Formålet med usability testing er å motta tilbakemeldinger fra vanlige mennesker, noe som vil gjøre det lettere for utviklerne å avdekke diverse problemer, samt videreutvikle og forbedre produktet sitt.

Vi har valgt å bruke Guerilla usability testing method, da denne metoden kan avdekke problemer selv ved å bruke få testdeltakere.

**USABILITY TEST PLAN**

|  |  |
| --- | --- |
| **Test mål** | * Teste om hjemmesiden/appen er enkel samt intuitiv å bruke. * Klarer test deltakerne å orientere seg i appen/på hjemmesiden. |
| **Testenes omfang** | * Teste innloggings funksjonen. * Forsøke å booke plass/rom * Teste hvor enkelt det er å finne frem på siden/ i appen. * Teste forståeligheten av siden, får siden frem nødvendig/ønskelig informasjon |
| **Test deltakere** | 1. Mann 30 år, heretter M30 2. Kvinne 25 år, heretter K25 3. Kvinne 23 år, heretter K23 4. Mann 41 år, heretter M41 5. Kvinne 52 år, heretter K52 |
| **Test oppgaver** | 1. **Logge in på siden**     1. Suksesskriteriet for denne testen er hvorvidt testdeltakeren klarer å logge seg inn. 2. **Booke plass eller rom**    1. Suksesskriteriet for denne testen er hvorvidt testdeltakeren klarer å booke plass eller rom. 3. **Finne informasjon om medlemskap**    1. Suksesskriteriet for denne testen er hvorvidt testdeltakeren klarer å finne god og forståelig informasjon om diverse medlemskap. 4. **Finne veibeskrivelse**     1. Suksesskriteriet for denne testen er hvorvidt testdeltakeren klarer å finne veibeskrivelsen til USNStart. 5. **Finne anmeldelser fra andre brukere**     1. Suksesskriteriet for denne testen er hvorvidt testdeltakeren klarer å finne anmeldelser fra andre brukere, samt hvorvidt testdeltakeren oppfatter disse anmeldelsene som nyttige. |
| **Test Miljø** | Bibliotek |

**USABILITY TEST REPORT**

|  |  |
| --- | --- |
| Test deltakere | 1. Mann 30 år, heretter M30 2. Kvinne 25 år, heretter K25 3. Kvinne 23 år, heretter K23 4. Mann 41 år, heretter M41 5. Kvinne 52 år, heretter K52 |
| Test Resultat | * **Test oppgave 1 resultater:** Alle testdeltakerne klarte med relativ enkelhet å finne innloggingsfunksjonen samt logge inn. * **Test oppgave 2 resultater:** Samtlige testdeltakere fant frem til informasjonen om booking, men testdeltakere M30 påpekte at informasjonen var mangelfull og at dersom han skulle booket noe på siden ville han ha ønsket mer informasjon. Testdeltakerne M41 og K52 var skeptiske til å gi fra seg betalingsinformasjon ettersom de følte de ikke hadde fått god nok informasjon om sidens sikkerhet/kryptering. * **Test oppgave 3 resultater:** Samtlige testdeltakere fant informasjonen om USNStarts medlemskaps pakker. * **Test oppgave 4 resultater:** Samtlige testdeltakere fant enkelt frem til veibeskrivelse i Google maps, men M30 etterlyste informasjon ang parkering og eventuelle priser for parkering, mens K23 etterlyste informasjon om områdets kollektivtilbud. * **Test oppgave 5 resultater:** Samtlige testdeltakere fant seksjonen med anmeldelser, men M30 mente det var for få anmeldelser en mening som ble delt av K25 og K23, begge ønsket flere anmeldelser fra studenter. * **Generelt** påpekte alle testdeltakerne at siden/appen trenger mer informasjon om USNStarts Coworking space. |
| Viktige funn | * Test deltakerne finner enkelt frem på siden/ i appen, men etterlyser mer informasjon om USNStarts fasiliteter og tilbud. * Sikkerhet eller muligens manglende sikkerhet var en bekymring hos to av testdeltakerne. |

KILDER:

* PRO1000\_L07\_2024 Forelesning
* [Guerilla Testing with Usability Cafe - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=0YL0xoSmyZI)