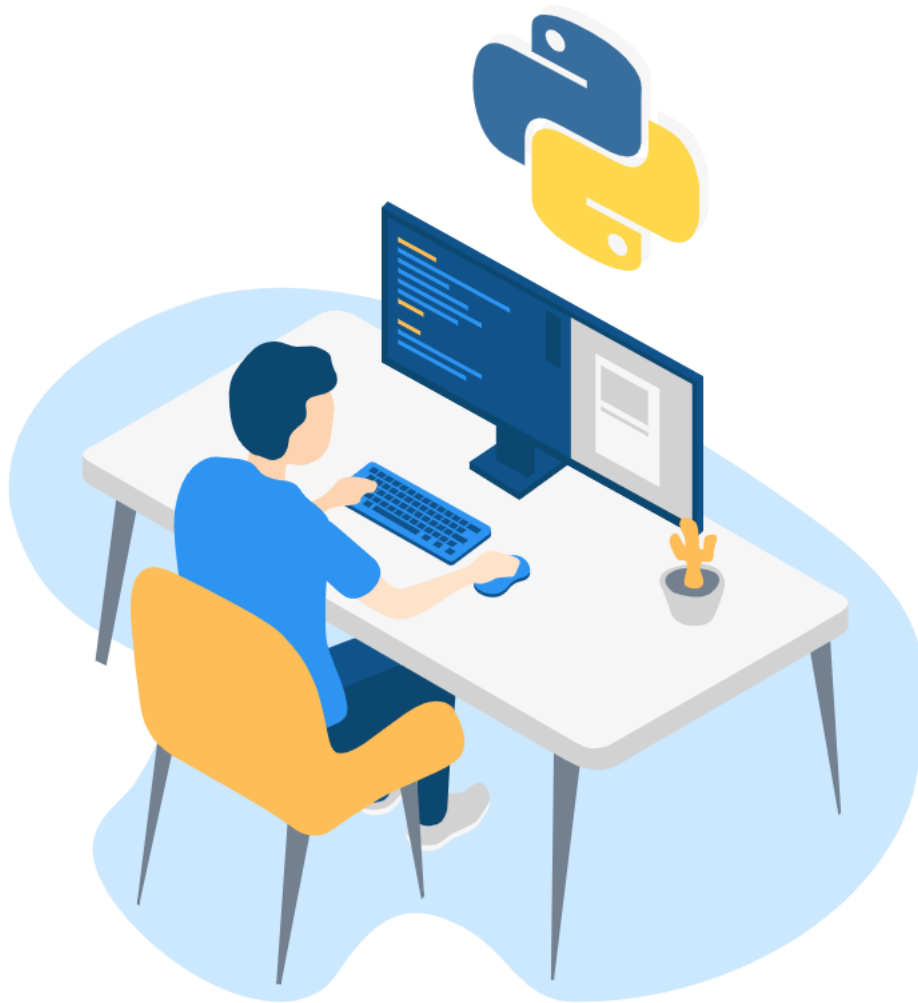


BAB 1

UI/UX (Figma)



1.1 Tujuan

2. Dapat memahami dan menjelaskan UI/UX.
3. Dapat menggunakan aplikasi Figma.
4. Dapat mengimplementasikan prinsip UI/UX terhadap desain Figma.

1.2 Pengantar

1.2.1 User Experience

Menurut ISO 9241-210, User Experience adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. User Experience (UX) menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan atau jasa.

Sedangkan User Experience Design adalah aktivitas merancang sebuah pengalaman pengguna suatu produk dengan melibatkan pengguna agar berkesan atau lebih berkesan dari sebelumnya.

Dalam penerapan sebuah UX Desain, terdapat beberapa tahapan yang perlu kita lalui terlebih dahulu antara lain : Strategic Plane, Scope Plane, Structure Plane, Skeleton Plane, dan Surface Plane.

1.2.2 User Interface

User Interface (UI) adalah tampilan visual untuk mewujudkan sebuah interaksi antara suatu sistem dengan pengguna sebagai bagian dari sebuah pengalaman pengguna (UX).

User Interface Design (UI Design) adalah merancang antarmuka pengguna agar siap digunakan dan hasilnya sesuai kebutuhan pengguna pada sistem yang dibuat.

Prinsip dan Komponen dalam UI antara lain :

- Konsistensi
- Hierarki
- Personality
- Layout
- Type
- Warna
- Imagery
- Control & Affordances

