

EVALUASI APLIKASI DALAM HAL PENAMPILAN DAN INTERAKSI KONTROL

Sakeluarga ada platform edukasi dengan fokus pendidikan pranikah, pernikahan, parenting, dan kegiatan edukatif anak. Aplikasi ini terbilang masih sangat baru, lebih lagi, untuk konten-konten juga masih sedikit. Akan tetapi, aplikasi ini sudah ready untuk di consume oleh publik dan masih terus untuk di maintain. Dan juga, di playstore tertulis, aplikasi ini sudah diunduh oleh 100+ user dengan rating 3+.

Dalam tugas ini, kami akan mengevaluasi aplikasi Sakeluarga. Evaluasi aplikasi Sakeluarga maksudnya adalah proses penentuan usability dan acceptability dari aplikasi sakeluarga yang terukur di dalam sebuah varietas kriteria termasuk sejumlah error-nya, daya tariknya, kecocokannya dengan kebutuhan, dst.

Teknik evaluasi yang digunakan menggunakan Evaluasi Heuristik, yaitu panduan, prinsip umum, atau aturan yang dapat menuntun keputusan rancangan atau digunakan untuk mengkritik suatu keputusan yang sudah diambil. Tujuan dari evaluasi heuristik adalah untuk memperbaiki perancangan secara efektif. Berikut hasil pembahasan evaluasi aplikasi sakeluarga:

A. VISIBILITAS DARI STATUS SISTEM (VISIBILITY OF SYSTEM STATUS (FEEDBACK))

Sebuah sistem yang baik selalu memberikan informasi kepada pengguna terhadap apa yang sedang terjadi. Pada aplikasi sakeluarga, menu login dan juga sign-up, disajikan dengan sangat jelas. Terdapat field kosong yang disana juga tertera clue untuk mengisi username dan juga password ketika ingin login dan field informasi untuk sign-up. Sehingga dapat memudahkan user untuk melakukan login dan juga pendaftaran akun. Begitu juga dengan icon menu yang lain. Meskipun aplikasi ini terbatas akan konten, tapi ketika menggunakannya, kita akan mengerti dengan jelas maksud dan tujuan dari fitur-fitur yang ada.

B. KESESUAIAN SISTEM (MATCH BETWEEN SYSTEM AND THE REAL WORLD)

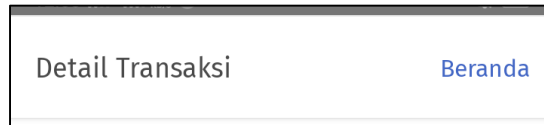
Aplikasi sakeluarga menggunakan bahasa, juga konsep yang biasa digunakan oleh masyarakat Indonesia. Sehingga siapa saja yang baru menggunakan akan mudah mengerti penggunaan aplikasi ini

C. KENDALI DAN KEBEBASAN PENGGUNA (USE CONTROL AND FREEDOM)

Mengenai kendali dan juga kebebasan pengguna, dalam aplikasi sakeluarga, user hanya dapat membeli atau mengikuti event atau kuliah online saja. Sehingga tidak adanya kebebasan untuk ikut berpartisipasi dalam meramalkan aplikasi ini. Disisi lain, mengenai kemudahan untuk kembali ke menu sebelumnya sudah terimplementasikan cukup baik.

D. STANDAR DAN KONSISTENSI (CONSISTENCY AND STANDARDS),

Dalam hal konsistensi, aplikasi Sakeluarga cukup bagus. Akan tetapi dalam penerapannya ada yang missing. Seperti contoh ini, pilihan 'beranda' yang seharusnya menuju kemenu home/awal, malah justru mengarahkan kita ke menu sebelumnya (back). Hal ini perlu ditingkatkan lagi dalam penerapannya.



