

## DAFTAR ISTILAH

- User Experience* : Merancang pengalaman yang ideal pada saat menggunakan layanan atau produk
- User Centered Design* : Metode perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem
- Usability* : Tolak ukur dalam perancangan User Experience sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan yang ditentukan, dengan efektivitas, efisiensi dan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu
- Wireframe* : Rancangan awal yang biasanya disajikan dalam bentuk blueprint, kerangka yang masih belum diberi warna (abu-abu) atau sering disebut dengan *low-fidelity*
- Mockup* : Representasi *mid to high-fidelity* dari penampilan suatu produk, dan menunjukkan dasar-dasar fungsinya yang sudah berisi rician visual seperti warna, tipografi, dan lainnya, biasanya dalam bentuk statis.
- Prototype* : Representasi produk final dalam bentuk high fidelity yang mencakup fungsionalitas dan alur aplikasi yang sudah dinamis seperti animasi dan transisi untuk interaksi yang lebih nyata terhadap pengguna.
- Usability Testing* : Praktik pengujian seberapa mudah suatu desain dapat digunakan pada sekelompok pengguna yang representatif.