

Tugas 1 UI/UX

1. Apa saja prinsip design dalam UI design?
2. Apa itu Prototype?
3. Bagaimana Prototype dapat membantu stakeholders lain?
4. Siapa saja yang terlibat dalam proses ideasi?
5. Apa itu Proximity dalam UI Design?

Jawaban:

1. Beberapa komponen penting disertakan dalam prinsip-prinsip desain UI untuk menghasilkan antarmuka yang efisien dan ramah pengguna, termasuk:
 - Hierarchy : membantu pengguna mengidentifikasi informasi penting dengan menggunakan isyarat visual seperti ukuran teks, warna, dan kontras.
 - Consistency: Menjaga komponen desain tetap konsisten untuk memudahkan navigasi.
 - Feedback: Ketika pengguna berinteraksi dengan komponen UI, mereka menerima reaksi pendengaran atau visual.
 - Simplicity: Mengurangi kerumitan untuk membuat pekerjaan lebih mudah diselesaikan.
 - Accessibility: Memastikan bahwa semua pengguna, bahkan mereka yang memiliki keterbatasan fisik atau sensorik, dapat menggunakan antarmuka.
2. Prototype adalah model awal atau representasi produk yang digunakan untuk menguji ide, konsep, atau fitur sebelum pembuatan produk akhir. Contoh prototipe termasuk gambar sederhana hingga model interaktif yang sangat mirip dengan produk jadi.
3. Prototype membantu stakeholders dengan cara:
 - Visualisasi Konsep: Menawarkan representasi konkret dari tampilan dan fungsionalitas produk.
 - Identifikasi Masalah Awal: Mengungkapkan potensi masalah desain sebelum pengembangan lebih lanjut.

- Kolaborasi Lebih Baik: Memungkinkan pengembang, tim desain, dan pihak-pihak lain yang berkepentingan berbicara satu sama lain.
 - Penghematan Waktu dan Biaya: Mengurangi kemungkinan perubahan besar yang dilakukan pada akhir proses pengembangan.
4. Proses ideasi melibatkan berbagai pihak untuk menghasilkan ide kreatif, seperti:
- Desainer UX/UI: Bertanggung jawab atas pengalaman dan tampilan antarmuka pengguna.
 - Product Manager: Mengarahkan visi produk sesuai kebutuhan bisnis.
 - Developer: Memberikan masukan teknis terkait implementasi.
 - Stakeholders: Seperti pemilik bisnis atau klien untuk memastikan ide sesuai dengan tujuan bisnis.
 - Pengguna Akhir (End Users): Kadang dilibatkan untuk memberikan wawasan langsung tentang kebutuhan mereka.
5. Dalam desain antarmuka pengguna, konsep Gestalt Proximity mengacu pada pengelompokan elemen yang saling berdekatan untuk menunjukkan hubungan atau asosiasi antar elemen tersebut. Prinsip ini membantu dalam pembentukan hierarki visual dan membantu pengguna memahami struktur informasi.