E. PENCEGAH KESALAHAN (ERROR PREVENTION)

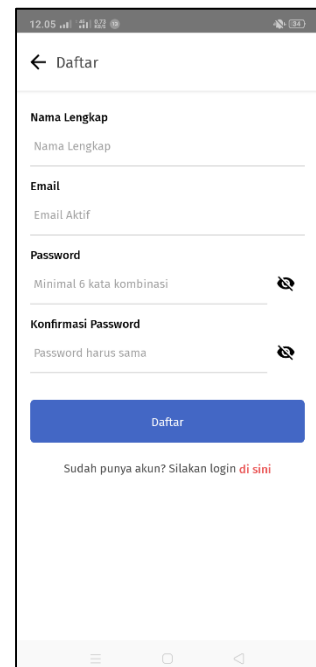
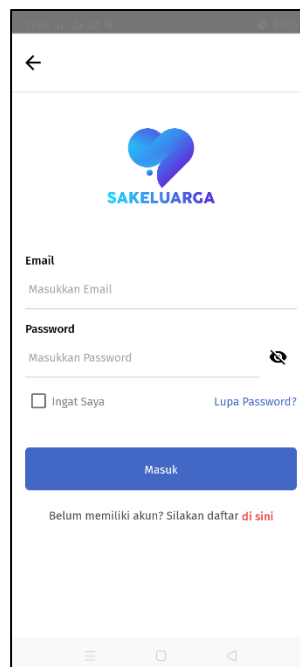
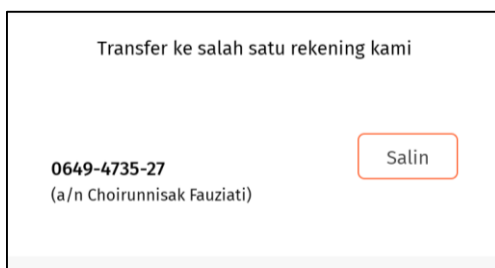
Dalam hal ini, dapat ditemukan ketika kita melakukan login dan juga sign-up. Pada aplikasi sakeluarga ini, ketika ingin mengkonfirmasi password, dijelaskan agar memasukan password yang sama. Juga ketika melakukan pembelian modul, disana tercatat ada batas maksimal untuk pembayaran, sehingga kita tidak mengalami kegagalan begitu saja dalam mengambil modul.

F. RECOGNATION RATHER THAN RECALL

User tidak harus mengingat informasi dari satu bagian ke bagian lainnya. Instruksi dari aplikasi sakeluarga sudah terlihat jelas dan dapat diprediksi dengan mudah.

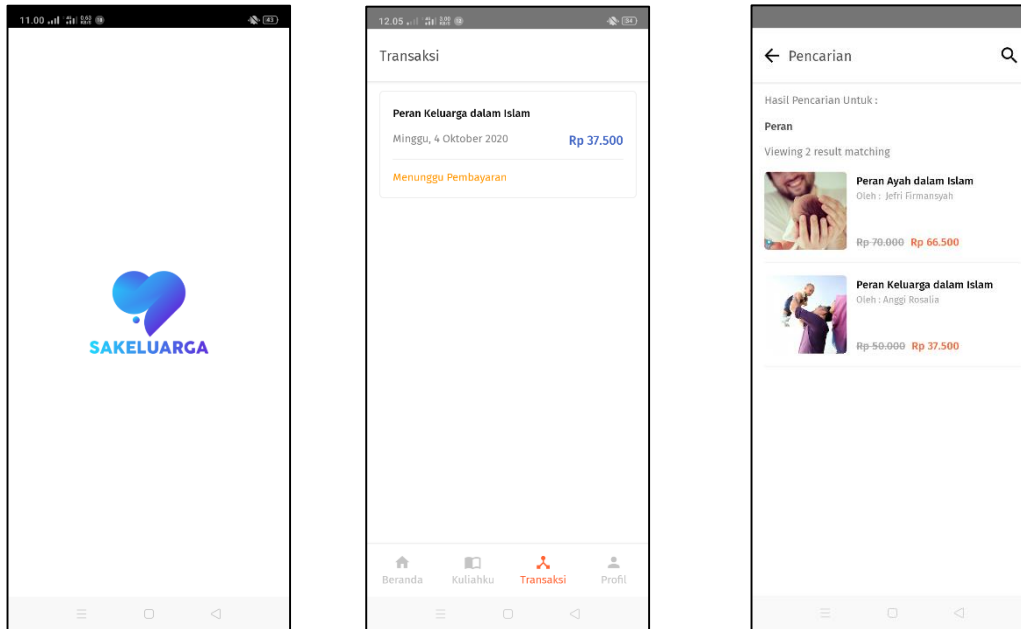
G. FLEKSIBILITAS DAN EFESIENSI (FLEXIBILITY AND EFFICIENT OF USE)

Aplikasi sakeluarga di buat dengan menggunakan 'tradisi' platform edukasi pada umumnya. Sehingga bagi pengguna baru pun, dapat dengan mudah dalam berinteraksi dengan aplikasi ini. Akan tetapi, terdapat batasan dalam aplikasi ini. Yaitu, pertama, ketika ingin melakukan transaksi. Karena dalam hal ini, developer tidak menyediakan fitur pembayaran seperti OVO, gopay, atau e-wallet lainnya, karena sekarang user banyak yang sering menggunakan e-wallet, seperti itu. Kedua, ketika melakuka sign-up dan login, sebaiknya fitur SSO google dan juga social media lainnya juga disediakan.



