

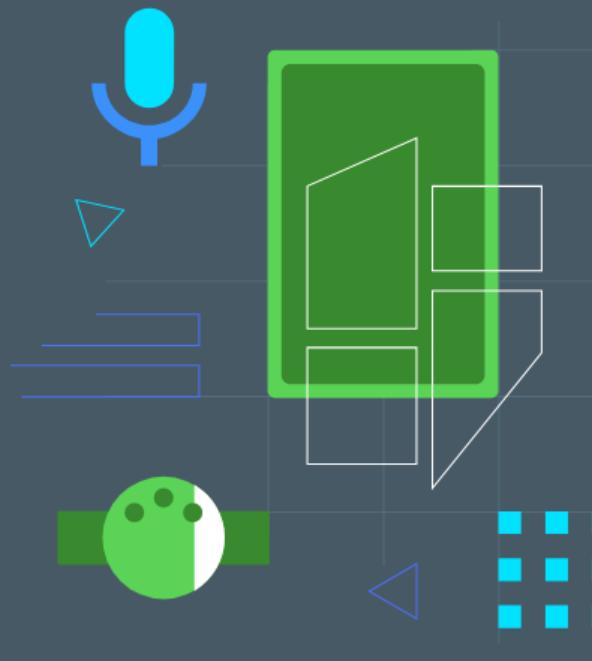
## Design for Android

Android users expect your app to look and behave in a way that's consistent with the platform. Not only should you follow material design guidelines for visual and navigation patterns, but you should also follow quality guidelines for compatibility, performance, security, and more.

The following links provide everything you need to design a high quality Android app.

[MATERIAL DESIGN GUIDELINES](#)

[APP QUALITY GUIDELINES](#)



# Pemodelan UI/UX menggunakan Figma

Oleh:

**Khoirudin, S.Kom, M.Eng**

**B.Very Christioko, M.Kom**

**April Firman Daru, M.Kom**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS SEMARANG**



**Tool UI/UX:**

<https://www.figma.com/>

**Material Design Kit:**

<https://github.com/bernardvery/figma>

**Material Design UI/UX:**

<https://material.io/design/>

**Library/material design resource:**

<https://files.design/>

<https://www.figmacrush.com/>

<https://freebiesui.com/>

<https://www.figmafreesbies.com/>

<https://www.figmacrush.com/>

<https://www.uistore.design/>

# Modul 1: Memulai Menggunakan Figma

Kita dapat mendaftar untuk akun Figma melalui metode berikut:

1. Alamat Email (dan kata sandi unik).
2. Akun Google.

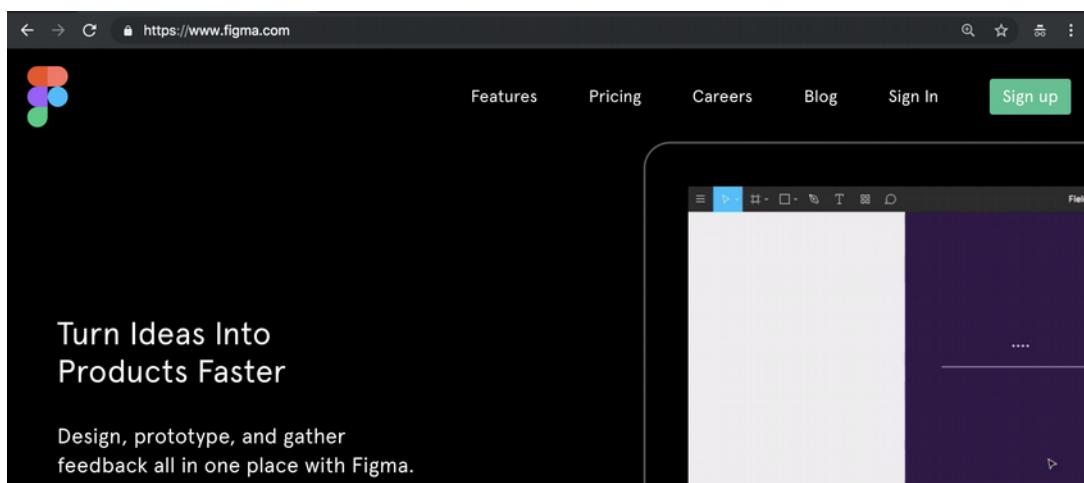
Catatan: Jika seseorang telah memberi Anda akses Edit ke File, Anda perlu membuat akun dengan Figma sebelum mulai berkolaborasi.

## 1 | Alamat email

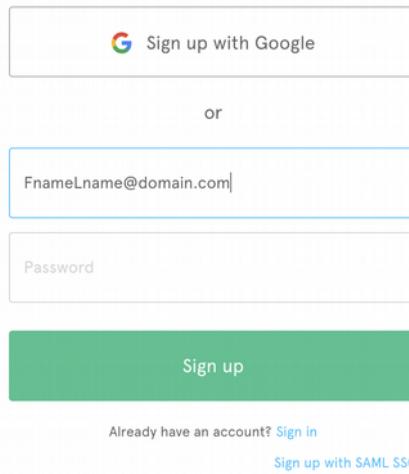
Anda dapat mendaftar Figma dengan menggunakan alamat email Anda dan mengatur kata sandi unik untuk Figma.

1. Buka Figma.com dan klik Daftar di sudut kanan atas.

Atau, ikuti tautan ini secara langsung: <https://www.figma.com/signup>



2. Di jendela pop-up, masukkan alamat Email Anda di bidang yang disediakan:



The image shows a sign-up form for Figma. It features a 'Sign up with Google' button at the top, followed by a 'or' link. Below that are two input fields: one for 'FnameLname@domain.com' and another for 'Password'. At the bottom is a large green 'Sign up' button. Below the button, there are links for 'Already have an account? Sign in' and 'Sign up with SAML SSO'.

Sign up with Google

or

FnameLname@domain.com

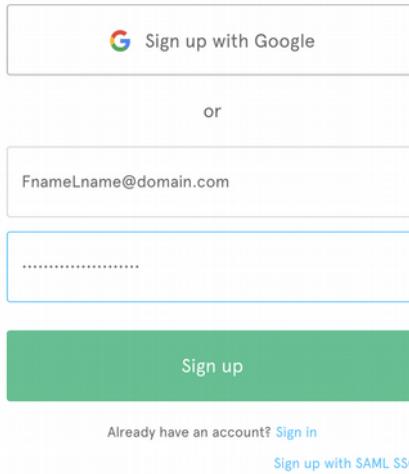
Password

Sign up

Already have an account? [Sign in](#)

[Sign up with SAML SSO](#)

3. Masukkan kata sandi (Password) unik di bidang di bawah ini:



The image shows a sign-up form for Figma. It features a 'Sign up with Google' button at the top, followed by a 'or' link. Below that are two input fields: one for 'FnameLname@domain.com' and another for a password, represented by a series of dots. At the bottom is a large green 'Sign up' button. Below the button, there are links for 'Already have an account? Sign in' and 'Sign up with SAML SSO'.

Sign up with Google

or

FnameLname@domain.com

.....

Sign up

Already have an account? [Sign in](#)

[Sign up with SAML SSO](#)

4. Klik tombol Daftar (Sign up) untuk menyelesaikan proses.
5. Anda akan segera masuk ke akun Figma Anda, tetapi Anda harus menyelesaikan verifikasi akun Anda setelah mendaftar dengan mengklik tautan di email verifikasi yang dikirim ke alamat email Anda.

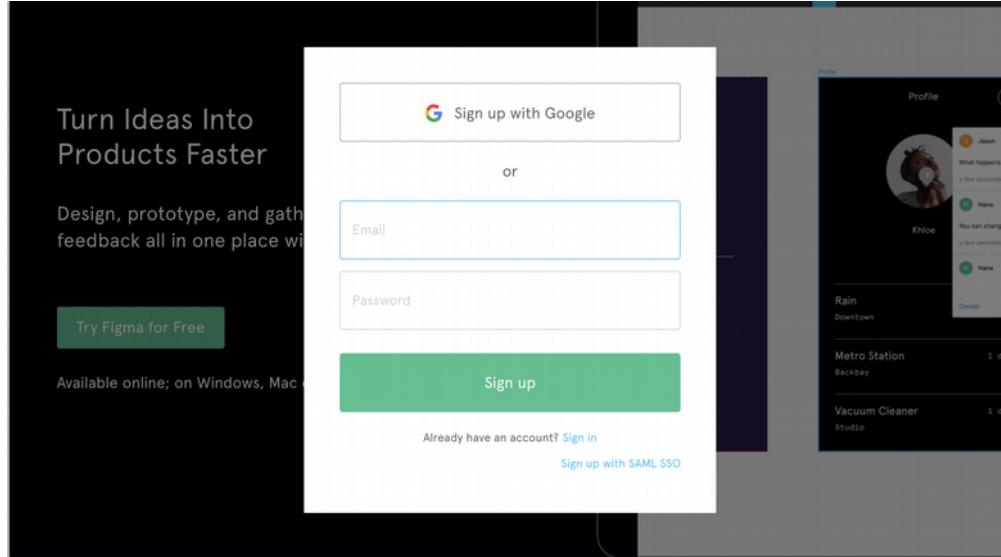
## 2 | Akun Google

Jika Anda memiliki akun Google, Anda dapat mendaftar untuk akun Figma melalui proses Single Sign-On (SSO) Google.

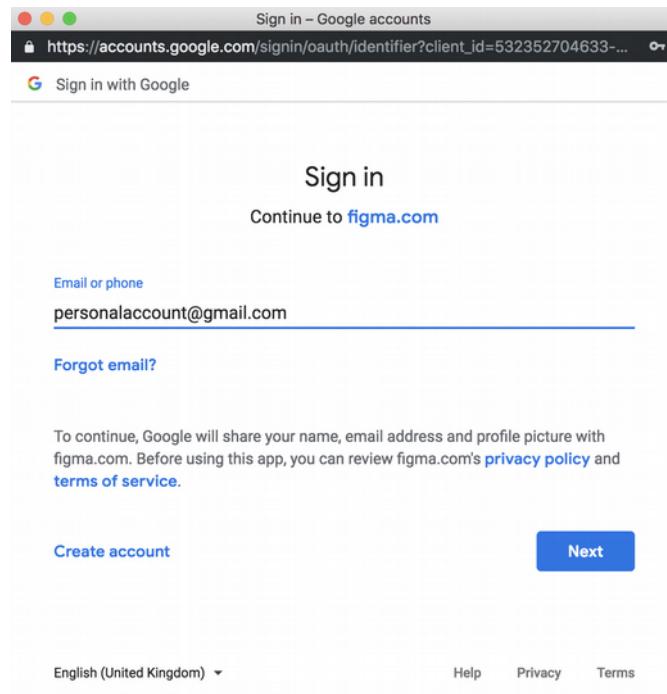
1. Buka Figma.com dan klik Daftar di sudut kanan atas.

Atau, ikuti tautan ini secara langsung: <https://www.figma.com/signup>

2. Pilih Daftar dengan Google di bagian atas jendela:



3. Jika sudah masuk ke Google, Anda hanya akan diminta untuk mengonfirmasi detail Anda.
4. Jika tidak, Anda dapat memasukkan alamat Email Google Anda atau nomor telepon di bidang yang disediakan, lalu klik Berikutnya:



5. Anda kemudian dapat memasukkan kata sandi Anda. Klik Berikutnya untuk menyelesaikan proses.

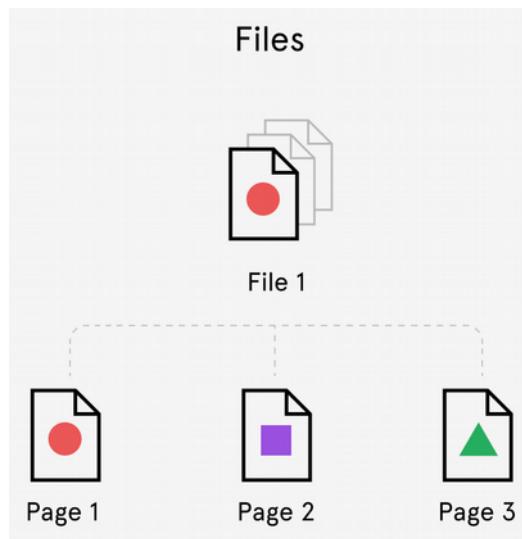
6. Akun Figma kemudian akan dibuat dengan nama dan alamat email Anda.

Setelah mendaftar untuk akun Figma gratis, Anda akan memiliki akses ke folder Draf - ini memungkinkan Anda untuk melihat dan membuat sebanyak mungkin file pribadi. Jika Anda ingin meningkatkannya dan berkolaborasi dengan desainer lain dalam proyek, maka Anda dapat membuat Tim di Figma.

