

# Tugas UI UX Pertemuan 1

Nama : Muhammad Nasa Zakiyyan Ali

Fullstack Web Developer

## 1. Apa saja prinsip design dalam UI design?

Prinsip-prinsip desain dalam UI design meliputi:

- **Konsistensi (Consistency):** Penggunaan elemen desain yang sama di seluruh antarmuka untuk memberikan pengalaman yang lebih mudah dipahami.
- **Keterbacaan (Readability):** Menggunakan tipografi dan warna yang memudahkan pengguna membaca informasi.
- **Hirarki Visual (Visual Hierarchy):** Mengatur elemen desain untuk menunjukkan prioritas informasi.
- **Proximity:** Mengelompokkan elemen yang berhubungan untuk menciptakan hubungan visual.
- **Keseimbangan (Balance):** Menyeimbangkan elemen desain secara visual, baik simetris maupun asimetris.
- **Simplicity:** Membuat desain yang sederhana dan tidak membingungkan pengguna.
- **Feedback:** Memberikan respons visual terhadap aksi pengguna (misal: perubahan warna tombol saat diklik).

## 2. Apa itu Prototype?

Prototype adalah **versi awal atau model simulasi** dari suatu produk atau aplikasi yang digunakan untuk **menguji konsep, desain, dan fungsionalitas** sebelum produk tersebut selesai dibuat. Prototype biasanya berbentuk interaktif dan memungkinkan pengguna untuk:

- **Mengeksplorasi fitur-fitur utama**
- **Mengalami alur interaksi** dalam aplikasi atau website
- **Memberikan feedback awal** sebelum pengembangan lebih lanjut

Prototype bisa dalam berbagai bentuk, dari **low-fidelity (wireframe kertas)** hingga **high-fidelity (mockup interaktif)**.

### 3. Bagaimana Prototype dapat membantu stakeholders lain?

Prototype membantu stakeholders dengan cara:

- **Memberikan gambaran nyata tentang produk:** Sehingga lebih mudah untuk memahami bagaimana produk akan berfungsi.
- **Mengurangi miskomunikasi:** Dengan menunjukkan visual dan interaksi produk secara langsung.
- **Mendapatkan feedback awal:** Sebelum pengembangan produk yang sesungguhnya dimulai.
- **Mendukung pengambilan keputusan:** Dengan menyediakan contoh nyata untuk diskusi dan evaluasi.
- **Menghemat waktu dan biaya:** Dengan mengidentifikasi masalah sejak awal melalui pengujian prototipe.

### 4. Siapa saja yang terlibat dalam proses ideasi?

Proses ideasi biasanya melibatkan berbagai pihak untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas, di antaranya:

- **UI/UX Designer:** Mengembangkan konsep visual dan pengalaman pengguna.
- **Product Manager:** Menyelaraskan ide dengan tujuan bisnis.
- **Developer:** Memberikan masukan terkait implementasi teknis.
- **Stakeholders:** Memberikan feedback dari sisi bisnis dan pengguna akhir.
- **User Researcher:** Membawa data dan insight dari pengguna untuk mendukung ide yang muncul.
- **Marketing Team:** Memberikan perspektif mengenai strategi pasar dan target audiens.

### 5. Apa itu Proximity dalam UI Design?

Proximity dalam UI Design adalah **prinsip pengelompokan elemen-elemen yang berkaitan secara visual dengan cara mendekatkan elemen-elemen tersebut satu sama lain**. Prinsip ini membantu pengguna:

- **Memahami hubungan antara elemen-elemen desain**
- **Mengurangi kebingungan dalam navigasi**
- **Membuat antarmuka lebih terorganisir dan rapi**

Contoh penggunaan **proximity** adalah pada **form input** di mana label dan input field dikelompokkan bersama, atau pada **menu navigasi** di mana item-item terkait ditempatkan dalam grup yang sama.