

JOBSCHEET 1
KONSEP DASAR UI/UX



NAMA : AKHMAD GHOZALI
KELAS : SIB 2A
NIM : 244107060112

TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI MALANG
2025

Aktivitas 1 — Identifikasi UI dan UX

Aplikasi yang diamati: TikTok

Sebutkan 3 elemen UI yang kamu lihat!

- a. Tombol “Like”, “Comment”, “Share” di sisi kanan layar
- b. Menu navigasi bawah (Home, Friends, + Upload, Inbox, Profile)
- c. Feed video yang bisa discroll ke atas/bawah

Apa yang membuat pengalaman kamu menggunakan aplikasi tersebut nyaman atau tidak nyaman? (UX)

- Nyaman: Navigasi sangat sederhana (cukup swipe untuk ganti konten), algoritma personalisasi cepat membuat konten relevan, interaksi (like, komen, share) langsung tersedia di layar.
- Tidak nyaman: Konten bisa terlalu adiktif, kadang iklan muncul tiba-tiba di antara video, dan pencarian video lama agak sulit karena feed bergerak terus.

Saran perbaikan untuk UI atau UX dari aplikasi tersebut

1. Tambahkan opsi “reminder” atau batas waktu penggunaan agar pengguna lebih sadar durasi (UX).
2. Perkecil ukuran overlay teks (caption) pada beberapa tampilan agar tidak menutupi video (UI).

Aktivitas 2 — Analisis Perbandingan

Aspek	Aplikasi A (Tiktok)	Aplikasi B (Youtube)	Manfaat yang lebih baik?
Warna & Desain (UI)	Full screen, fokus video, tombol kanan	Gaya standar YouTube, dominan putih/merah	Tiktok
Kemudahan navigasi (UX)	Swipe simpel, langsung interaksi	Bercampur konten panjang	Tiktok
Kecepatan akses (UX)	Video auto jalan, personalisasi cepat	Harus buka tab Shorts, rekomendasi kurang halus	Tiktok
Kesan pertama saat dibuka	Langsung suguhkan konten sesuai minat	Lebih serius, campur konten panjang	Tiktok

Aktivitas 3 — Refleksi Pribadi

Apa yang paling kamu pahami dari materi hari ini?

Saya paling paham perbedaan mendasar antara UI (tampilan visual) dan UX (pengalaman/perasaan pengguna). UI menjawab “how it looks”, UX menjawab “how it feels”.

Apa yang masih kamu bingung atau ingin tanyakan tentang UI/UX?

Saya masih bingung bagaimana cara membuat desain yang sederhana tapi tetap menarik, dan bagaimana tahu kalau pengguna merasa nyaman tanpa harus tanya langsung.

Bayangkan mendesain aplikasi untuk anak-anak. Apa yang akan diperhatikan?

UI: Warna cerah, ikon besar dan mudah dikenali, teks besar, tombol besar dan jarak antar elemen longgar, ilustrasi ramah anak, navigasi sederhana.

UX: Alur sangat sederhana (sedikit langkah), umpan balik interaktif (suara/animasi) untuk setiap aksi, aksesibilitas untuk berbagai usia (mis. kontrol suara), kontrol keamanan/privasi orang tua.

Evaluasi — Pilih jawaban yang paling tepat

1. Apa kepanjangan dari UX?
 - a. User Experience
2. Fokus utama dari desain UI adalah...
 - b. Tampilan visual
3. Berikut ini yang termasuk elemen UI adalah...
 - b. Tombol "Submit"
4. Prinsip UX yang menyatakan bahwa desain harus bisa diakses oleh semua orang disebut...
 - c. Aksesibilitas
5. Mengapa UX penting dalam desain aplikasi?
 - b. Agar pengguna merasa nyaman dan mudah menggunakan aplikasi