## Modul 2: Bekerja dengan File dan Project

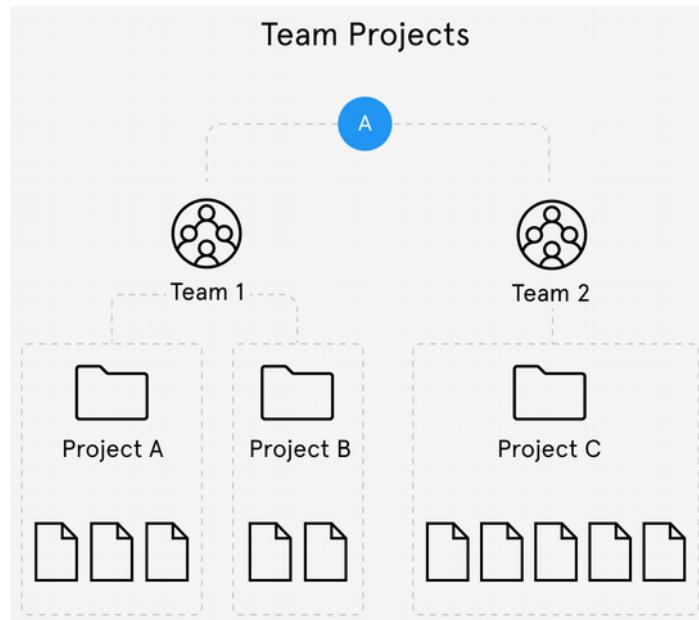
### Apa itu File

- File adalah tempat Anda akan melakukan semua perancangan dalam Figma. File menyediakan kanvas tempat Anda dapat mengatur objek untuk desain.
- Di dalam File, Anda dapat memiliki banyak Halaman. Halaman sempurna untuk mengatur antarmuka yang kompleks menjadi koleksi yang lebih kecil. Ini bagus untuk menjaga desain terkait bersama dalam satu file, atau untuk iterasi pada konsep.



### Apa itu Proyek?

- Proyek memungkinkan Anda untuk mengelompokkan File terkait bersama dalam satu ruang kerja. Ini berfungsi seperti folder.
- Proyek hanya tersedia dalam Tim. Membuat Proyek di dalam Konsep atau folder Terbaru Anda tidak dimungkinkan.



## A. Membuat File Baru

Anda dapat membuat File baru di dua tempat:

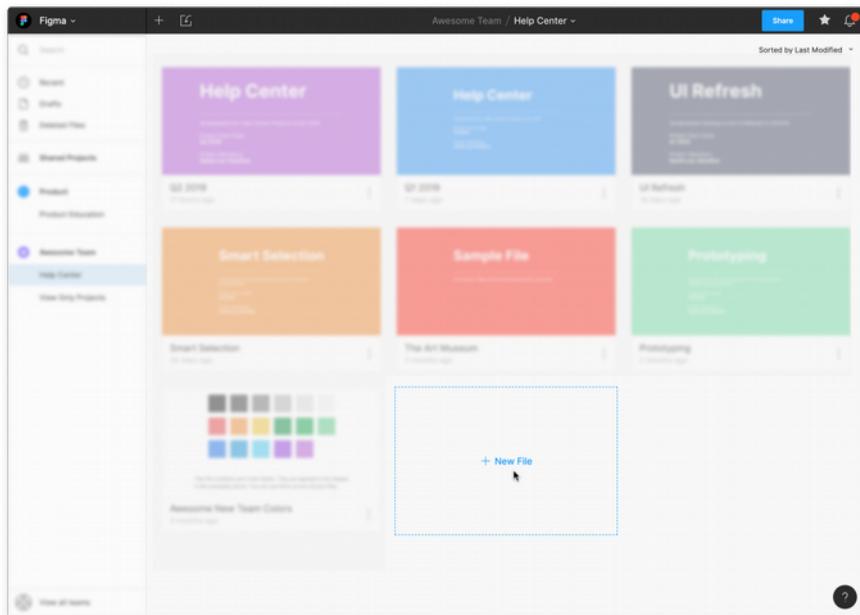
### 1. Di Ruang File

Anda dapat membuat File baru di Ruang File di salah satu Folder Anda.

Ini termasuk:

1. File Terbaru
2. Draf
3. Proyek Tim

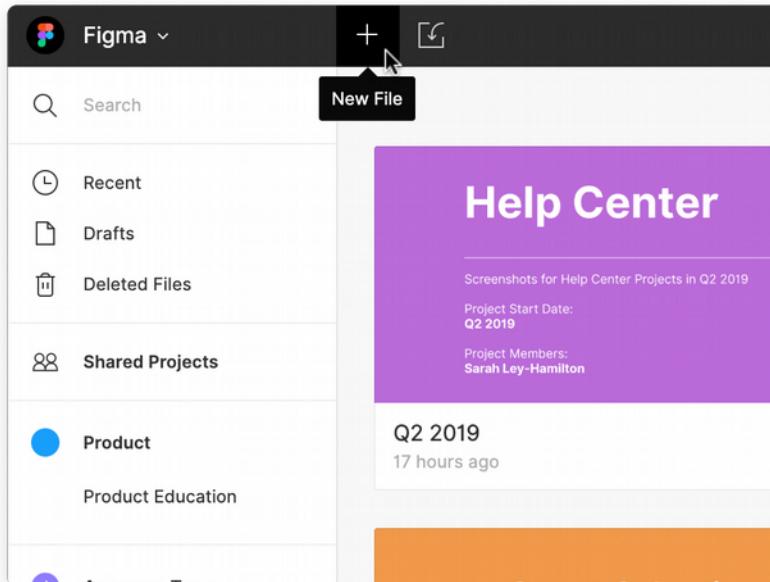
Klik thumbnail + File Baru di Ruang File. Anda akan menemukan ini di bagian bawah daftar File:



## 2. Dari Menu Bar

Anda juga dapat membuat File baru dari Menu bar. Ini akan menambahkan File baru ke File Space mana pun yang saat ini telah Anda buka.

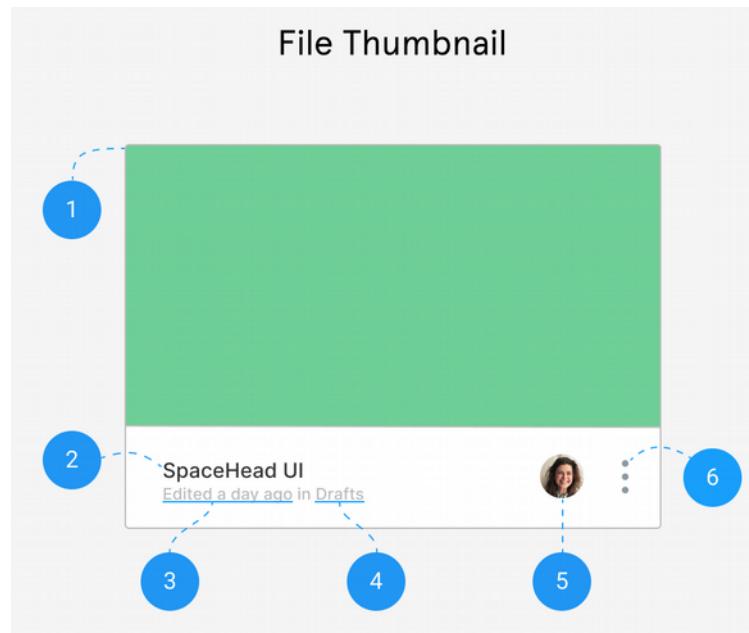
Klik ikon + untuk membuat File baru:



## B. Melihat dan Memodifikasi File

File Anda akan ditampilkan di Ruang File sebagai kartu individual. Mereka akan ditampilkan dengan cara ini di folder Recent, Draft and Deleted Files Anda. Serta dalam Proyek Tim Anda.

Anda dapat mengklik dua kali pada File di sana untuk membukanya.

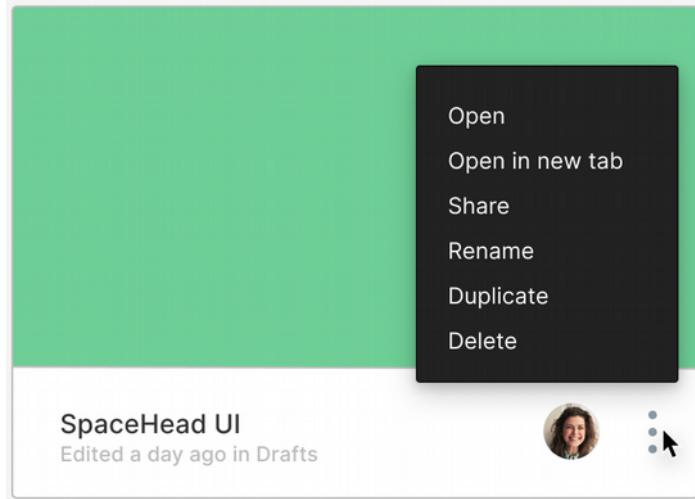


Untuk setiap File Anda akan dapat melihat:

1. Pratinjau halaman pertama dalam File.
2. Nama File.
3. Tanggal dan Waktu terakhir Anda melihat atau mengedit File.
4. Jika Anda melihat File di Ruang File Terkini (Recent), Anda akan dapat melihat di mana Proyek file itu dimasukkan.
5. Avatar dari kolaborator mana pun saat ini melihat File.
6. Menu File.

Anda juga dapat menggunakan menu File untuk mengakses lebih banyak tindakan File:

1. Klik tiga titik di sudut kanan bawah thumbnail File ini akan membuka menu File:



Anda kemudian dapat:

1. Buka File (di tab saat ini)
2. Buka di Tab Baru
3. Bagikan File (atau pindahkan ke Proyek lain)
4. Ganti nama File
5. Gandakan File dalam Proyek saat ini
6. Hapus File

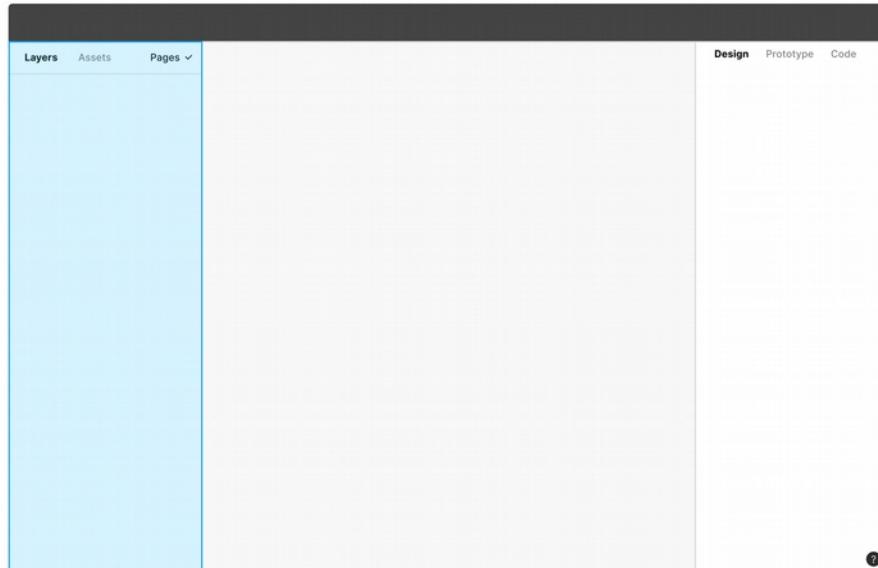
# Modul 3: Panel Layer dan Properties

## A. Panel Layer

Saat Anda berada di Editor, Anda akan melihat sidebar di setiap sisi kanvas. Bersama dengan toolbar, sidebar ini membentuk Figma UI. Figma UI memungkinkan Anda untuk mengakses, membuat, dan menyesuaikan elemen desain Anda.

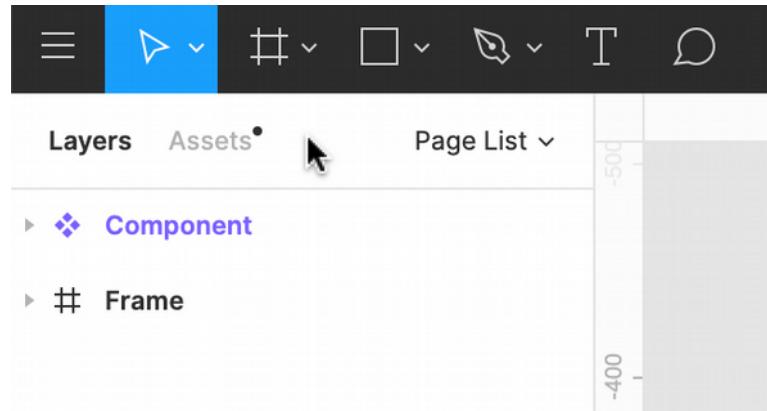
- Sidebar di Kanan memungkinkan Anda untuk melihat dan menyesuaikan Properti dari objek apa pun. Anda juga dapat mengakses pengaturan Prototipe File dan melihat Kode objek apa pun yang dipilih. Panel ini disebut sebagai Panel Properties.
- Sidebar di sebelah kiri memberi Anda akses ke Layer, Aset, dan Pages/Halaman yang termasuk dalam File Anda. Panel ini disebut Panel Layers.

