



# Tutorial AdobeXD

ISH4B3 – Sistem Informasi

Rahmat Fauzi, S.T., M.T

# AGENDA

Week	Topic	Week	Topic
1	Human-computer Interaction & Design	9	Project 1 : Usability Testing
2	Human-computer Interaction & Design	10	Project 2: Design Thinking
3	Psychology 101	11	Project 2: Design Thinking
4	Design Principles	12	Project 2: Design Thinking
5	Interaction Styles and Devices	13	UI Design Tutorial
6	Project 1 : Usability Testing	14	Project 2 : Design Thinking
7	Project 1 : Usability Testing	15	Project 2 : Design Thinking
8	Mid Term Exam	16	Project Presentation



Home

Saya Bee.. akan membantu Anda mempelajari modul ini.

Silahkan pilih materi yang ingin Anda pelajari



Pokok Bahasan



Capaian



Bahasan



Video Animasi



Kuis / Latihan



Link



Kesimpulan



Pustaka





## Pokok Bahasan



01

Panduan Desain UX / UI

02

Introduction Adobe XD

03

Komponen dalam Aplikasi

04

Evaluasi Desain UX / UI



# Capaian Pembelajaran



AdobeXD

**P02**

Kemampuan menganalisis permasalahan, melakukan identifikasi dan mendefinisikan kebutuhan komputasi Yang bersesuaian dengan solusi

**P03**

Kemampuan untuk merancang, melakukan implementasi dan mengevaluasi sistem berbasis komputer, proses, komponen, atau program untuk memenuhi kebutuhan yang diinginkan.

**P07**

Kemampuan untuk menganalisis dampak lokal dan global dari komputasi pada individu, organisasi dan masyarakat

# Tujuan UI/UX

**Tujuan UI/UX** adalah mempermudah manusia mengoperasikan sebuah aplikasi di computer Atau di smartphone.

## **Contoh.**

Youtube didesain sangat user-friendly sehingga anak kecil dengan mudah menggunakan Aplikasi Youtube





# 1. Panduan Desain



## Inspirasi



Situs Inspirasi Mencari  
Desain UI / UX

01

<https://dribbble.com/>

02

<https://pttrns.com/>

03

<https://www.uplabs.com>

04

<https://onpagelove.com/>

05

<https://www.pages.xyz/>

06

<https://medium.com/>



# Panduan Desain UX

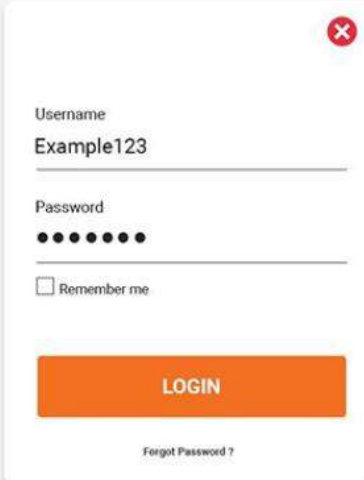
Berikut ini adalah beberapa Kekurangan UX Design yang diterapkan dalam sebuah MockUp

# Panduan Desain UX

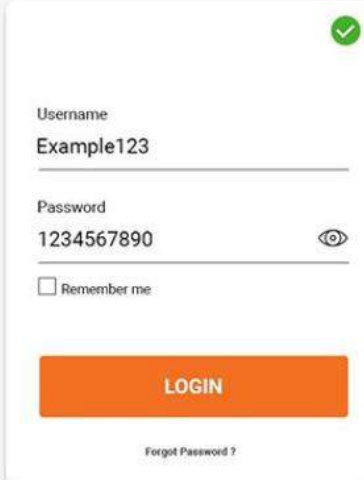


UX Flaws

Pengguna sebaiknya diizinkan melihat password yang mereka ketik di kolom untuk mengurangi kemungkinan kesalahan dalam pengetikan password.



A login form with a red 'X' icon in the top right corner, indicating a flaw. It contains a "Username" field with the text "Example123", a "Password" field with masked characters (dots), a "Remember me" checkbox, and an orange "LOGIN" button. A "Forgot Password ?" link is located at the bottom.



