

Tasya Indriani

No.: Tugas 1.

Date.:

" Pemrograman Mobile "

1.) Jelaskan perbedaan UX dan UI

* UX (user Experience)

UX adalah pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi atau website.

Fokusnya pada kenyamanan, kemudahan, dan alur penggunaan.

=> contoh:

- Aplikasi mudah dipahami
- Menu tidak membingungkan.
- Pengguna dapat menemukan fitur.

* UI (user interface).

UI adalah tampilan visual yang dilihat pengguna fokusnya pada desain tampilan agar menarik dan enak dilihat.

=> contoh :

- Warna aplikasi
- Font tulisan
- Tata letak layar.

2.) Jelaskan masing-masing gambar pada UX dan UI:

=> UX (user experience).

1. Interaction Design

: mengatur cara user berinteraksi (klik, swipe, Navigasi).

2. User Research

: mempelajari kebutuhan dan kebiasaan pengguna sebelum membuat aplikasi.

3. Scenarios.

- : Membuat gambaran bagaimana user memakai aplikasi dalam situasi nyata.

4. Information Architecture.

- : Menyusun struktur menu dan informasi agar mudah dipahami

5. Wireframes & prototype.

- : Perancangan awal aplikasi (kerangka tampilan sebelum desain jadi).

=> UI (user interface).

1. Visual Design.

- : Tampilan keseluruhan aplikasi agar menarik

2. Colors

- : Pemilihan warna supaya nyaman dilihat dan sesuai tema.

3. Graphic Design

- : Icon, ilustrasi, dan elemen visual.

4. Typography

- : Jenis dan ukuran huruf agar mudah dibaca

5. Layouts

- : Tata letak tombol, gambar dan teks di layar.

3.7 Apa Perbedaan Native dan cross - platform

* Native.

↳ aplikasi dibuat khusus untuk satu sistem informasi

contoh: - Android -> Kotlin / Java.

- iOS -> swift.

- => Kelebihan
- + Performa cepat
 - + Lebih stabil
 - + ~~450~~ Akses fitur Hp maksimal
- => Kekurangan
- + Harus buat 2 aplikasi berbeda (ios & android).
 - + Waktu dan biaya lebih besar.

* Cross - Platform.

(satu kode bisa digunakan di beberapa sistem)

- contoh:
- Flutter
 - React Native

- => Kelebihan :
- Hemat waktu
 - satu kode untuk android & ios
 - Biaya lebih murah
- => Kekurangan :
- performa kadang sedikit dibawah Native.
 - Beberapa fitur perlu pengesutan.

4.) Kolaborasi Tim (git) dan Problem Solving.

A. kolaborasi tim menggunakan git.

1. Apa yang dimaksud dengan git dalam pengembangan perangkat lunak?

Jawab : Git adalah sistem pengelolaan versi (Version control system) yang digunakan untuk mencatat perubahan kode dan memudahkan kerja sama antar anggota tim dalam satu proyek

No.:

Date.:

B. Problem Solving dalam pemrograman.

1. Mengapa kemampuan Problem Solving penting bagi programmer?

Jawab: Karena programmer sering menghadapi user atau kebutuhan sistem yang ~~kompleks~~ ^{kompleks} kompleks sehingga harus mampu mencari solusi yang efektif.