

Evaluasi Heuristik

Prinsip Heuristik	Catatan Evaluasi	Severity	Saran Perbaikan
1. Visibility of system status	Tidak ada umpan balik saat berpindah halaman (mis. load campaign, submit form), pengguna tidak tahu apakah sistem merespon.	3	Tambahkan indikator loading/spinner dan bar progress pada proses penting (verifikasi, upload file, load data).
2. Match between system & real world	Placeholder “Text”, “Slot”, “Number” terlalu generik dan tidak mencerminkan istilah domain (mis. “Judul Proyek”, “Target Dana”).	2	Ganti placeholder dengan label sesungguhnya dan gunakan istilah investasi/pendanaan yang familiar bagi pengguna.
3. User control & freedom	Pada form pembuatan campaign tidak ada tombol “Batal” atau “Kembali” yang jelas—resiko pengguna terjebak di form jika berubah pikiran.	3	Sediakan tombol “Batal”/“Kembali” di atas dan bawah form; berikan konfirmasi sebelum keluar untuk mencegah kehilangan data.
4. Consistency & standards	Gaya tombol, ikon, dan warna header tidak konsisten di tiap layar (mis. beberapa tombol abu-abu, biru, dan outline).	2	Tetapkan gaya komponen UI (warna primer, ukuran, margin) di design system; gunakan kembali komponen yang sama untuk konsistensi visual.
5. Recognition rather than recall	Ikon notifikasi, settings, chart tidak dilengkapi label/tooltip, sehingga pengguna harus menebak fungsi tiap ikon.	3	Tambahkan tooltip atau teks singkat di hover/fokus pada ikon untuk menjelaskan fungsi; gunakan ikon standar yang umum dipahami.

6. Error prevention	Slot upload gambar dan input tanggal tidak menunjukkan format/limit (ukuran file, tipe file, rentang tanggal), rawan gagal upload/input.	2	Tampilkan petunjuk format (mis. “JPG/PNG max 2 MB”), validasi front-end sebelum submit, dan highlight kesalahan input secara inline.
7. Aesthetic & minimalist design	Banyak elemen “kosong” (placeholder dashed) tanpa hirarki visual—mengurangi fokus pengguna dan menciptakan tampilan “berantakan”.	2	Hilangkan elemen tidak esensial, kelompokkan komponen terkait dengan kartu atau section, serta gunakan spasi konsisten untuk memfokuskan perhatian.
8. Help users recognize, diagnose & recover errors	Tidak ada pesan error atau konfirmasi saat submit form gagal (mis. validasi wajib kosong)—pengguna tidak tahu langkah selanjutnya.	3	Implementasikan pesan error eksplisit di dekat field bermasalah, dengan instruksi perbaikan; sediakan status success/fail setelah submit.
9. Flexibility & efficiency of use	Tidak ada shortcut atau opsi filter/urutan di halaman campaign/investasi—pengguna berulang kali melakukan klik manual untuk menemukan konten serupa.	1	Tambahkan opsi filter (status campaign, jumlah dana), tombol shortcut (mis. “Tambah Campaign Baru”), dan bookmark proyek favorit untuk pengguna power user.
10. Help & documentation	Tidak terlihat titik bantuan (FAQ, onboarding tour) untuk pengguna baru—berpotensi kebingungan saat pertama kali menggunakan platform.	2	Sediakan tautan “Help” atau ikon “?” yang membuka panel singkat berisi panduan penggunaan, FAQ, atau walkthrough interaktif.

Tujuan Usability

No	Usability	Tujuan
1	Waktu Penyelesaian Tugas Dasar	Pengguna dapat menyelesaikan task inti (mis. membuat akun, membuat campaign, berinvestasi) dengan cepat dan lancar.
2	Tingkat Kesalahan (Error Rate)	Minimalkan kesalahan pengguna saat mengisi form atau melakukan transaksi.
3	Learnability (Kemudahan Belajar)	Pengguna baru dapat memahami antarmuka dan fungsi dasar tanpa bantuan eksternal.
4	Efisiensi Navigasi	Pengguna berpengalaman dapat berpindah antar modul (dashboard, daftar proyek, ROI) dengan lancar.
5	Satisfaction (Kepuasan Pengguna)	Tingkat kepuasan pengguna terhadap pengalaman keseluruhan platform.
6	Kejelasan Informasi	Informasi penting (proyeksi ROI, status verifikasi, biaya) tersaji dengan mudah dipahami.
7	Responsiveness & Stability	Platform memberikan feedback cepat dan bebas crash/timeout.
8	Accessibility & Mobile-Friendliness	Antarmuka dapat diakses dengan baik di desktop maupun perangkat mobile.