett inlägg börjar och slutar under allposts-sidan eftersom för vissa posts finns det ett för stort mellanslag mellan bilder och texter.	Det är ett stort problem eftersom det kan lämna ett negativt intryck på vår app när användare börjar titta på vår app utan registreringen. Det kan även skapa missuppfattning för användare om att bilden av ett inlägg kopplas till texten av inlägget ovanför.	1

7	hög	testare visste inte vart man ska gilla/kommentera under allposts-sidan	Det är ett stort problem eftersom att gilla och kommentera är våra huvudfunktioner. Om användare inte ser hur man gillar och kommenterar under loggedout view kommer användare inte förstå vad appen gör och hur den fungerar. Det är ett stort negativt intryck.	3
8	hög	tangentbordet skjuter upp allt på postdetalj-sidan när testare kommenterar, inklusive rutan högst upp där det visas comments och likes. Testare visste inte om inlägget är kommenterat och det finns inte bekräftelse.	Det är ett stort problem eftersom om användare inte ser inlägget är kommenterat kan användare råka kommentera flera gånger utan att veta hen har lyckats med att kommentera. Användare behöver scrolla upp för att se sina kommentarer.	3
9	hög	testare får ingen bekräftelse efter inlägget är gillat och blev förvirrad över att om man har ogillat inlägget eftersom gilla och ogilla är på samma knappen like/unlike.	Det är ett stort problem eftersom om användare klickar knappen like/unlike igen kommer gilla försvinna. Det kan hända att användare misslyckas att gilla efter fler försök.	2
10	medel	testare visste inte om location är satt genom att klicka på knappen set location eller location är satt automatiskt	Det är ett medium stort problem. Om användare vill ha med location kommer funktionen ändå fungera. Däremot om användare inte vill visa location och råkar klicka på set location kommer det inte gå att ta bort location.	1

(tabell 5)

Åtgärdsförslag till de allvarigaste problem

Till problem nr1:

För att kunna lösa detta problem skulle man kunna skapa möjlighet för användare att kunna ändra lösenord genom att begära en e-postadress vid registreringen och be användare om att skriva e-postadressen två gånger för att se till adressen stämmer. När det finns problem med lösenord kan man då få en länk till återställning av lösenordet.

Till problem nr4 och nr5:

Problemet kan lösas genom att implementera om newpost-sidan och dela in olika funktioner i olika steg. Detta kan ha fördelar såsom att förebygga problem för uppskjutning och täckning av skärmen. På så sätt kommer det finnas mindre innehåll som visas upp på skärmen. Om tangentbordet skjuter upp innehåll/täcker hälften av skärmen kommer viktiga knappar förmodligen inte att försvinna eller täckas över. En annan fördel med fördelning av funktionerna är att det blir tydligare för användaren att se vilka innehåll som ska finnas med när man skapar ett nytt inlägg, då "next" knappen aktiveras om rätt data och innehåll finns med.

Detta problem kan lösas genom att ha ett steg där man har två val mellan att ta kort eller välja från galleri. Om man trycker på knappen "choose image" från galleri kommer man först till gallerian för att välja en bild och sedan kommer en ny sida upp där det finns en knapp "change picture" bredvid bilden som man har valt. Om man trycker på denna knapp "change picture" kommer man ha möjlighet att byta bilden. Längst ner på skärmen ska en "next" knapp implementeras som tar användaren till nästa steg.

Om man trycker på "take new picture" kommer man först till kameran för att ta ett kort och sedan kommer en ny sida upp med knappen "retake picture" bredvid den nyligen tagna bilden. Detta ger användaren möjlighet att välja den bästa tagna bilden. För att ta en bild ska det finnas steg: take photo - select photo - confirm. På botten till skärmen finns en knapp "next" som ska aktiveras om den valda bilden finns med. På så sätt ser appen till att en bild skickas med när inlägget skapas.

Till problem nr6:

En annan bakgrundsfärg på ett postobjekt, alltså ett inlägg, skulle kunna vara en fungerande lösning.

Till problem nr7:

Detta problem kan lösas genom att ha två ytterligare knappar "like" och "unlike" på allposts-sidan i samband med varje postobjekt. På så sätt kan man både gilla och ogilla ett inlägg och ser ändringar på antal som gillat utan att behöva öppna inlägget och gå till postdetalj-sidan.

Man kan endast skriva kommentar under postdetalj-sida genom att klicka på ett postobjekt under allposts-sidan och då kommer man till postdetalj-sidan. Det är dock lätt för användare att testa sig fram för att hitta postdetalj-sida där man kan lätt se hur man lämnar en kommentar.

Till problem nr8:

Detta problem kan lösas genom att ha en bekräftelse på att inlägget är kommenterat då användaren behöver stänga ner tangentbordet för att se sin kommentar.

Till problem nr9:

Det kan finnas separata knappar för "lika" och "unlike". När inlägget är gillat kommer knappen unlike vara aktiverat och vice versa. Detta gör så att det blir tydligt för användare att se om inlägget är gillat eller inte. Det kan dessutom finnas en pop-up bekräftelse som gör det ännu tydligare. Detta kan implementeras även på comment, set location och unlike knapparna som mer eller mindre har skapat förvirringar utan bekräftelse bland vissa användarna.