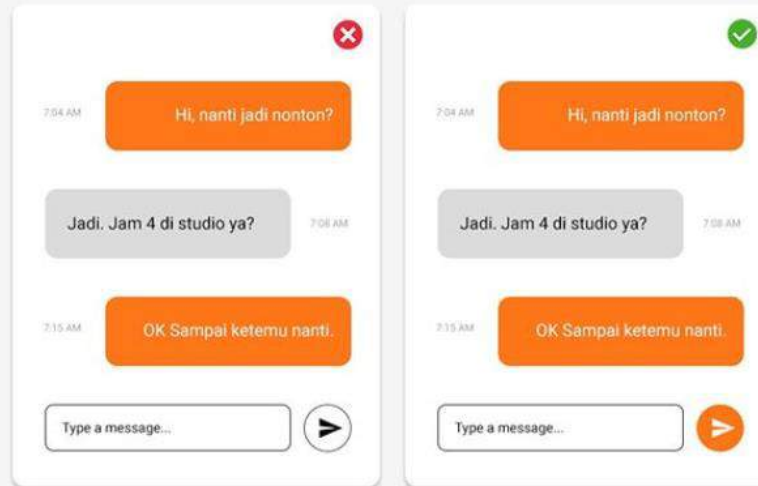
A login form with a green checkmark icon in the top right corner, indicating a good practice. It contains a "Username" field with the text "Example123", a "Password" field with the text "1234567890" and a visible password icon (eye), a "Remember me" checkbox, and an orange "LOGIN" button. A "Forgot Password ?" link is located at the bottom.

# Panduan Desain UX




UX Flaws

Membedakan warna tombol action dengan kolom teks membuat tombol terlihat menonjol dan actionable



# Panduan Desain UX

Hindari penggunaan drop-down list apabila hanya terdapat sedikit pilihan jawaban.




City

Jakarta ▾

Delivery

Select a method ▾



City

Jakarta ▾

Delivery

Delivery service  By courier

# Panduan Desain UX

Pesan kesalahan di atas atau di bawah formulir menyebabkan cognitive load yang besar pada pikiran pengguna, sebaiknya tempatkan tepat di bawah atau di kanan input field.




Name

Email


City  


City is required



City and Email is required

Name

Email  

City  

# Panduan Desain UX



UX Flaws

Perhatikan konsistensi bentuk, gaya,  
dan layout dalam membuat desain



# Panduan Desain UX



UX Flaws

Pemberian warna pada text field yang sedang diakses membuat pengguna tetap fokus.

Two side-by-side login form mockups. The left mockup, labeled "Don't", shows a login form with a "Username" field containing "Example123", a "Password" field, and an orange "LOGIN" button. The right mockup, labeled "Do", shows the same form but with a thick orange border around the "Username" field, indicating it is the active field. Both forms have a "Sign Up" link at the bottom.

Don't

Do

# Panduan Desain UX

Date of Birth

28 ▾

January  
February ▾

1991 ▾

---

Don't

Date of Birth

Date

Month

Year

28

06

1991

---

Do

Pembuatan input field untuk tanggal, bulan, dan tahun terpisah dengan pemberian label yang sesuai, sehingga pengguna hanya perlu mengetikkan angka pada tiap input field yang sesuai.



# Panduan Desain UX

**A** : Don't

Name

**B** : Do

Name

Penggunaan label di bagian atas memudahkan user mengisi form, karena hanya membutuhkan satu fiksasi mata untuk menyelesaikan form.

# Panduan Desain UX



UX Flaws

Intensi dari "Confirm Shaming" adalah mendorong atau menakuti pengguna agar mengubah pikiran atau keputusan mereka.

Pada kenyataannya, hal tersebut malah menjauhkan pengguna.



