

# Evaluasi Heuristik **rakit.kuy**

## Tim Penilai

- Ocha Putri Perdana Perhatina (05211840000054)
- Anezka Clarissa Kayla (05211740000059)
- Abshari Azka Saffanah (05211840000001)
- M. Fauzi Satria Arifandy (05211840000023)

## Deskripsi Prototipe

Prototipe dari ide **rakit.kuy** yang dibuat untuk membantu pengguna mempelajari perakitan PC telah memenuhi kapabilitas untuk menjalankan tiga tugas, yakni sederhana, mudah, dan sulit serta dapat dipahami pengguna awam tetapi kurang memperhatikan kemungkinan skenario-skenario baru yang muncul dari pengguna *expert*.

## Temuan Pelanggaran

### 1. H1 Visibility of Status / Tingkat Keparahan 3 / Ditemukan oleh: A, B, C

Pengguna tidak mengetahui sejauh apa kemajuan pekerjaan yang telah dilakukan dan tidak terdapat indikator maupun tombol yang merepresentasikan perubahan *state* dari pekerjaan yang dilakukan oleh pengguna.

**Usulan perbaikan:** Dapat ditambahkan tombol konfirmasi untuk mengubah *state* pekerjaan atau dapat ditambahkan pula *progress indicator* agar pengguna mengetahui sejauh apa kemajuan dari pekerjaan yang telah dilakukannya.

### 2. H2 Match between System & World / Tingkat Keparahan 2 / Ditemukan oleh: A

*Benchmark* bukan merupakan kata yang umum diketahui oleh masyarakat luas

**Usulan perbaikan:** Gunakan kata 'Bandingkan'

### 3. H3 User Control / Tingkat Keparahan 1 / Ditemukan oleh: D

Keberadaan tombol back yang berada di pojok kiri atas pada tiap-tiap layar pada antarmuka pengguna kurang terlihat mendukung navigasi. Standarnya, tombol ini diberikan *icon back arrow* dengan warna yang mencolok untuk dapat lebih terlihat oleh pengguna. Pengguna dengan *system literacy* tinggi mungkin akan dengan cepat menemukan bagian tersebut, tetapi jika pengguna telah 'terlanjur' masuk ke sebuah layar dan pada saat bersamaan merasa 'tersesat', akan cukup sulit untuk menemukan tombol ini jika tidak diberikan bantuan berupa panah navigasi. Selain itu, pada halaman pencarian grup/forum (pekerjaan mudah), tidak terdapat tombol ini sehingga ketika pengguna salah memencet fitur ini, akan menyulitkan bagi mereka untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Saran: menambahkan *back arrow* dengan warna yang mencolok serta menambahkan navigasi untuk keluar dari fitur pencarian grup.

**4. H3 User Control / Tingkat Keparahan 2 / Ditemukan oleh: D**

Ketika proses simulasi perakitan PC (pekerjaan sulit) selesai dilakukan, pengguna akan dibawa ke halaman rangkuman hasil simulasi dan terdapat tombol untuk kembali ke beranda. Namun, ketika tombol tersebut ditekan, maka akan kembali ke beranda dan akan kehilangan hasil atau riwayat simulasi yang terakhir kali dilakukan.

**Usulan Perbaikan:** tambahkan kapabilitas untuk menampilkan riwayat dari simulasi yang telah dilakukan untuk lebih memudahkan pengguna berinteraksi jika tidak sengaja menekan tombol 'Kembali ke beranda'.

**5. H3 User Control / Tingkat Keparahan 2 / Ditemukan oleh: A**

Pada fitur Simulasi, ketika sudah memilih semua komponen, saat dipilih Back tidak kembali ke halaman sebelumnya melainkan ke halaman yang menuju visualisasi

**Usulan perbaikan:** Diperbaiki saat dipilih Back kembali ke halaman pemilihan komponen (halaman sebelumnya)

**6. H4 Consistency & Standards / Tingkat Keparahan 3 / Ditemukan oleh: A, B, C, D**

Penggunaan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris masih tercampur di banyak sekali layar, seperti pada ketidakkonsistenan penggunaan kata 'Back' dan 'Kembali ke Beranda' atau 'speed' dengan 'suhu'. Padahal, seharusnya unifikasi dari bahasa merupakan sebuah keharusan saat mendesain antarmuka pengguna.

