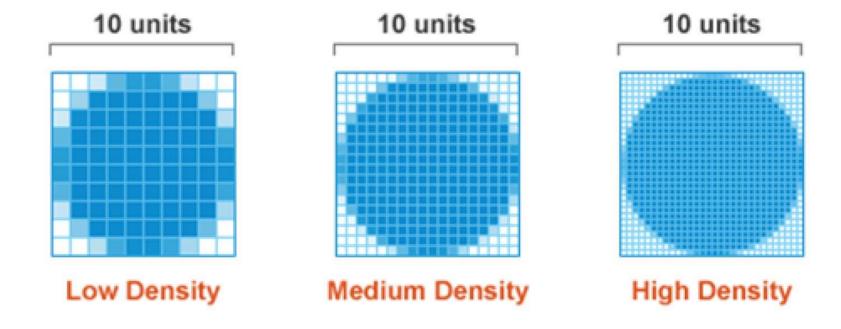
UI/UX Design Element

Teknik Informatika

Ismaun Rusman, S.Kom, M.Kom

Design Element - Pixel Density & Resolution

Pixel Density & Resolution



Pixel Density & Resolution

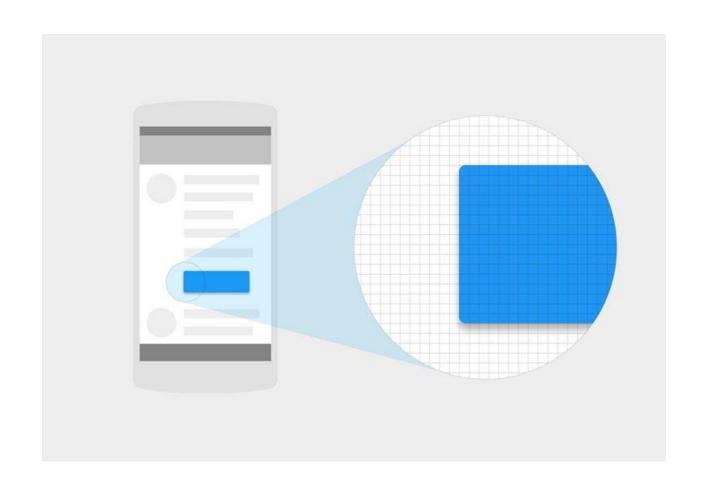
Penyebutan : dp/dip

Density Independent Pixel adalah unit pixel virtual yang setara dengan 1 pixel fisik pada layer 160 MDPI, dan akan diskalakan secara proporsional pada kerapatan pixel yang lebih tinggi.

Kenapa menggunakan dp?

Untuk menjaga/mempertahankan agar ukuran elemen pada UI di berbagai macam device dengan kerapatan pixel yang berbeda dapat beradaptasi.

Penyebutan: dp/dip



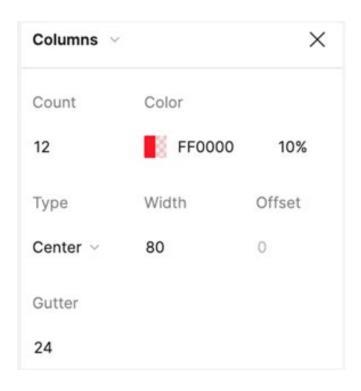
Design Element - Grid

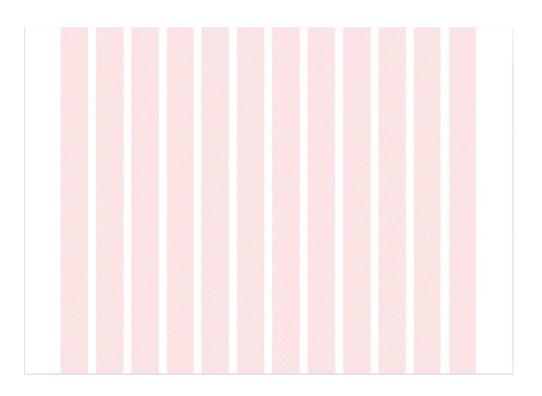
Desktop Grid

Desktop Grid

"Desktop design 12 column grid" design yang terbaik.

The 12-column grid dibagi dengan porsi lebar 80 pixels.

