

GRAPHIC DESIGN TECHNOLOGY

MODUL 3

User Interface Design | Desain Antarmuka

Lomba Kompetensi Siswa (LKS)
Tingkat SMK Provinsi Jawa Timur
secara Luring



Pemerintah Provinsi Jawa Timur
Dinas Pendidikan

Jl. Gentengkali No.33 Telp. (031) 5342706, 5342707, 5344508
Fax. 5465413, 5346707, 5463836
SURABAYA 60275

A. INSTRUKSI Pengerjaan Soal

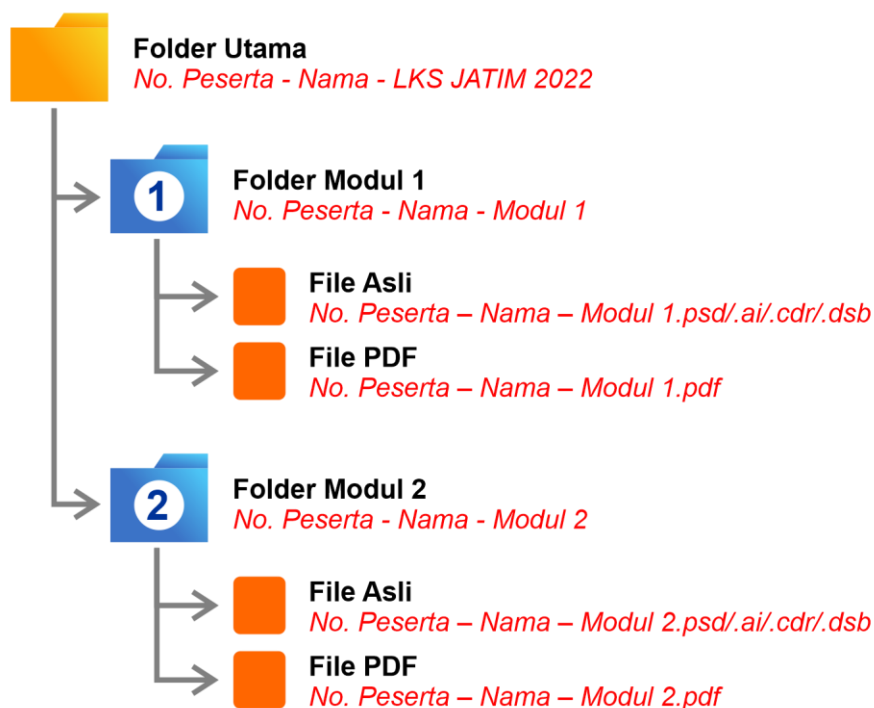
1. Kerjakan setiap proyek dengan urut sesuai dengan yang diminta.
2. Perhatikan betul manajemen waktu anda. Panitia akan memberikan tanda jika waktu tinggal 30 menit. Tidak ada penambahan waktu.
3. Modul 3 menggunakan Software Adobe Family, CorelDraw, Affinity, Figma, Sketch.
4. Gunakan Kit Karya (jika diperlukan) dan Tag Karya yang telah disediakan.

B. INSTRUKSI Pembuatan Folder Hasil Karya

1. Buatlah **Folder Utama** dengan format nama folder:
No Peserta – Nama – LKS JATIM 2022.
Taruh Folder tersebut di **Dekstop/Layar Utama Komputer** anda.
2. Di dalam folder utama tersebut, buatlah 1 Folder lagi untuk Modul 1-4 ini dengan format nama: *No. Peserta – Nama - Modul 3*
3. Dalam folder tersebut berisi :
 - a. File Asli | *No. Peserta – Nama – Modul 3.psd/.ai/.cdr*
 - b. File PDF | *No. Peserta – Nama – Modul 3.pdf*

**Catatan: File Asli dan PDF berisi Tugas 1, 2, dan 3 jadi 1.*

Untuk lebih jelasnya, lihat ilustrasi di bawah ini!



Dan Seterusnya...

C. BATAS WAKTU Pengerjaan SOAL

1. Proses Pengerjaan Modul 3 ini diselesaikan dalam waktu maksimal 150 Menit / 2.5 Jam. **(Tanpa Penambahan Waktu!)**
2. Khusus Modul 3 ini, anda diperkenankan:
 - a. Akses internet diberikan penuh sampai waktu habis/selesai.
 - b. Unduh aplikasi di google play untuk melihat referensi.
3. Untuk penyamaan waktu seluruh peserta, maka penghitungan waktu menggunakan ***timer.skillscompetition.id***

