

Metode Evaluasi Antarmuka Pengguna

Evaluasi antarmuka pengguna (*User Interface* - UI) dan pengalaman pengguna (*User Experience* - UX) pada aplikasi Growell dilakukan menggunakan metode evaluasi heuristik Nielsen. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner daring kepada 42 responden, yang terdiri dari orang tua, tenaga kesehatan, dan remaja — kelompok yang relevan dengan target pengguna aplikasi.

Instrumen yang digunakan adalah kuesioner berisi serangkaian pernyataan terkait aspek-aspek UI/UX aplikasi Growell. Responden diminta memberikan penilaian menggunakan skala Likert 1 hingga 5:

1 =Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Netral

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Kuesioner juga menyediakan kolom isian terbuka untuk masukan dan saran kualitatif dari pengguna.

- Data kuantitatif dari skala Likert dianalisis secara deskriptif, untuk mengetahui distribusi persentase respons per prinsip heuristik.
- Data kualitatif dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi isu-isu usability yang muncul dari sudut pandang pengguna.

Gabungan analisis kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk:

1. Mengidentifikasi masalah *usability*,
2. Menilai sejauh mana prinsip-prinsip heuristik Nielsen terpenuhi,
3. Merumuskan rekomendasi perbaikan UI/UX aplikasi Growell.

Evaluasi Prinsip Heuristik Nielsen pada Aplikasi Growell (berdasarkan Survei)

No.	Prinsip Heuristik Nielsen	Keterangan Pertanyaan Survei	Penilaian /Status Umum	% Positif (Setuju + SS)	Detail Positif (Breakdown)	% Negatif/Area Perbaikan (Netral + TS + STS)	Detail Negatif/Area Perbaikan (Break down)	Rekomendasi Singkat
1	Visibility of System Status	Saya merasa tahu apa yang sedang terjadi ketika saya menekan tombol atau melakukan sesuatu.	Baik	85.7%	59.5% S + 26.2% SS	14.3%	14.3% Netral	Pertahankan kejelasan umpan balik sistem saat pengguna berinteraksi.
2	Match Between System and the Real World	Istilah dan ikon mudah dipahami dan sesuai dengan dunia nyata.	Cukup Baik	59.5%	50.0% S + 9.5% SS	40.5%	28.6% Netral, 9.5% TS, 2.4% STS	Tinjau ulang istilah dan ikon yang membingungkan atau tidak sesuai konteks umum.
3	User Control and Freedom	Saya bisa membatalkan atau kembali saat terjadi kesalahan.	Baik	71.4%	59.5% S + 11.9% SS	28.6%	26.2% Netral, 2.4% TS	Pastikan tombol "undo"/"kembali" selalu terlihat dan mudah digunakan.
4	Consistency and Standards	Tata letak, tombol, dan tampilan antar halaman konsisten.	Perlu Perbaikan	50.0%	42.9% S + 7.1% SS	50.0%	23.8% Netral, 21.4% TS, 4.8% STS	Audit UI/UX menyeluruh untuk konsistensi antar halaman dan elemen.
5	Error Prevention	Aplikasi membantu mencegah kesalahan (misal: peringatan data belum lengkap/salah).	Perlu Perbaikan Signifikan	38.1%	28.6% S + 9.5% SS	61.9%	38.1% Netral, 23.8% TS	Tambahkan dan perjelas peringatan/kontrol input pengguna.
6	Recognition Rather Than Recall	Saya tidak perlu mengingat banyak hal karena aplikasi menunjukkan pilihan.	Sangat Baik	90.4%	69.0% S + 21.4% SS	9.5%	9.5% Netral	Pertahankan desain yang menonjolkan pilihan secara langsung dan jelas.

7	Flexibility and Efficiency of Use	Aplikasi praktis dan mudah digunakan untuk kebutuhan sehari-hari.	Baik	76.2%	64.3% S + 11.9% SS	23.8%	21.4% Netral, 2.4% TS	Pertahankan kemudahan penggunaan, terutama untuk aktivitas rutin.
8	Aesthetic and Minimalist Design	Tampilan sederhana dan hanya menampilkan informasi penting.	Baik (untuk minimalis me)	71.5%	66.7% S + 4.8% SS	28.6%	28.6% Netral	Evaluasi aspek estetika visual lebih lanjut di luar minimalisme.
9	Help Users Recognize, Diagnose, and Recover Errors	Saat terjadi kesalahan, aplikasi memberi tahu dengan jelas apa yang salah dan solusinya.	Perlu Perbaikan Sangat Signifikan	19.0%	9.5% S + 9.5% SS	81.0%	66.7% Netral, 14.3% TS	Perbaiki pesan kesalahan agar jelas dan informatif.
10	Help and Documentation	Aplikasi menyediakan bantuan/petunjuk yang mudah ditemukan.	Perlu Perbaikan Sangat Signifikan	19.0%	11.9% S + 7.1% SS	81.0%	52.4% Netral, 28.6% TS	Tingkatkan ketersediaan dan kejelasan dokumentasi atau panduan penggunaan.

