

Nama : Clarinta Ghita Pradyan  
NIM : 22051204001  
Universitas : Universitas Negeri Surabaya  
Activity : Fullstack Web Developer

## TUGAS 1 UI/UX

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

- a) **Kejelasan (Clarity)** merupakan aspek krusial dalam desain antarmuka pengguna (UI), sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami dan menggunakan antarmuka tanpa mengalami kebingungan. Oleh karena itu, elemen-elemen visual seperti teks, ikon, dan tombol perlu dirancang dengan jelas dan mudah dikenali.
- b) **Konsistensi** dalam desain berkontribusi pada pengalaman yang lebih intuitif. Dengan menerapkan warna, tipografi, dan ikonografi yang seragam, pengguna dapat dengan cepat memahami cara kerja sistem tanpa perlu beradaptasi ulang di setiap halaman.
- c) **Kesederhanaan** dalam UI memastikan bahwa desain tidak terlalu padat atau membingungkan. Desain minimalis dengan elemen yang relevan akan membantu pengguna fokus pada hal-hal penting dan meningkatkan pengalaman mereka.
- d) **Responsivitas dan interaktivitas** memberikan umpan balik kepada pengguna saat berinteraksi dengan antarmuka. Contohnya, perubahan warna tombol saat diklik atau munculnya notifikasi setelah suatu tindakan dilakukan akan membantu pengguna memahami sistem dengan lebih baik.
- e) **Aksesibilitas** dalam desain memungkinkan semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki disabilitas, untuk mengakses dan menggunakan produk dengan mudah. Penggunaan warna dengan kontras yang baik, ukuran teks yang memadai, serta dukungan untuk pembaca layar adalah beberapa aspek yang perlu diperhatikan.
- f) **Hierarki visual** digunakan untuk menarik perhatian pengguna pada elemen yang paling penting. Ukuran, warna, dan posisi suatu elemen harus dipertimbangkan agar informasi utama dapat langsung terlihat oleh pengguna.
- g) **Kemudahan penggunaan** harus menjadi fokus utama dalam desain UI. Antarmuka yang dirancang dengan baik akan membantu pengguna mencapai tujuan mereka dengan cepat tanpa adanya hambatan yang tidak perlu.
- h) **Kemudahan adaptasi** sangat penting untuk memastikan pengguna dapat memahami UI dengan cepat. Menggunakan elemen yang sudah dikenal, seperti ikon pencarian berbentuk kaca pembesar, akan mempermudah pengguna dalam beradaptasi dengan sistem.

- i) **Efisiensi dan kecepatan performa** antarmuka pengguna (UI) memiliki dampak besar terhadap pengalaman pengguna. Oleh karena itu, penting untuk merancang UI yang ringan dan responsif, dengan navigasi yang mudah dijangkau serta waktu pemuatan yang cepat.
- j) **Kemampuan untuk beradaptasi dan berkembang** dalam desain memungkinkan UI untuk mengikuti kebutuhan pengguna dan pembaruan fitur di masa mendatang. Desain yang adaptif juga harus dapat menyesuaikan dengan berbagai ukuran layar dan perangkat, termasuk desktop, tablet, dan ponsel.

## 2. Apa itu Prototype?

- Prototipe merupakan model awal atau versi interaktif dari suatu desain yang berfungsi untuk mensimulasikan pengalaman pengguna sebelum produk akhir dikembangkan. Prototipe ini memungkinkan tim desain dan pengembang untuk menguji alur interaksi, mengumpulkan umpan balik, serta menemukan area yang perlu diperbaiki sebelum memulai proses pengembangan. Prototipe dapat dibuat dengan berbagai tingkat fidelitas, mulai dari low-fidelity (sketsa atau wireframe sederhana) hingga high-fidelity (desain interaktif yang mencakup elemen visual dan animasi yang mirip dengan produk akhir). Dengan adanya prototipe, tim dapat lebih efektif dalam mengkomunikasikan ide dan memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna sebelum diubah menjadi produk yang sesungguhnya.

## 3. Bagaimana Prototype dapat membantu stakeholders lain?

- Prototipe berfungsi untuk membantu para pemangku kepentingan dengan memberikan ilustrasi konkret mengenai cara kerja produk sebelum proses pengembangan selesai. Dengan adanya prototipe, para pemangku kepentingan dapat lebih mudah membayangkan ide, memberikan masukan berdasarkan pengalaman langsung, serta mendeteksi kekurangan sejak awal. Ini juga berkontribusi pada efisiensi pengembangan dengan meminimalkan kebutuhan untuk revisi besar pada tahap pengkodean. Selain itu, prototipe mendukung pengambilan keputusan bisnis yang lebih baik karena memungkinkan penilaian terhadap kesesuaian desain dengan kebutuhan pengguna dan tujuan perusahaan. Prototipe juga memfasilitasi kolaborasi antara tim desain, pengembang, dan manajemen, sehingga semua pihak memiliki pemahaman yang seragam tentang proyek. Dengan demikian, prototipe menjadi alat yang sangat krusial untuk mengurangi risiko kesalahan dan memastikan produk akhir lebih sesuai dengan ekspektasi.

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

- a) **UX/UI Designer** bertanggung jawab untuk menghasilkan konsep desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memastikan pengalaman yang intuitif.

- b) **Product Manager** memastikan ide yang dihasilkan selaras dengan visi bisnis, kebutuhan pasar, dan tujuan produk.
  - c) **Developer** memberikan masukan teknis mengenai kemungkinan implementasi ide serta batasan teknologi yang perlu diperhatikan.
  - d) **Stakeholders** termasuk pemilik bisnis, klien, atau tim eksekutif yang memberikan perspektif strategis terhadap ide yang dikembangkan.
  - e) **User Researcher** mengumpulkan wawasan dari pengguna melalui riset dan analisis untuk memastikan ide yang dibuat relevan dan sesuai dengan kebutuhan mereka.
  - f) **Marketing Team** membantu memahami bagaimana ide atau fitur baru dapat dikomunikasikan kepada pengguna dan dampaknya terhadap strategi pemasaran.
  - g) **End Users (Pengguna Akhir)** meskipun tidak selalu terlibat langsung dalam brainstorming, masukan mereka melalui survei, wawancara, atau usability testing sangat berharga dalam membentuk ide yang efektif.
5. Apa itu Proximity dalam UI Design?
- Proximity dalam UI Design merupakan prinsip kedekatan dalam desain antarmuka pengguna (UI Design) mengacu pada pengelompokan elemen-elemen yang memiliki hubungan visual atau fungsional dalam jarak yang dekat. Dengan menerapkan prinsip ini, pengguna akan lebih mudah mengenali hubungan antar elemen dalam antarmuka, yang pada gilirannya meningkatkan keterbacaan, navigasi, dan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Kedekatan juga berperan dalam menciptakan hierarki visual yang jelas serta mengurangi kebingungan saat berinteraksi dengan desain.