

1. Jelaskan perbedaan antara UI Design dan UX Design
2. Sebutkan dan Jelaskan prinsip-prinsip dalam UI/UX Design (minimal 5 contoh)
3. Jelaskan satu (1) contoh Analogi UI/UX Design (selain dari yang sudah ada dalam slide)
4. Sebutkan dan jelaskan tiga (3) bidang yang berhubungan dengan UX Design serta Aplikasi/software yang bisa digunakannya (minimal 4)
5. Sebutkan kegiatan-kegiatan UX Design dan berikan penjelasannya

Jawaban :

1. Bedanya Ui Design dan UX Design

A) .Tujuan

Tujuan utama ui desain menerapkan tampilan bagian interface dengan konsistensi yang baik dari segi warna, penempatan layout, gambar, dan lain-lain. Mengharapkan pengguna bisa berlama di sebuah situs tersebut.

Sedangkan UX Design mengatur bagaimana kerja sebuah alur situs agar pengguna mudah mengerti bagaimana cara menggunakannya.

2. Prinsip UI/UX Design

1. Hierarchy / Hirarki

Adalah salah satu komponen terbaik desain untuk memudahkan pengguna bergerak melalui suatu produk di situs / akses dengan mudah. Mungkin kamu pernah melihat website yang mempunyai halaman about, contact us, services, blog. Dengan halaman tersebut, kamu bisa mengetahui tujuan dan cara menggunakan website tersebut alias dokumentasi.

2. Consistency / Konsisten

Setelah anda mendesain dan membuat aplikasi sesuai peraturan yang ada, langkah terakhir adalah mempublikasikannya kepada masyarakat, setiap pengguna berharap saat menggunakan aplikasi kamu dengan mudah dan konsisten. Semakin sering membuka aplikasi, semakin mudah pengguna mempelajari tata letak dan memberi pengalaman kepada si pengguna.

3. Confirmation / Konfirmasi

Mencegah adanya kesalahan adalah tujuan utama sebagai desainer. Saat pengguna tidak sengaja menghapus item produk yang sudah di checkout, tetapi tidak mengiginkannya. Hal ini kamu seorang desainer untuk memberi pop up ketika pengguna klik hapus produk.

4. User Control / Kontrol Pengguna

Walaupun tidak terlalu terpengaruh user experience, tetapi umumnya pengguna memiliki pengalaman yang lebih dari si pembuat desain, kenapa ? Karena pengguna sebagai pelaksan aplikasi, sehingga mereka tau maupun ada juga yang awam, maka dari itu sebagai UI Design kamu wajib mengetahui apa keinginan pengguna, anggap saja kamu sebagai pengguna.

5. Accessibility / Aksesibilitas

Apapun desain yang kamu kerjakan baik untuk aplikasi web maupun mobile. Hal yang harus dipertimbang adalah kemudahan untuk mengaksesnya di sebut juga aksesibilitas.

3. -

4. 3 Bidang UX Design yang saling terhubung.

1. UX Copywriter

UX Copywriter membuat teks pada website/aplikasi atau produk digital terasa bersahabat, informatif dan membuat user cepat menangkap pesannya tanpa kebanyakan berasumsi.

2. UI Design

Tugas UI Designer adalah mendesain halaman, dan juga mendesain bagaimana interaksi setiap elemen yang ada di halaman sehingga kamu tidak kebingungan untuk melalui proses pemesanan sebuah produk.

3. Graphic Design

Ketika anda mengunjungi sebuah website pasti pernah melihat gambar / foto yang sangat bagus dan nyaman dilihat oleh mata. Manfaatnya sangat berpengaruh sekali, walaupun cuma sekedar gambar, tetapi bisa menarik pengguna untuk melakukan aksi di sebuah website tersebut.

Aplikasi yang digunakan :

1. Figma
2. Adobe Experince Design
3. Origami Studio
4. Sketch

5. Kegiatan UX Design

1. Penelitian Sebuah Produk (Product Research)

secara umum riset mencakup pengguna dan pasar yang menjadi titik awal ux design dalam merancang sebuah produk aplikasi.

2. Skenario

Berdasarkan penelitian produk, selanjutnya adalah mengidentifikasi kelompok pengguna.

3. Information Architecture (AI)

Selanjutnya ux design mengidentifikasi arsitektur informasi yang ada di produk. Arsitektur informasi adalah pembuatan struktur untuk produk yang memungkinkan pengguna paham dimana mereka berada saat menggunakan produk.

4. Membuat Wireframes

Adalah desain yang sangat berkaitan dengan ux design yang dasarnya merupakan awal dari sebuah desain. Wireframes harus memiliki tampilan atau langkah-langkah yang diambil oleh pengguna saat berinteraksi dengan produk.

5. Prototyping

Banyak yang bilang wireframes dan prototyping itu hal yang sama tetapi berbeda sekali. Wireframes mirip seperti blueprint arsitektur, sedangkan prototipi representasi tingkat menengah keatas dari sebuah produk akhir.

6. Product Testing

Testing atau percobaan membantu ux design mengetahui pengalaman pengguna bermasalah selama berinteraksi dengan produk. Salah satu cara untuk melakukan testing, bisa menggunakan pengguna untuk mereview hasil produk.