

## Tugas 13

### Tugas 1 – UI Design

Ahmad Nur Aziz

#### 1) Apa saja prinsip design dalam UI design?

- Consistency (Konsistensi): Menjaga elemen desain konsisten di seluruh aplikasi atau situs web.
- Clarity (Kejelasan): Pastikan elemen dan fungsionalitas mudah dipahami pengguna.
- Feedback (Umpan Balik): Memberikan respons langsung terhadap tindakan pengguna.
- Simplicity (Kesederhanaan): Desain harus intuitif dan tidak membingungkan.
- Accessibility (Aksesibilitas): Pastikan desain dapat digunakan oleh semua orang, termasuk penyandang disabilitas.
- Visual Hierarchy (Hierarki Visual): Mengatur elemen sesuai dengan prioritas informasi, menggunakan ukuran, warna, dan penempatan.

#### 2) Apa itu Prototype?

Prototype adalah representasi awal atau simulasi dari sebuah produk yang dibuat untuk menguji konsep, interaksi, atau desain. Prototype dapat berupa low-fidelity (kerangka sederhana) atau high-fidelity (desain dengan detail tinggi) tergantung kebutuhan.

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

Prototype membantu stakeholders:

- Memvisualisasikan Ide: Memberikan gambaran nyata tentang bagaimana produk akan terlihat dan berfungsi.
- Mengurangi Risiko: Mengidentifikasi masalah desain atau pengalaman pengguna sebelum pengembangan produk.
- Komunikasi Efisien: Memudahkan komunikasi antara desainer, pengembang, dan tim bisnis.
- Meningkatkan Keputusan: Membantu stakeholders membuat keputusan lebih terinformasi.

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

Orang-orang yang biasanya terlibat dalam proses ideasi meliputi:

- Desainer UX/UI: Mengarahkan ide dari sudut pandang pengalaman pengguna.
- Tim Produk: Menyelaraskan ide dengan visi produk.
- Pengembang/Engineer: Memastikan ide dapat diimplementasikan secara teknis.
- Stakeholders Bisnis: Memberikan input terkait kebutuhan bisnis.

- Pengguna (User): Dalam beberapa kasus, pengguna dapat dilibatkan melalui survei atau wawancara untuk mendapatkan wawasan langsung.

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

Proximity adalah prinsip desain yang menyatakan bahwa elemen-elemen yang berhubungan secara fungsional atau logis seharusnya dikelompokkan bersama secara visual. Misalnya, tombol "Kirim" dekat dengan formulir isian agar pengguna memahami hubungan antara keduanya.