Get the PDF

No thanks, i like to make bad choices

Don't



Get the PDF

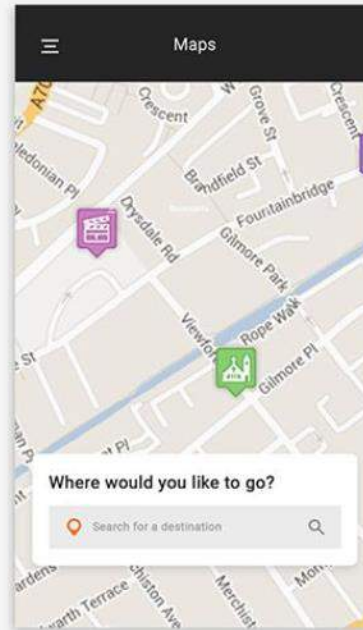
No thanks, not now

Do

# Panduan Desain UX



UX Flaws



Out of Reach

Medium Accessibility

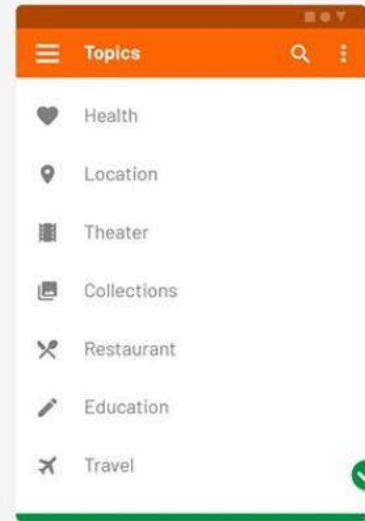
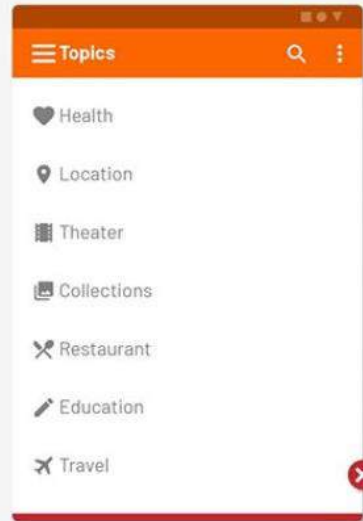
Good Accessibility

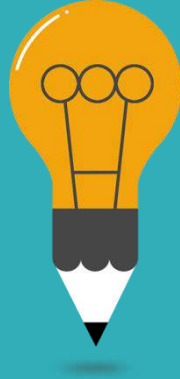
# Panduan Desain UX



UX Flaws

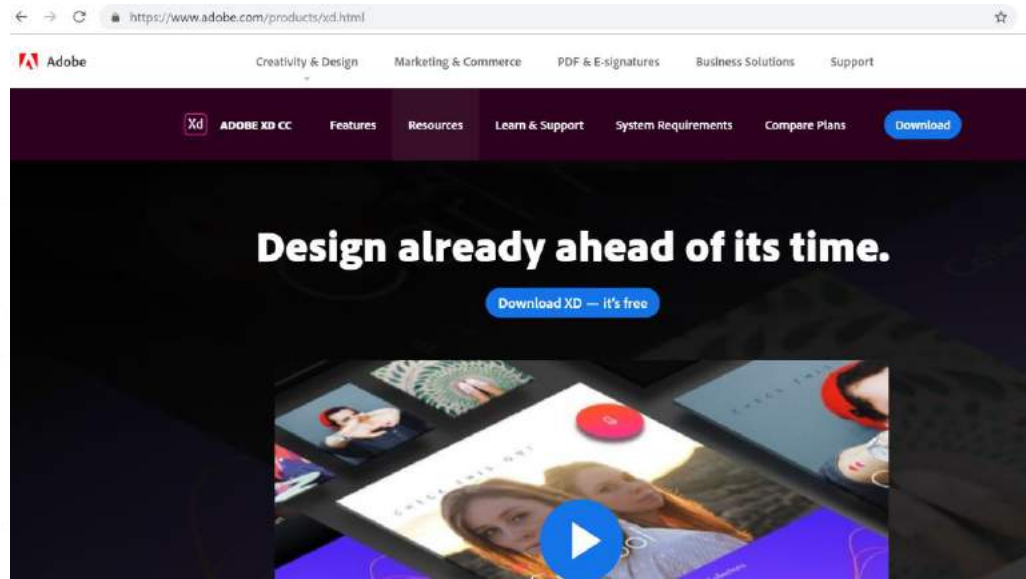
Berikan jarak yang cukup antara ikon dan teks untuk pemindaian visual yang lebih baik.





