

EVALUATION



DISUSUN OLEH :

- | | |
|-----------------------|--------------|
| 1.REILIELY A SUEBU | (23 421 011) |
| 2.PEDRO P.M. UMAMITMU | (23 421 006) |
| 3.KEVIN NEHEMIA | (23 421 030) |

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN MANAJEMEN
UNIVERSITAS SAINS DAN TEKNOLOGI JAYAPURA

2025

Evaluasi Prototipe Menggunakan Heuristic Evaluation & WebUSE Evaluation

1. Heuristic Evaluation (minimal 3 responden)

A. Penjelasan Singkat

Heuristic Evaluation adalah metode evaluasi usability yang dilakukan oleh beberapa evaluator (biasanya pakar atau orang yang memahami UX). Mereka menilai prototipe berdasarkan **10 prinsip Heuristik Nielsen** untuk menemukan masalah kegunaan.

Proses:

1. Setiap evaluator melihat prototipe secara mandiri.
2. Mereka mencocokkan temuan dengan prinsip heuristik.
3. Memberikan penilaian tingkat keparahan (severity rating).
4. Menghasilkan daftar masalah usability beserta rekomendasi perbaikan.

B. Prinsip yang Digunakan (Nielsen's 10 Heuristics)

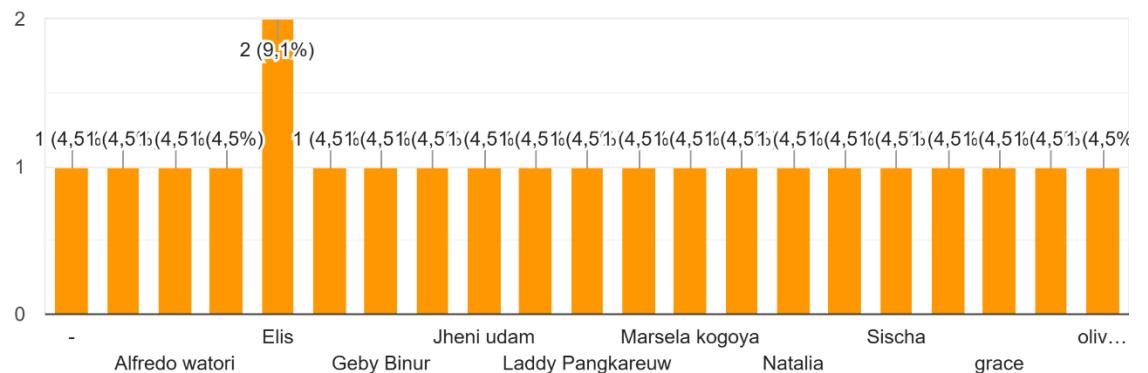
1. **Visibility of System Status**
2. **Match Between System and the Real World**
3. **User Control and Freedom**
4. **Consistency and Standards**
5. **Error Prevention**
6. **Recognition Rather Than Recall**
7. **Flexibility and Efficiency of Use**
8. **Aesthetic and Minimalist Design**
9. **Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors**
10. **Help and Documentation**

- **Hasil Kuesioner**

Diagram WebUSE Evaluation

Nama

22 jawaban

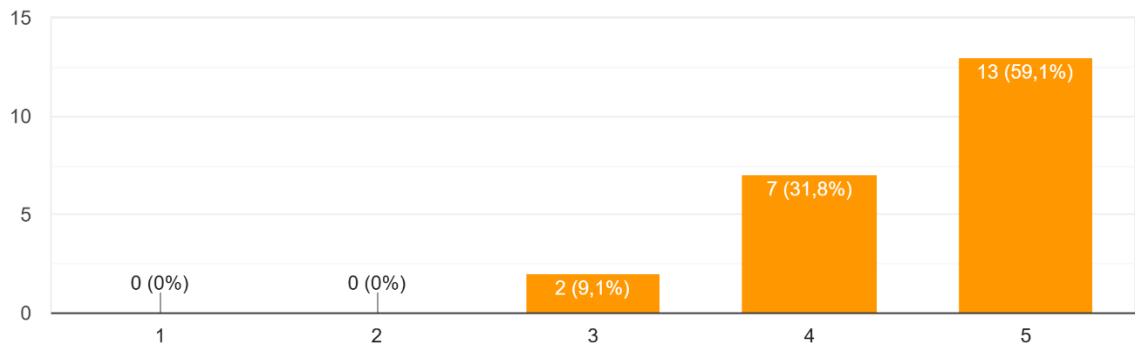


A. Content (Isi Konten)

1. Informasi pada prototipe jelas dan mudah dipahami.

Informasi pada prototipe jelas dan mudah dipahami.

