

## TUGAS 1 UI/UX

### 1. Apa saja prinsip desain dalam UI Design?

Dalam UI (User Interface) Design, ada beberapa prinsip desain utama yang harus diperhatikan agar antarmuka lebih menarik, fungsional, dan mudah digunakan:

- **Konsistensi (Consistency):** Desain harus seragam dalam warna, font, ikon, dan tata letak agar pengguna tidak kebingungan.
- **Hierarki Visual (Visual Hierarchy):** Elemen penting harus lebih mencolok agar mudah diperhatikan.
- **Keseimbangan (Balance):** Pengaturan elemen yang rapi dan harmonis agar tampilan lebih nyaman dilihat.
- **Kejelasan (Clarity):** Desain harus mudah dimengerti oleh pengguna tanpa kebingungan.
- **Aksesibilitas (Accessibility):** Pastikan desain bisa digunakan oleh semua orang, termasuk penyandang disabilitas.
- **Feedback (User Feedback):** Memberikan respons visual terhadap aksi pengguna, seperti perubahan warna saat tombol ditekan.
- **Efisiensi (Efficiency):** Pengguna harus bisa menyelesaikan tugasnya dengan sedikit usaha dan waktu.

### 2. Apa itu Prototype?

Prototype adalah model interaktif dari produk digital yang digunakan untuk menguji dan memvalidasi desain sebelum pengembangan penuh dimulai. Prototype dapat berupa:

- **Low-fidelity prototype:** Prototype sederhana yang dibuat dengan kertas atau alat digital dasar.
- **High-fidelity prototype:** Prototype yang lebih realistis dan interaktif, dibuat dengan alat desain seperti Figma atau Adobe XD.

### 3. Bagaimana Prototype dapat membantu stakeholders lain?

- Prototype membantu stakeholders dalam beberapa cara:

- Memvisualisasikan Ide: Membantu stakeholder melihat seperti apa produk akhirnya sebelum pengembangan dimulai.
- Mendapatkan Umpan Balik Awal: Memungkinkan pengguna, tim bisnis, dan pengembang memberikan masukan sebelum produk dikembangkan lebih lanjut.
- Menghemat Waktu & Biaya: Mengurangi risiko kesalahan besar dengan menguji konsep terlebih dahulu.
- Membantu Tim Development: Memberikan gambaran jelas kepada tim pengembang mengenai fungsionalitas dan alur aplikasi.
- Meningkatkan Keputusan Bisnis: Membantu stakeholder memahami apakah proyek layak dilanjutkan atau perlu revisi

#### 4. Siapa saja yang terlibat dalam proses ideasi?

Proses ideasi dalam desain UI/UX melibatkan beberapa pihak:

- UI/UX Designer: Bertanggung jawab atas desain dan pengalaman pengguna.
- Product Manager: Memastikan ide sesuai dengan visi produk dan kebutuhan pasar.
- Developers: Memberikan masukan mengenai kelayakan teknis dari ide yang diajukan.
- Stakeholders (Pemilik Bisnis, Klien): Memberikan visi bisnis dan tujuan proyek.
- End-Users (Pengguna Akhir): Sumber utama wawasan untuk memahami kebutuhan dan masalah mereka.

#### 5. Apa itu Proximity dalam UI Design?

- Proximity (kedekatan) adalah prinsip desain UI yang menyatakan bahwa elemen-elemen yang terkait harus ditempatkan berdekatan satu sama lain. Tujuannya adalah untuk:
- Mengelompokkan informasi: Proximity membantu pengguna memahami hubungan antara elemen-elemen yang berbeda.
- Meningkatkan keterbacaan: Proximity membuat antarmuka lebih mudah dibaca dan dipahami.
- Menciptakan hierarki visual: Proximity dapat digunakan untuk membuat hierarki visual dan memandu perhatian pengguna.