

Nama : Muhammad Thoriq Ramadhan

Kelas : FWD 1

Tugas UI/UX Design

Pertanyaan :

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 design dalam UI (User Interface) design meliputi:
 - **Konsistensi:** Memastikan elemen desain seragam dalam hal warna, font, dan tata letak.
 - **Kesederhanaan:** Membuat antarmuka yang mudah dipahami dan digunakan.
 - **Feedback:** Memberikan respons visual atau interaktif saat pengguna melakukan suatu tindakan.
 - **Hierarki Visual:** Mengatur elemen berdasarkan tingkat kepentingannya.
 - **Kontras:** Menggunakan perbedaan warna, ukuran, atau bentuk untuk menarik perhatian.
 - **Alignment:** Menyelaraskan elemen untuk menciptakan tata letak yang rapi.
 - **Proximity:** Mengelompokkan elemen yang terkait untuk meningkatkan keterbacaan.
 - **Usability:** Memastikan antarmuka mudah digunakan oleh pengguna.
2. Apa itu Prototype?
 - **Prototype** adalah versi awal atau simulasi dari produk yang dirancang untuk menguji konsep, fungsionalitas, atau desain sebelum produk akhir dikembangkan. Prototype dapat berupa sketsa, wireframe, atau model interaktif yang membantu tim dan stakeholders memahami bagaimana produk akan bekerja.

3. Prototype membantu stakeholders lain dengan:

- **Memvisualisasikan ide:** Memberikan gambaran nyata tentang bagaimana produk akan terlihat dan berfungsi.
- **Mengumpulkan feedback:** Memungkinkan stakeholders memberikan masukan sebelum pengembangan penuh.
- **Mengurangi risiko:** Mengidentifikasi masalah atau kesalahan sejak dini, sehingga mengurangi biaya dan waktu pengembangan.
- **Memfasilitasi komunikasi:** Menjadi alat komunikasi yang efektif antara tim desain, pengembang, dan stakeholders.

4. Proses ideasi melibatkan berbagai pihak, antara lain:

- **Desainer UI/UX:** Bertanggung jawab atas desain dan pengalaman pengguna.
- **Pengembang (Developer):** Memberikan masukan teknis tentang kelayakan implementasi.
- **Product Manager:** Memastikan ide selaras dengan tujuan produk.
- **Stakeholders:** Seperti klien atau pemilik bisnis, yang memberikan perspektif bisnis.
- **Pengguna (User):** Sering dilibatkan untuk memahami kebutuhan dan preferensi mereka.

5. Proximity (Kedekatan) dalam UI Design adalah prinsip desain yang mengelompokkan elemen-elemen yang terkait secara visual untuk menciptakan hubungan antara mereka. Dengan mengatur elemen yang saling berhubungan berdekatan, desainer dapat meningkatkan keterbacaan dan memudahkan pengguna memahami struktur informasi. Misalnya, label dan input field dalam formulir sebaiknya diletakkan berdekatan agar pengguna mudah mengidentifikasi hubungan antara keduanya.