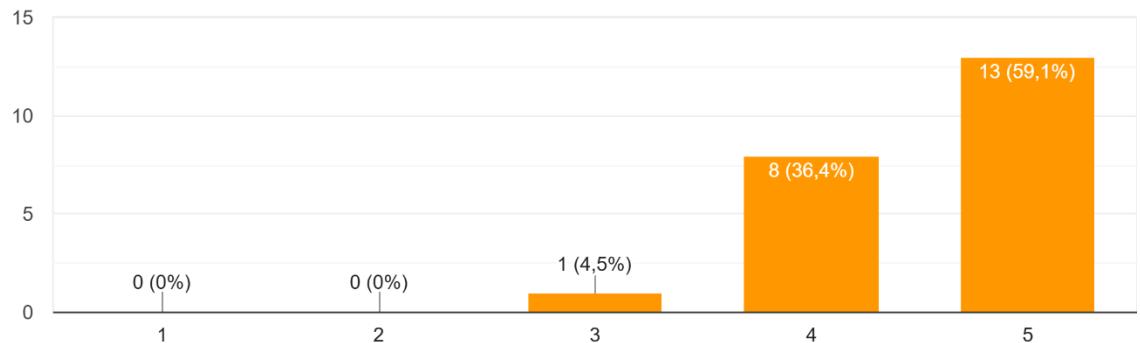
22 jawaban



2. Konten yang ditampilkan relevan dengan kebutuhan pengguna.

Konten yang ditampilkan relevan dengan kebutuhan pengguna.

22 jawaban

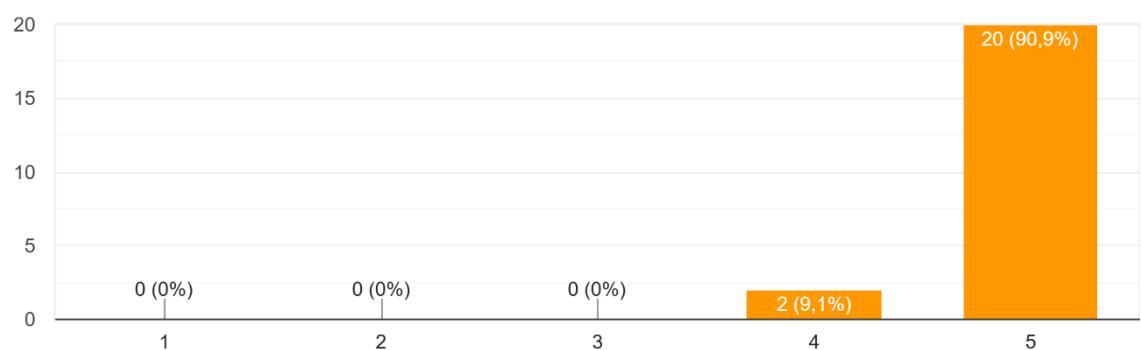


B. Organization & Readability (Organisasi & Keterbacaan)

1. Teks mudah dibaca (ukuran, warna, dan jarak antar elemen cukup baik).

Teks mudah dibaca (ukuran, warna, dan jarak antar elemen cukup baik).

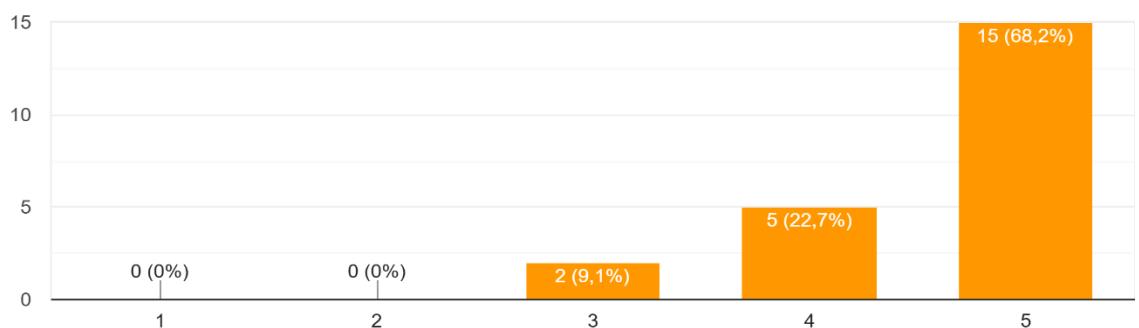
22 jawaban



2. Warna latar belakang dan warna teks memiliki kontras yang nyaman.

Warna latar belakang dan warna teks memiliki kontras yang nyaman.

