

TUGAS 1 UI/UX

IKHWAN EL FARIS

INSTITUT TEKNOLOGI INDONESIA

SOAL:

1. Apa saja prinsip design dalam UI design?
2. Apa itu Prototype?
3. Bagaimana Prototype dapat membantu stakeholders lain?
4. Siapa saja yang terlibat dalam proses ideasi?
5. Apa itu Proximity dalam UI Design?

JAWABAN:

1. Apa saja prinsip design dalam UI design?

Prinsip desain dalam UI design meliputi:

- **Konsistensi:** Menggunakan elemen desain yang serupa di seluruh antarmuka untuk menciptakan pengalaman yang familiar bagi pengguna.
- **Hierarki Visual:** Mengatur elemen untuk menunjukkan pentingnya informasi, menggunakan ukuran, warna, dan kontras.
- **Keterbacaan:** Memastikan teks mudah dibaca dengan memilih tipografi yang tepat dan ukuran font yang sesuai.
- **Feedback:** Memberikan umpan balik yang jelas kepada pengguna setelah mereka melakukan tindakan, seperti mengklik tombol.
- **Aksesibilitas:** Mendesain antarmuka yang dapat diakses oleh semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki disabilitas.

2. Apa itu Prototype?

Prototype adalah representasi awal dari produk yang dirancang, yang dapat berupa sketsa, wireframe, atau model interaktif. Prototype digunakan untuk menguji ide, fitur, dan interaksi sebelum pengembangan akhir, memungkinkan desainer dan tim untuk mengevaluasi dan memperbaiki desain berdasarkan umpan balik pengguna.

3. Bagaimana Prototype dapat membantu stakeholders lain?

Prototype membantu stakeholders lain dengan:

- **Visualisasi Ide:** Memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana produk akan terlihat dan berfungsi.
- **Umpan Balik Awal:** Memungkinkan stakeholders untuk memberikan umpan balik sebelum pengembangan, mengurangi risiko kesalahan di tahap akhir.

- **Pengujian Pengguna:** Memfasilitasi pengujian pengguna awal untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pengguna.
- **Komunikasi yang Lebih Baik:** Meningkatkan komunikasi antara desainer, pengembang, dan pemangku kepentingan lainnya dengan memberikan alat yang konkret untuk diskusi.

4. Siapa saja yang terlibat dalam proses ideasi?

Proses ideasi biasanya melibatkan:

- **Desainer UX/UI:** Bertanggung jawab untuk merancang pengalaman dan antarmuka pengguna.
- **Pengembang:** Memberikan masukan teknis tentang kelayakan ide.
- **Product Manager:** Mengarahkan visi produk dan memastikan bahwa ide sesuai dengan tujuan bisnis.
- **Stakeholders:** Termasuk pemangku kepentingan bisnis yang memiliki kepentingan dalam produk.
- **Pengguna:** Melibatkan pengguna dalam proses untuk mendapatkan wawasan tentang kebutuhan dan harapan mereka.

5. Apa itu Proximity dalam UI Design?

Proximity dalam UI Design merujuk pada prinsip desain yang menyatakan bahwa elemen yang berdekatan satu sama lain akan dianggap sebagai kelompok atau bagian yang terkait. Dengan mengatur elemen-elemen yang saling berhubungan dekat satu sama lain, desainer dapat membantu pengguna memahami informasi dengan lebih baik dan meningkatkan keterbacaan serta navigasi antarmuka.