### Layers Panel



Ada tiga heading di bagian atas Panel Layers. Anda dapat menggunakan ini untuk beralih di antara tab-tab berikut:

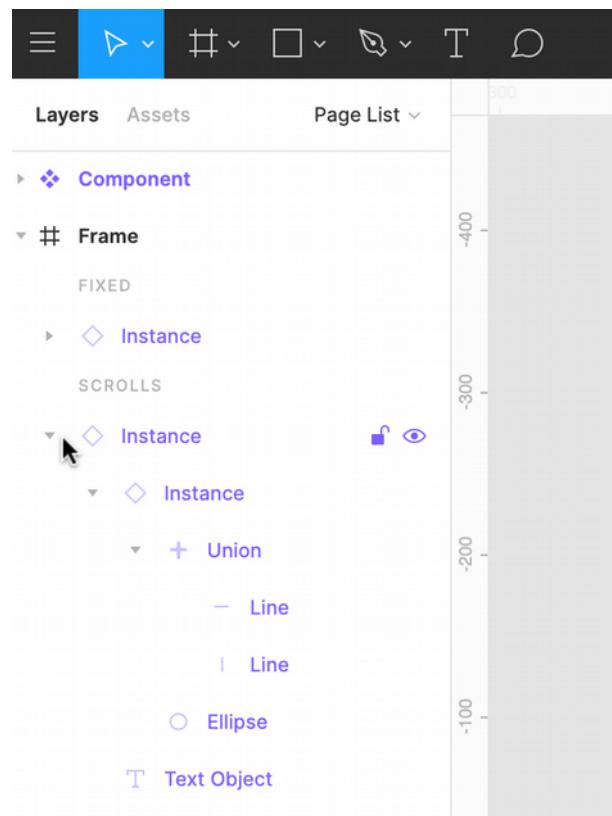
- Panel Layers/Lapisan
- Panel Aset
- Daftar pages/Halaman



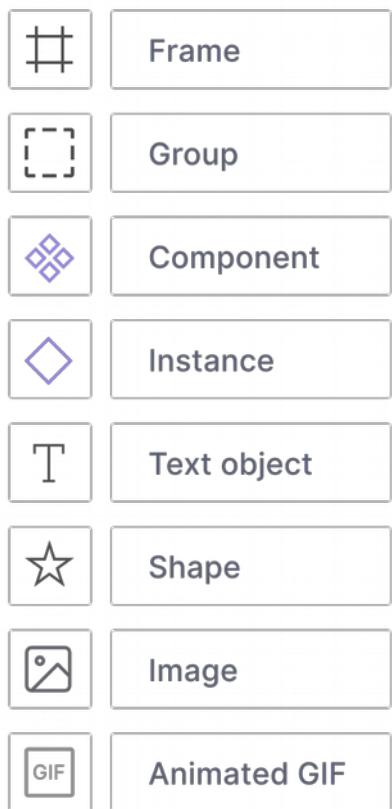
## Panel Lapisan

Setiap Frame, Grup atau Objek yang Anda tambahkan ke kanvas akan terlihat di Panel Layers. Lapisan Baru akan ditambahkan ke bagian atas daftar, atau bagian atas Grup atau Bingkai yang ada di dalamnya.

Panel Layers menarangkap objek anak dalam Grup atau Frame induknya. Anda dapat mengklik panah di sebelah Frame atau Grup untuk melihat Layers yang bersarang:



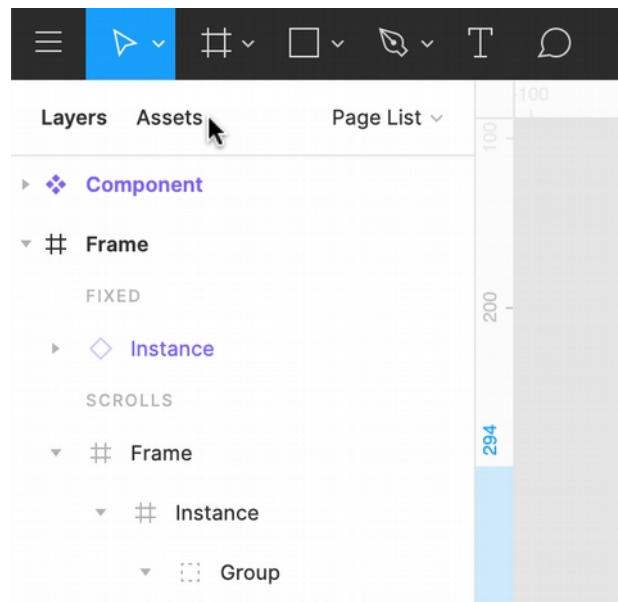
Anda dapat menentukan apakah suatu Lapisan adalah Frame/Bingkai, Grup atau Objek dengan ikon di sebelahnya:



## Panel Aset

Seringkali ada aspek desain yang dapat Anda gunakan kembali. Ini bisa berupa tombol atau ikon, atau elemen UI yang lebih kompleks seperti menu navigasi atau status bar. Anda dapat membuat Komponen elemen ini, yang dapat Anda gunakan kembali di seluruh desain Anda. Setiap perubahan yang Anda lakukan pada Komponen Master akan tersedia untuk instance terkait.

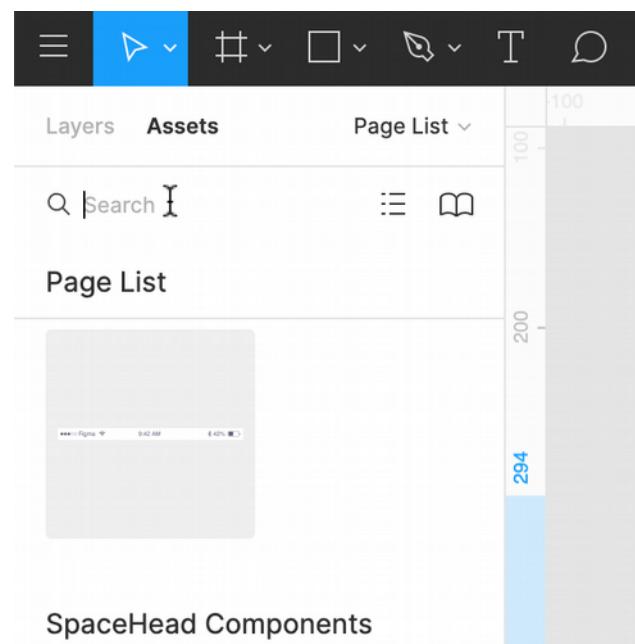
Anda dapat melihat semua Komponen Anda dari Panel Aset:



Ini menyatukan Komponen dari File saat ini, dan semua File atau Library yang Anda miliki aksesnya.

### Pencarian Komponen

Anda dapat menggunakan bidang Pencarian untuk menemukan Komponen yang cocok:



Ini akan mencari Komponen dalam File saat ini, serta Library yang Anda miliki aksesnya. Anda kemudian dapat menyeret Komponen dari Panel Aset, ke kanvas.

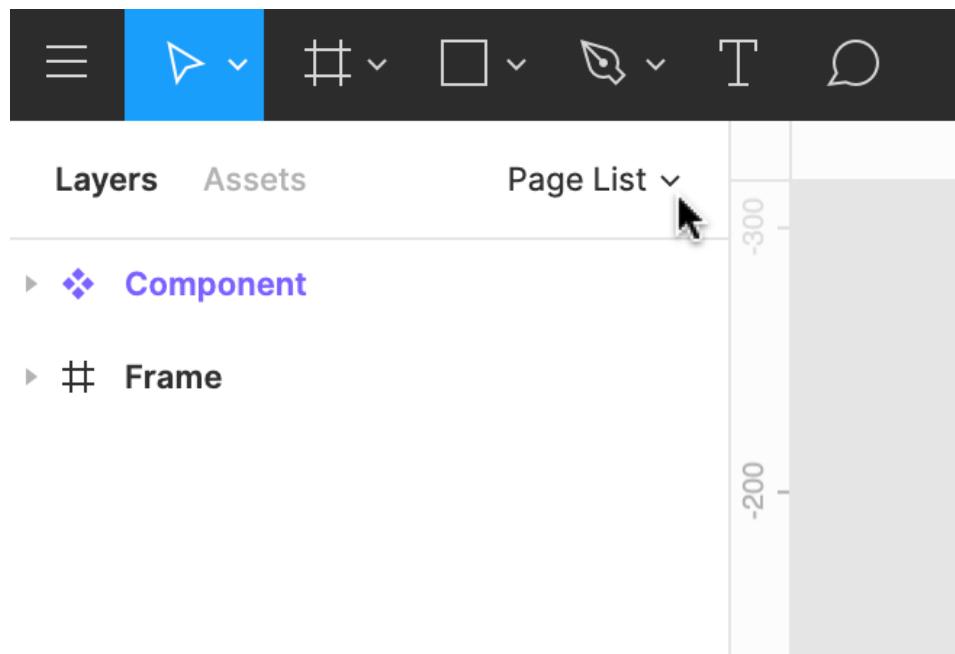
## Panel Pages/Halaman

Halaman memungkinkan Anda membuat kanvas terpisah dalam satu file. Tidak ada batasan berapa banyak Halaman yang dapat Anda tambahkan ke File Anda. Halaman bagus untuk:

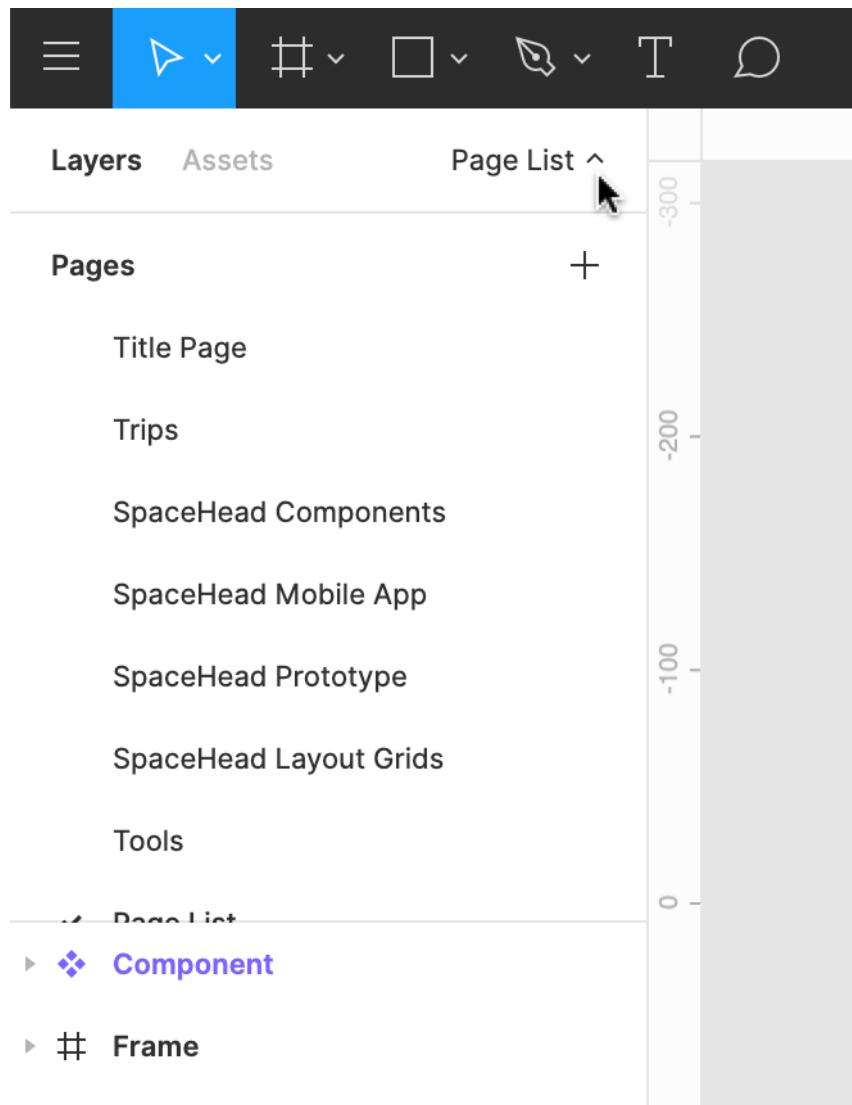
- Menyimpan Komponen dan Style yang terkait dengan File
- Menguji iterasi desain Anda
- Memisahkan versi suatu desain
- Merancang untuk berbagai platform web atau seluler
- Membuat Prototipe yang berbeda dari desain Anda.

## Menavigasi Daftar Halaman

Anda dapat menemukan nama Halaman saat ini di bagian atas Panel Layer. Untuk membuka daftar Halaman, klik panah di sebelah Nama halaman saat ini:



Ini akan membuka Panel Layers di mana Anda dapat melihat daftar Halaman di File itu.