22 jawaban

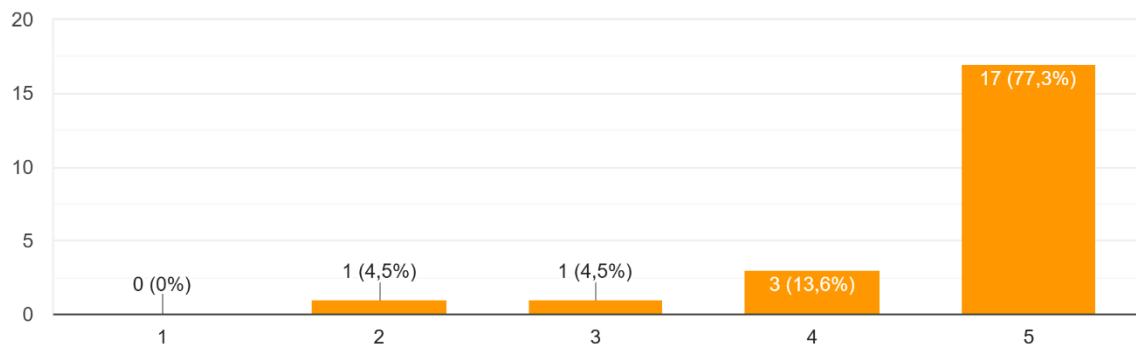


C. Navigation & Links (Navigasi & Tautan)

1. Menu navigasi mudah ditemukan dan jelas fungsinya.

Menu navigasi mudah ditemukan dan jelas fungsinya.

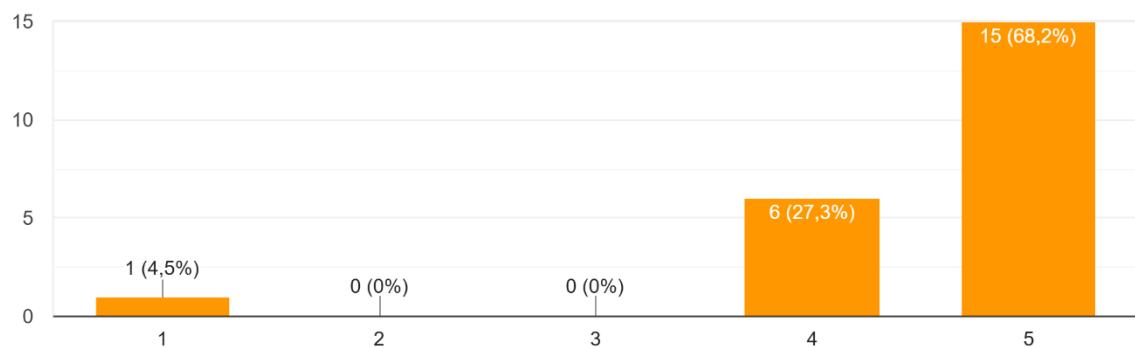
22 jawaban



2. saya dapat berpindah halaman tanpa kebingungan.

saya dapat berpindah halaman tanpa kebingungan.

