

Nama: Zahrah Hayat Arka Putri
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

SOAL

Jawablah 5 pertanyaan berikut ini dan simpan jawaban sebagai file PDF.

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 design terdapat adanya kontras yang bagus sehingga mudah dibaca dan seimbang antara warna dan font, mengetahui informasi mana yang mau ditampilkan (emphasize), terdapat kategori informasi (proximity), terdapat *alignment* yang rapi dalam kepenulisan, terdapat konsistensi yang dimana menggunakan elemen desain yang seragam untuk pengalaman yang mudah dipahami oleh user, terdapat aksesibilitas sehingga memastikan desain dapat digunakan oleh semua orang, termasuk penyandang disabilitas.
2. Prototype adalah representasi interaktif dari sebuah desain yang memungkinkan pengguna atau stakeholder melihat dan menguji bagaimana suatu produk akan berfungsi sebelum pengembangan sebenarnya dimulai. Prototype bisa berupa sketsa sederhana, wireframe, atau model interaktif yang dibuat dengan tools seperti Figma, Adobe XD, atau Sketch.
3. Prototype membantu stakeholders dengan memberikan gambaran visual tentang bagaimana sebuah produk akan berfungsi sebelum tahap pengembangan dimulai. Dengan adanya prototype, konsep desain dapat divisualisasikan dengan lebih jelas, sehingga meminimalisir kesalahpahaman antara tim desain, pengembang, dan bisnis. Selain itu, penggunaan prototype juga dapat menghemat waktu dan biaya karena kesalahan desain bisa dideteksi lebih awal sebelum masuk ke tahap pengembangan. Prototype juga memfasilitasi uji pengguna (user testing), memungkinkan tim untuk mengidentifikasi masalah usability dan meningkatkan pengalaman pengguna sebelum produk benar-benar diluncurkan.
4. Semua tim terlibat dalam proses ideasi, Proses ideasi melibatkan berbagai pihak yang berkontribusi dalam pengembangan sebuah produk. UI/UX designers bertanggung jawab untuk merancang tampilan dan pengalaman pengguna, sementara product managers memastikan bahwa ide yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan bisnis dan pengguna. Developers juga turut serta dengan memberikan masukan teknis mengenai kelayakan implementasi suatu fitur atau desain. Selain itu, stakeholders atau

tim bisnis berperan dalam menentukan kebutuhan produk berdasarkan target pasar dan tujuan perusahaan. Dalam beberapa kasus, pengguna akhir juga dilibatkan melalui user research atau feedback untuk memahami kebutuhan dan masalah yang mereka hadapi, sehingga solusi yang dihasilkan lebih relevan dan efektif.

5. Proximity (Kedekatan) dalam UI design adalah prinsip di mana elemen-elemen yang berhubungan ditempatkan berdekatan satu sama lain untuk menunjukkan keterkaitan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterbacaan dan pemahaman pengguna terhadap tata letak UI. Misalnya, label yang dekat dengan input field akan lebih jelas menunjukkan bahwa mereka berhubungan, dibandingkan jika label tersebut berjauhan.