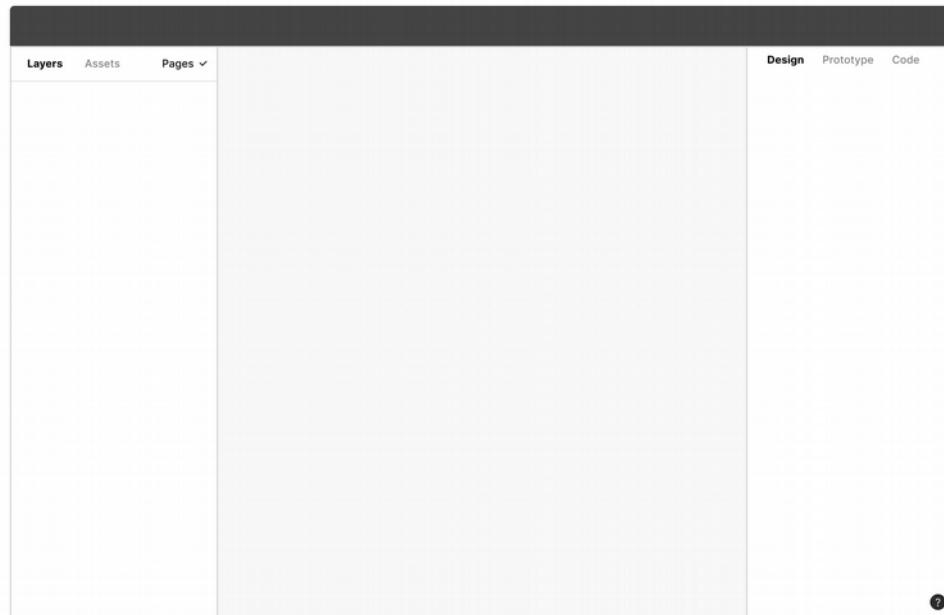
Anda kemudian dapat:

- Klik ikon + untuk menambahkan Halaman baru ke File Anda

## B. Panel Properties

Saat Anda berada di Editor, Anda akan melihat sidebar di setiap sisi kanvas. Bersama dengan toolbar, sidebar ini membentuk Figma UI.

# Figma UI

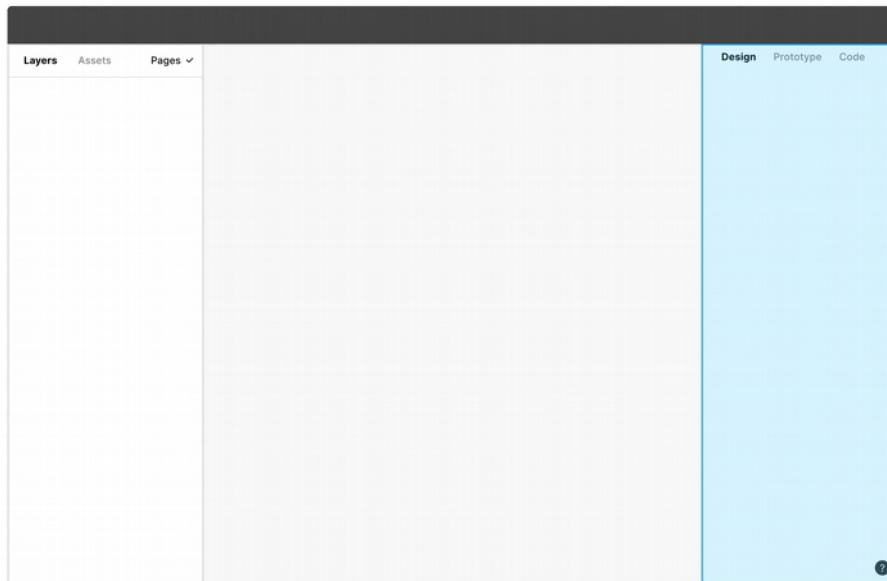


Figma UI memungkinkan Anda untuk mengakses, membuat, dan menyesuaikan elemen desain Anda.

Sidebar di sebelah kiri memberi Anda akses ke Layer, Aset, dan Pages/halaman yang termasuk dalam File Anda. Ini disebut Panel Layers.

Sidebar di Kanan memungkinkan Anda untuk melihat dan menyesuaikan Properti dari objek apa pun. Anda juga dapat mengakses pengaturan Prototipe File dan melihat Kode objek apa pun yang dipilih. Ini disebut sebagai Panel Properties.

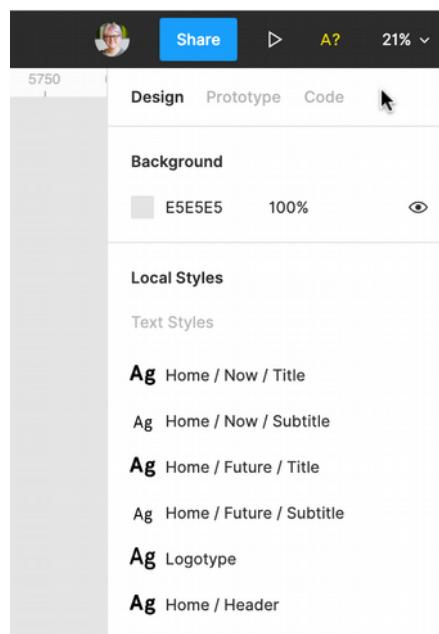
# Properties Panel



Ada tiga heading di bagian atas panel. Anda dapat menggunakan ini untuk beralih di antara tab-tab berikut:

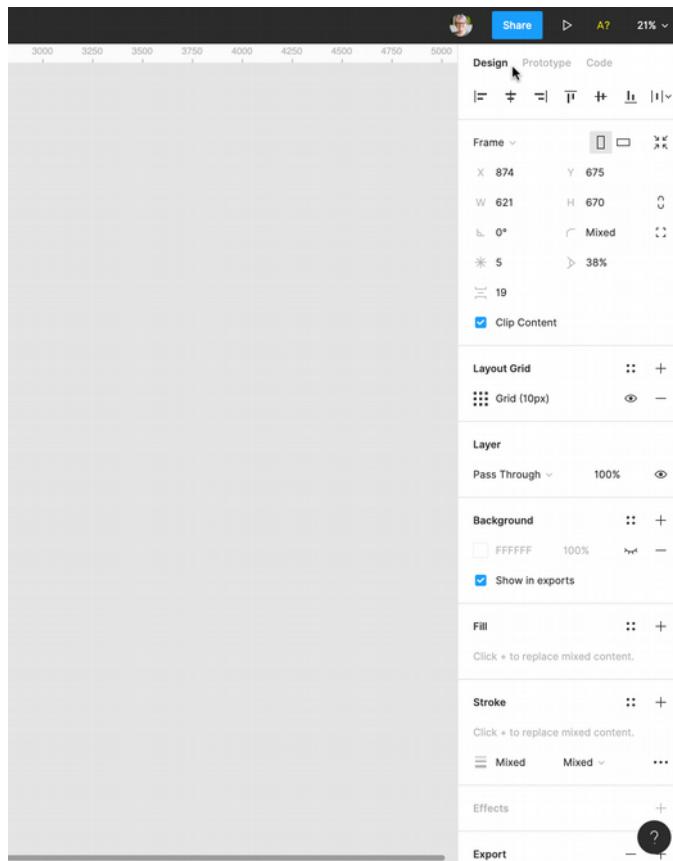
- Desain
- Prototipe
- Kode

## Desain



Tab Desain memungkinkan Anda untuk melihat, menambah, menghapus, atau mengubah properti Objek dalam desain Anda. Ketika Anda tidak memilih apa pun di Panel Desain, Anda akan dapat melihat Style apa pun yang bersifat lokal untuk File. Anda juga dapat memperbarui warna Latar Belakang kanvas.

Setelah Anda memilih layer, tab Desain akan terdiri dari banyak pengaturan yang berbeda. Jenis Layer yang Anda pilih akan menentukan pengaturan apa yang tersedia di Panel Properties. Misalnya: Ketika Anda memilih objek Teks, Anda akan dapat melihat dan menyesuaikan pemformatan Teks. Ketika Anda memilih Komponen, Anda akan dapat melihat, melepaskan atau menukar Instance dalam pengaturan Instance.



Setiap properti yang sedang aktif akan muncul dalam warna hitam. Properti tidak aktif yang tidak diterapkan ke lapisan yang dipilih akan ditampilkan sebagai berwarna abu-abu.

Properti berikut ini tersedia di tab Desain:

- Alignment and Distribution
- Ukuran dan Orientasi Bingkai
- Posisi pada Kanvas (X dan Y)

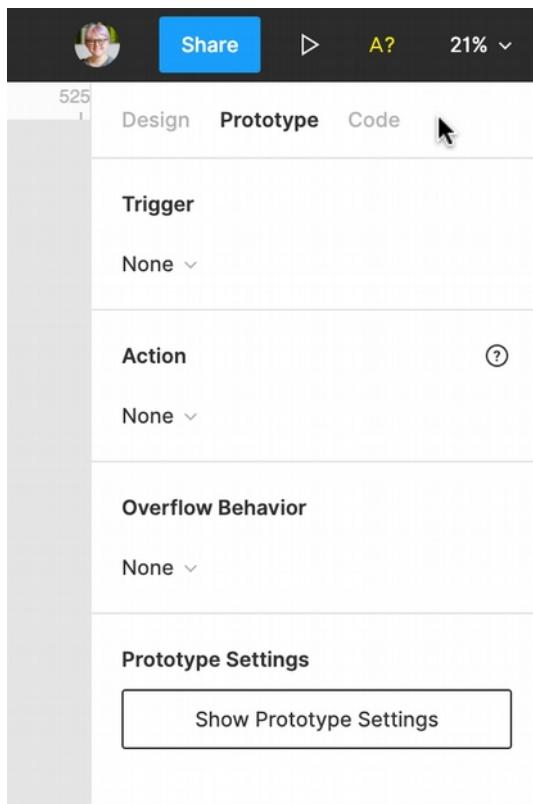
- Dimensi Objek (Lebar dan Tinggi)
- Mesin virtual
- Kendala
- Layout Grid
- Layer (Blend Mode)
- Latar Belakang
- Teks
- Isi
- Stroke
- Efek
- Ekspor

## **Prototipe**

Panel Prototipe memberi Anda akses ke semua fungsionalitas Prototyping. Dengan membuka tab ini Anda akan memasuki Mode Prototyping. Ini memungkinkan Anda membuat koneksi antar Frame dalam desain Anda. Anda kemudian dapat menerapkan transisi yang mensimulasikan bagaimana pengguna dapat berinteraksi dengannya.

Tab Prototipe terdiri dari empat bagian:

- Trigger: Pengaturan ini menentukan interaksi pengguna apa yang akan menyebabkan Prototipe berkembang.
- Action: Pengaturan ini menentukan bagaimana Prototipe akan merespons interaksi pengguna.
- Overflow Behavior: Menentukan bagaimana pengguna dapat berinteraksi dengan elemen yang melampaui batas Frame.
- Prototype Settings: Memungkinkan Anda menentukan Perangkat, warna Latar Belakang dan Bingkai Mulai.



## Code

Opsi ketiga di Panel Properties adalah tab Code. Ini memungkinkan Anda melihat cara mengekspresikan elemen-elemen desain Anda dalam kode.

Anda dapat memilih dari format berikut:

- CSS (Pengembangan Web)
- iOS
- Android

```
/* Figma UI Diagram */

position: relative;
width: 1500px;
height: 1232px;

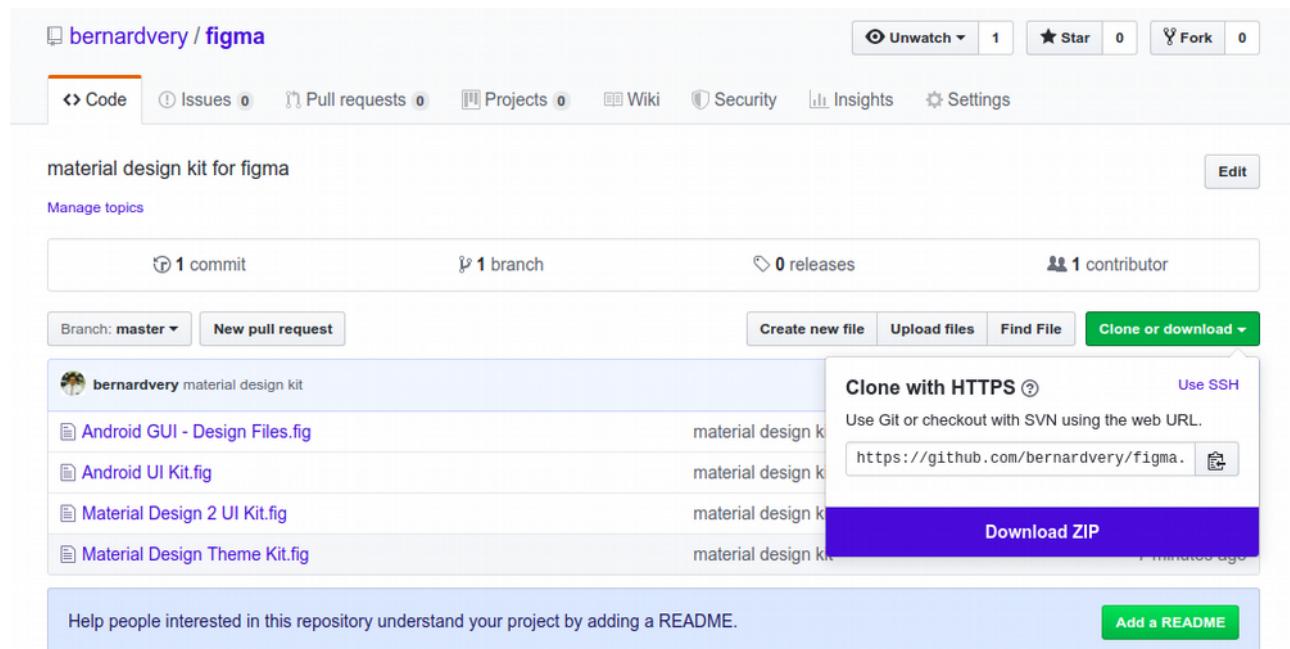
background: #FFFFFF; □
```