## 2. Introduction AdobeXD

# Download Adobe XD



<https://www.adobe.com/products/xd.html>



Adobe XD



# Welcome to Adobe XD

The screenshot displays the Adobe XD application interface. On the left is a sidebar menu with the following items: Home (highlighted), Add-ons, YOUR WORK, Cloud Documents, Shared with You, Manage Links..., Deleted, Your Computer..., What's New, Learn & Support, and Provide Feedback. The main workspace shows a welcome message: "Welcome to Adobe XD Let's design together". Below this is a "Begin Tutorial" button and a paragraph: "Start with our tutorial to design your first app, browse our plugins and UI Kits in the Add-ons tab, or start a new design to explore on your own." The workspace also features three mobile app design mockups: a home screen with a blue background and icons, a "Welcome to Campvibes!" screen with a "OUR BLOG" section, and a "GEAR GUIDE" screen. At the bottom, there are four options to "Start a new design": iPhone 6/7/8 (375 x 667 px), iPad (768 x 1024 px), Web 1920 (1920 x 1080 px), and Custom Size (W H).



# Welcome to Adobe XD

Design. Prototype. Share.



**iPhone 6/7/8** ▾

375 × 667 px



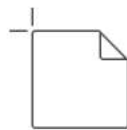
**iPad** ▾

768 × 1024 px



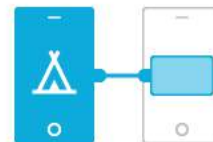
**Web 1920** ▾

1920 × 1080 px



**Custom Size**

W      H



Explore the basics.

**Begin Tutorial**





# Welcome to Adobe XD

To start, zoom in with trackpad or **Ctrl +**



## Keyboard shortcuts



Zoom with a 2-finger pinch on your trackpad or **Ctrl+/-** . To zoom in on an area, select it and use **Ctrl+3** .



Press space bar to activate the hand tool and navigate. You can also use the trackpad to pan.

## Other shortcuts

V - Select



L - Line



T - Text



P - Pen



R - Rectangle



A - Artboard



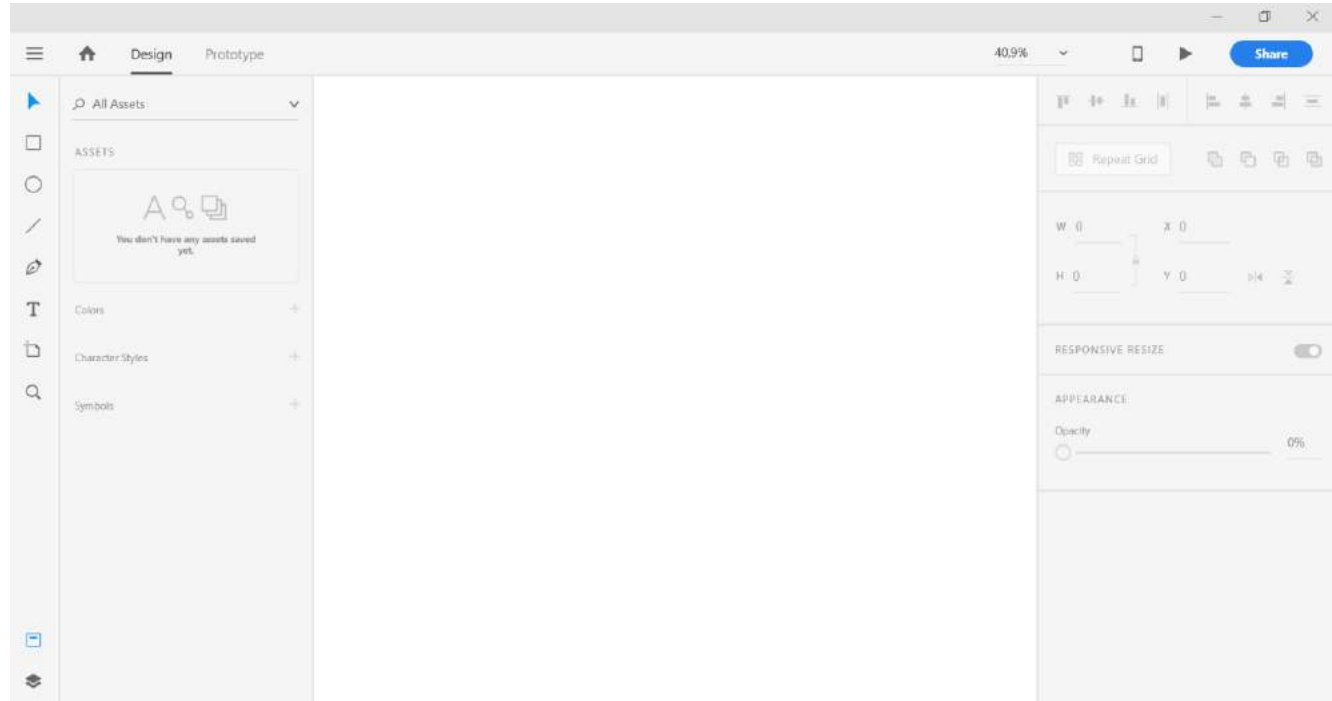
E - Ellipse



# Tampilan Awal Dari Adobe XD

Pilih Tab **Prototype**  
untuk membuat  
Page Aplikasi :

