

Quis Sebelum UAS Desain UI/UX. Kerjakan di atas kertas. Boleh membuka buku. Jawaban harus teliti. Dan fokus terhadap permasalahan 6-7-2026

1. Dalam proses *Design Thinking*, tahap **Empati (Empathize)** menjadi fondasi sebelum merancang solusi.

Pertanyaan:

Jelaskan mengapa tahap empati sangat penting dalam proses desain UI/UX. Menurut Anda, apa risiko yang dapat terjadi apabila seorang desainer langsung membuat antarmuka tanpa melakukan proses empati terhadap pengguna? Berikan sebuah contoh kasus untuk mendukung jawaban Anda.

2. Sebuah perpustakaan kampus ingin membuat aplikasi peminjaman buku berbasis mobile. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa sering kesulitan mencari lokasi buku dan mengetahui ketersediaannya.

Pertanyaan:

Jelaskan bagaimana Anda melakukan proses **ideasi (Ideate)** untuk menghasilkan solusi atas permasalahan tersebut. Sebutkan minimal tiga ide yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*) beserta alasan pemilihannya.

3. Prototype merupakan representasi awal dari sebuah produk yang digunakan untuk menguji ide sebelum dikembangkan lebih lanjut.

Pertanyaan:

Jelaskan perbedaan **Low-Fidelity Prototype** dan **High-Fidelity Prototype** ditinjau dari tujuan, karakteristik, kelebihan, dan kapan masing-masing digunakan dalam proses pengembangan aplikasi.

4. Sebuah tim pengembang telah melakukan *usability testing* terhadap aplikasi e-commerce. Dari hasil pengujian diketahui bahwa sebagian besar pengguna mengalami kesulitan menemukan tombol pembayaran (*Checkout*).

Pertanyaan:

Sebagai seorang UI/UX Designer, jelaskan langkah-langkah yang akan Anda lakukan mulai dari menganalisis hasil pengujian hingga melakukan **iterasi desain** agar permasalahan tersebut dapat diselesaikan.

5. Anda diminta merancang aplikasi mobile untuk pemesanan makanan di lingkungan kampus.

Pertanyaan:

Jelaskan tahapan yang akan Anda lakukan mulai dari **Empati (Empathize), Ideasi (Ideate), Pembuatan Prototype (Prototype), hingga Testing dan Iterasi (Test & Iterate)**. Uraikan tujuan setiap tahapan serta bagaimana hasil dari satu tahap digunakan sebagai masukan untuk tahap berikutnya.

Rubrik Penilaian

Aspek Penilaian	Skor Maksimum
Ketepatan konsep UI/UX	30
Kemampuan analisis dan pemecahan masalah	30
Kemampuan memberikan contoh atau studi kasus	20
Sistematika dan kejelasan jawaban	20
Total	100