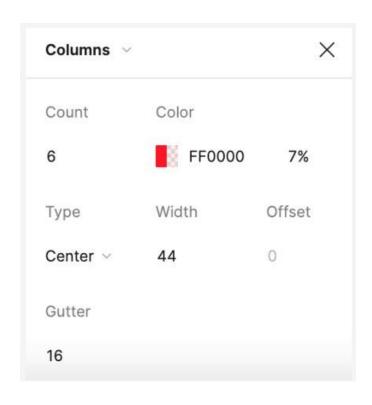


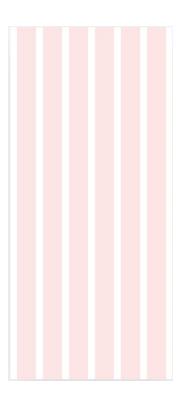


Mobile Grid

Mobile Grid

"Mobile design 6 column grid" design yang terbaik. The 6-column grid dibagi dengan porsi lebar 44 pixels.



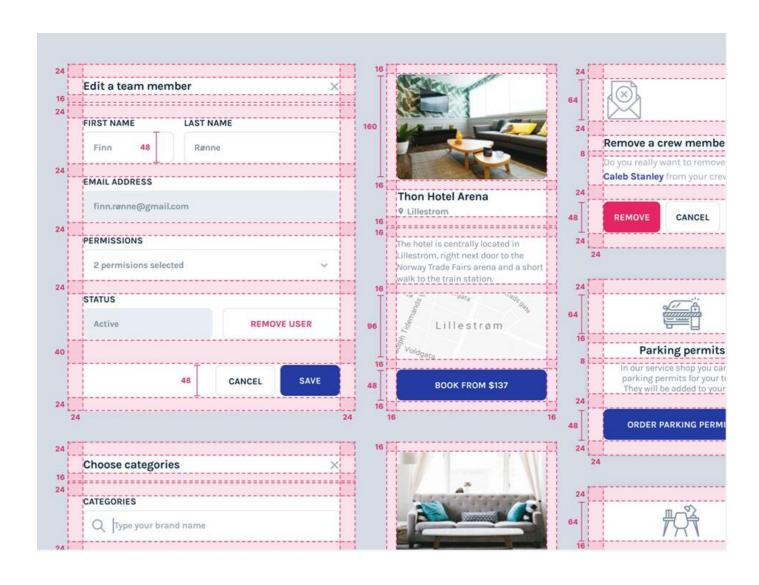


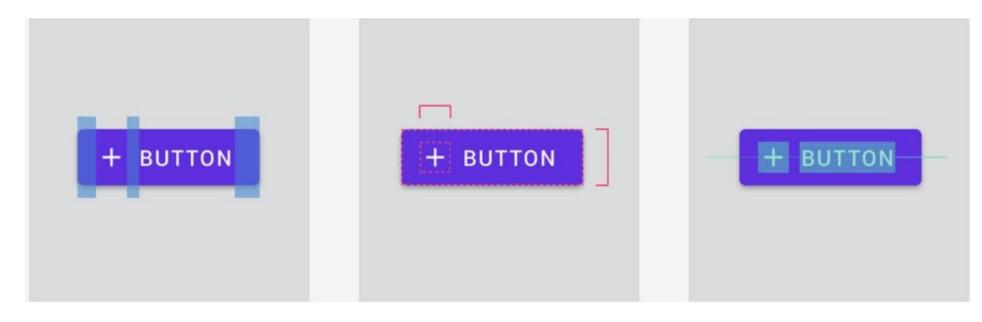
Design Element - Spacing

Jarak Antara Elemen

Spacing adalah salah satu hal yang sangat penting dan perlu diterapkan dalam mendesain suatu User Interface Spacing yang biasa dipakai dalam dunia UI/UX adalah kelipatan 4px /8px

Source: Dribbble: Adam Kalin





Padding adalah ruang antar elemen dalam suatu komponen.

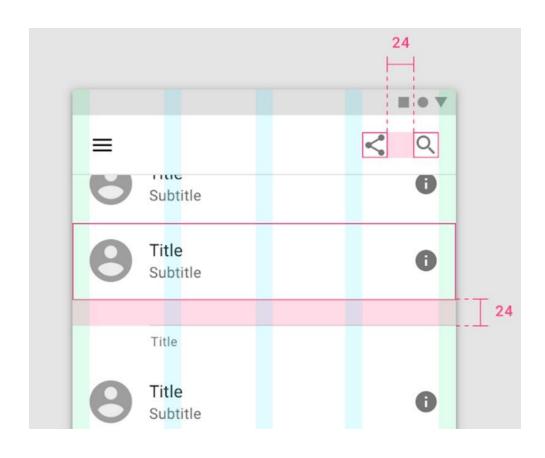
Dimensions menggambarkan lebar dan tinggi elemen komponen.