# Modul 4: Menggunakan Material Design Kit

## A. Download Material Design Kit

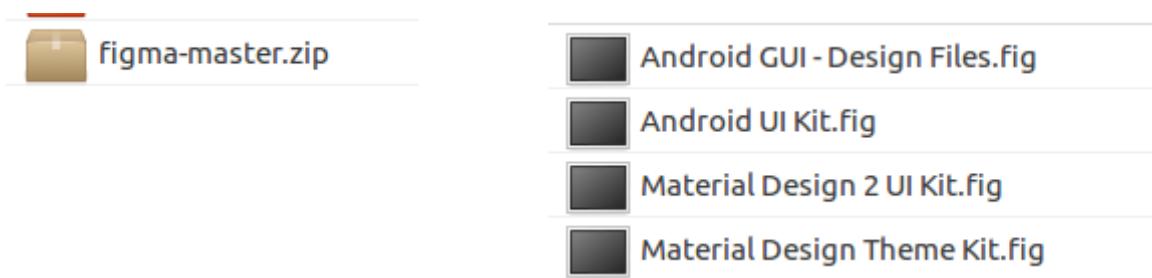
Anda dapat mendownload file material design kit pada alamat berikut:

<https://github.com/bernardvery/figma>



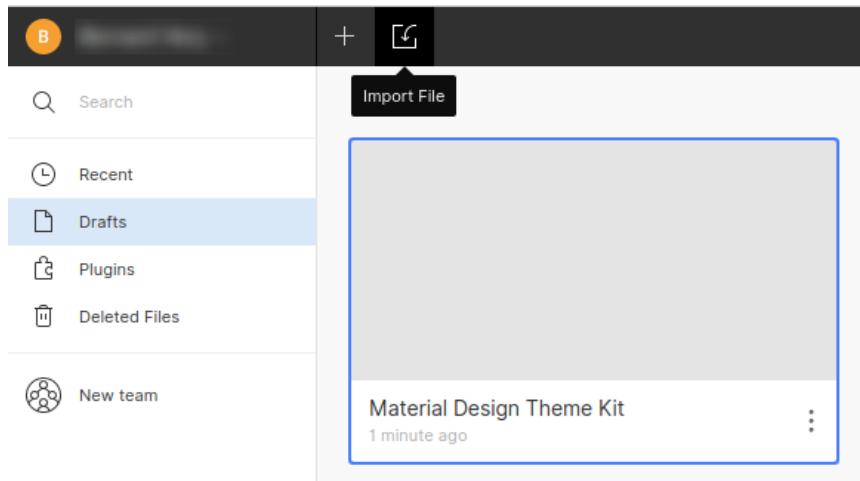
The screenshot shows a GitHub repository page for the user 'bernardvery' with the repository name 'figma'. The repository has 1 commit, 1 branch, 0 releases, and 1 contributor. A modal window is open, showing the 'Clone with HTTPS' option and a 'Download ZIP' button.

1. Akses alamat github diatas
2. Untuk mendownload file klik menu “Clone or download”, lalu klik Download ZIP
3. Extract isi file ke dalam folder Anda.



## B. Import file Material Design ke dashboard Figma

1. Masuk ke akun figma Anda
2. Pada halaman dashboard, klik icon “Import File”

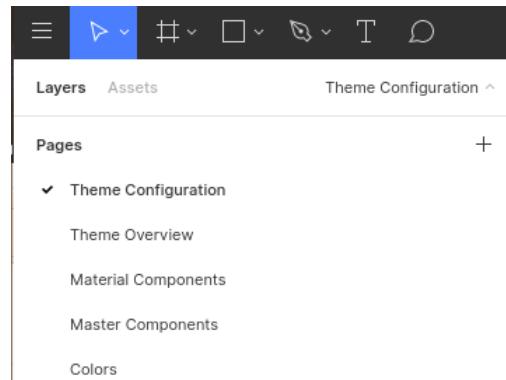


3. Pilih file “Material Design Theme Kit.fig”
  - Android GUI - Design Files.fig
  - Android UI Kit.fig
  - Material Design 2 UI Kit.fig
  - Material Design Theme Kit.fig
4. Tunggu proses import file hingga selesai, setelah selesai file akan muncul pada halaman file “Drafts” Anda.
5. Untuk membuka file klik dua kali pada thumbnail file.

A screenshot of the Figma interface. At the top, there's a toolbar with various icons. The main area shows a project titled 'Drafts / Material Design Theme Kit'. On the left, the 'Layers' panel lists components like 'Theme Configuration', 'Disclaimer', 'Iconography', 'Shape', 'Typography', and 'Color'. The central workspace displays a preview of the theme configuration kit, which includes sections for 'Color', 'Typography', 'Shape', and 'Iconography'. On the right, there are panels for 'Design', 'Prototype', and 'Code', along with settings for 'Background' (color E5E5E5) and 'Local Styles' (listing various font styles from H1 to H6 and Body fonts).

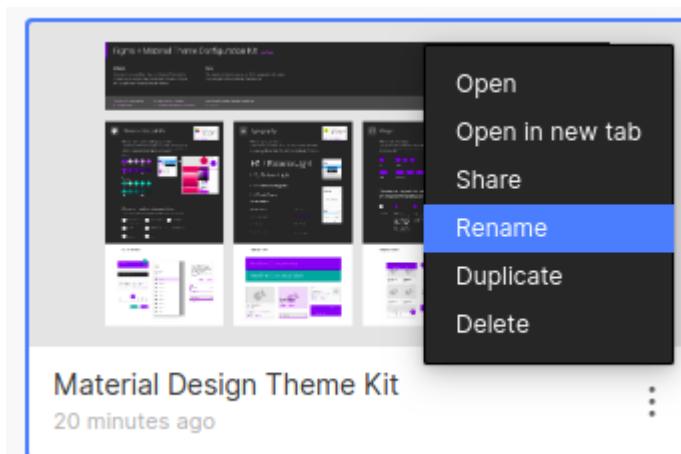
Terdapat beberapa halaman (page) pada tab “Layer”, yaitu:

- Theme Configuration
- Theme Overview
- Material Components
- Master Components
- Colors

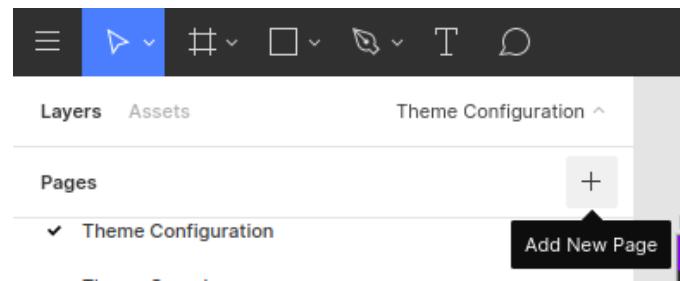


## C. Membuat Page

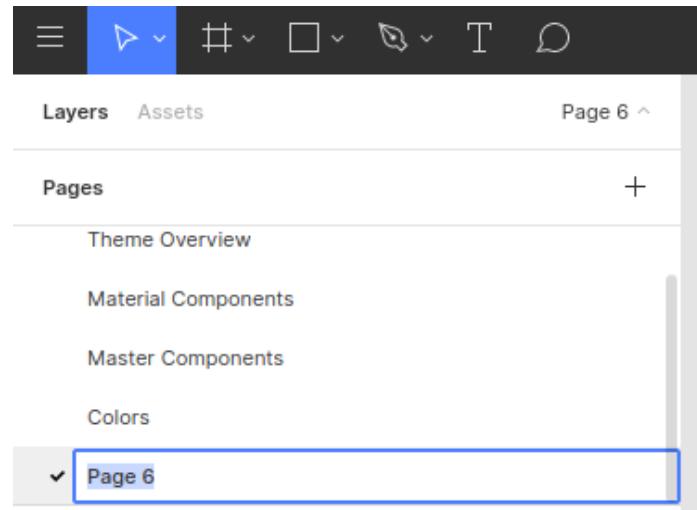
1. Sebelum menggunakan component, rename dengan nama lain terlebih dahulu file diatas dengan nama “MyApp”



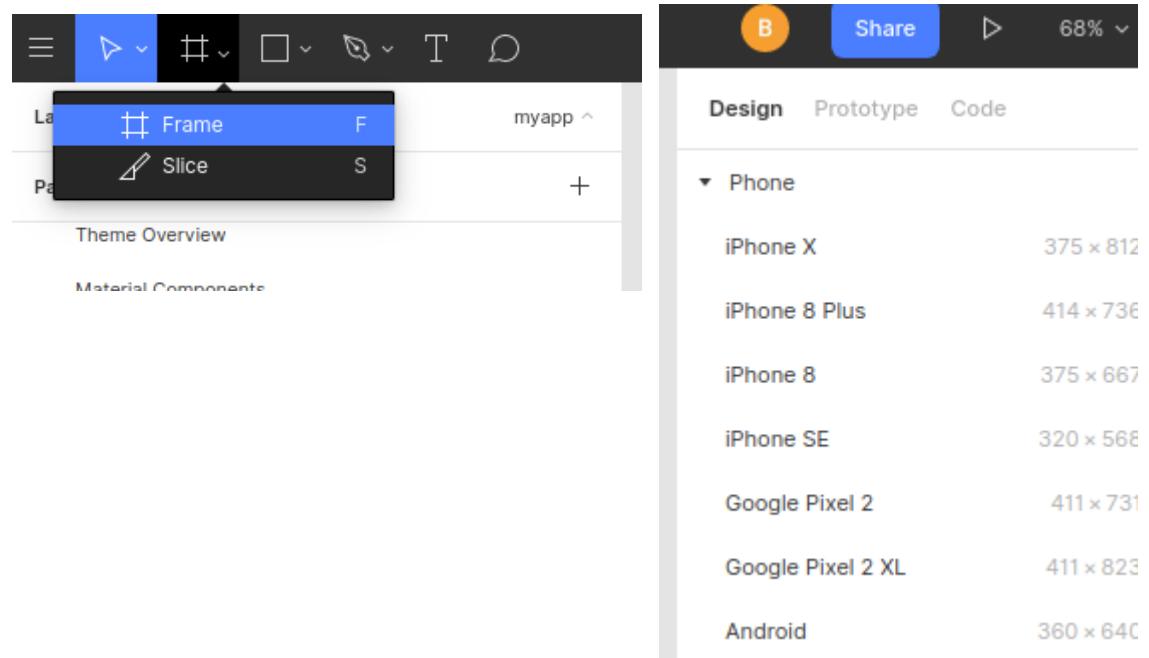
2. Kemudian buka file tersebut, klik menu pilih “Open”
3. Tambah page baru pada file MyApp, klik icon + Add New Page



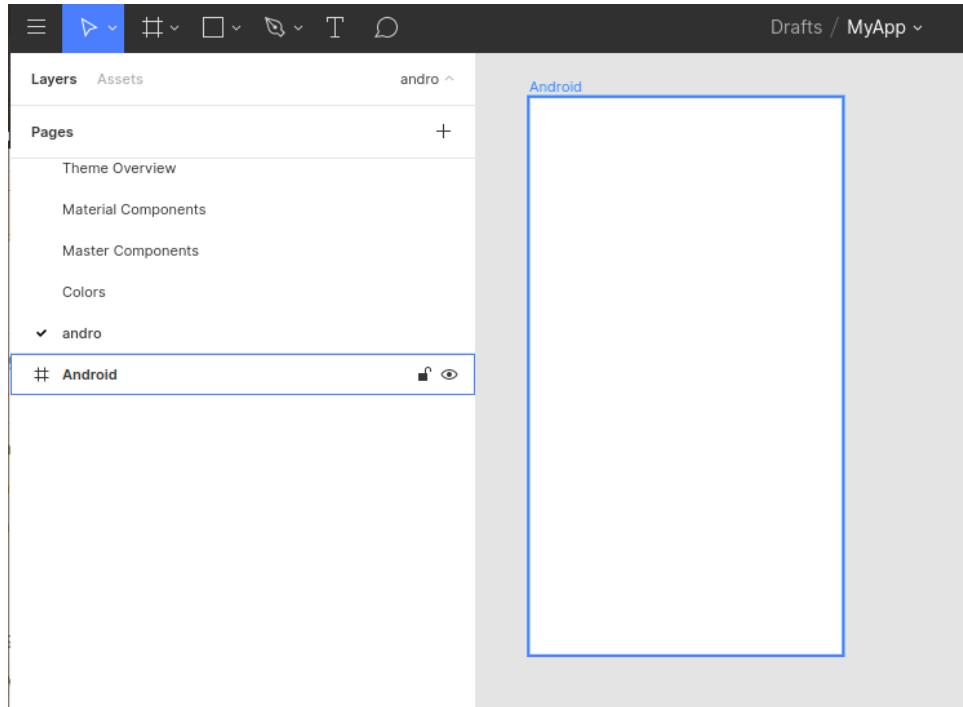
4. Page baru akan dibuat, silahkan ganti nama dengan yang lain misalkan “andro”



