# Izveštaj o heurističkoj evaluaciji Aplikacija FoodGo

## 1. Procedura

## a. Uvod (opis i cilj evaluacije)

Evaluacija je obrađena uz pomoć korisnika. Korisniku je dato da on koristi aplikaciju. Prvo je korisnik sam proučio kako izgleda i radi aplikacija a kasnije su mu dati specifični zadaci kako bi na osnovu nalina na koji komunicaira sa aplikacijom bilo prikazana njena funkcionalnost. Na kraju pored samostalnog opisa korsnika stvari koje su bile dobre ili ne sa pogleda upotebljivosti. Takođe prikazana je i tabela sa osnovnim parametrima heurističke evaluacije. Cilj je bolje upoznavanje razvojnog tima sa potrebama korisnika, kako bi se krajnjem korisniku olakšao rad sa aplikacijom i proces naručivanja bio zadovoljstvo.

## b. Predstavljanje prototipa i opis cilja evalucije krajnjem korisniku

Dizajnirali smo prototip aplikacije koja ima za ciljeve da se naručuje hrana. U skladu sa ciljevima prototip sadrži funkcije koje bi trebalo da omoguće korisniku da uradi pretragu restorana, hrane, odabir hrane koju želi naručiti, naručivanje, pregled porudžbina, brz odabir hrane preko opcija omiljni restorani ili hrana kao i ažuriranje ličnih podataka kako bi se olakšao rad aplikacije i sveukupno zadovoljstvo. Kako bi ustanovili da li bi naš prototip bio lak za korišćenje potrebna nam je Vaša pomoć da prođete jedan ciklus naručivanja hrane, i time vidite da li Vam naša aplikacija olakšava proces naručivanja. Molimo Vas da izvršite nekoliko zadataka na našem prototipu i potom procenite naš interfejs u odnosu na smernice upotrebljivosti koje se nalaze ispred Vas. Način na koji izvršite zadatak je vrednovanje sistem a ne Vas. Testiramo prototip a ne Vas tako da svaki put kada Vam zatreba pomoć recite nam. Otvoreni smo za sugestije i cenimo Vaše mišljenje.

## c. Spisak zadataka koji su korisnici izvršavali na prototipu

1. Zamislite da želite da se registrujete u sistemu. Kako biste to uradili korišćenjem prototipa?
2. Zamislite da želite da pronađete restoran gde bi ste naručili hranu ili samo to jelo u datom restoranu. Kako biste to uradili korišćenjem prototipa?
3. Zamislite da želite da naručite hranu. Kako biste to uradili korišćenjem prototipa?
4. Zamislite da želite da pogledate poružbine i da ostavite utisak ili ocenu . Kako biste to uradili korišćenjem prototipa?
5. Zamislite da želite da izmenite svoje podatke (Ime, Prezime, telefon, adresu, omiljen retoran ili omiljenu hranu). Kako biste to uradili korišćenjem prototipa?

## 2. Zaključak sa rezultatima Kritički opisati i sumirati rezultate testiranja u odnosu na

## heuristike upotrebljivosti:

## • Šta je negativno ocenjeno od strane korisnika u odnosu na konkretnu heuristiku

Zadatak 1: Nema primedbi

Zadatak 2: Korišćenjem chatbot-a, nema pomoći oko pretrage. ChatBot je uopšten, generalizovan, nema podršku za prodavnicu.

Zadatak 3: Prilikom poružbine treba da se prolazi kroz ceo ekran, ako se ne zna sadržaj, šta tačno korisnik traži. Ukoliko kao korisnik imam 2 adrese, nemam opciju da biram adresu na kojoj bi hteo dostava da se donese.

Zadatak 4: Utisci i Porudžbine ne rade. Nema pregleda njihove istorije.

Zadatak 5: Omiljeni restorani i ocene restorana imaju istu ikonicu što može da zbuljuje korisnika.

## • Šta je pozitivno ocenjeno od strane korisnika u odnosu na konkretnu heuristiku

Zadatak 1: Dobro je obavljena registracija kao i samo prijava na sistem. Ukoliko se pogreši negde prikazuju se dobre poruke o grešci.

Zadatak 2: Pretraga restorana je lako uočljiva i jako korisna. Pretraga radi. Čat bot je fantastičan, posebno me je iznenadila podrška za srpski jezik kao i za engleski.

Zadatak 3: Poručivanje je veoma lako i jednostavno kao i krajnje poručivanje iz korpe. Veoma dobar UI i intuitivno rađena app. Lako pronalaženje restorana kao i njihovih jela.

Zadatak 4:

Zadatak 5: Menjanje podataka je veoma lako i uočljivo kao i dodavanje i brisanje samih adresa. Intuitivna funkiconalnost za omiljene restorane.

## • Eventualne sugestije za unapređenje.

Zameniti ikonice omiljenih restorana i ocene restorana. Dodati opciu da korisnik bira adresu dostave ukoliko ima 2 adresa upisane u svoj profil. Dodati vreme za koje će dostava da dođe do poručene adrese, kao i da se doda praćenje dostave uživo. Tako da korisnik u svakom trenutku ima uvid gde mu se nalazi porudžbina i zna za koliko će dostava doći do njegove adrese. Dodati da jedan korisnik može da naručuje hranu za drugog korisnika.

Dodati opciju za naplatu preko sajta, koja trenutno ne postoji.

## Tabelarni prikaz rezultata

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Heuristike upotrebljivosti | Zadatak 1 | Zadatak 2 | Zadatak 3 | Zadatak 4 | Zadatak 5 |
| H1: Vidljivost statusa sistema | + | + | + | + | + |
| H2: Usaglašenost sistema sa realnim svetom | + | + | + | + | + |
| H3: Kontrola i sloboda u korišćenju | + | + | + | + | + |
| H4: Konzistentnost i standardi | + | + | + | + | + |
| H5: Prevencija grešaka | + | + | + | + |  |
| H6: Prepoznavanje pre pamćenja | + | + | + | + | + |
| H7: Fleksibilnost i efikasnost korišćenja | + | + | + | + | + |
| H8: Estetski i minimalistički dizajn | + | + | + | + | + |
| H9: Prepoznavanje i oporavak od grešaka | + | + | + | + | + |
| H10: Pomoć i dokumentacija |  |  |  |  |  |