Aligment adalah penempatan elemen dalam sebuah komponen.

Padding

Mengacu pada ruang antara elemenn UI. Padding adalah metode spasi alternatif untuk keylines dan diukur dalam peningkatan 8dp atau 4dp.

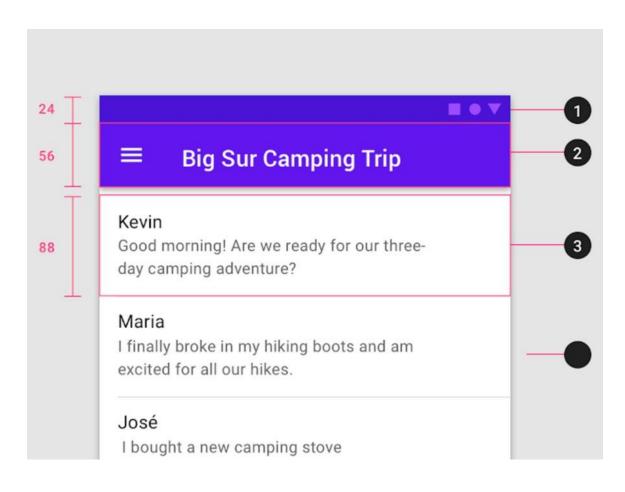
Padding dapat diukut baik secara vertical maupun horizontal dan tidak perlu menjangkau seluruh ketinggian tata letak.



Dimension

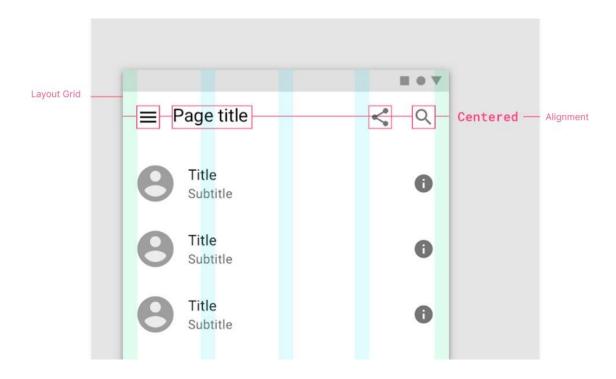
Mengacu pada lebar dan tinggi elemen komponen.

Beberapa komponen, seperti app bar atau list, hanya menguraikan ketinggian elemen. Ketinggian elemen ini harus sejajar dengan kisi 8dp. Lebarnya tidak ditentukan karena responsive terhadap lebar viewport.



Alignment

Adalah penempatan elemen dalam sebuah komponen.



Design Element - Color

Color Align dengan Brand

Memilih warna adalah salah satu hal yang sangat krusial karena dengan warna kita bisa memberi pesan psikologis terhadap pengguna, apakah warna yang kita pakai akan menolong brand membentuk image yang baik atau tidak.

Contoh: Traveloka

Brand Traveloka memiliki **brand color** yaitu biru muda, dan seperti yang kita lihat website Traveloka memiliki vibes atau nada warna biru bahkan hingga mobile apps Traveloka juga memiliki basic warna yang sesuai dengan **brand color** nya.

traveloka

Traveloka first, then

the world

Warna Primer dan Sekunder

Memilih warna adalah salah satu hal yang sangat krusial karena dengan warna kita bisa memberi pesan psikologis terhadap pengguna, apakah warna yang kita pakai akan menolong **brand** membentuk image yang baik atau tidak.

Warna Primer

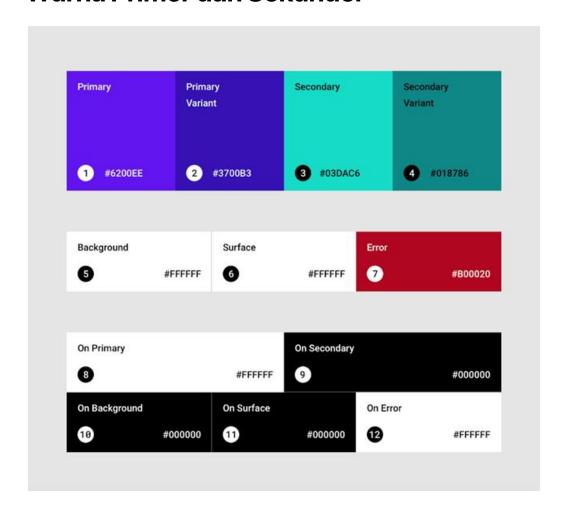
Yang akan dipakai adalah warna brand dari perusahaan tersebut.

