



## **Teknik Informatika**

Ismaun Rusman, S.Kom, M.Kom

# Roadmap UI/UX

# UX Researcher

- UX Design Foundation
- UX Design pattern
- Design thinking
- Design principles
- Design interaction
- UX Design deliverables

# UI Design

- Visual design foundation
- Sketching
- Wireframe
- Design Layout
- Mockup
- Prototyping
- Present ideas
- Handling feedback

# **Terminology UI/UX Design**

# Terminology UI/UX Design

- **A/B test**

A/B testing adalah cara untuk membandingkan dua versi dari suatu hal demi mengetahui mana yang bekerja lebih baik.

- **Agile**

Pendekatan pada manajemen proyek dalam pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan Teknik bertahap untuk menghadapi perubahan dalam proses pembuatan sebuah produk

- **Front end/back end**

Front end adalah bagian yang dapat kita lihat, contoh : halaman website, teks, button, warna.

Back end adalah bagian yang tidak dapat kita lihat seperti database, server dll.

# Terminology UI/UX Design

- **Backlog**

Tugas-tugas yang harus diselesaikan, biasanya tugas-tugas ini kurang memiliki prioritas tinggi sehingga dapat dimasukkan ke dalam backlog.

- **Persona**

Persona adalah gambaran dari ideal customer/target audience yang dituju oleh bisnis tertentu.

- **Wireframe**

Sebuah kerangka untuk menata suatu item di laman website atau aplikasi.

Pembuatan wireframe biasanya dilakukan sebelum pembuatan produk tersebut dilakukan.

Item yang berkaitan seperti teks, gambar, layouting, dan sebagainya.

# Terminology UI/UX Design

- **Mockup**

Konsep yang lebih dalam untuk penyampaian berbagai aspek desain visual, seperti gambar, warna dan tipografi.

Waktu pengerjaan **mockup** sama dengan **wireframe**, yaitu sebelum produk itu dibuat.

Hanya saja gambar yang diberikan **mockup** lebih detail dan terperinci.

- **Responsive**

Halaman web di mana akan rapi dan cocok saat di akses di berbagai perangkat, seperti desktop computer, tablet maupun smartphone.

- **Minimum Viable product**

Produk yang sudah jadi dan selesai development akan tetapi hanya memiliki fitur utama saja dengan tujuan mencoba produk kita apakah cocok dan disukai oleh market.



**Perfect Practice Make Perfect**

# Perfect Practice Make Perfect

- UI design challenge
- Menjiplak design aplikasi
- Redesign sederhana
- Feedback user
- Referensi visual
- Pelajari tools
- Mentoring