

Explanation of Which Material Design Philosophy

- Aplikasi



- Learn from

<https://material.io/design/introduction#principles>

- Tools untuk mendesain

Figma.com

Principles yang digunakan

- **Hierarchical**

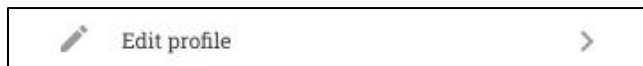
Warna menunjukkan elemen mana yang interaktif, bagaimana kaitannya dengan elemen lain, dan tingkat keunggulannya. Elemen penting harus paling menonjol. Pada desain ini menekankan warna orange pada tampilan kategori yang dicarinya, serta pada tampilan menu yang sedang di buka, sedangkan pada menu lain yang tidak dibuka menggunakan warna abu-abu. Bar navigasi bawah menyediakan akses ke 3-5 tujuan tingkat atas di perangkat seluler. Lokasi, visibilitas, dan persistensi mereka di seluruh layar memungkinkan perputaran cepat antar tujuan.





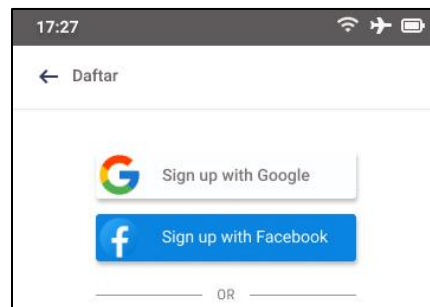
- **Legible**

Teks dan elemen penting, seperti ikon, harus memenuhi standar keterbacaan saat muncul di background berwarna. Pada teksnya menggunakan warna abu-abu, orange dan hitam sehingga teks terbaca karena warna tidak sama dengan backgroundnya.



- **Icon**

Ikon membantu mengidentifikasi tindakan dan memberikan informasi. Warnanya harus kontras dengan latar belakang untuk memastikan bahwa mereka dapat dibaca dan dikenali. Pada desain ini menggunakan warna abu-abu sehingga berbeda dengan backgroundnya yang berwarna putih.

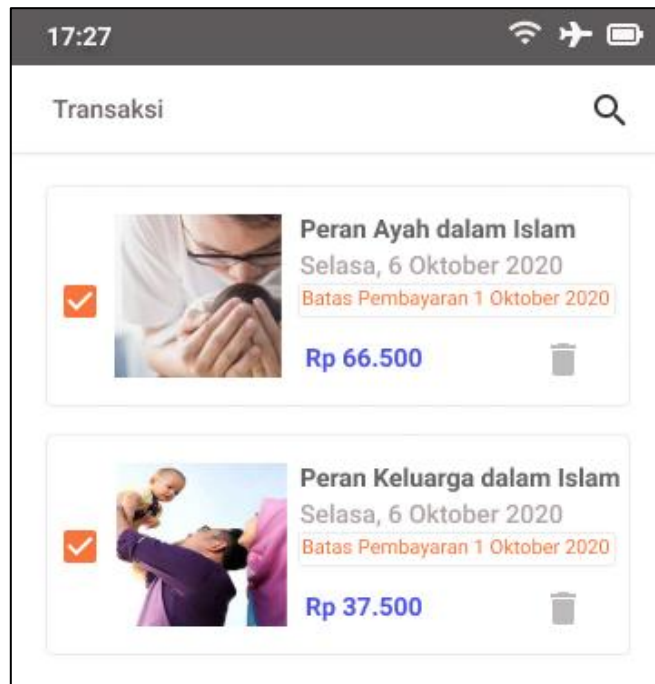


- **Ketinggian dalam Desain Material**

Ketinggian dalam Desain Material diukur sebagai jarak antara permukaan Material. Jarak dari depan satu permukaan Material ke permukaan lain diukur sepanjang sumbu z dalam piksel kepadatan-independen (dps) dan digambarkan (secara default) menggunakan bayangan. Pada desain ini samping kanan dan kiri bagian sso mempunyai ukuran yang sama.