**Usulan Perbaikan:** pakai satu bahasa saja, tidak menjadi masalah jika bahasa yang digunakan adalah Bahasa Inggris meskipun target pemakainya ada di Indonesia. Usahakan mencari istilah yang lebih familiar dan memungkinkan untuk dimengerti semua orang dalam menentukan pilihan bahasa universal yang akan dipakai.

**7. H6 Recognition not Recall / Tingkat Keparahan 3 / Ditemukan oleh: A, D**

Berkaitan pekerjaan sedang, membandingkan komponen, secara tidak langsung, dengan adanya beberapa lapis halaman atau layar untuk melakukan satu pekerjaan, maka pengguna dipaksa untuk mengingat informasi apa yang telah didapatkan pada halaman sebelumnya hingga ia masuk ke halaman selanjutnya. Pengguna mungkin bingung mana yang merupakan Processor D dan mana yang C, jika sesuai dengan prototype yang ditampilkan.

**Usulan Perbaikan:** meletakkan deskripsi tiap-tiap komponen PC yang akan dibandingkan pada *dropdown* untuk memperkecil peluang pengguna kehilangan informasi serta memberikan informasi atau judul mana yang merupakan prosesor D atau C.

**8. H6 Recognition not Recall / Tingkat Keparahan 2 / Ditemukan oleh: B**

Pada halaman setelah memilih komponen pc, tidak terdapat judul halaman dan langsung ditampilkan list komponen.

**Usulan Perbaikan:** Pada bagian atas halaman dapat ditambahkan judul seperti “Komponen pilihan” atau semacamnya sehingga user dapat mengenali halaman tersebut

**9. H7 Efficiency of Use / Tingkat keparahan 2 / Ditemukan oleh: D**

Saat terjadi interaksi pengguna dengan sistem untuk membandingkan dua buah prosesor (pekerjaan sedang), diperlukan banyak sekali perpindahan halaman. Padahal, interaksi tersebut seharusnya dapat dipersingkat dengan hanya menjalankan fungsi-fungsi tertentu saja. Misalkan, terdapat opsi untuk langsung memilih kedua prosesor yang akan dibandingkan tanpa perlu menunjukkan spesifikasinya. Atau opsi kedua yakni dengan meletakkan spesifikasi masing-masing prosesor pada *dropdown* untuk mempersingkat perpindahan layar.

**Usulan Perbaikan:** meletakkan deskripsi tiap-tiap komponen PC yang akan dibandingkan pada *dropdown* untuk memperpendek interaksi dan mengurangi perpindahan tampilan.

**10. H7 Efficiency of Use / Tingkat keparahan 2 / Ditemukan oleh: A**

Pada fitur Simulasi, ketika sudah memilih komponen harus menekan tombol panah ke atas (minimize) terlebih dahulu untuk dapat lanjut memilih komponen selanjutnya.

**Usulan perbaikan:** Ketika pengguna sudah memilih komponen A dan pengguna menekan pilihan komponen B, tab komponen A dibuat tertutup secara otomatis tanpa perlu menekan tombol minimize.

**11. H8 Minimalist Design / Tingkat Keparahannya 1 / Ditemukan oleh: A, C**

Untuk tombol kembali, kata Back diawali dengan huruf kecil sedangkan untuk tipografi lainnya diawali dengan huruf besar. Selain itu, ukuran icon di beberapa tempat juga terlalu besar.

**Usulan perbaikan:** Diperbaiki tombol kembali dibuat diawali dengan huruf besar agar sama dengan tipografi lainnya serta menyesuaikan ukuran icon.

**12. H8 Minimalist Design / Tingkat Keparahannya 1 / Ditemukan oleh: A**

Terdapat typo pada fitur Simulasi, yaitu pada tombol ‘Viasualisasi’

**Usulan perbaikan:** Typo diperbaiki menjadi Visualisasi.

**13. H8 Minimalist Design / Tingkat Keparahannya 1 / Ditemukan oleh: A, B**

Tampilan navigation bar pada bagian bawah terlalu ke kiri dan pada bagian kanannya kosong serta penataan space antar komponen masih terlihat berantakan.

