

PRAKTIKUM 1

Pengantar Design UI Melalui Figma

1. TUJUAN

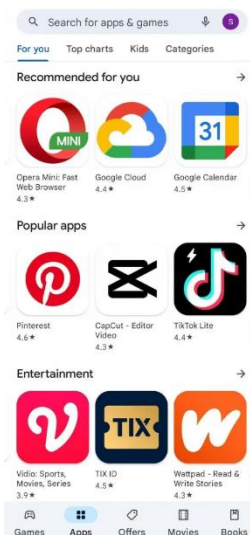
- Mahasiswa dapat memahami apa itu ui dan figma
- Mahasiswa dapat mengetahui fitur – fitur dalam penggunaan figma
- Mahasiswa mampu menyelesaikan beberapa permasalahan menggunakan design dari figma

2. DASAR TEORI

2.1 Apa itu UI

User interface atau UI adalah tampilan yang meliputi bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Nah, karena user interface adalah tampilan sebuah produk dilihat oleh pengguna, maka harus tampak menarik. Singkatnya, user interface design itu harus diperhatikan.

Sebagai contoh, Anda pasti pernah melihat tampilan menu-menu aplikasi pada smartphone Anda, bukan? Jika Anda membuka aplikasi Google Play Store, yang disebut user interface adalah sebagai berikut:



Gambar 1. User interface dari Google PlayStore

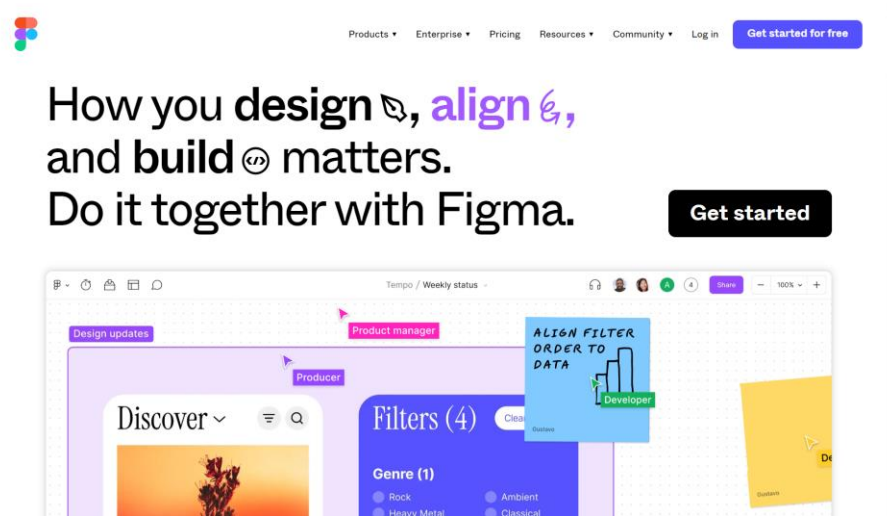
Secara teknis, empat komponen dasar pembentuk user interface adalah:

- **Tata letak** – penempatan elemen UI yang digunakan
- **Warna** – warna dari desain antar muka secara umum
- **Tipografi** – kombinasi huruf yang digunakan di user interface
- **Grafik** – ikon yang digunakan sebagai ilustrasi penggunaan sistem

Jadi, tampilan UI dirancang dengan desain beberapa aspek di atas. Jadi, layout, gambar logo, warna, dan typography itu penting. Dengan pemilihan yang tepat dapat mempercantik tampilan aplikasi.

2.2 Figma

Figma adalah editor grafis vektor dan alat prototyping dengan berbasis web serta fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows. Aplikasi pendamping Figma Mirror untuk Android dan iOS memungkinkan untuk melihat prototype Figma pada perangkat seluler. Rangkaian fitur Figma berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata (real- time).