5. Siapkan Frame untuk model perangkat smarthphone yang digunakan, klik Frame, pilih Android (360 x 640)

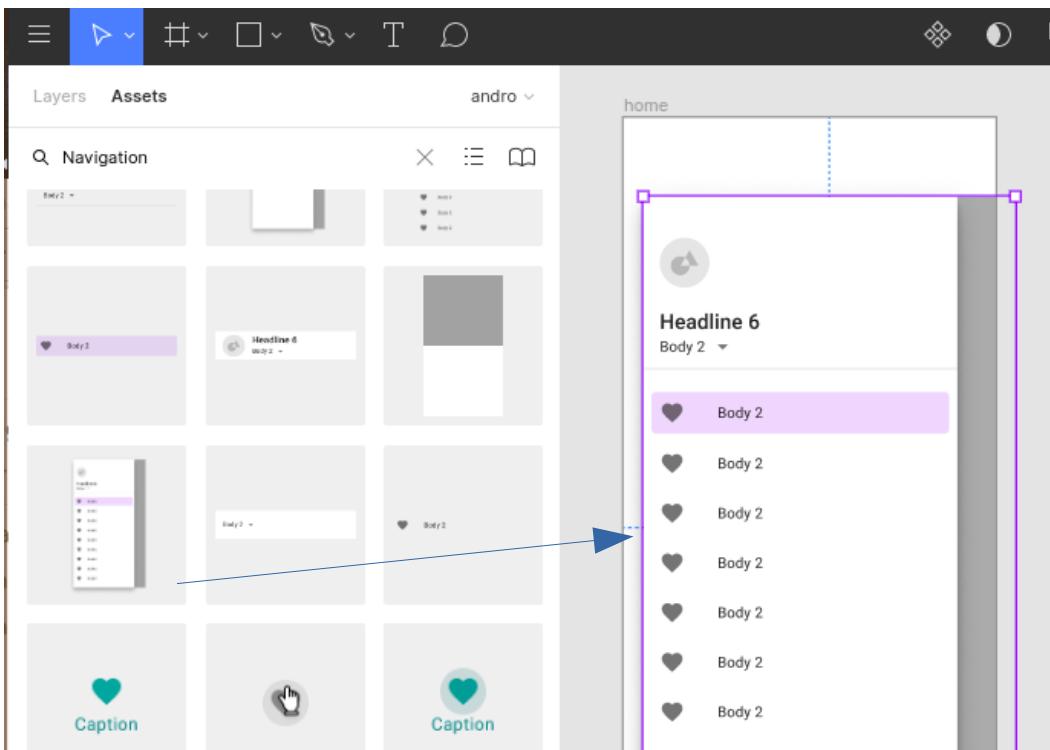


6. Frame dengan size Android dibuat, kemudian kita bisa mulai meletakkan component Material Design Kit pada frame tersebut.



## D. Menggunakan components dari Material Design Kit

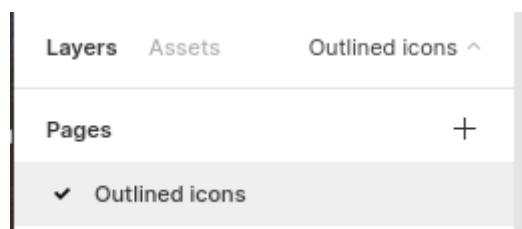
1. Pada lembar page “andro”, klik tab “Assets, lakukan pencarian dengan kata kunci “Navigation”



2. Pilih component pada daftar Assets dengan cara klik-drag-drop pada frame yang sudah disediakan.
3. Lakukan tahap no.2 lagi untuk menambah component yang lain

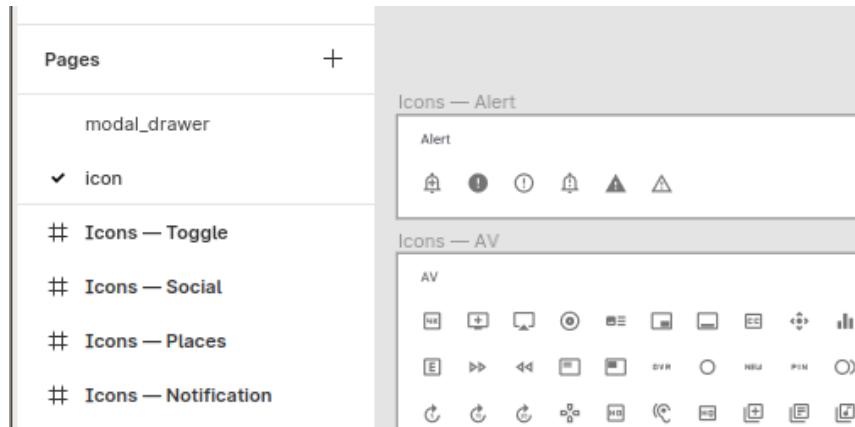
## D. Menambah Material Icon

1. Download Material Icon Set di url: <https://github.com/bernardvery/figma>
- 
2. Buka file material pada jendela akun figma Anda yang baru (tab baru)
3. Pada Pages: Outlined icons, pilih semua component dengan tekan CTRL+ A, lalu copy CTRL + C



4. Buat page baru pada project saat ini, misalkan “icon”

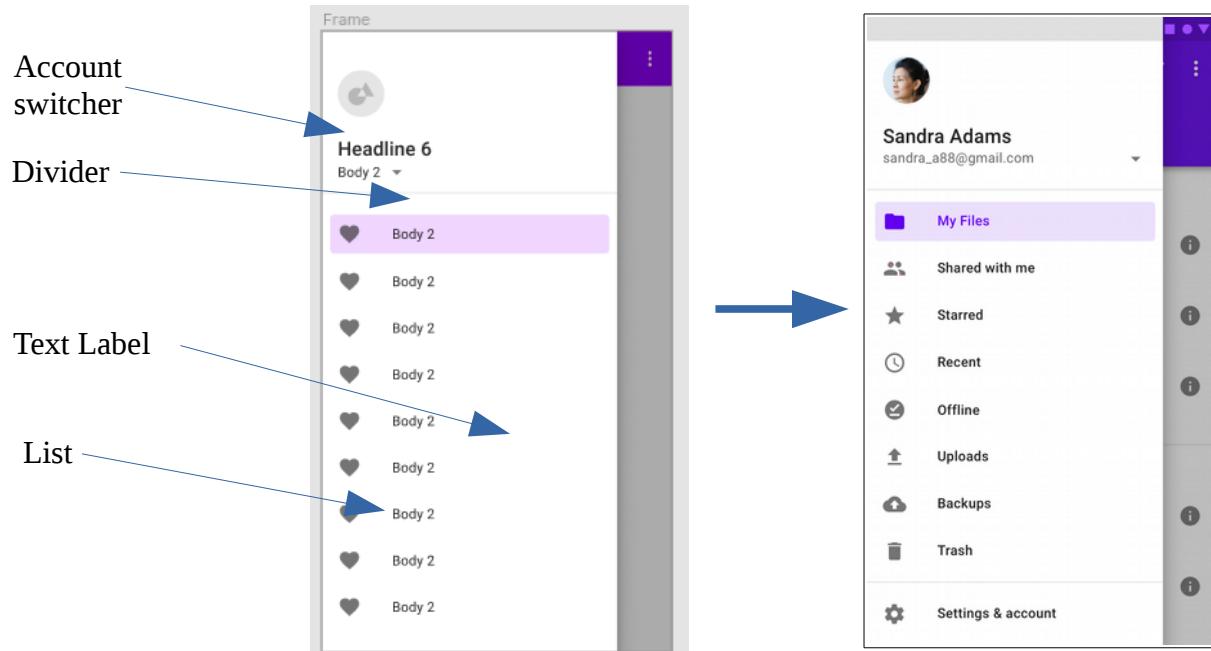
5. Paste component icon CTRL + V



6. maka seluruh material icon dapat Anda lihat pada tab “Assets”

## E. Merubah propertis dari components

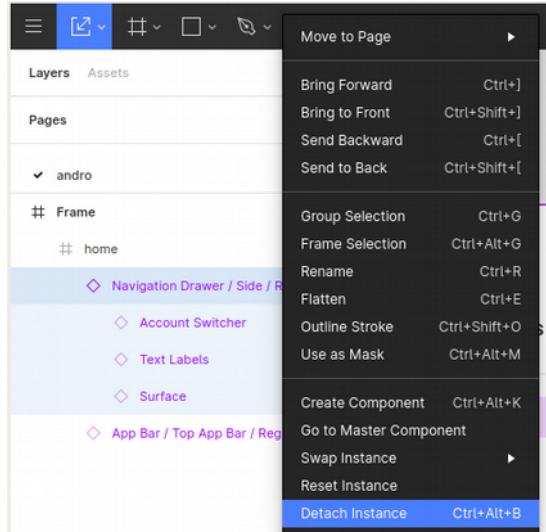
Anda dapat merubah propertis dari komponen untuk disesuaikan dengan desain yang Anda siapkan. Sebagai contoh kita akan menyesuaikan frame dibawah ini.



Sebelum memulai mengubah, kita sebaiknya melakukan “Detach Instance” pada komponen “Navigation drawer” untuk bisa disesuaikan dengan kebutuhan kita. Tujuannya adalah melepaskan keterikatan dengan komponen induk/master.

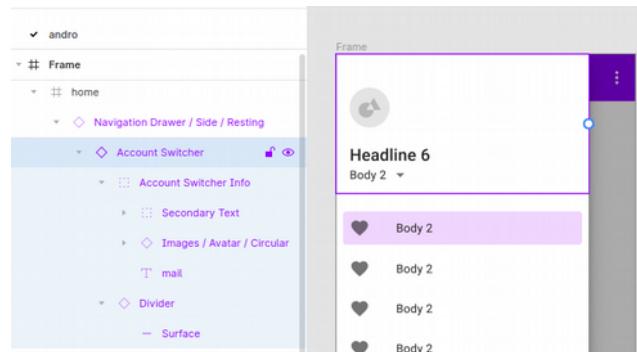
Langkahnya:

- a) pada page “Andro”, klik kanan pada komponen Navigation Drawer, pilih “Detach Instance”.



- b) Lakukan hal yang sama pada komponen yang lain untuk dapat diedit.