22 jawaban

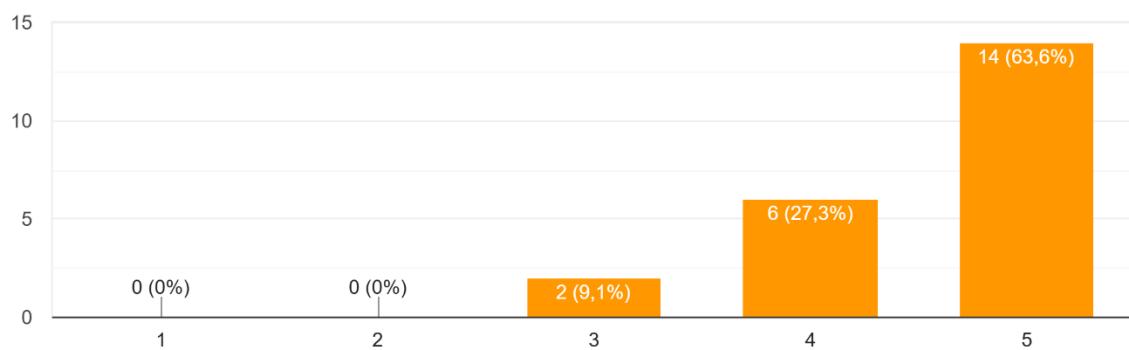


D. User Interface Design (Desain UI)

1. Desain visual prototipe menarik dan profesional.

Desain visual prototipe menarik dan profesional.

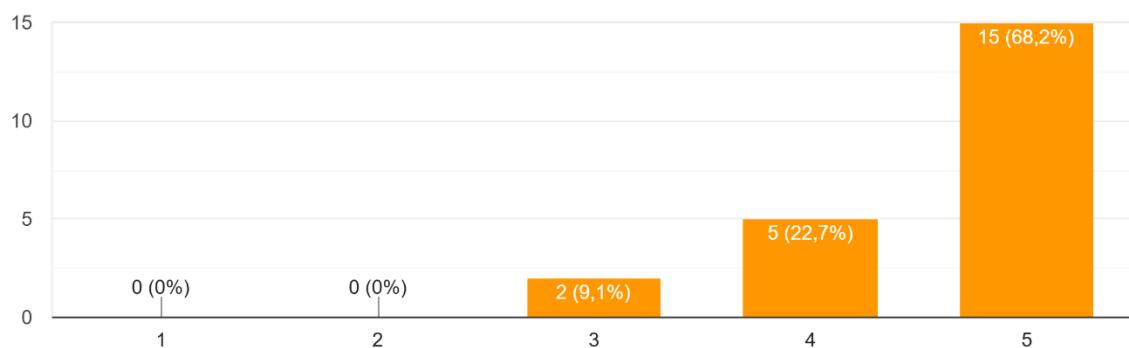
22 jawaban



2. Ikon, tombol, dan komponen UI konsisten pada seluruh halaman.

Ikon, tombol, dan komponen UI konsisten pada seluruh halaman.

22 jawaban

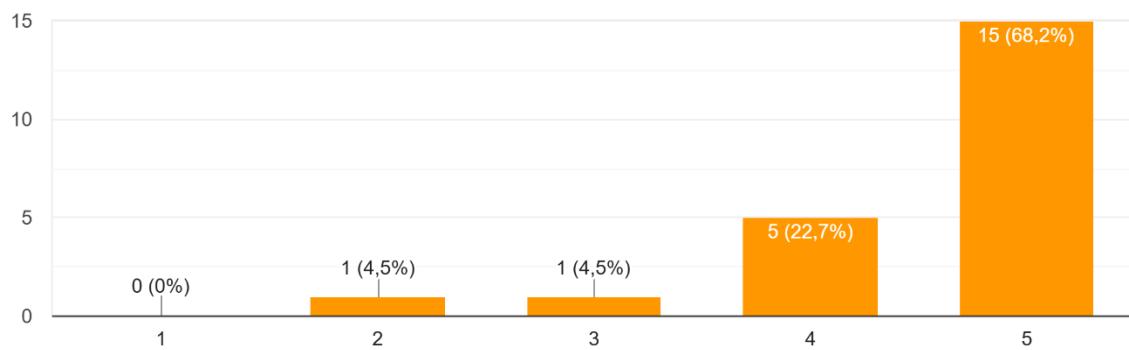


E. Performance & Effectiveness (Performa dan Efektivitas)

1. Prototipe membantu meningkatkan efisiensi dalam menyelesaikan tugas.

Prototipe membantu meningkatkan efisiensi dalam menyelesaikan tugas.