Warna Sekunder

Dibutuhkan untuk melengkapi kebutuhan elemen-elemen lain pada sebuah aplikasi.

Misalnya Icon, State sepertii Success State, Error State, dan ilustrasi.

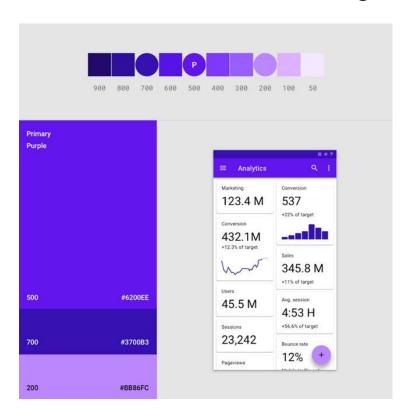
Warna Primer dan Sekunder



Warna Monokrom

Dari brand/warna primer biasanya digunakan juga dalam UI/UX design.

Contoh: memberi warna background dari suatu section di sebuah website.



Design Element - Icon

Icon

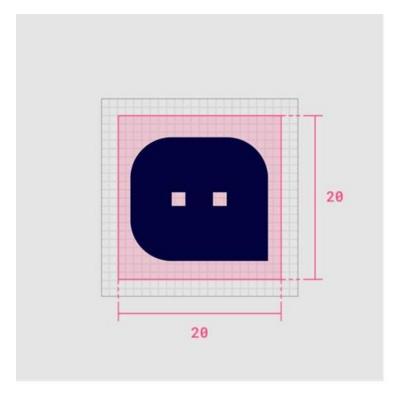
Icon

Icon adalah salah satu elemen visual yang cukup penting dalam UI/UX Design, karena dengan icon biasanya kita menunjukkan akan sebuah informasi apa yang ingin disampaikan.

Icon dibagi menjadi 3:

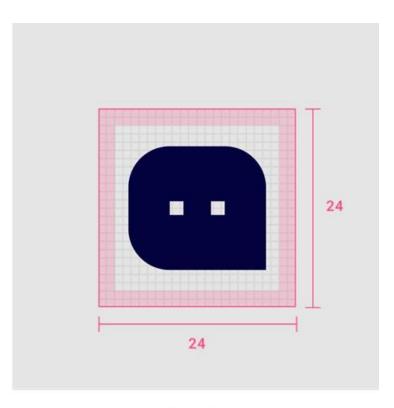
- Product Icon
- System Icon
- Animated Icon

Icons



Live Area

Live area adalah area dimana Icon ada didalamnya. dan Padding pada Icon biasanya menggunakan 2dp / 2 pixel



Trim Area

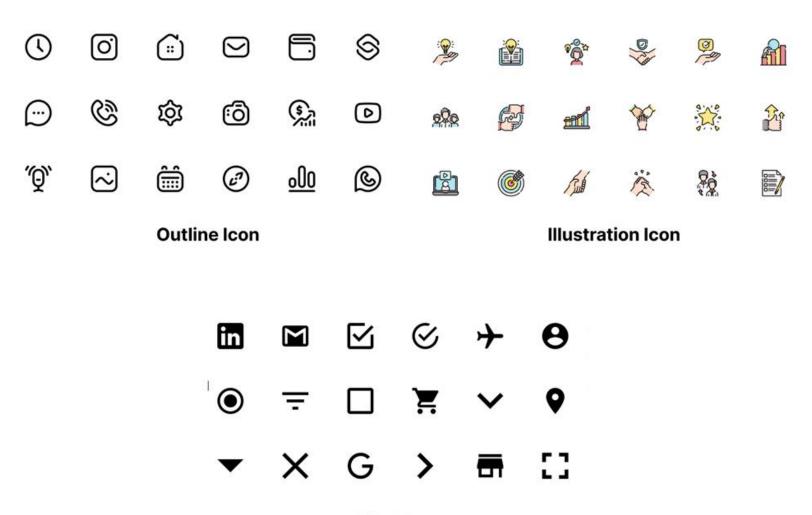
Trim area adalah keseluruhan area yang akan di export mejadi file gambar (png).