1.2.3 Design Guidelines

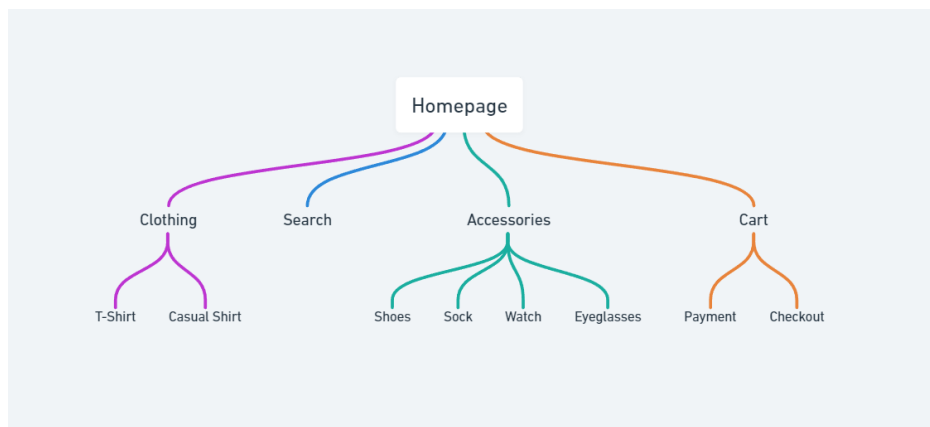
UI Design guideline merupakan sebuah panduan yang mengatur ketentuan desain dari suatu aplikasi seperti color palette, assets, icons, dan lain sebagainya.

Dalam dunia developer, terdapat dua perusahaan raksasa yang seringkali guidelinenya dipakai. Perusahaan raksasa tersebut yaitu Google (Material Design Guidelines) dan Apple (Human Interface Guidelines).

1.3 Kegiatan Praktikum

1.3.1 Kegiatan 1 : Membuat Information Architecture

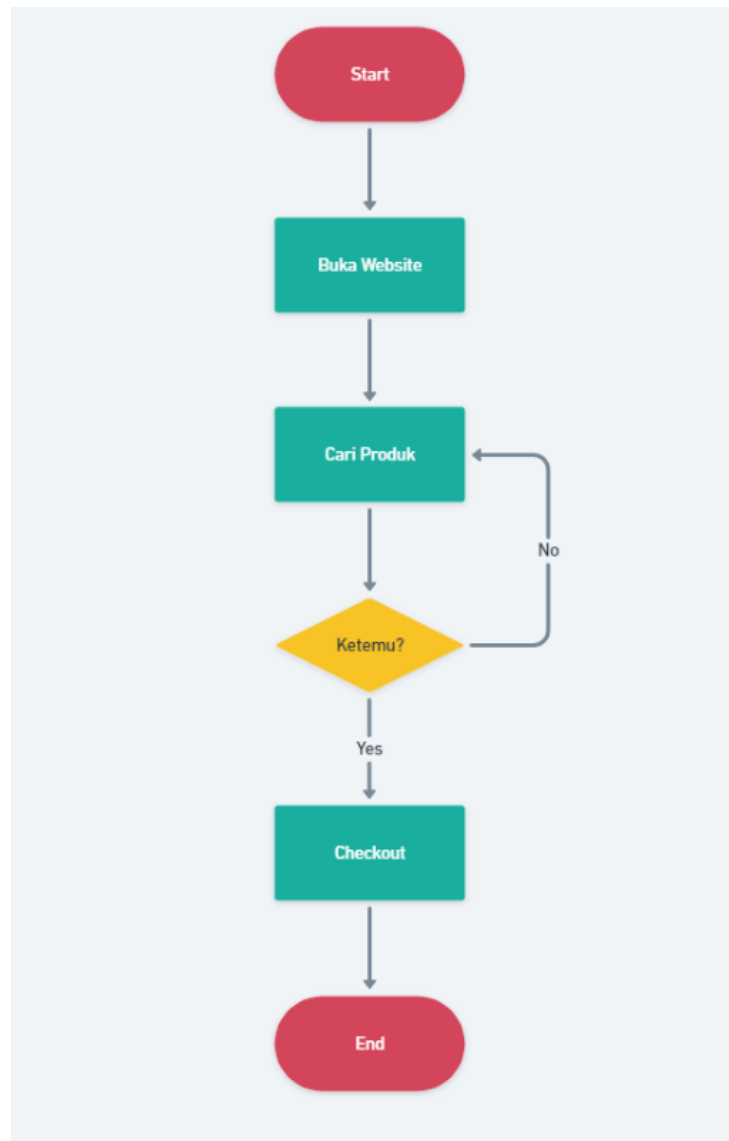
1. Buka Figma atau Whimsical (Boleh aplikasi lain)
2. Buatlah new project untuk membuat sebuah information Architecture
3. Lakukan seperti yang dicontohkan asisten laboratorium



