**Lembar Kerja Praktikum Mahasiswa (LKPM)**

**Capaian pembelajaran:** Mahasiswa memahami bagaimana memanfaatkan AI untuk membuat Asset UI

**Kemampuan akhir yang diharapkan:** Mahasiswa membuat asset UI menggunakan AI

**Pokok bahasan**: Memanfaatkan AI Untuk Membuat Asset UI

**Sub pokok bahasan:**

Imagery & Iconography

**Materi**

Materi Classroom – UI/UX – Week 11

Nama/NIM Mahasiswa : Michael Sanaty/23083000124

Kelas : 4F

Mata Kuliah : PRENCANGAN UI-UX

**Tujuan**

Mahasiswa mampu membuat membuat asset UI menggunakan AI

**Alat & Bahan**

1. Lembar kerja praktek mahasiswa
2. Laptop/PC
3. Figma

**Tugas**

1. Buatlah asset UI sesuai dengan Deskripsi yg ada di setiap Page pada Playground yg sudah diberikan ([LKPM 6](https://www.figma.com/design/cl0J86MvN10yQnzsmOm4hm/UI-Design-Asset-menggunakan-AI--Playground-?node-id=2001-126&p=f&t=ebsFPEwO9Nb5wL0u-0))
2. Pengerjaan menggunakan tools Figma, **DUPLICATE RESOURCE nya dahulu, kemudian kerjakan pada Page LKPM 6 yg ada pada resource atau duplicate asset ke link Tugas yg biasanya kalian gunakan.**
3. Link File Figma wajib di share dengan setting “can view file” kpd dosen agar tidak request access
4. Pengerjaan dalam bentuk format pdf dengan nama sebagai berikut: LKPM6\_ \_Kelas\_NIM\_NamaMahasiswa

**Jawaban !**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Nama Case (Fitur UI yg Dipilih) | Link Figma |
|  | Empthy state/Succes State/Error State *\*pilih salah satu* | <https://www.figma.com/design/Rrp3ihOcNaKTJrYHrrk5Qk/michael-sanaty_23083000124_4f?node-id=31-58&t=Fc2ynbDfc22Yly72-1> |