- **Surface overlap**

Bilah aplikasi atas tumpang tindih dengan kartu, menandakan bahwa itu berada di depan kartu.



Penjelasan Lengkap per Menu

1. Login



Masukkan Email

Masukkan Password 

☐ Ingat Saya [Lupa Password?](#)

Masuk

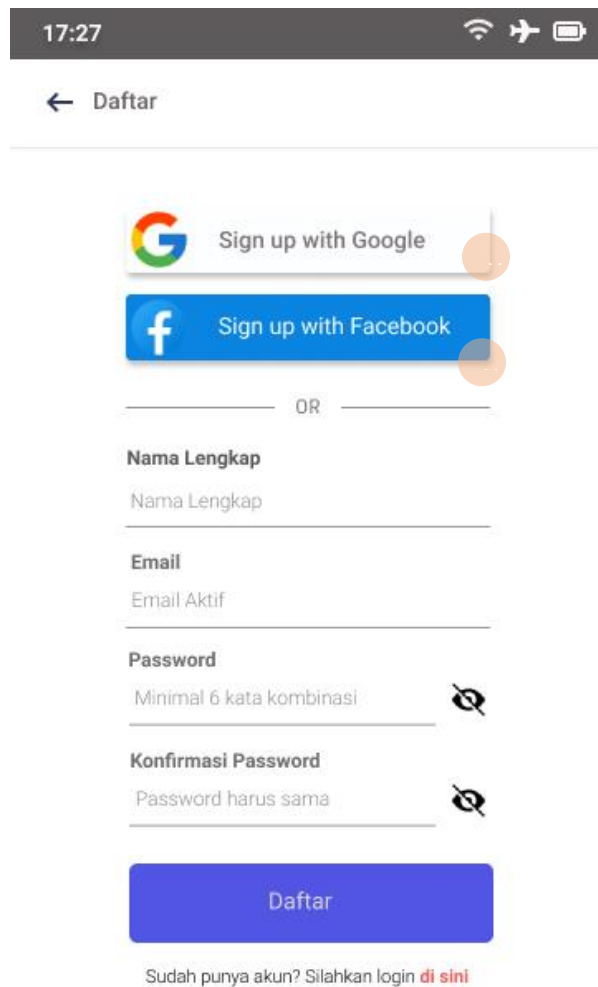
--- Sign in with ---

Belum memiliki akun? Silahkan daftar [di sini](#)

- **Penggunaan Warna :** Kehadiran merek dapat dipertahankan secara halus dengan memasukkan warna merek ke dalam momen.

2. Daftar



17:27

← Daftar

Sign up with Google

Sign up with Facebook

OR

Nama Lengkap
Nama Lengkap

Email
Email Aktif

Password
Minimal 6 kata kombinasi

Konfirmasi Password
Password harus sama

Daftar

Sudah punya akun? Silahkan login [di sini](#)

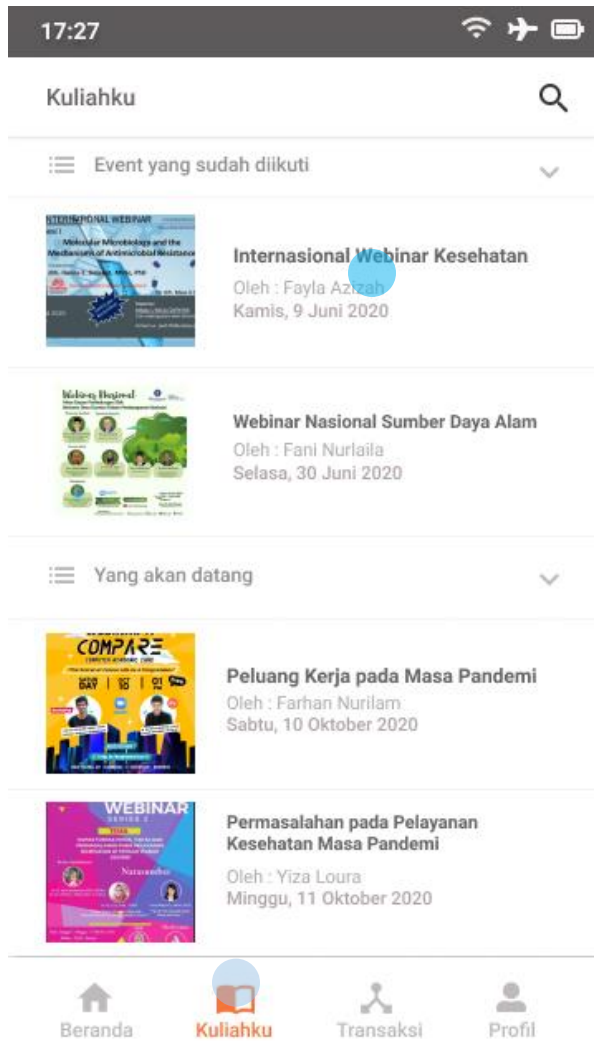
Hierarchy : menerapkan effect drop shadow pada event untuk menarik perhatian pengguna atau menekankan area tersebut dalam tata letak untuk membuatnya menonjol dari elemen UI lainnya.

