Redefining Problem

1. Apa itu UI/UX?

* UI (User Interface), tampilan visual dari sebuah aplikasi digital guna untuk menampilkan informasi sebagai medium dari action yang dilakukan oleh user.
* UX (User Experience), pengalaman/kesan seseorang ketika menggunakan/berinteraksi dengan sebuah aplikasi.
* UI/UX Designer, sebuah proses pembuatan suatu tampilan aplikasi/website dengan tujuan untuk memudahkan pengguna ketika menggunakan aplikasi/website.

1. Perbedaan UI & UX

* UI, interaction design, wireframe & prototype, information architec, user research, scenario.
* UX, visual design, colors, graphic designers, layout, typography.

1. UI/UX di dalam dunia kerja

* UX Writer
* UI Designer
* UX Engineer
* UX Researcher
* Interaction Designer

1. Design Thinking

* Empathize, proses menganalisis & memahami perilaku user dalam aktivitas sehari-hari ataupun kegiatan tertentu.
* Define, proses menganalisis hasil proses empathize & menemukan masalah utama dari user.
* Ideate, proses pembuatan solusi dari masalah yang sudah teridentifikasi dalam bentuk interface aplikasi/yang sudah ada.
* Prototype, proses dimana kita membuat versi minimal yang bisa digunakan untuk user, tujuannya untuk user testing.
* Test, proses dimana kita mencoba solusi interface yang sudah kita buat kepada user dengan tujuan mendapatkan solusi dari yang kita buat.

1. Software yang digunakan

* Dokumentasi & analisa (gdocs & gsheets)
* Design & prototype (sketch & figma)
* Handover (zeplin)
* Online testing (maze & hotjar)

1. Base Rule UI/UX

* Memahami user
* Kejelasan sistem
* Menyerupai dunia nyata
* Kebebasan user
* Konsisten
* Mencegah error
* Mengenali daripada mengingat
* Fleksibel & efisien
* Estetik & minimalis

1. Jenis-jenis Prorotype

* Offline user testing
* Geurilla user testing
* Online user testing