Icon Style

Icon Style

Menggunakan icon yang memiliki style yang sama, karena icon juga bisa memberi feel/image terhadap suatu produk yang kita buat, apakah produk tersebut serius atau fun atau memiliki feel corporate.

Icon Style

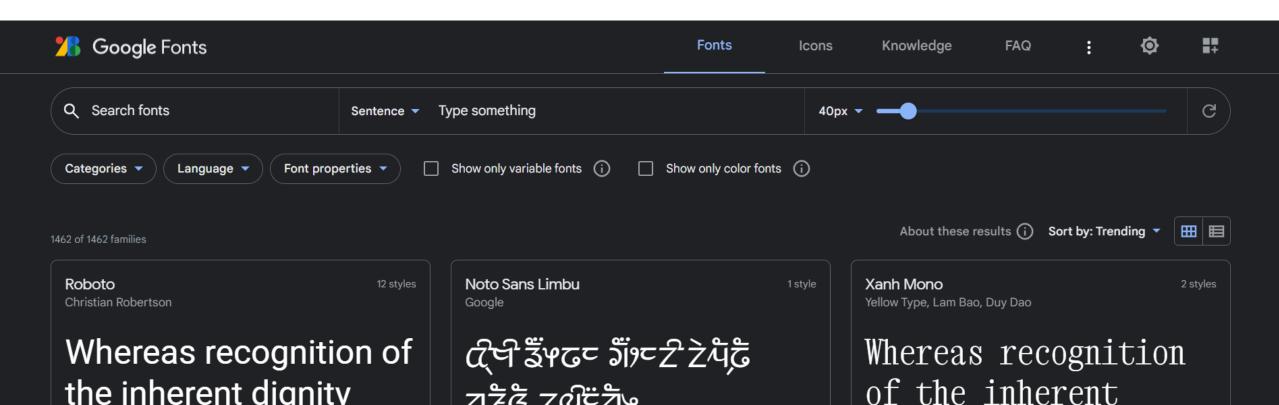


Filled Icon

Design Element - Typography

Typography

Font yang dipakai untuk membuat desain aplikasi/website sangat banyak. Tetapi yang biasa digunakan adalah Roboto, Open Sans, Avenir, Montserrat, Playfair Display, Inter, dll. Font tersebut adalah **Google Fonts**.



Website penyedia typography

http://www.fonts.google.com

http://www.befonts.com

http://www.10001fonts.com

Fonts

Pilih font sesuai brand

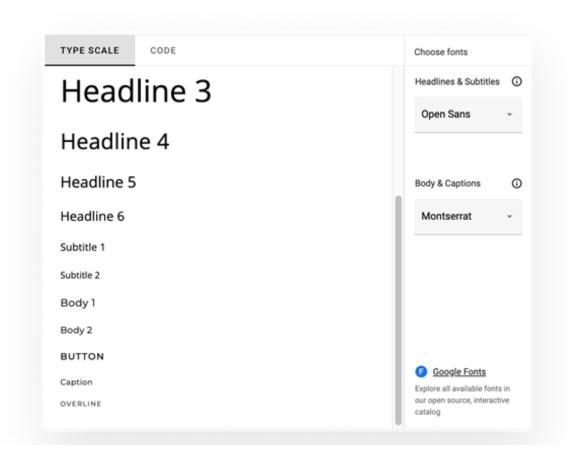
Keterbacaan font

Font weight lengkap

Maks 2 Font Family

Kombinasi Typography

Font adalah salah satu elemen desain yang sangat krusial dalam UI/UX Design, akan tetapi dalam penggunaann font kita bisa menggabungkan font-font yang ada sehingga menciptakan kesan yang tidak boring dan lebih dinamis.