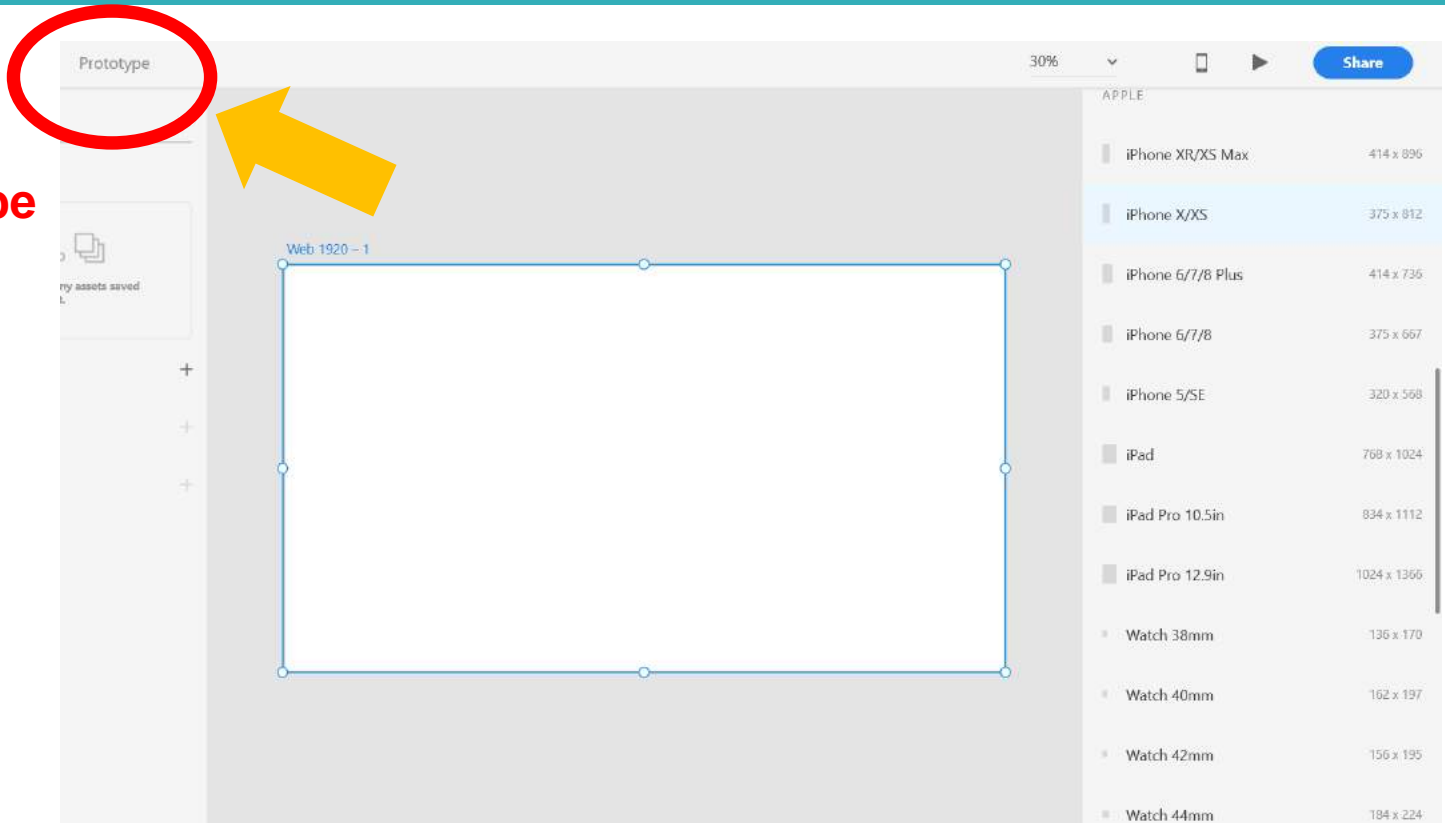
- Android
- Iphone
- Website



# Tampilan Awal Dari Adobe XD