## 1. Account switcher



Pada komponent “Account Switcher” terdapat 2 komponen anak:

- a) Account switcher info

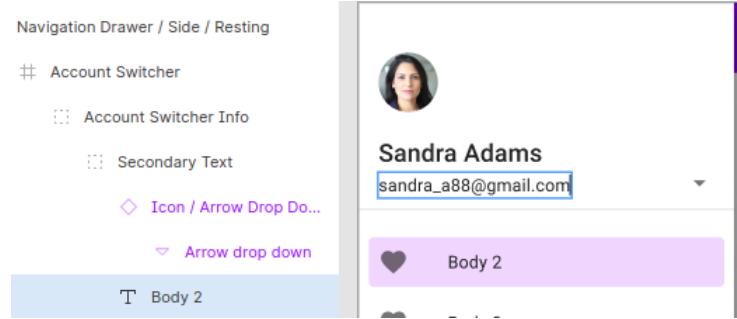
- 1) Secondary Text

Cara mengganti text:

(a) Pilih komponen icon, geser ke pojok kanan

(b) Pilih komponen Text: Body 2, klik dua kali untuk mengganti text dengan:

sandra\_a88@gmail.com



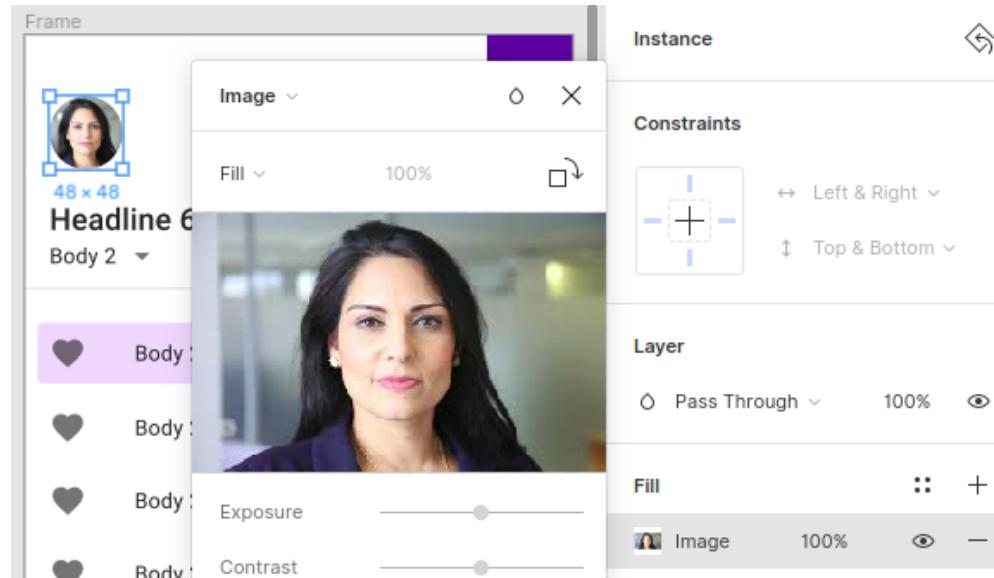
## 2) Image / Avatar / Circular

Cara mengganti foto:

- (a) Pilih komponen “Image”, pada jendela propertis/design pilih Fill-image



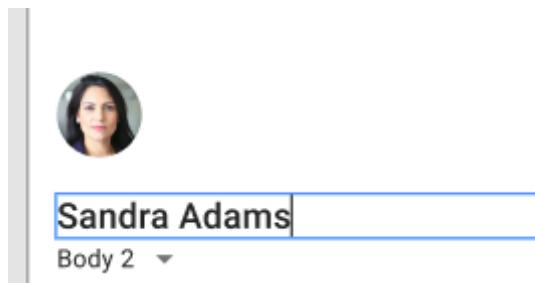
- (b) Pilih gambar yang akan digunakan dengan klik “Choose Image...”



## 3) Text: Mail

Cara mengganti isi Text:

- (a) Pilih komponen “Mail”, klik dua kali pada text “Headline 6” untuk mengganti, isi dengan text baru “Sandra Adams”.

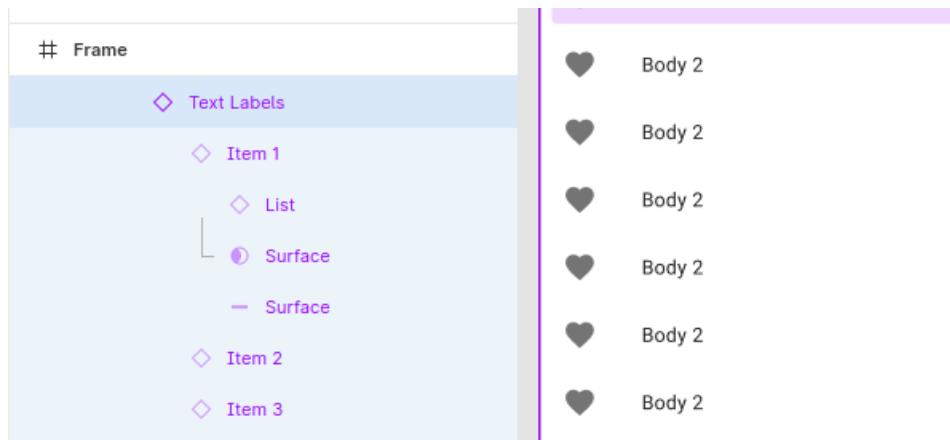


b) Divider

Tidak perlu disesuaikan

2. List item pada Text Label

Text Label terdiri dari beberapa komponen Item (list, surface).

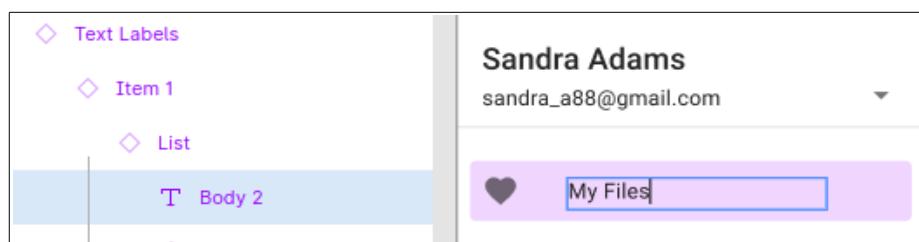


Pada komponen Item terdapat dua komponen anak,yaitu

a) List

Cara mengganti isi Text pada List:

1. pada komponen List, pilih Text: Body 2, ganti dengan “My Files”

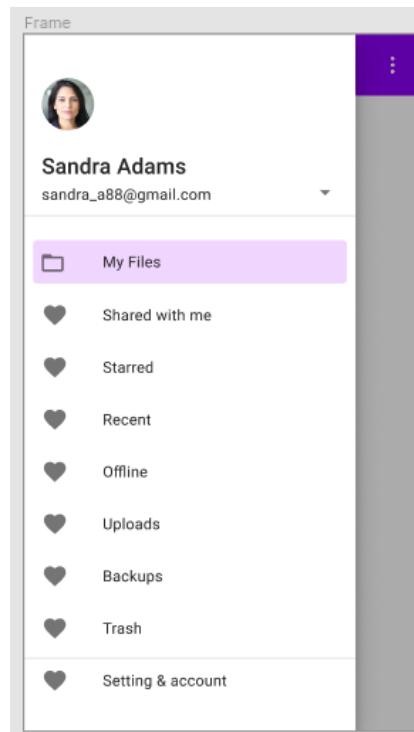


2. Untuk mengganti komponen icon, pada komponen List pilih icon, lalu pada jendela Design, pilih propertiis “Fill” → icon → icon File → icon → file → folder\_24px

b) Surface

Tidak perlu disesuaikan

3. Lakukan perubahan pada text List Item dan Icon sesuai dengan yang diinginkan.



# Modul 5: Project Navigation Drawer

## Materi UI/UX:

- Dasar: <https://material.io/design/navigation/>
- Komponen: <https://material.io/design/components/navigation-drawer.html>

## File:

- MyApp.fig

## Page:

- Modal\_drawer

## Frame:

- Android

## Component:

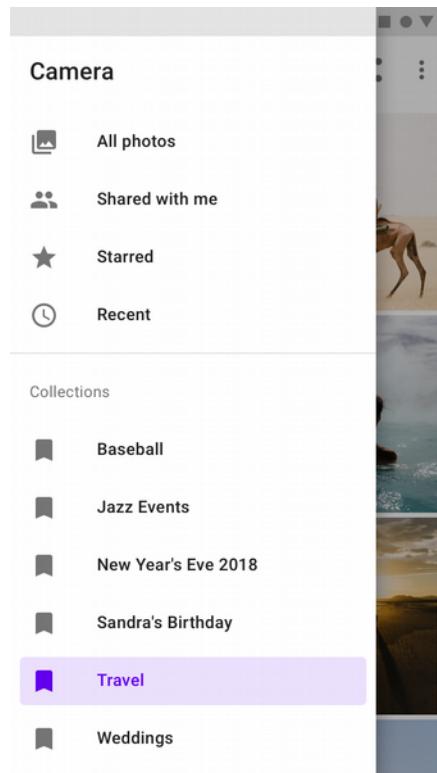
---

```
# Android
  # Sheets / Elements / Title Block / Text
  # Divider / Dark
  T Body 2
  # Navigation Drawer / Elements / Text Labels
  # Navigation Drawer / Elements / Surface / Temporary Side
```

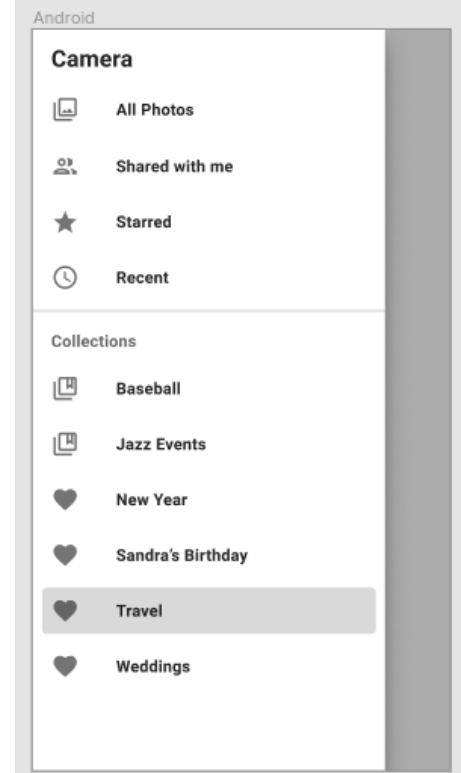
## Langkah:

1. Buka editor figma menggunakan akun Anda
2. Buka file MyApp.fig
3. Tambah page: modal\_drawer
4. Tambah frame: Android
5. Tambah component diatas, lakukan modifikasi sesuai dengan gambar contoh.

Contoh



MyApp → modal\_drawer



# Modul 6: Project App Bar

## Materi UI/UX:

- bottom: <https://material.io/design/components/app-bars-bottom.html>
- top: <https://material.io/design/components/app-bars-top.html>

## File:

- MyApp.fig

## Page:

- app\_bar\_bottom

## Frame:

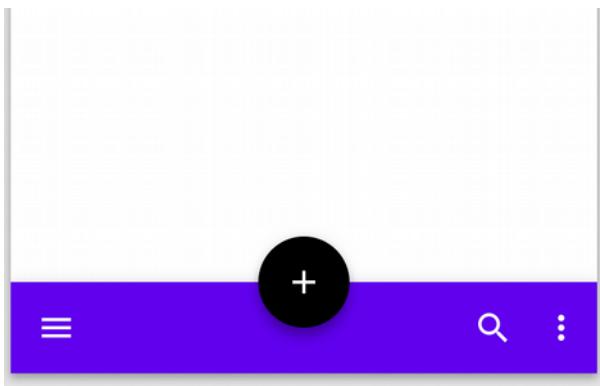
- Centered FAB
- End FAB
- Regular Top
- Prominent Top

## Component:

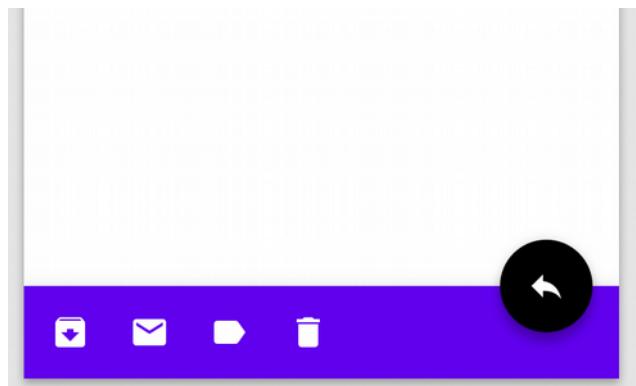
- Centered FAB: App Bar / Bottom App Bar / Center-aligned FAB / Overlay
- End FAB: App Bar / Bottom App Bar / Right-aligned FAB / Overlay
- Regular Top: App Bar / Top App Bar / Regular / Raised / Primary Color
- Prominent Top: App Bar / Top App Bar / Extended / Raised / Primary Color

## Langkah:

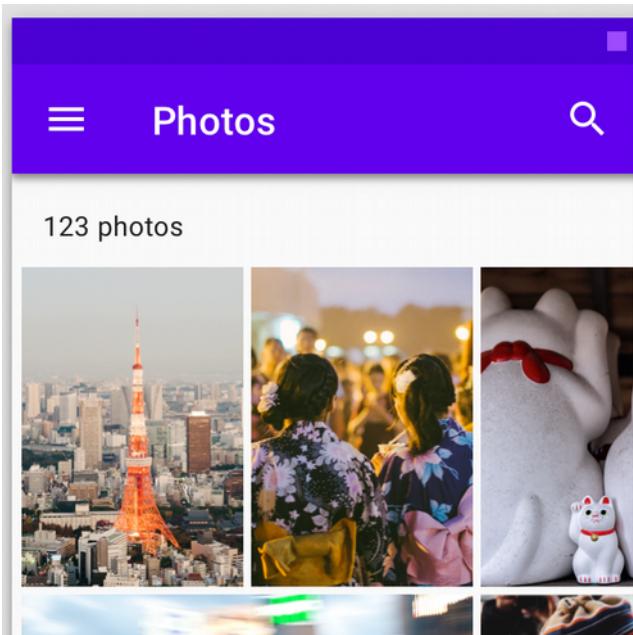
1. Buka editor figma menggunakan akun Anda
2. Buka file MyApp.fig
3. Tambah page: app\_bar
4. Tambah frame-frame diatas
5. Tambah component diatas, lakukan modifikasi sesuai dengan gambar contoh.



