

## **Evaluasi Aplikasi dalam Hal Penampilan dan interaksi control**

GEMAR adalah platform edukasi dengan fokus pendidikan khusus tungarungu dan anak kecil yang masih belum mengerti tentang membaca. GEMAR merupakan permainan yang di desain untuk penyandang disabilitas khususnya Tungarungu untuk memahami kosa kata agar mampu membaca kalimat seutuhnya secara benar untuk anak-anak yang baru membaca. Aplikasi ini sudah 1 tahun semenjak dibuat, Aplikasi ini sudah diunduh 10+ dengan rating penggunaan diatas 3 tahun.

Di tugas ini, kami mengevaluasi Aplikasi yang bernama GEMAR Evaluasi aplikasi GEMAR ini maksudnya adalah proses penentuan usability dan acceptability dari aplikasi GEMAR yang terukur di dalam sebuah varietas kriteria termasuk sejumlah error-nya, daya tariknya, kecocokannya dengan kebutuhan.

Teknik evaluasi yang kami gunakan adalah teknik 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 yang kami evaluasi di-aplikasi permainan GEMAR:

### **A. VISIBILITAS DARI STATUS SISTEM ( VISIBILITY OF SYSTEM STATUS (FEED BACK) )**

Pada Aplikasi permainan GEMAR, terdapat tombol tombol yang sudah tertera penjelasan untuk bermain memudahkan anak-anak yang bermain permainan kata di aplikasi permainan kata tetapi dikarenakan menggunakan tulisan huruf bersambung untuk beberapa anak-anak mungkin belum bisa membaca tulisan huruf bersambung.

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

Aplikasi permainan GEMAR menggunakan bahasa Indonesia, konsep yang dibuat bisa digunakan oleh masyarakat Indonesia dari umur 3 tahun keatas. Sehingga siapa saja yang baru menggunakan aplikasi permainan GEMAR akan mudah mengerti penggunaan aplikasi ini, dikarenakan *basic*-nya menggunakan bahasa Indonesia.

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

Mengenai kendali dan kebebasan pengguna dalam aplikasi permainan GEMAR, semua nya bisa dipakai tanpa harus membayar ataupun menunggu advertisement dari aplikasi tersebut.

## D. STANDAR DAN KONSISTENSI (CONSISTENCY AND STANDARDS)

Dalam hal konsistensi, aplikasi permainan GEMAR Lumayan bagus, akan tetapi dalam tombolnya ada yang hilang. Seperti terdapat tombol *home* tetapi tidak ada tombol *back*. Seperti ini :



## E. PENCEGAH KESALAHAN (ERROR PREVENTION)

Dalam hal ini aplikasi permainan GEMAR, tidak dapat ditemukan kesalahan karena tidak terdapat login atau memasukan data kita.

## F. RECOGNATION RATHER THAN RECALL

Bagi pengguna aplikasi permainan GEMAR tidak harus mengingat tombol dikarenakan intruksi dari aplikasi permainan GEMAR dari satu bagian ke bagian lainnya ditambah tombol dari aplikasi permainan GEMAR sudah terlihat jelas dan dapat dimengerti anak-anak dengan mudah.

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

Aplikasi permainan GEMAR di buat dengan menggunakan platform permainan edukasi pada umumnya. Sehingga bagi pengguna baru pun, sudah dapat dengan mudah dalam mengenali tombol-tombol yang berada di aplikasi ini. Akan tetapi, terdapat tombol berukuran besar yang seharusnya menjadi ketidak efisien dalam aplikasi permainan GEMAR ini.



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

Walaupun aplikasi ini mudah dimengerti dikalangan anak-anak yang memainkannya, namun ada beberapa yang harus ditingkatkan lagi. Seperti ke-konsistenan dalam penerapan icon terkesan biasa saja. Sedangkan berkembangnya zaman, tampilan menjadi suatu hal dalam aplikasi adalah hal yang pertama dilihat. Sehingga, menurut kami, desain warna pada icon dapat di tingkatkan sedemikian rupa sehingga menarik dalam penggunaannya. Seperti tombol *home* dan *icon* lainnya yang warnanya bentur dengan *background*.



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

Saat kami menggunakan aplikasi permainan ini, kami tidak menemukan beberapa kasus mengenai informasi *error* ataupun yang lainnya. Mungkin dikarenakan aplikasi ini adalah permainan jadi tidak perlu menggunakan hal tersebut.

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

Disaat kami diskusi, kami menemukan fitur bantuan seperti clue pada permainan kata, dikarenakan untuk edukasi dan pembelajaran tahap awal. Kami menemukan fitur kesalahan disaat anda menebak suatu kata yang salah ataupun benar dan ditambah jika anak-anak yang tidak memiliki kekurangan dalam pendengaran terdapat sebuah bantuan.