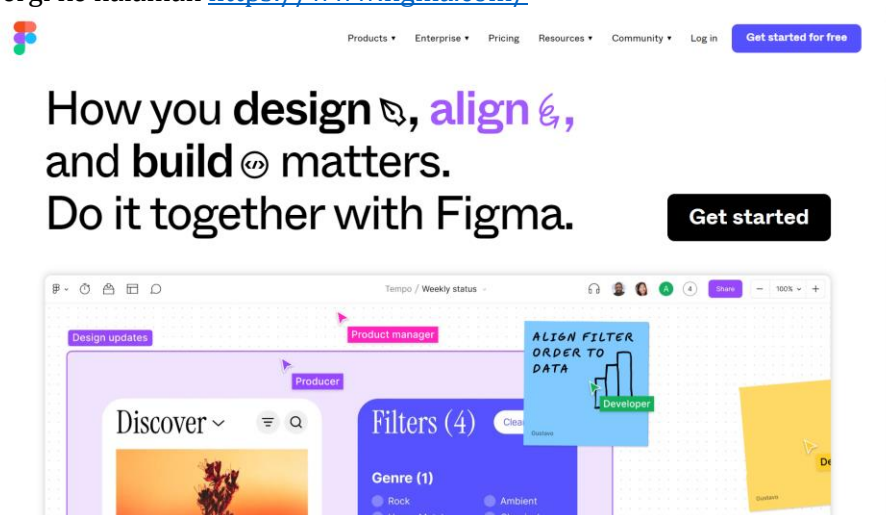
Gambar 2. Tampilan Figma

Sederhananya, Figma adalah desain digital dan alat prototyping. Ini adalah aplikasi desain UI dan UX yang dapat Anda gunakan untuk membuat situs web, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil yang dapat diintegrasikan ke dalam proyek lain. Dengan alat berbasis vektor yang hidup di cloud, Figma memungkinkan para penggunanya untuk bekerja di mana saja dari browser. Cara ini termasuk alat zippy yang dibuat untuk desain, pembuatan prototipe, kolaborasi, dan sistem desain organisasi.

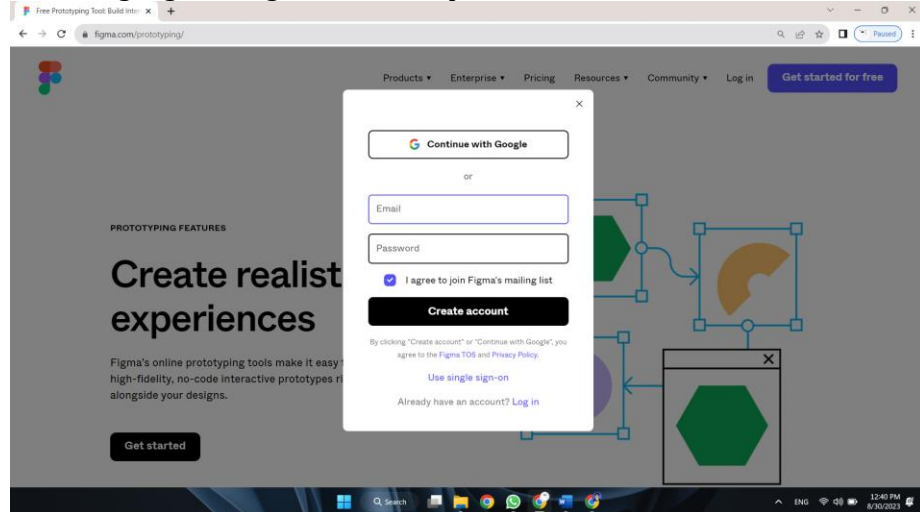
3. LANGKAH PERCOBAAN

3.1. Mengunjungi Laman Figma

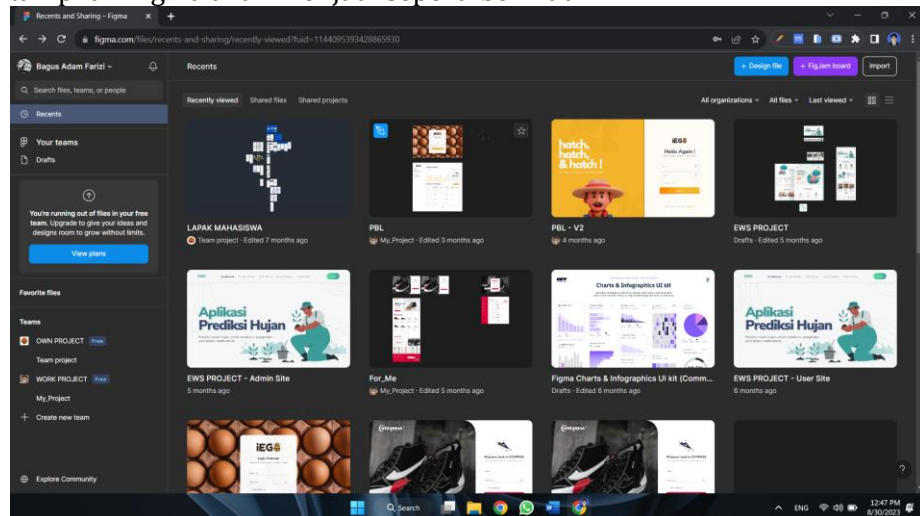
- Pergi ke halaman <https://www.figma.com/>



