RESUME FIGMA PROTOTYPING SECTION 8

Tujuan prototyping

1. Exploration : dengan protoyping kita akan mengetahui apakah step / flow yang telah kita buat adalah solusi yang terbaik baut user
2. Data collection : maka feedback atau insight yang akan kita dapat akan semakin akurat untuk keperluan Analisa pengembangan produk

Action type in figma

1. Navigate to : simple motion action dimana akan berpindah dari frame 1 ke frame lainnya
2. Open overlay : membuka suatu frame dan penempatannya berada diatas current frame
3. Scroll to : menjadikan suatu frame bisa di scroll
4. Swap with : menukar frame 1 dengan frame lain
5. Back : mengarahkan Kembali ke frame sebelumnya
6. Close overlay : menutup overlay yang berada di frame dan Kembali ke kondisi frame semula
7. Open link : membuka external link

Trigger type in figma

1. On click / tap : membuat suatu element atau frame menjadi clicklable atau tabable
2. On drag : menjadikan suatu element atau frame buisa di drag / dipindahkan
3. While hovering : mengaktifkan animation atau action Ketika kondisi mouse pointer berada di atas suatu object atau frame
4. While pressing : mengaktifkan animation atau action Ketika kondisi mouse pinter “klik” / “tap” dan di hold di suatu element design atau frame
5. Keyboard shortcut : mereplikasi action keyboard didalam suatu prototype
6. Mouse enter : mengaktifkan animation atau action Ketika kondisi mouse memasuki are action
7. Mouse leave : mengaktifkan animation atau action Ketika kondisi mouse meninggalkan area action
8. Mouse down : mengaktifkan animation atau action Ketika user klik mouse atau tap dan mengarahkan pointer ke bawah
9. Mouse up : mengaktifkan animation atau action Ketika user kilk mouse atau tap dan mengarahkan pointer ke atas
10. After delay : memberikan jeda waktu setelah user melakukan action pada sebuah element design ataupun frame