Gambar 1.1 Information Architecture

1.3.2 Kegiatan 2 : Membuat User Flow

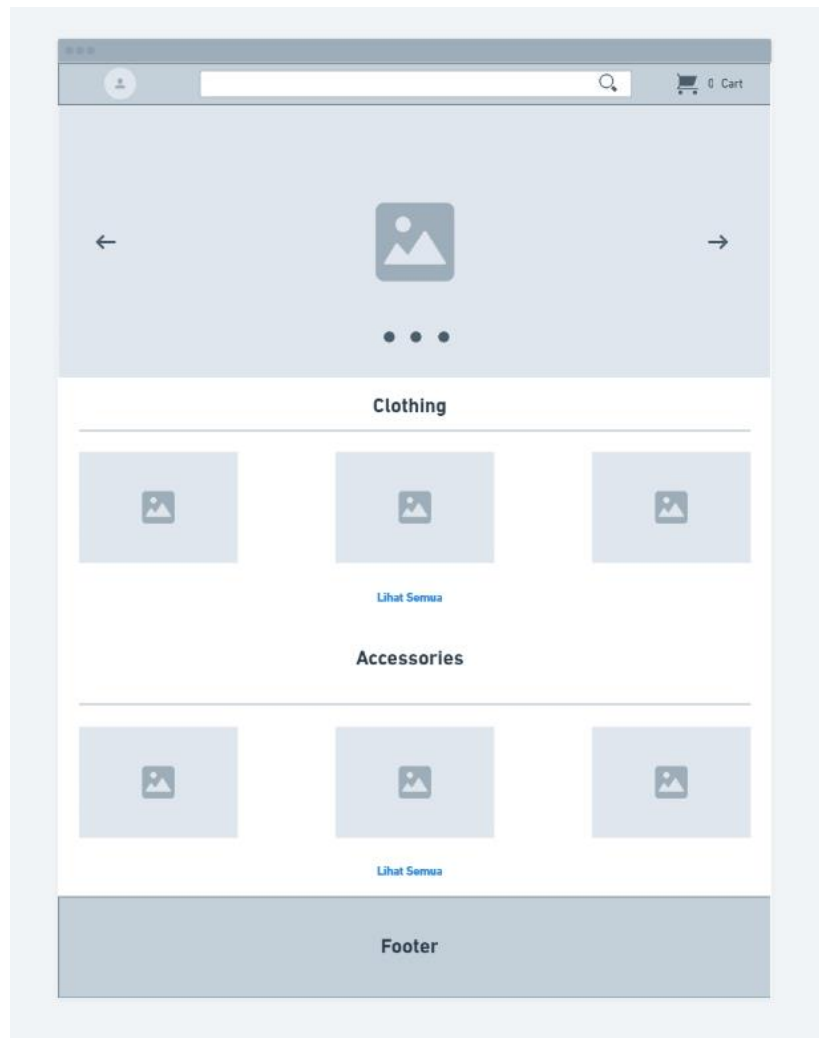
1. Buka Figma atau Whimsical (Boleh aplikasi lain)
2. Buatlah new project lagi untuk membuat sebuah user flow
3. Lakukan seperti yang dicontohkan asisten laboratorium



Gambar 1.2 User Flow

1.3.3 Kegiatan 3 : Membuat Wireframe

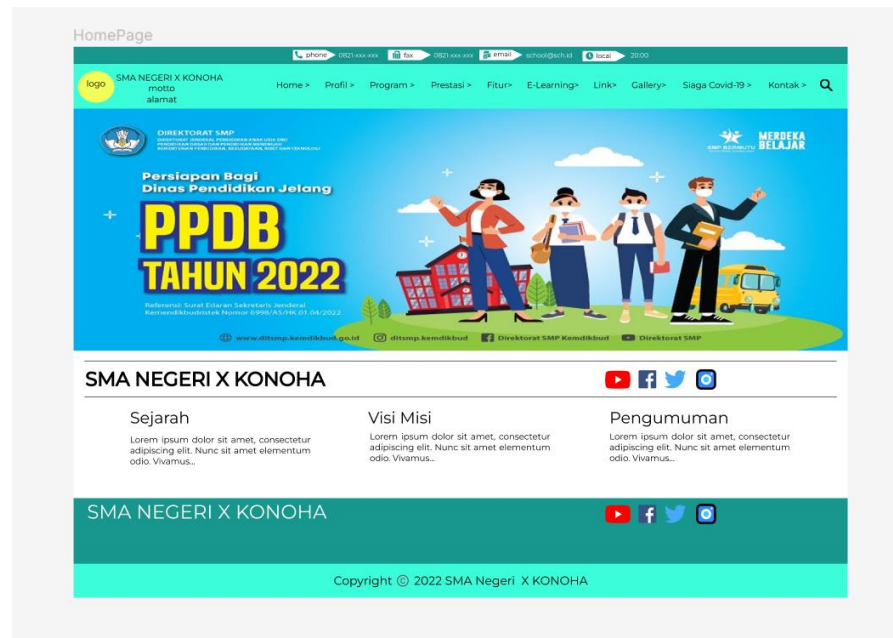
1. Buka Figma atau Whimsical (Boleh aplikasi lain)
2. Buatlah new project lagi untuk membuat sebuah wireframe
3. Lakukan seperti yang dicontohkan asisten laboratorium



Gambar 1.3 Wireframe

1.4 Tugas

1. Dari wireframe yang telah dibuat di kegiatan diatas, buatlah visual design menggunakan Figma atau aplikasi lain seperti Adobe XD agar tampak menyerupai website pada umumnya.



Gambar 1.4 Visual Design Figma