**UI/UX**

* UI (User Interface) adalah penjembatan user dengan produk dengan tampilan visual baik dari segi bentuk, warna maupun typografi.
* UX (User Experience adalah pengalaman user saat menggunakan dan berinteraksi dengan sebuah produk.

**Bagian-bagian penting dalam UI (User Interface):**

1. **Visual Design**

Yang perlu di perhatikan dalam membuat tampilan suatu website yaitu karakteristik warna, kombinasi warna, tipografi, dan font pairing(menggunakan 2 buah jenis font berbeda).

1. **Hierarchy**

Visual Hirarki adalah untuk memberikan penekanan di satu elemen dengan tujuan menarik perhatian mata pengunjung. Suatu website jika memiliki visual hierarchy nya bagus, maka akan mudah dalam membaca dan memahami informasinya. Jika memiliki hierarchy yang baik tujuan penyampaian informasi melalui website bisa tercapai dengan lebih maksimal dan kemungkinan user untuk berinteraksi pada website juga bisa lebih tinggi.

1. **Affordance**

Affordance adalah keterjangkauan dari suatu objek atau interface. Contoh affordance dalam elemen UI yaitu pertma button, dengan adanya button dapat membantu user dalam melakukan suatu action atau interaksi, namun ada juga button yang tidak bisa di klik yaitu affordance negatif dimana suatu button tidak dapat berinteraksi dalam keadaan tertentu. Kedua searchbar.

**Figma**

* Adalah sebuah tools yang digunakan untuk membuat UI. Keunggulan figma adalah bisa share link figma langsung ke client dan bisa langsung drop comment.
* Figjam adalah salah satu fitur figma yang membantu untuk berkolaborasi. Untuk bisa berkolaborasi dengan tim yaitu file dari draft harus dipindahkan ke team project agar dapat diakses oleh tim.

**Environment Figma**

* Untuk membuat sebuah tampilan UI di figma pertama dapat menggunakan grid dan column, fungsinya untuk mengetahui jarak setiap elemen yang akan ditampilkan. Kemudian ada fitur plugins yang dapat di install pada figma berfungsi untuk membantu membuat suatu figma sesuai dengan kebutuhan.

**Client Brief**

* Client brief adalah brief singkat yang berisi latar belakang permasalahan, insight dari user dan goals yang harus di capai atau solusinya. Sebelum membuat suatu figma kita harus mengetahui masala hapa yang hendak dipecahkan dan tujuan apa yang harus dicapai.

**Wireframe**

* Wireframe adalah kerangka untuk menata suatu item di laman website atau aplikasi. Hal yang harus diperhatikan Ketika membuat wireframe adalah yang pertama focus ke hirarki informasi website tersebut, kedua mempercepat iterasi dan explorasi. Untuk membuat wireframe bisa dengan hand sketching atau low fidelity wireframe atau juga menggunakan figma.

**Dasar-Dasar Membuat User Interface**

1. Buatlah interface yang simpel.
2. Konsistensi antar halaman.
3. Buatlah hirarki informasi yang jelas dengan bantuan tipografi.
4. Buatlah sistem yang mengkomunikasi apa yang sedang terjadi.
5. Pahami juga untuk siapa kita mendesign.
6. Competitive analysis dan melihat refrensi website

**Header dan Style Text**

* Bertujuan untuk menampilkan informasi utama dalam website. Untuk menampilkan visual header yang menarik diperlukan tipografi yang baik yaitu dengan cara:

1. Tracking atau jarak antar huruf.
2. Leading yaitu ukuran teks sekitar 140% sampai 180%.
3. Weigth yaitu ketebalan huruf.
4. Sans atau sans serif.
5. Hirarki tipografi yang baik

**Call to Action (CTA)**

* CTA atau button berfungsi sebagai bumbu dalam website kamu untuk menarik perhatian pengunjung website. CTA Merupakan ajakan yang bertujuan untuk mengajak pengunjung melakukan sesuatu sesuai dengan tujuan yang di harapkan seperti mendaftar, membeli, berlangganan dll.
* Untuk membuat CTA yang efektif:

1. Tidak bas abasi dan terlihat jelas
2. Memberikan benefit atau kemudahan untuk audiens
3. Wording yang menimbulkan sense of urgency.

**Autolayout**

* Autolayout adalah sebuah fitur pada figma yang membantu kita untuk membuat desain yang dinamis.
* Iconly 2.3 website yang digunakan untuk mencari icon figma.

**Prototyping**

* Prototyping berfungsi untuk mengumpulkan feedback dari user selama menggunakan website kamu. Ada 2 tipe prototype.

1. Paper prototype

Keunggulannya bisa dengan cepat mengujikan design atau konsep design yang sedang kita pikirkan kepada user.

1. Digital prototype

Menggunakan tools seperti menggunakan Figma.

**Cards**

* Yang bertujuan memudahkan untuk membuat desain yang dinamis dan responsive. Cards adalah salah satu elemen yang paling sering kita lihat dalam desain interface. Elemen yang ditampilkan dalam cards juga beragam, bisa image, text, icon, dan mungkin label.
* Cara membuat background di cards yaitu bisa menggunakan plugins unsplash sesuai dengan tema website yang dibuat.

**Chart**

* Chart berguna untuk menampilkan perbandingan informasi dengan beberapa hal.
* Icon yang digunakan untuk tampilan chart dapat menggunakan website flaticon.com

**Table**

* Dimanfaatkan untuk menampilkan yang terdiri dari kolom dan baris. Autolayout akan membantu dalam membuat table yang baik dan rapih.

**Accesible UI**

* Accsesible UI sangat membantu user dalam menggunakan suatu aplikasi, Adapun contoh dari accessible UI yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah auto correct, auto complete dan juga message template.

**Usability Testing (UT)**

* Persiapan yang harus dilakukan sebelum melakukan UT yaitu:

1. Menentukan objektif apa yang akan di test.
2. Mempersiapkan prototype.
3. Skenario, bertujuan dengan kondisi sehari-hari dan memahami kondisi yang sedang dihadapi.
4. Mencari siapa yang akan ditest atau partisipan.
5. Pelaksanaan UT, dalam pelaksanaan UT biasanya ada interviewer yang akan partisipan dan 1 note taker untuk mencatat jawaban partisipan.

* Jika tidak dapat melakukan secara langsung dapat menggunakan bantuan tools online seperti maze, optimal workshop dan UsabilityHub.