Resume Materi Fundamental UIUX Day 3

Tuliskan 3 poin yang dipelajari dari materi tersebut. Resume / ringkasan materi dapat disubmit melalui Github.

1. apa itu UI&UX

~ User interface , tampilan dari sebuah aplikasi digital guna untuk menampilkan informasi dan sebagai medium dari action yang dilakukan oleh user

~ User Experience, pengalaman atau kesan seseorang ketika menggunakan atau berinteraksi dengan sebuah aplikasi

Jadi UI/UX adalah ,suatu proses pembuatan suatu tampilan aplikasi atau website dengan tujuan untuk memudahkan pengguna ketika menggunakan aplikasi atau website

1. perbedaan UI&UX
2. UI

~ visual design ,berfokus pada tampilan

~ color, berfokus pada warna

~ grapich designer , berfokus pada grafik (icon atau ilustrasi)

~ layout ,tata letak

~ typography , pemilihan forn

1. UX

~ interaction design , berfokus interaksi antar screen atau transisi

~ wireframe prototype ,merancang dan menvalidasi desain dengan user

~ information architct , menentukan dan merancang informasi dari user yang dibutuhkan

~ user research , mencari tau kebiasaan user dalam menggunakan aplikasi

~ scenario, membuat scenario bagaimana user menggunakan rancangan aplikasi yang dibuat

1. Dunia kerja UI&UX

~ UX writer , mengerjakan memilih kata kata yang tepat untuk ditempatkan diweb site

~ UI/UX Designer , fokus tampilan aplikasi

~ UX Engginer , prototyping

~ Interaction Designer, mengatur transisi screen by screen

~ UX Researcher , mengumpulkan data user

1. design thinking
2. empathize, bagaimana menganalisa dan memahami prilaku user dalam kegiatan sehari hari
3. define , bagaimana menganalisa data hasil empathize dan menemukan masalah utama dari user/pengguna
4. ideate , pembuatan solusi dari masalah yung sudah teridentifikasi dalam bentuk sebuah interface aplikasi atau website
5. prototype, membuat versi minimal yang digunakan user tujuan untuk user testing.
6. test , mencoba solusi interface yang sudah kita buat kepada user dengan tujuan mendapatkan data dari solusi yang kita buat.
7. Basic rule ui/ux
8. memahami user , bagaimana perilaku mereka maka solusi yang kita buat akan lebih tepat
9. kejelasann sistem, dengan memberikan feedback yang jelas , user akan lebih muda mengatasi permasalahan yang dia hadapi saat menggunakan aplikasi atau website yang kita rancang
10. menyerupai dunia nyata, user akan lebih memahami ketika elemen pada aplikasi atau website menyerupai dunia nyata.
11. kebebasan pengguna, lebih nyaman ketika mereka mempunyai pilihan ketika menggunakan aplikasi atau website
12. 5.konsisten , melakukan konsistensi dan menerapkan standar ketika mendesain, kita dapat memperoleh dua keuntungan untuk pengguna yauitu mengurangi pembelajaran dan menghilangkan kebingungan
13. mencegah eror, harus meminimalisir kesalahan yang dilakukan oleh user / pengguna.
14. mengenali daripada mengingat,pastikan dapat dengan mudah dikenali user daripada mengharuskan mereka mengingat setiap element yang ada
15. fleksibel dan efisien , memastikan user bisa melakukan apa yang mereka inginkan secara fleksibel dan efisien
16. estetik dan minimalis , akan meningkatkan kepuasan pengguna dari aplikasi atau website yang dibuat
17. jenis jenis prototype
18. low fidelity , state awal pembuat aplikasi sketching
19. mendium fidelity , menambahkan teks dan place holder rapih
20. high fidelity , semua sudah mantap
21. jenis jenis user testing
22. offline user testing , dengan menggunakan low fidelity interface
23. geurillea user tersting , dilakukan ditempat umum
24. online user testing , melalui video call atau menggunakan aplikasi