- Login dengan menekan tombol Get Started
- Continue with google, lalu gunakan akun pribadi atau akun sso



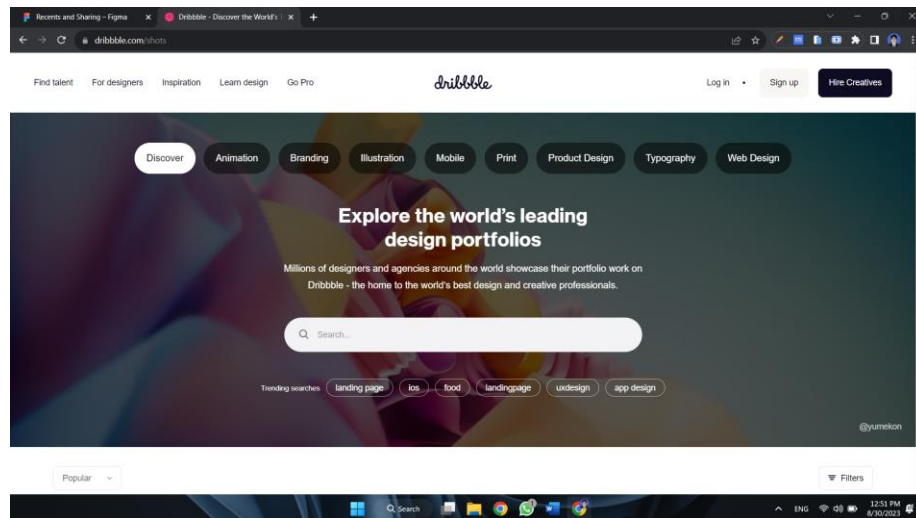
- Maka tampilan Figma akan menjadi seperti berikut



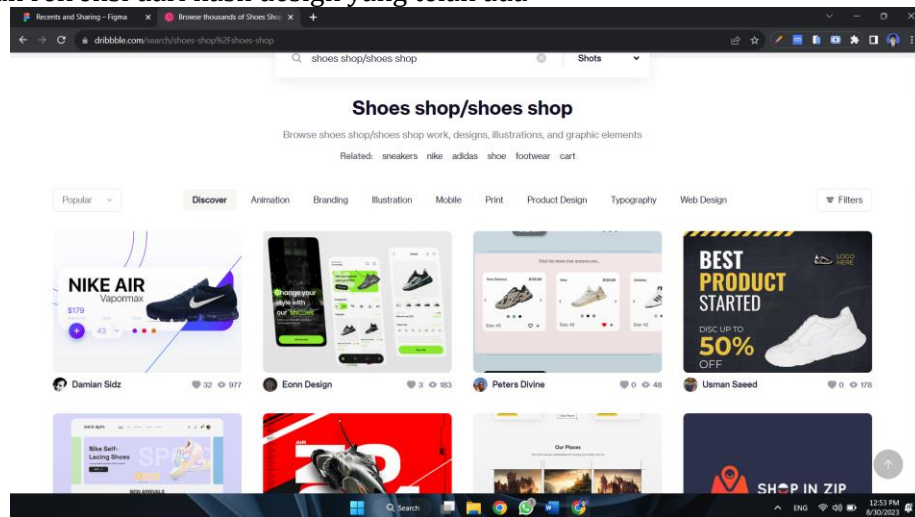
- Eksplorasi tampilan dan fitur dari halaman awal figma

3.2. Mencari Refrensi Design

- Pergi ke halaman <https://dribbble.com/shots>



- Search ide produk/web anda
- Carilah refrensi dari hasil design yang telah ada



4. LATIHAN MANDIRI

1. Buka <https://www.figma.com/>
2. Buat akun di website Figma
3. Analisis apa itu Figma
4. Jelaskan fungsi dari platform Figma
5. Jelaskan semua informasi yang anda dapat melalui website Figma
6. Tentukan ide website dan aplikasi mobile serta lampirkan refrensi dari dribble

5. DEADLINE

Malam ini pukul 23.59