# Usability testing: Website KOTTER: Resultaten

## App Website

Rol student/ouder

Vraag: Is het duidelijk waarover de website gaat? Zo ja, waarover gaat de website?

Alle proefpersonen wisten onmiddelijk waarover de website ging toen ze de homepagina zagen.

Taak: App downloaden  
Scenario: Download de app voor jou smartphone

Dit verliep moeiteloos voor alle proefpersonen.

## Admin paneel

Rol koteigenaar/bedrijf

Taak: Account aanvragen  
Scenario: Je bent een koteigenaar en bent geïnteresseerd in onze app. Contacteer ons.

1 van de 5 proefpersonen vond niet onmiddelijk de contact optie, suggestie van proefpersoon: Achtergrond al direct wit opvullen voor meer visibiliteit.  
Suggestie van andere proefpersoon: Wat als een ouder/student een vraag heeft over de app.   
(enkel contactoptie voor koteigenaars)

Taak: Inloggen  
Scenario: Je account is aangemaakt en je hebt de registratiedetails via mail ontvangen. Log in op de website.

Dit verliep moeiteloos voor alle proefpersonen.

Taak: Kot aanmaken  
Scenario: Je bent ingelogd en wilt je eerste kot toevoegen. (doe dit met je eigen thuisadres)

Dit verliep moeiteloos voor alle proefpersonen.

Taak: Kot editen  
Scenario: Je eerste kot is toegevoegd maar er is toch een fout ingeslopen. Corrigeer één van de gegevens.

Dit verliep moeiteloos voor alle proefpersonen.  
Suggestie proefpersoon: Eerst straatnaam en nummer, dan pas gemeente en postcode.

Taak: Kot deleten  
Scenario: Je gaat je kot verkopen, het is dus niet meer te huur voor studenten. Verwijder het uit de app.

Dit verliep moeiteloos voor alle proefpersonen.

Taak: uitloggen.  
Scenario: Log uit.

2 proefpersonen moesten langer zoeken, en 1 vond het helemaal niet.  
-> Uitlog knop misschien beter in submenu