**TUGAS 2 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.