

TUGAS 1 UI UX

Nama : Wiwin Syahputra

Univ : STT Nuru Fikri

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. Prinsip desain dalam UI (User Interface) design meliputi:
 - Konsistensi: Gunakan elemen desain yang seragam untuk menciptakan pengalaman yang intuitif.
 - Hierarki Visual: Prioritaskan informasi berdasarkan pentingnya dengan ukuran, warna, dan kontras.
 - Keberlanjutan (Scalability): Desain harus fleksibel untuk berbagai ukuran layar dan perangkat.
 - Keterbacaan (Legibility): Gunakan tipografi yang jelas dan mudah dibaca.
 - Umpan Balik (Feedback): Berikan respons visual pada interaksi pengguna, seperti hover effect atau loading indicator.
 - Aksesibilitas: Pastikan desain dapat digunakan oleh semua orang, termasuk penyandang disabilitas.
 - Prinsip Gestalt: Pengelompokan elemen berdasarkan kedekatan, kesamaan, dan kesinambungan untuk meningkatkan pemahaman pengguna.
2. Prototype adalah versi awal dari sebuah produk digital yang digunakan untuk menguji konsep, alur, dan pengalaman pengguna sebelum pengembangan penuh. Prototype bisa berupa sketsa sederhana, wireframe interaktif, atau model yang lebih kompleks dengan animasi dan interaksi mendekati produk jadi.
3. Prototype membantu stakeholders dengan:
 - Memvisualisasikan Ide: Memudahkan pemahaman tentang bagaimana produk akan bekerja.
 - Menguji UX/UI: Mengidentifikasi masalah usability sebelum pengembangan dimulai.
 - Mengurangi Biaya dan Risiko: Menghindari perubahan besar saat produk sudah dalam tahap coding.
 - Meningkatkan Komunikasi: Memberikan alat bagi tim desain, pengembang, dan pemilik produk untuk berkolaborasi lebih efektif.

- Meyakinkan Investor: Memberikan gambaran lebih konkret kepada investor atau klien sebelum produk dikembangkan.
4. Proses ideasi melibatkan beberapa peran, antara lain:
- UX/UI Designer: Mengembangkan konsep dan pengalaman pengguna.
 - Product Manager: Memastikan ide sesuai dengan kebutuhan bisnis dan pengguna.
 - Stakeholders (Pemilik Produk, Klien, atau Investor): Memberikan wawasan dan kebutuhan bisnis.
 - Developers: Memberikan masukan teknis terkait implementasi ide.
 - Marketing & Customer Support: Memahami kebutuhan dan feedback pengguna untuk menyusun strategi produk.
5. Proximity (kedekatan) dalam UI Design adalah prinsip desain yang menyatakan bahwa elemen yang berhubungan secara fungsional atau konseptual harus dikelompokkan secara visual agar lebih mudah dipahami oleh pengguna. Misalnya, label dan input form yang dekat satu sama lain menunjukkan keterkaitan, sedangkan elemen yang tidak terkait diletakkan berjauhan untuk menghindari kebingungan.