

Nama Proyek: Perancangan UI/UX Design Web atau Mobile

Deskripsi Singkat:

Salah satu kunci dalam pengembangan produk digital yang sukses adalah penerapan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang baik. Melalui proyek ini, peserta akan merancang UI/UX aplikasi mobile dengan menerapkan materi yang telah dipelajari, yaitu responsive design, Figma variables, dan prototyping. Hasil akhir diharapkan berupa rancangan aplikasi yang siap diuji dalam bentuk presentasi kepada pengguna

Tujuan Proyek:

1. Menerapkan prinsip UI/UX yang baik dalam merancang aplikasi.
2. Menggunakan Figma untuk membuat desain responsif.
3. Mengimplementasikan Figma variables untuk efisiensi desain.
4. Membangun prototipe interaktif dari hasil desain.
5. Mengimplementasikan fitur component di dalam hasil desain.
6. Mempunyai Style Design sendiri

Judul: Proyek UI/UX Design yang Responsif, Variabel Dinamis, dan Interaktif Prototyping dengan Style Designmu Sendiri

Petunjuk Belajar:

1. Pelajari kembali materi yang telah disampaikan terkait responsive design, variabel, dan prototyping.
2. Tentukan jenis aplikasi yang ingin kamu desain (misalnya: edukasi, kesehatan, produktivitas, dsb).
3. Gunakan Figma untuk membuat frame mobile, lalu buat responsive layout untuk berbagai ukuran layar.
4. Gunakan variabel untuk pengaturan warna, teks, ukuran, perhitungan, dan lain-lain untuk kedinamisan prototypenya nanti.
5. Buat prototipe interaktif (menggunakan component) untuk menunjukkan alur aplikasi, termasuk interaksi dasar seperti tap atau scrol, lalu seperti interaktif dropdown, slider, volume, dan lain sebagainya.
6. Tunjukkan ciri khasmu sendiri dalam desain, tambahkan elemen visual atau gaya tata letak yang mencerminkan karakter dan seleramu

Informasi Pendukung:

Materi Sebelumnya di Learning Series 1 – 3 dapat dilihat di Instagram [@gdgoc.unesa](https://www.instagram.com/gdgoc.unesa)

Aktivitas dan Tugas:

1. Menentukan jenis aplikasi yang akan dirancang
2. Mendesain semua kebutuhan halaman sesuai dengan jenis aplikasi yang ingin dirancang
3. Menerapkan layout responsif, minimal versi desktop dan mobile
4. Menggunakan variabel dalam designnya
5. Membuat prototipe interaktif sesuai fitur yang ada dan alur antar halaman
6. Menyusun presentasi singkat proyek dan jelaskan keunikan style designmu

Langkah-Langkah Pengerjaan

1. Tentukan konsep aplikasi/web
2. Buat wireframe kasar di kertas atau langsung di Figma
3. Desain tampilan dengan layout responsif
4. Implementasikan variabel pada elemen desain
5. Tambahkan interaksi (prototyping) di setiap object sesuai kebutuhan
6. Uji coba alur prototipe
7. Presentasikan hasil desain, alur aplikasi/web beserta fiturnya dan keunikan desainmu (maksimal 10 menit)
8. Kirimkan link desain dan link video, pastikan tidak private