

TUGAS 1 PERTEMUAN 1

1. Apa saja prinsip design dalam UI design?

Beberapa prinsip utama dalam UI design meliputi:

- a. Clarity (Kejelasan): Desain harus mudah dipahami oleh pengguna.
- b. Consistency (Konsistensi): Penggunaan elemen UI yang seragam untuk pengalaman yang lebih intuitif.
- c. Feedback (Umpan Balik): Berisi respons visual atau suara terhadap tindakan pengguna.
- d. Simplicity (Kesederhanaan): Hindari elemen yang tidak perlu untuk membuat penampilan lebih bersih dan lebih efisien.
- e. Accessibility (Aksesibilitas): Pastikan desain dapat digunakan oleh semua orang, termasuk penyandang disabilitas.
- f. Efficiency (Efisiensi): Desain harus mendukung pengguna dalam menyelesaikan tugas dengan cepat dan mudah.

2. Apa itu Prototype?

Prototype adalah representasi awal atau versi interaktif dari desain UI/UX yang menguji konsep, interaksi, dan alur sebelum produk yang lengkap. Prototype dapat dilakukan dalam bentuk low-fidelity (sketsa sederhana) atau high-fidelity (model interaktif yang hampir mirip dengan produk akhir).

3. Bagaimana Prototype dapat membantu stakeholders lain?

Prototype membantu stakeholders dengan cara:

- a. Memberikan visualisasi praktis ide dan konsep pra-pengembangan.
- b. Memungkinkan komunikasi yang mudah antara tim desain, developer dan pemangku kepentingan lainnya.
- c. Mengurangi risiko kesalahan dengan memungkinkan pengujian dan revisi lebih awal.
- d. Membantu membuat keputusan karena stakeholders dapat melihat dan mengalami pengalaman pengguna sebelum implementasi akhir.

4. Siapa saja yang terlibat dalam proses ideasi?

Proses ideasi melibatkan berbagai pihak, seperti:

- a. UI/UX Designer : Bertanggung jawab dalam merancang tampilan dan pengalaman pengguna.

Nama : Firdaus Syafiq

Universitas : Universitas Amikom Purwokerto

- b. Product Manager : Memastikan ide sesuai dengan kebutuhan bisnis dan pengguna.
 - c. Developer : Memberikan wawasan teknis tentang implementasi ide.
 - d. Stakeholders (Pemangku Kepentingan) : Termasuk klien, manajer, atau tim bisnis yang menentukan arah produk.
 - e. User Researcher : Mengumpulkan data tentang kebutuhan dan preferensi pengguna.
5. Apa itu Proximity dalam UI Design?

Proximity (Kedekatan) dalam UI design adalah prinsip yang menyatakan bahwa elemen-elemen yang berhubungan harus ditempatkan berdekatan untuk menciptakan keterkaitan visual dan meningkatkan pemahaman pengguna. Contohnya:

- a. Label harus dekat dengan field input agar mudah dikenali.
- b. Menu navigasi harus dikelompokkan secara logis agar pengguna tidak bingung. Prinsip ini membantu meningkatkan keterbacaan, navigasi, dan pengalaman pengguna dalam suatu desain UI.