3. Beranda



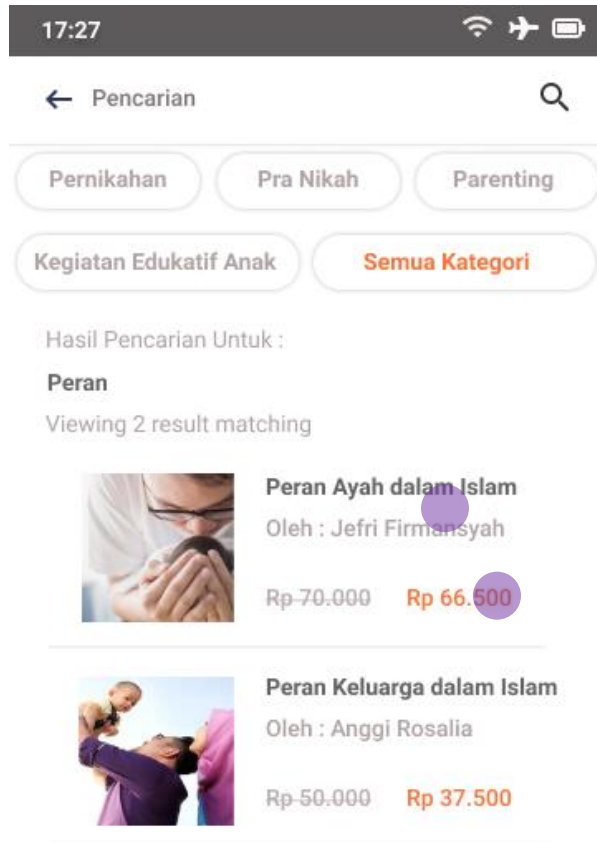
- **Kontras :** Ketika warna elemen kontras dengan sekelilingnya, elemen itu menonjol, sehingga pengguna dapat menganggapnya penting. Warna orange menonjol bila ditempatkan dengan latar belakang putih.

4. Kuliahku



- **On color** : pada ikon dimana menggunakan warna orange (fill jika termasuk icon yang sedang dipiih/dibuka) diatas putih.
- **Typography** : tidak menggunakan expressive fonts, seperti handwritten/ script styles untuk judul dan caption dalam agar mudah terbaca.

5. Pencarian



- **Limiting color :** Dengan membatasi penggunaan warna di aplikasi Anda, area yang menerima warna mendapatkan lebih banyak perhatian, seperti teks, gambar, dan elemen individual seperti tombol. Disini menggunakan warna abu-abu dan orange.

6. Transaksi



Consistency and context : Warna harus digunakan secara konsisten dalam suatu produk, sehingga warna tertentu selalu memiliki arti yang sama, meskipun konteksnya berubah. Seperti tombol tambahan, checkout dan salin

7. Profil



● **Primary color :** warna orange yang paling sering ditampilkan di layer.