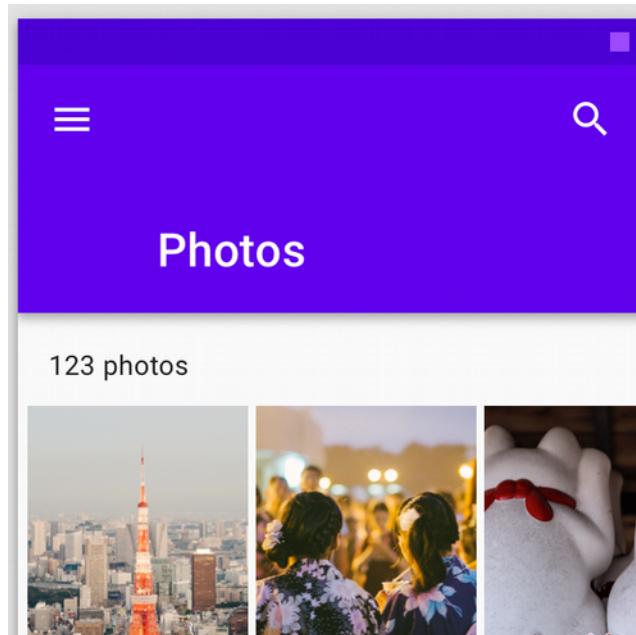
Centered FAB



End FAB



Regular Top



Prominent Top

# Modul 7: Project bottom navigation bars

## Materi UI/UX:

- komponen: <https://material.io/design/components/bottom-navigation.html>

## File:

- MyApp.fig

## Page:

- bottom\_nav

## Frame:

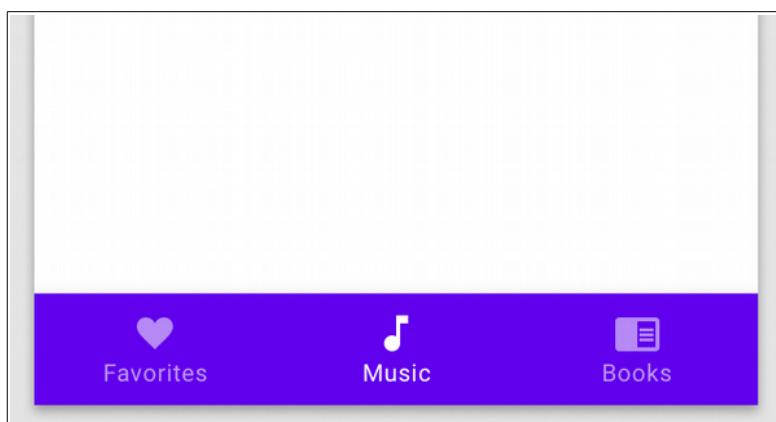
- Android

## Component:

- Bottom Navigation / 3-up / Primary Color

## Langkah:

- Buka editor figma menggunakan akun Anda
- Buka file MyApp.fig
- Tambah page: bottom\_nav
- Tambah frame diatas
- Tambah component diatas, lakukan modifikasi sesuai dengan gambar contoh.



# Modul 8: Project tabs

## Materi UI/UX:

- komponen: <https://material.io/design/components/tabs.html>

## File:

- MyApp.fig

## Page:

- tabs

## Frame:

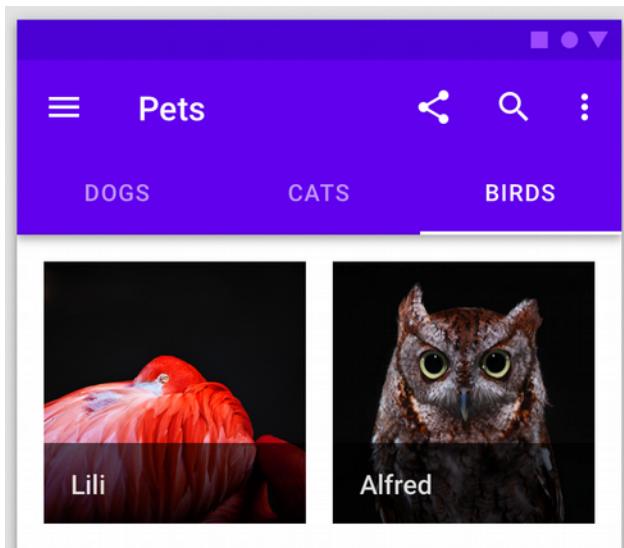
- Fixed
- Scrollable

## Component:

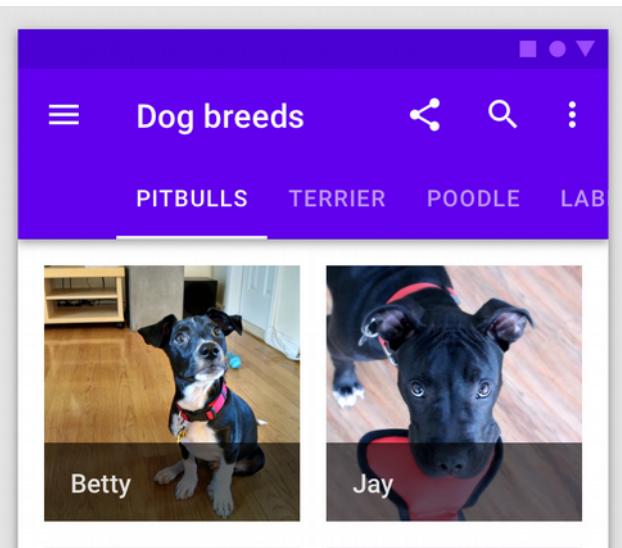
- Fixed:
  - App Bar / Top App Bar / Regular / Raised / Primary Color
  - Tab / Fixed Tabs / Text Labels Only / Raised
- Scrollable:
  - App Bar / Top App Bar / Regular / Raised / Primary Color
  - Tab / Scrollable Tabs / Text Labels Only / Raised

## Langkah:

1. Buka editor figma menggunakan akun Anda
2. Buka file MyApp.fig
3. Tambah page: tabs
4. Tambah frame diatas
5. Tambah component diatas, lakukan modifikasi sesuai dengan gambar contoh.



Fixed Tabs



Scrollable tabs

# Modul 9: Project Image List

## Materi UI/UX:

- komponen: <https://material.io/design/components/image-lists.html>

## File:

- MyApp.fig

## Page:

- tabs

## Frame:

- Standard
- Quilted

## Component:

- Standar:
  - App Bar / Top App Bar / Regular / Raised / Primary Color
  - Image Lists / Standard / 2-Up
- Quilten:
  - App Bar / Top App Bar / Regular / Raised / Primary Color
  - Image Lists / Quilted

## Langkah:

1. Buka editor figma menggunakan akun Anda
2. Buka file MyApp.fig
3. Tambah page: tabs
4. Tambah frame diatas
5. Tambah component diatas, lakukan modifikasi sesuai dengan gambar contoh.
6. Khusus untuk image dengan title, Anda ganti komponen “Image” menjadi “Image Lists / Elements / Tile / Footer Adjacent”, caranya:
  - a) pilih komponen Image 1 dst...
  - b) Pada jendela Design/propertis, pilih Instance → Master Components – Image Lists – Elements – Tile – Footer Adjacent.
  - c) Lakukan pada komponen Image yang lain juga



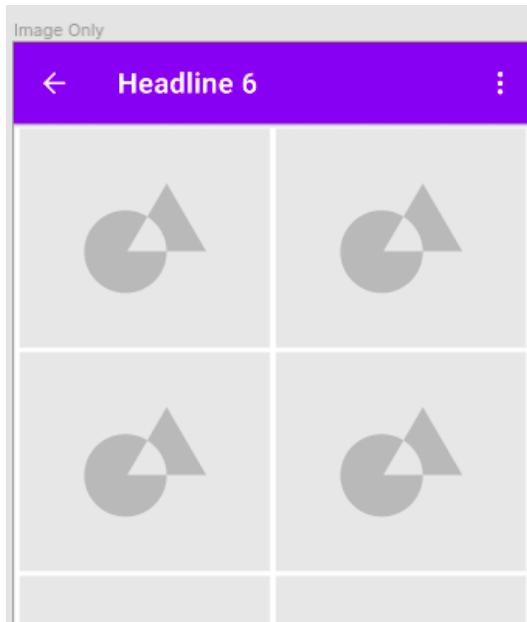
Image 1



Subtitle 1

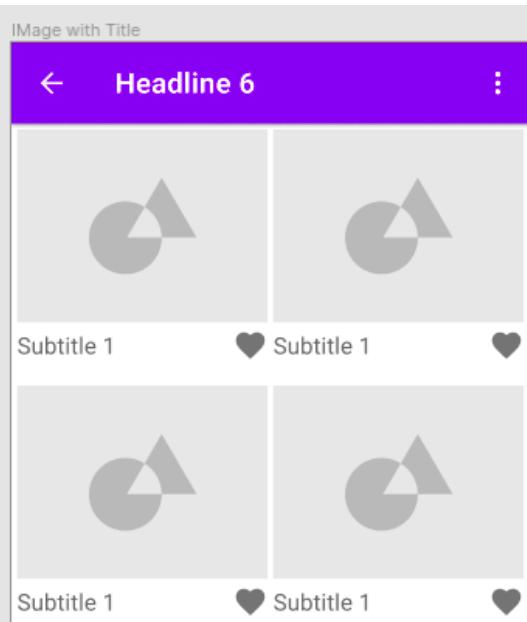


Image Lists / Elements / Tile / Footer Adjacent



← Headline 6

⋮



← Headline 6

⋮

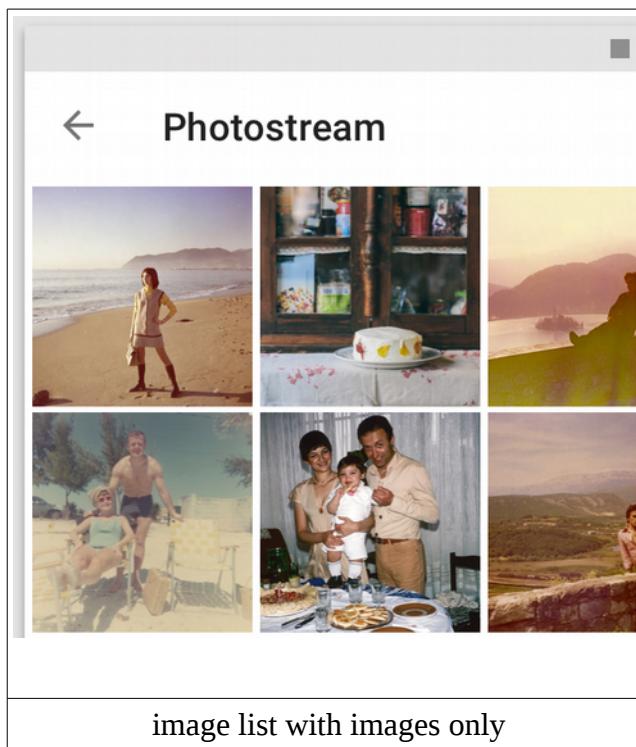


image list with images only

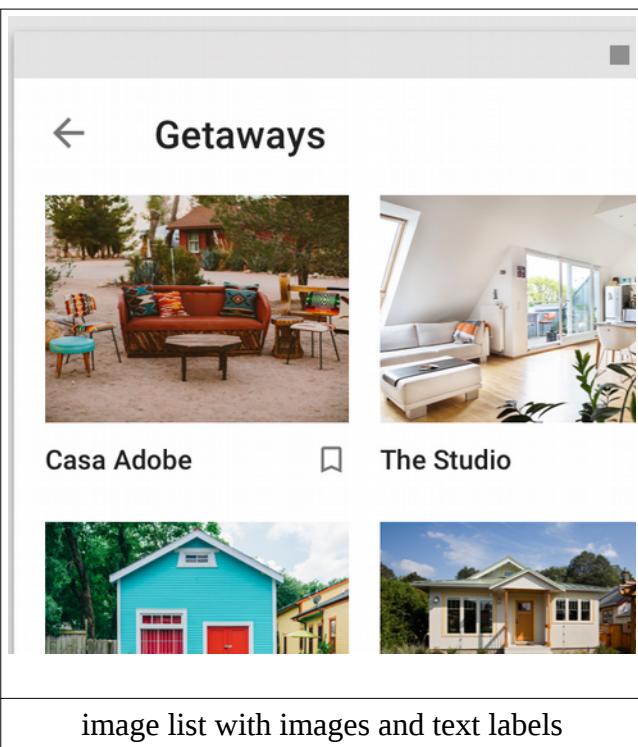


image list with images and text labels



# Modul 10: Project Text fields

## Materi UI/UX:

- komponen: <https://material.io/design/components/text-fields.html>

## File:

- MyApp.fig

## Page:

- text\_fields

## Frame:

- Android

## Component:

- App Bar / Top App Bar / Regular / Raised / Primary Color
- Text Field / Filled / Trailing Icon / Focused

## Langkah:

- Buka editor figma menggunakan akun Anda
- Buka file MyApp.fig
- Tambah page: text\_fields
- Tambah frame diatas
- Tambah component diatas, lakukan modifikasi sesuai dengan gambar contoh.

