

No.: Tugas 1 : Penrograman 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:

- Perilaku 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 di aplikasi, termasuk elemen-elemen seperti:

→ Tata letak

→ Tombol

→ Warna

→ Tipografi

→ Ikon

Tujuan UI adalah membuat aplikasi yang mudah, menyenangkan, dan konsisten dengan identitas merek.

Dalam konteks penrograman mobile, UX dan UI

(KIKY)

banyak cara untuk memperbaiki 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 kesempurnaan pengalaman 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 ditemu dan digunakan.

▢ Wireframes dan Prototype (rangka dan prototipe).

Membuat model awal produk untuk pengujian dan validasi.

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

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

▢ Colors (warna) : penilaian warna yang sama untuk merek dan kegunaan.

▢ Graphic Design (Desain Grafis) : Membuat

KIKY

No.:

Date.:

elemen visual seperti ikon, ilustrasi dan grafik.

- Typography (Tipografi): Memilih dan menggunakan font yang sesuai untuk bacaan 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 fiber punya.
- Biaya lebih tinggi

→ Cross - platform:

- Sama kode untuk banyak platform
- kinerja cukup baik
- Akses fiber terbatas
- Biaya lebih rendah.

Pada Native jika butuh performa maksimal dan akses punya. pada cross - platform jika ingin hemat biaya dan waktu pengembangan.

4. • Kolaborasi tim (GIT)

⇒ Apa puktik terbaik dalam kolaborasi tim menggunakan Git?

Jawab: Beberapa puktik terbaik:

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

KIKY



Dipindai dengan CamScanner

- Buat Commit facil dan jelas.
- Gunakan pull request untuk review.
- Ceksi kesiapan merge Conflict dengan hati-hati.
- (had) -> Gunakan perintah `git branch` yang berisikan.

• Problem Solving

=> Sesulit dan perasaan bahagia dalam problem solving!

Jawab: → Identifikasi masalah dan menentukan apa masalah yang sebenarnya fragti.

→ Analisis masalah dan mencari akar penyebab masalah.

→ Pengembangan alternatif solusi dan menentukan beberapa kemungkinan solusi.

→ Pemilihan solusi terbaik dan menentukan solusi paing efektif dan efisien.

→ Implementasi solusi dan menyeimbangkan solusi yang dipilih.

→ Evaluasi hasil dan menilai apakah masalah sudah terselesaikan.

KIKY