

Nama : Hana
 NIM : H0724502
 Matkul : Pemrograman Mobile

1. Jelaskan Perbedaan ux dan ui
2. Jelaskan Masing-masing Pada ux dan ui
3. Apa Perbedaan antara NATIVE dan CROSS-PLATFORM
4. Kolaborasi tim (ait) dan Problem Solving "silakan buat masing-masing pertanyaan dan jawab sendiri"

Jawab :

No	Aspek	ux (user experience)	ui (user interface)
1.	Pengertian	Pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi	Tampilan visual aplikasi
2.	Fokus	Kenyamanan dan kemudahan pengguna	Desain dan tampilan yang menarik
3.	Yang dinilai	Mudah atau tidak digunakan	Bagus atau tidak tampilannya
4.	Contoh	Aplikasi tidak membingungkan dan cepat digunakan	warna, tombol, font dan layout terlihat rapi
	Tujuan	Membuat pengguna nyaman	Membuat aplikasi menarik dilihat

Fold



2. Interaction Design :

Fokus Pada cara Pengguna berinteraksi dengan Produk digital, memastikan Pengalaman Yang intuitif dan efisien.

- User Research :

Proses sistematis untuk memahami kebutuhan, Perilaku dan motivasi pengguna melalui observasi dan umpan balik.

- Scenarios :

Narasi atau cerita yang menggambarkan bagaimana Pengguna akan menggunakan Produk dalam konteks kehidupan nyata untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah.

- Information Architect :

Berkaitan dengan Pengorganisasian, Penataan dan Pelabelan konten situs web dan aplikasi secara efisien dan berkelanjutan, wireframes dan prototype :

Representasi visual dasar (sketsa) dan model kerja awal dari antarmuka produk untuk menguji fungsionalitas dan tata letak sebelum desain visual diterapkan.

→ UI

Visual Design :

Fokus Pada estetika Situs web atau aplikasi, menggunakan gambar, warna dan typo

grafi untuk meningkatkan pengalaman pengguna.
Colors :

Penggunaan teori warna dan palet untuk menciptakan suasana hati, menarik perhatian dan memastikan konsistensi merek.

Graphic design :

menciptakan konten visual untuk mengomunikasikan pesan, termasuk logo, ikon dan elemen grafis lainnya.

Typography :

seni dan teknik mengatur jenis huruf untuk membuat bahasa tertulis terbaca, mudah dibaca dan menarik secara visual.

Layouts : pengaturan elemen visual pada halaman atau layar, memastikan keseimbangan hierarki dan alur yang logis.

3. Perbedaan Native dan Cross-Platform

NO	NATIVE	CROSS PLATFORM
1	dibuat khusus satu sistem	bisa untuk banyak sistem
2	performa lebih optimal	lebih hemat waktu dan biaya
3	Harus buat dua kode	Cukup 1 kode

Fold

4. Mengapa skill kolaborasi tim menggunakan Git Penting dalam pengembangan Proyek?

Jawab:

- memudahkan banyak orang mengerjakan satu proyek secara bersamaan.
- menghindari konflik atau file tertimpa
- semua perubahan tersimpan dan bisa dikembalikan jika terjadi kesalahan.
- digunakan di semua perusahaan IT, jadi wajib dikuasai.

Mengapa kita harus mempunyai kemampuan problem solving dalam bidang teknologi?

Jawab:

- Dalam coding sering terjadi error
- membantu kita berpikir logis dan sistematis
- membuat kita tidak menyerah saat menghadapi suatu masalah.
- orang yang bisa menyelesaikan masalah sangat diperuhkan / dibutuhkan dalam dunia kerja.