Saran Tambahan yang Spesifik terkait Desain Aplikasi Growell:

1. Peningkatan Visual (Warna dan Tema):

- **Saran Pengguna:** "Pemberian warna yang sesuai..." (Ahmad Zaini), "Kami berharap aplikasi ini dapat di buat dengan tema dan warna yg menarik, Kerna selain fungsi dan manfaat tampilan juga cukup kuat pengaruhnya terhadap ketertarikan User untuk menggunakannya."(Muhammad Adlin)
- **Rekomendasi Desain Tambahan:**
 - Lakukan eksplorasi palet warna yang lebih segar, modern, dan mungkin ramah (mengingat target pengguna termasuk orang tua dan remaja). Pertimbangkan psikologi warna yang dapat membangkitkan rasa percaya, tenang, dan positif.
 - Evaluasi tema aplikasi secara keseluruhan. Apakah ada elemen visual atau gaya ilustrasi yang bisa ditambahkan untuk membuat aplikasi terasa lebih "hidup" dan menarik tanpa mengorbankan kesederhanaan dan kejelasan (seperti yang sudah diapresiasi pada H8).
 - Pastikan konsistensi penggunaan warna dan tema di seluruh aplikasi untuk memperkuat identitas visual.

2. Desain Fitur Pemantauan Tumbuh Kembang (Grafik):

- **Saran Pengguna:** "Untuk grafik pertumbuhan balita dibuat 3 indikator...grafik BB menurut umur, TB menurut umur dan BB menurut umur."(Abdurrohim)

- **Rekomendasi Desain Tambahan:**

- Prioritaskan untuk mendesain ulang atau memastikan bahwa fitur grafik pertumbuhan menampilkan ketiga indikator kunci ini (BB/U, TB/U, BB/TB) secara jelas.
- Desain antarmuka input data untuk grafik ini harus sangat intuitif dan meminimalkan kesalahan input.

3. Evaluasi dan Desain Ulang Fitur Konten (Reels vs Artikel):

- **Saran Pengguna:** "...fitur reels sepertinya tidak begitu oke, untuk informasi dari artikel sudah cukup seperti nya."(Ahmad zaini)

- **Rekomendasi Desain Tambahan:**

- Lakukan analisis lebih lanjut mengapa fitur "reels" (atau video pendek) dirasa kurang oke. Apakah karena kualitas konten, penempatan fitur, cara interaksi, atau pengguna lebih preferensi membaca?
- Jika diputuskan untuk mempertahankan "reels", pertimbangkan desain antarmuka yang lebih menarik dan navigasi yang lebih mudah.
- Jika fokus pada artikel, pastikan desain tampilan artikel sangat readable (tipografi, spasi, kontras), dengan opsi untuk bookmark, share, atau mungkin komentar (jika relevan).

4. Desain Fitur Konsultasi dengan Dokter (Personalisasi dan Pilihan):

- **Saran Pengguna:** "Jika Aplikasi Sudah tertera dokter yg sama setiap konsultasi itu Akan mempermudah, karna harus satu Dr yg sama Untuk urusan Anak Jadi Dari Dr Sudah Ada rekap sebelumnya dan Dari pasien tinggal tindak lanjut ! Dan Saran Bisa pilih dr jangan cuman hanya satu , dokter yg tertera dan tampilkan dr Nya pengalaman di bidang apa Untuk pilihan."(Sahmi)

- **Rekomendasi Desain Tambahan:**

- **Kontinuitas:** Desain alur yang memungkinkan pengguna melihat riwayat konsultasi dengan dokter tertentu dan mempermudah untuk melakukan konsultasi lanjutan dengan dokter yang sama. Mungkin ada bagian "Dokter Saya" atau penanda pada dokter yang pernah dikonsultasi.
- **Pilihan Dokter:** Desain halaman pemilihan dokter yang memungkinkan *filtering* atau pencarian berdasarkan spesialisasi atau kriteria lain yang relevan.
- **Profil Dokter:** Pastikan setiap profil dokter menampilkan informasi yang jelas dan relevan, termasuk spesialisasi ("petals man di bidang apa"), mungkin pengalaman, dan rating (jika ada). Desain kartu profil dokter harus informatif dan mudah dibaca.

5. Memperkuat Aspek "Memudahkan Pengguna":

- **Saran Pengguna:** "udah cukup bagus aplikasi nya dan mudah untuk di gunakan" (Aldinda), "Semoga dengan adanya aplikasi growell akan memudahkan bagi pengguna"(Paitimah), "Semoga aplikasi growell ini bisa membantu dan memudahkan masyarakat dalam mempelajari stunting pada anak."(Dewi)
- **Rekomendasi Desain Tambahan (Meskipun sudah ada poin positif):**
 - Terus identifikasi area mana saja dalam aplikasi yang alurnya bisa lebih disederhanakan atau dibuat lebih intuitif.
 - Gunakan bahasa yang sederhana dan jelas di seluruh aplikasi, terutama pada bagian edukasi stunting.
 - Pertimbangkan *onboarding* yang lebih interaktif atau *tooltips* untuk fitur-fitur kunci, terutama bagi pengguna baru atau yang "pemula dalam monitoring stunting".