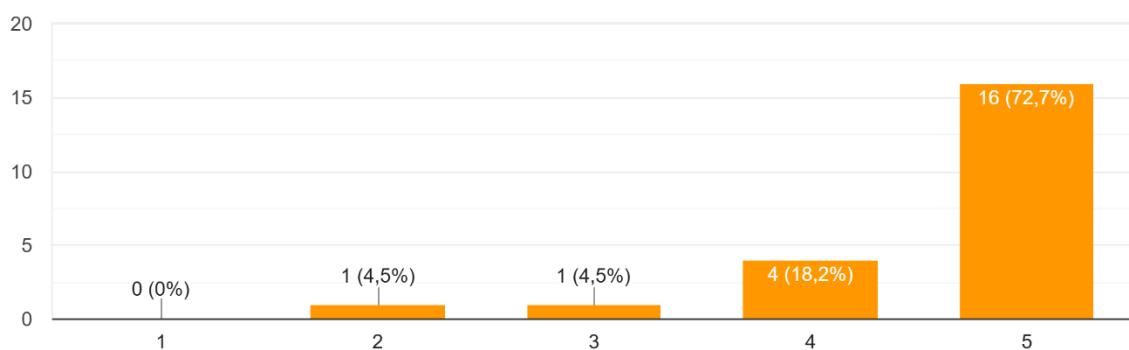
22 jawaban



2. Prototipe memberikan respons yang jelas saat saya berinteraksi.

Prototipe memberikan respons yang jelas saat saya berinteraksi.

22 jawaban

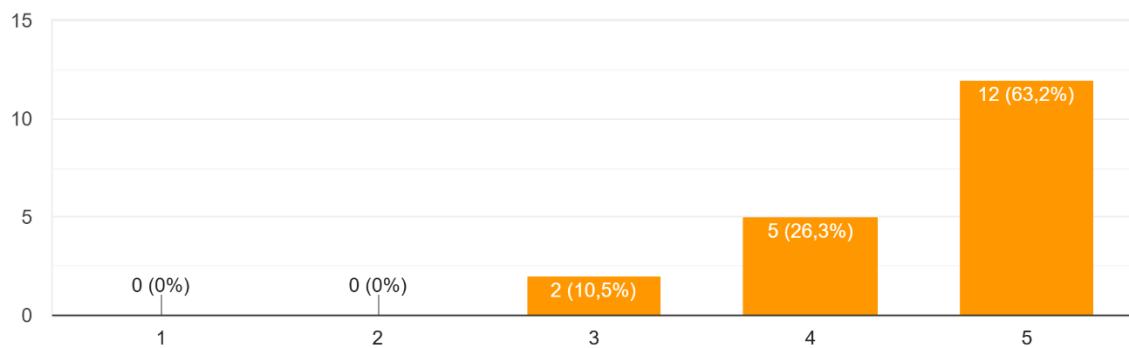


F. Overall Satisfaction (Kepuasan Keseluruhan) Judul Tanpa Judul

1. Saya puas dengan pengalaman menggunakan prototipe ini.

Saya puas dengan pengalaman menggunakan prototipe ini.

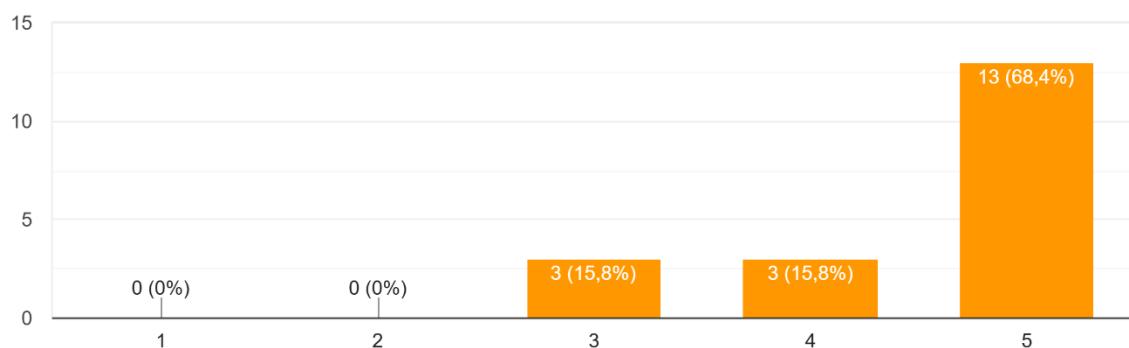
19 jawaban



2. Prototipe ini memenuhi kebutuhan pengguna secara keseluruhan.

Prototipe ini memenuhi kebutuhan pengguna secara keseluruhan.

19 jawaban



1. WebUSE Evaluation

- Hasil Kuesioner Heuristic Evaluation

Nama – nama jawaban

1. Edo
2. Jeri ardianto mangari
3. Zayn
4. Heru adhi saputra
5. Febriana Yuliana Wonar
6. gerald