

Tugas Pertemuan 1 Materi UI/UX

Nama : Rachmad Aziz Fazarikha

Kampus : Universitas Trunojoyo Madura

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. Prinsip desain dalam UI Design mencakup beberapa aspek utama, seperti konsistensi, kejelasan, hierarki visual, aksesibilitas, dan responsivitas. Konsistensi memastikan pengalaman pengguna seragam di seluruh platform, sementara kejelasan membantu pengguna memahami informasi dengan mudah. Hierarki visual mengarahkan fokus pengguna pada elemen penting, aksesibilitas memastikan desain ramah bagi semua pengguna, termasuk penyandang disabilitas, dan responsivitas memastikan desain bekerja optimal di berbagai perangkat.
2. Prototype adalah model awal atau versi interaktif dari desain UI yang digunakan untuk menguji konsep, alur navigasi, dan pengalaman pengguna sebelum pengembangan penuh dilakukan. Prototype dapat berbentuk low-fidelity (wireframe) atau high-fidelity (desain mendekati produk akhir) untuk memberikan gambaran nyata tentang bagaimana produk akan berfungsi.
3. Prototype membantu stakeholders dengan memberikan gambaran visual dan interaktif tentang bagaimana produk akan bekerja sebelum tahap pengembangan. Hal ini memungkinkan mereka untuk memberikan feedback lebih awal, mengidentifikasi potensi masalah usability, serta memastikan bahwa desain dan fitur sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan bisnis sebelum investasi lebih lanjut dilakukan.
4. Proses ideasi melibatkan berbagai pihak, termasuk UI/UX designers, product

managers, developers, business analysts, dan stakeholders lainnya. Kolaborasi antar tim ini penting untuk menghasilkan solusi inovatif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

5. Proximity dalam UI Design mengacu pada prinsip bahwa elemen-elemen yang memiliki hubungan satu sama lain harus dikelompokkan secara dekat untuk meningkatkan keterbacaan dan pemahaman pengguna. Misalnya, label harus ditempatkan dekat dengan field input yang sesuai agar pengguna tidak bingung. Prinsip ini membantu menciptakan pengalaman yang lebih terstruktur dan intuitif dalam antarmuka pengguna.