

Ahmad Husin 2340304028

1. Jelaskan perbedaan **UI** dan **UX** berdasarkan pengalamamu menggunakan aplikasi **BEL UBT!** Sertakan contohnya.
 2. Menurutmu, apa tiga masalah UI yang sering ditemui mahasiswa saat menggunakan **website kampus UBT?** Bagaimana solusinya?
 3. Pilih satu aplikasi di smartphone-mu, analisislah alur **User Experience (UX)** dari fitur utama aplikasinya.
 4. Jelaskan mengapa pemahaman HTML penting bagi UI/UX Designer, walaupun kamu tidak membuat kode pemrograman secara langsung.
 5. Menurutmu, apa peran **Figma** dalam kolaborasi desain aplikasi berbasis tim? Sertakan fitur yang kamu ketahui.
 6. Menurutmu, bagaimana pengalaman pengguna saat melakukan transaksi melalui **mesin ATM?** Jelaskan keterkaitan UI dan UX dalam kasus tersebut.
 7. Buat **mockup** sederhana untuk halaman Login dashboard Akademik-UBT menggunakan Figma.
-
1. User Interface (UI) adalah tampilan visual aplikasi, meliputi warna, ikon, tombol, serta tata letaknya. Sedangkan User Experience (UX) adalah pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan aplikasi. Berdasarkan pengalaman saya menggunakan aplikasi BEL UBT, UI terlihat cukup rapi dengan menu absensi, nilai, dan jadwal yang mudah ditemukan. Namun dari sisi UX, terkadang muncul kendala seperti proses login yang lambat atau aplikasi keluar secara tiba-tiba, sehingga pengalaman pengguna kurang optimal.
 2. Menurut saya ada tiga masalah utama:
 - Menu navigasinya agak rumit → sebaiknya dibuat lebih sederhana.
 - Tampilan di HP kurang responsif → solusinya dibuat mobile friendly.
 - Loading lama saat akses nilai → solusinya optimasi server dan desain web biar lebih ringan.
 3. Saya memilih aplikasi Gojek sebagai contoh. Dari sisi UX, alur penggunaan layanan GoRide cukup sederhana: buka aplikasi → deteksi lokasi otomatis → masukkan tujuan → tampilkan tarif dan pilihan driver → lakukan pemesanan. Proses ini singkat, jelas, dan membantu pengguna mencapai tujuan dengan cepat tanpa kebingungan.
 4. Pemahaman dasar mengenai HTML penting dimiliki oleh seorang UI/UX Designer meskipun tidak secara langsung menulis kode. Hal ini karena pemahaman tersebut membantu:
 - Mengetahui batasan dan kemungkinan desain yang dapat diimplementasikan.

- Mempermudah komunikasi dengan developer.
 - Membuat rancangan desain lebih realistik serta efisien untuk diterapkan.
5. Figma berperan sebagai alat desain kolaboratif yang memungkinkan anggota tim bekerja secara real-time. Beberapa fitur yang mendukung hal ini antara lain:
- Collaboration live editing, di mana anggota tim dapat mengedit desain secara bersamaan.
 - Commenting system, memudahkan pemberian masukan langsung pada desain.
 - Prototype, untuk membuat simulasi alur aplikasi.
 - Komponen (components), menjaga konsistensi desain dalam satu proyek.
6. UI pada mesin ATM meliputi tampilan layar, menu, warna, serta tombol yang tersedia. Sedangkan UX mencerminkan pengalaman pengguna saat melakukan transaksi, seperti kemudahan memahami instruksi, kecepatan proses, serta kenyamanan interaksi. Jika UI dirancang dengan jelas (misalnya tombol besar dan teks terbaca), maka UX juga akan baik karena pengguna merasa lebih mudah, aman, dan cepat dalam bertransaksi.

7.

The image is a composite of two photographs. On the left, there is a screenshot of a mobile application's login screen. The screen has a teal header with the Universitas Borneo Tarakan logo at the top left. Below the logo, the word "Log in" is centered in white. There are two input fields: "Email / Username" and "Password", each with a horizontal line below it for text entry. At the bottom is a large blue button with the word "login" in white. On the right side of the image is a photograph of a modern university building. The building is multi-story with a yellow facade and red trim. It features large green letters spelling "UB" on the side. Above the entrance, there is a plaque with the text "SEJUHS REKTORAT UNIVERSITAS BORNEO TARAKAN CENTER OF EXCELLENT". The sky is blue with some white clouds.