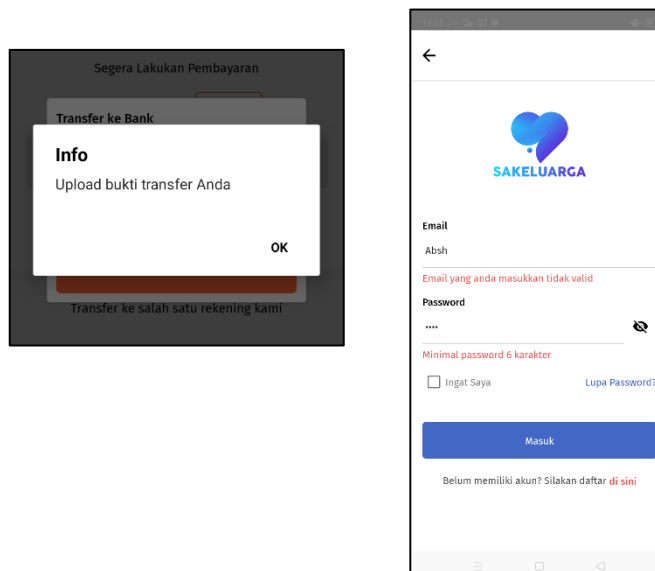
H. ESTETIKA DAN DESAIN YANG MINIMALIS (AESTHETIC AND MINIMALIST DESIGN),

Meskipun aplikasi ini mudah dimengerti, tapi ada beberapa yang perlu ditingkatkan lagi. Seperti ke-konsistenan dalam penerapan icon. Juga material design nya, terkesan datar saja. Sedangkan semakin kesini, tampilan dalam suatu aplikasi adalah hal yang pertama dilihat. Sehingga, menurut kami, desain dan warna dapat di tingkatkan sedemikian rupa sehingga memudahkan dan menarik dalam penggunaannya. Seperti, list modul kuliah dan juga tampilan dalam menu pembayaran.



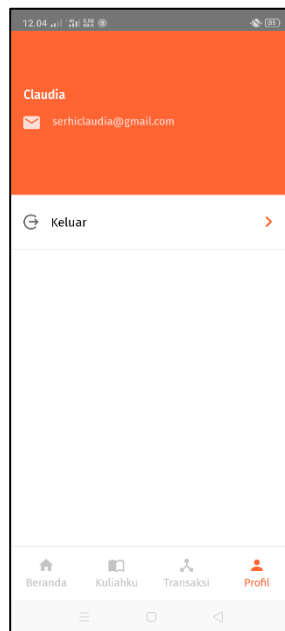
I. HELP USERS RECOGNIZE, DIALOGUE, AND RECOVERS FROM ERRORS

Ketika menggunakan aplikasi ini, kami menemukan beberapa kasus mengenai informasi eror dan juga informasi dalam menyelesaikan eror itu. Seperti, ketika ingin men-submit bukti transaksi dengan file kosong. Aplikasi ini memberikan informasi bahwa user belum men-attach file.



J. FITUR BANTUAN DAN DOKUMENTASI (HELP AND DOCUMENTATION),

Dalam hasil diskusi, kami sepakat, aplikasi ini kekurangan hal mengenai fitur bantuan seperti FAQ yang umumnya terdapat dalam setiap aplikasi. Karena informasi, seperti mengenai kontak developer atau yang lainnya, bisa membantu user ketika memiliki masalah dalam penggunaan aplikasi sakeluarga ini



KESIMPULAN

Setelah melakukan diskusi tim, kami dapat menyimpulkan, aplikasi ini bisa ditingkatkan lagi dalam hal mengenai interaksi antara user, juga penambahan beberapa fitur-fitur yang biasanya terdapat dalam platform edukasi. Seperti, pemberian rating disetiap course, melakukan login dan juga sign-up dengan SSO, menyediakan banyak pilihan payment kesemua e-banking dan e-wallet, dan lainnya.