**Usulan Perbaikan:** Jarak antar komponen dapat diatur dan disesuaikan agar tampilannya lebih nyaman dilihat.

**14. H8 Minimalist Design / Tingkat Keparahannya 1 / Ditemukan oleh: B**

Tombol “Tambahkan Group Baru” kurang menonjol karena memiliki warna yang hampir mirip dengan warna utama sehingga kurang mendukung fungsionalitas dari tombol tersebut

**Usulan Perbaikan:** Warna tombol dapat diganti dengan warna yang lebih mencolok namun masih sesuai tema, misalnya warna merah

#### 15. H8 Minimalist Design / Tingkat Keparahahan 1 / Ditemukan oleh: C

Pada bagian atas terdapat logo Rakit Kuy yang selalu ada di halaman aplikasi.

**Usulan perbaikan:** Tidak perlu di semua halaman ada logo Rakit Kuy.

#### 16. H10 Help & Documentation / Tingkat Keparahahan 2 / Ditemukan oleh: A

Tidak ada tombol atau halaman yang menunjukkan Help atau Documentation.

**Usulan perbaikan:** Pada setiap fitur pada pojok kanan atas disediakan tombol Help yang dapat membantu pengguna melihat cara menjalankan fitur tersebut.

### Ringkasan Pelanggaran

Kategori	Jumlah Pelanggaran					
	Tk 0	Tk 1: Kosmetik	Tk 2: Kecil	Tk 3: Besar	Tk 4: Bencana	Total
H1: Visibility of Status				1		1
H2: Match Sys & World			1			1
H3: User Control		1	2			3
H4: Consistency & Standards				1		1
H5: Error Prevention						0
H6: Recognition not Recall			1	1		2
H7: Efficiency of Use			2			2
H8: Minimalist Design		5				5
H9: Help Users with Errors						0
H10: Help & Documentation			1			1
<b>Jumlah Pelanggaran per Tingkat Keparahahan</b>		6	7	3		16

## Statistik Evaluasi

Tingkat / Evaluator	Evaluator A	Evaluator B	Evaluator C	Evaluator D
Tk. 0	0%	0%	0%	0%
Tk. 1	50%	33%	33%	25%
Tk. 2	57.14%	14.28%	0%	50%
Tk. 3	100%	66.67%	66.67%	25%
Tk. 4	0%	0%	0%	0%
<b>Total (Tk. 3&amp;4)</b>	<b>100%</b>	<b>40%</b>	<b>50%</b>	<b>25%</b>
<b>Total (semua tingkat)</b>	<b>62.5%</b>	<b>31.25%</b>	<b>25%</b>	<b>25%</b>

## Rekomendasi Umum

Dalam upaya untuk memastikan antarmuka pengguna telah sesuai dengan hasil evaluasi. Setidaknya harus diperhatikan bagaimana penyusunan desain antarmuka yang tepat dan *user friendly* sesuai dengan bantuan material design. Panduan tersebut merupakan panduan yang paling mudah untuk diikuti dan bersifat universal sehingga akan memudahkan calon pengguna untuk berinteraksi.

Selain itu, hal-hal yang bersifat esensial seperti penggunaan *back-arrow icon*, memastikan bahwa bahasa yang digunakan pada prototipe bersifat konsisten, serta tidak terlalu banyak perpindahan layar saat pengguna berinteraksi dengan fitur-fitur penting sangat diperlukan untuk diperhatikan dan menjadi dasar perbaikan prototipe. Hal tersebut akan membuat interaksi yang terjadi pada aplikasi akan efektif dan *straightforward* dengan pekerjaan-pekerjaan yang akan dilakukan oleh pengguna.

Penambahan kapabilitas bagi pengguna *expert* serta pemberian detail-detail yang mungkin akan diakses tentu menjadi satu nilai yang sebaiknya diperhatikan. Terutama, konsistensi dari komponen yang dipakai. Konsistensi tidak hanya berada pada sisi bahasa, akan tetapi penggunaan warna, ukuran, jarak antar komponen, hingga tipografi yang dipakai. Selain untuk menambah kesan estetika saja, konsistensi dari komponen yang dipakai ini akan membuat pengguna nyaman dalam berinteraksi dengan aplikasi rakit.kuy.