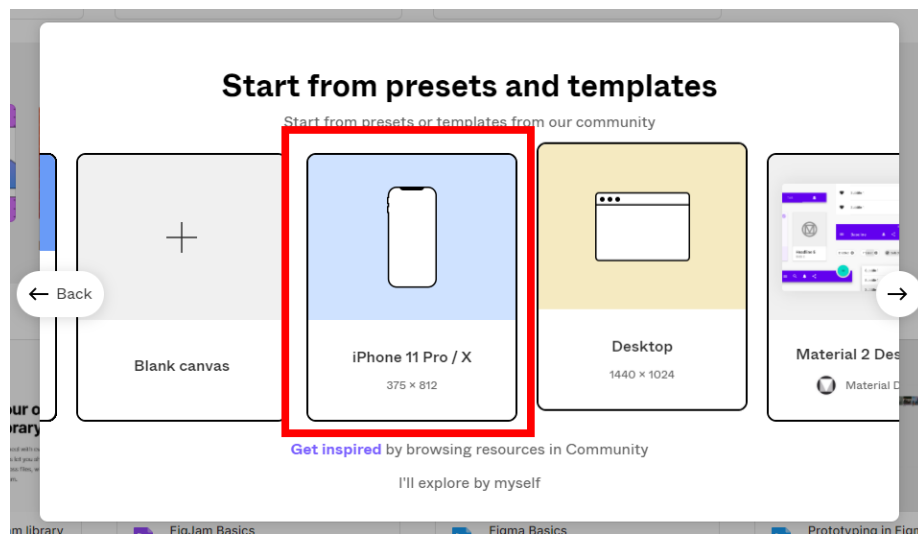
D. DESKRIPSI PROYEK DESAIN

Dalam modul 3 ini anda diminta untuk membuat 1 Logo Aplikasi dan 4 desain User Interface atau Desain Antarmuka sebuah **Aplikasi Penjualan Minuman Kopi** yang dimiliki oleh “Nusantara Coffee”.

E. JENIS & URAIAN TUGAS

- **TUGAS 1**
Membuat Logo Aplikasi dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Untuk referensi, lihat Lampiran di halaman terakhir.
 - b. Masukkan Nama “Nusantara Coffe” di bawah desain logo aplikasi
 - c. Untuk logo sebaiknya berupa logogram saja
 - d. Ukuran ada 2, yakni ukuran 5 x 5 cm (besar) dan 1 x 1 cm (kecil)
 - e. Boleh dibuatkan mock up/tampilan screenshot halaman depan smartphone.
 - f. Dimasukkan dalam kertas A4, Landscape.
- **TUGAS 2**
Membuat 4 User Interface dengan ketentuan sbb:
 - a. Untuk referensi, lihat Lampiran di halaman terakhir.
 - b. Dikerjakan dengan <https://www.figma.com/> atau Sketch atau Adobe XD
 - c. Jika memakai Figma pastikan anda sudah punya akun.
 - d. Masukkan Logo “Nusantara Coffe”
 - e. Masukkan elemen desain/kelengkapan desain yang dibutuhkan, misalkan ilustrasi, button, icon dll yang relevan.

- f. Ukuran desain adalah sesuai dengan dimensi layar HP, pilih ukuran yang sesuai, sebagai gambaran, anda bisa memilih dimensi/ukuran PHONE pada Figma di bawah ini.



- g. Untuk halaman wajib yang perlu dibuat adalah:
1. Halaman Utama/Beranda
 2. Halaman Daftar Kopi yang dijual
 3. Halaman Menu “Hot Java Boba” (sebuah menu utama yang dimiliki oleh Nusantara Coffe.
 4. Halaman Keranjang Belanja
 5. Untuk halaman lain sesuai dengan kreativitas dan inisiatif peserta. Semakin inisiatif semakin baik.
- h. Untuk desain icon boleh mengambil inspirasi dari, misalkan flaticon, shutterstock, freepik dll, namun wajib diredesign.
- i. Untuk prototyping tidak wajib, namun jika anda sertakan link dan bisa difungsikan akan jauh lebih baik dan tentu saja akan menambah poin penilaian.
- j. Untuk kebutuhan di unggah di website, kumpulkan screenshot pekerjaan anda dalam format A4, Landscape. Hasil desain ditata sejajar. Boleh lebih dari 2 halaman.

F. INSTRUKSI PENGUMPULAN KARYA

1. File Hasil Karya yang dikumpulkan ke website **HANYA YANG PDF** saja.
2. Setelah pekerjaan Modul 3 (Tugas 1 dan 2) anda selesai, kumpulkan melalui website ini:
<https://bit.ly/lks-gdt-jatim-2022>
3. Setelah itu, unduh TAG KARYA pada tautan berikut ini:
<https://drive.google.com/file/d/1YOFqnAvacdHtn0L3oOxQKcnjblDh4DxG/view?usp=sharing>
4. Cetak Karya anda, Cetak TAG KARYA tersebut, staples pada halaman depan karya.
5. Serahkan pada petugas/panitia yang berjaga di kelas.
6. Setelah selesai menyerahkan hasil pekerjaan, rapikan meja dan silahkan meninggalkan ruangan.

**Selamat Bekerja, Jangan lupa berdoa, dan junjung tinggi sportivitas.
Salam Kreatif!.**

Lampiran Modul 3

Tutorial Figma:

<https://medium.com/insightdesign/tutorial-design-menggunakan-figma-2f08fe08f2c4>

Referensi Aplikasi

KOPPI

- <https://tempat.com/blog/koppi-cara-unik-pesan-kopi-melalui-aplikasi/>
- <https://koppi.asia/>

Google Play

https://play.google.com/store/apps/collection/cluster?clp=ggEHCgVLT1BQSQ%3D%3D:S:ANO1ljloF_k&gsr=CgqCAQcKBUTPUFBJ:S:ANO1ljIhw7o

