| **Prinsip Heuristik Nielsen** | **Masalah Ditemukan** | **Severity** | **Saran Perbaikan** | **Usability Goal** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Visibility of System Status | Tidak ada indikator laporan berhasil dikirim. | 3 | Tambahkan notifikasi atau status laporan. | Effectiveness, Satisfaction |
| User Control and Freedom | Tidak ada opsi untuk membatalkan atau mengedit laporan. | 3 | Tambahkan tombol "Edit" dan "Cancel" pada laporan. | Error Tolerance, Efficiency |
| Error Prevention | Tidak ada validasi form input sebelum submit. | 3 | Validasi form (contoh: field wajib diisi). | Error Tolerance, Effectiveness |
| Flexibility and Efficiency of Use | Tidak ada akses cepat ke fitur darurat (panic button). | 3 | Sediakan shortcut tombol darurat yang selalu terlihat. | Efficiency, Satisfaction |
| Match between System and the Real World | Bahasa dalam aplikasi kurang familiar untuk warga. | 2 | Gunakan istilah sederhana dan familiar. | Learnability, Satisfaction |
| Consistency and Standards | Ikon dan istilah tidak konsisten antar halaman. | 2 | Standarisasi ikon, teks, dan layout di semua halaman. | Learnability, Satisfaction |
| Recognition rather than Recall | Navigasi menu tidak intuitif untuk user baru. | 2 | Gunakan ikon dan teks serta tooltips. | Learnability, Effectiveness |
| Aesthetic and Minimalist Design | Beberapa halaman terlalu penuh informasi. | 2 | Simplifikasi konten per halaman, fokus pada fitur utama. | Satisfaction, Efficiency |
| Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors | Pesan error terlalu teknis, sulit dipahami. | 2 | Gunakan bahasa error yang sederhana dan user-friendly. | Error Tolerance |
| Help and Documentation | Tidak ada panduan penggunaan di aplikasi. | 1 | Tambahkan tutorial singkat atau FAQ di aplikasi. | Learnability |