Kombinasi Typography

Montserrat and Oswald

Merriweather with Oswald

Montserrat with Merriweather

Raleway with Lato

Elsie with Roboto

Dancing Script with Josefin Sans

Corben with Nobile

Spirax with Open Sans

Wendy One with Lato

Playfair Display and Source Sans Pro

Playfair Display and Fauna One

Design Element - Button

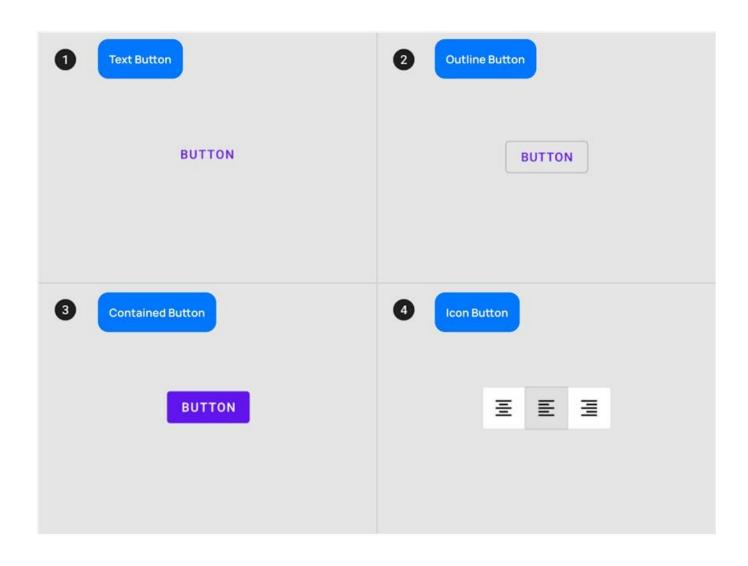
Button

Button

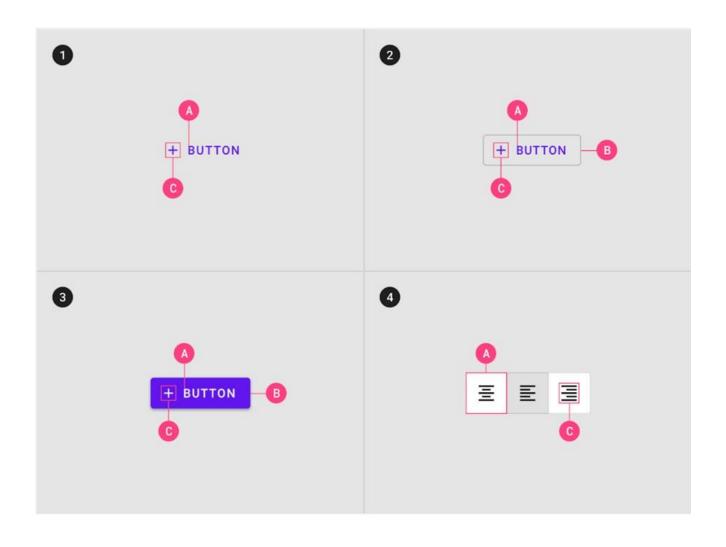
Salah satu komponen utama dalam sebuah website maupun aplikasi, berperan sebagai alat untuk percakapan antara pengguna dengan system dan sebagai alat untuk melakukan interaksi dengan website/ menyelesaikan sebuah **Task** dalam website,

Berperan sebagai pengirim data yang sudah anda input ke **database**.

Button



Anatomy Button



Design Element – Text Field

Text Field

Text Field

Discoverable

Text Field harus menonjol dan menunjukkan bahwa pengguna dapat memasukkan informasi.

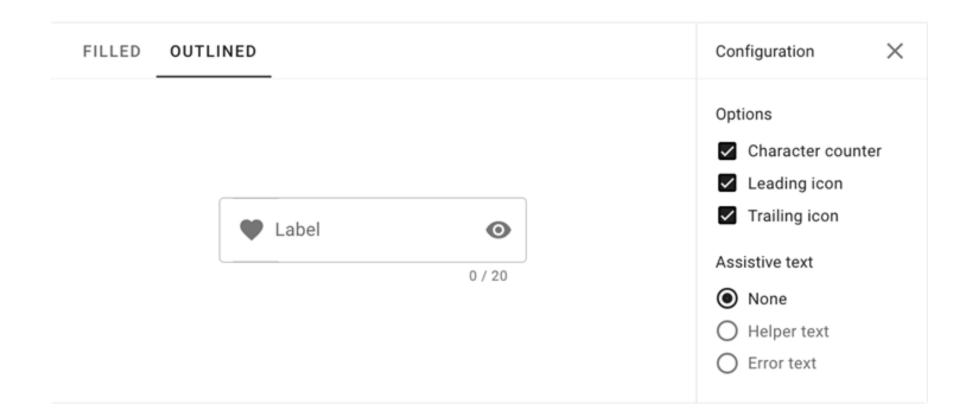
Clear

Text Field harus dibedakan dengan jelas satu sama lain.

Efficient

Harus memudahkan untuk memahami informasi yang diminta dan untuk mengatasi kesalahan apapun.

Text Field



Text Field

