

No.: Tugas 1: Pemrograman Mobile

Date.:

Nama : Mutiara Ramadani

Nim : H0724518

## 1. Perbedaan ux dan ui

### • ux (user Experience)

Ux adalah pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi, termasuk bagaimana mereka merasa, dan bagaimana mereka mencapai tujuan mereka. ux mencakup aspek-aspek seperti:

- Penelitian pengguna
- Analisis kebutuhan pengguna
- Desain interaksi
- Pengujian pengguna

Tujuan ux adalah membuat aplikasi yang mudah digunakan, intuitif, dan menyenangkan bagi pengguna.

### • ui (user interface)

ui adalah tampilan dan antarmuka aplikasi, termasuk elemen-elemen seperti:

- Tata letak
- Tombol
- Warna
- Tipografi
- Ikon

Tujuan ui adalah membuat aplikasi yang menarik, mudah digunakan, dan konsisten dengan identitas merek.

Dalam konteks pemrograman mobile, ux dan ui

KIKY



berupa sama untuk menciptakan aplikasi yang sukses. UX memastikan bahwa aplikasi mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan pengguna, sedangkan UI memastikan bahwa aplikasi terlihat menarik dan konsisten.

2. → UX (User Experience) : Berfokus pada pengalaman penggunaan pengguna saat berinteraksi dengan produk. Ini mencakup:

- Interaction Design (Desain Interaksi):

Bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk

- User Research (Riset pengguna) : Memahami kebutuhan dan perilaku pengguna.

- Scenarios (Skenario) : Membuat alur penggunaan produk dalam berbagai situasi.

- Information Architecture (Arsitektur Informasi) :

Membuat informasi agar ditemukan dan digunakan.

- Wireframes dan prototype (kerangka dan prototipe).

Membuat model awal produk untuk pengujian dan validasi.

→ UI (Antarmuka pengguna) : Berfokus pada tampilan visual dan elemen interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan produk. Ini mencakup:

- Visual Design (Desain Visual) : Estetika keseluruhan produk termasuk tata letak, gambar dan ikon.

- Colors (Warna) : Pemilihan warna yang sesuai untuk merek dan penggunaan.

- Graphic Design (Desain Grafis) : Membuat



elemen visual seperti ikon, ilustrasi dan grafik.

- Typography (Tipografi): Memilih dan menggunakan font yang sesuai untuk keterbacaan dan estetika.
- Layouts (Tata letak): Mengatur elemen-elemen antar muka agar mudah digunakan dan menarik.

### 3. Perbedaan antara Native dan cross-platform

→ Native:

- Khusus satu platform (ios atau android)
- Kinerja terbaik
- Akses fitur penuh.
- Biaya lebih tinggi

→ Cross - platform:

- Satu kode untuk banyak platform
- Kinerja cukup baik
- Akses fitur terbatas
- Biaya lebih rendah.

Native jika butuh performa maksimal dan akses penuh. Cross-platform jika ingin hemat biaya dan waktu pengembangan.

### 4. • Kolaborasi Tim (Git)

⇒ Apa praktik terbaik dalam kolaborasi tim menggunakan Git?

Jawab: Beberapa praktik terbaik:

- Selalu pull sebelum mulai bekerja
- Gunakan branch untuk setiap fitur.

- Buat commit kecil dan sering.
- Gunakan pull request untuk review.
- Selesaikan merge conflict dengan hati-hati.
- Gunakan parameter branch yang konsisten.

#### • Problem Solving

⇒ Sebutkan dan urutkan tahapan dalam problem solving!

- Jawab: →
- 1. Identifikasi masalah dan menentukan apa masalah yang sebenarnya terjadi.
  - 2. Analisis masalah dan mencari akar penyebab masalah.
  - 3. Pengembangan alternatif solusi dan menentukan beberapa kemungkinan solusi.
  - 4. Pemilihan solusi terbaik dan memilih solusi paling efektif dan efisien.
  - 5. Implementasi solusi dan menerapkan solusi yang dipilih.
  - 6. Evaluasi hasil dan menilai apakah masalah sudah terselesaikan.