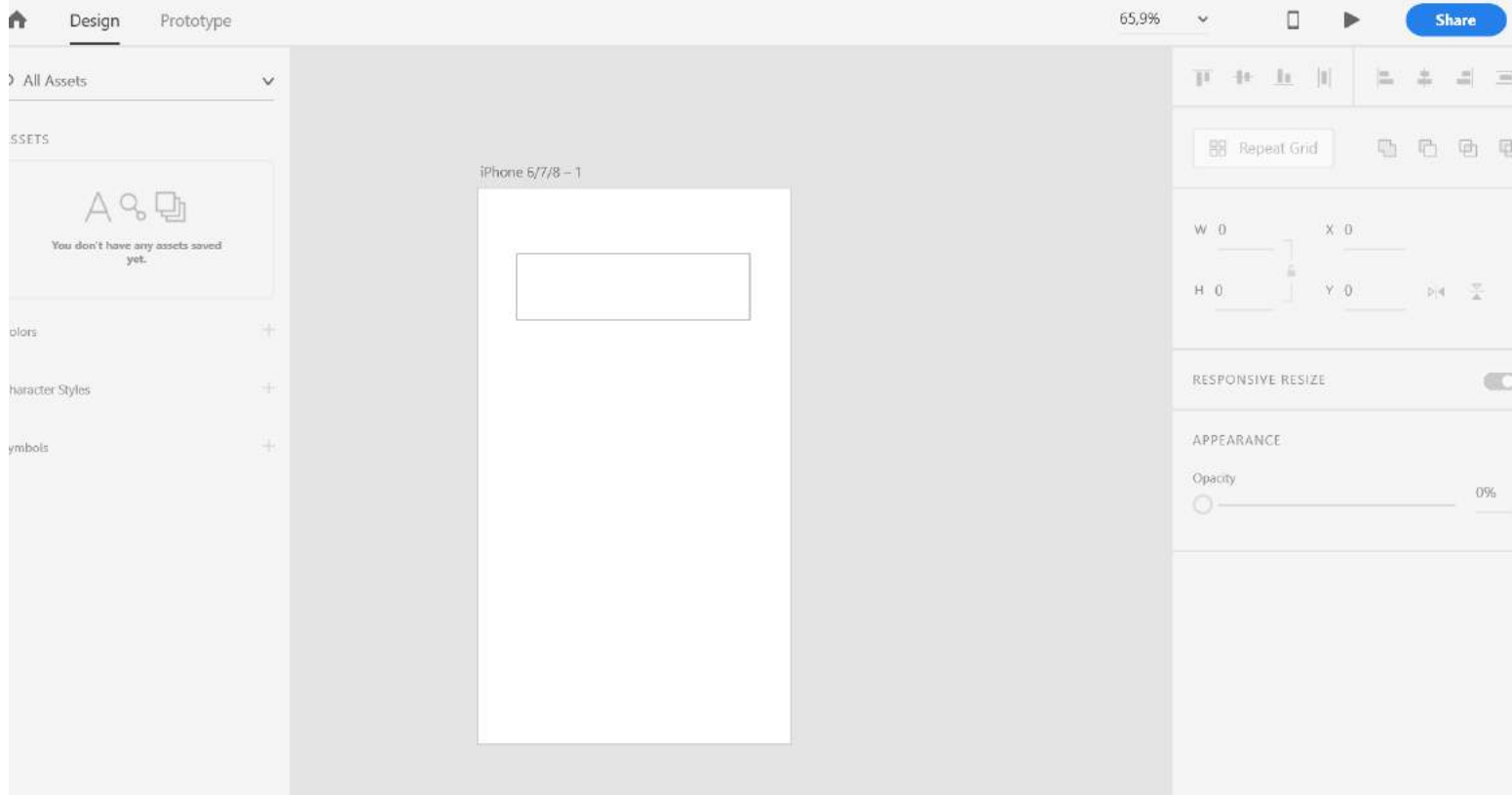
Pilih Tab **Prototype**  
untuk membuat  
Page Aplikasi :

- Android
- Iphone
- Website



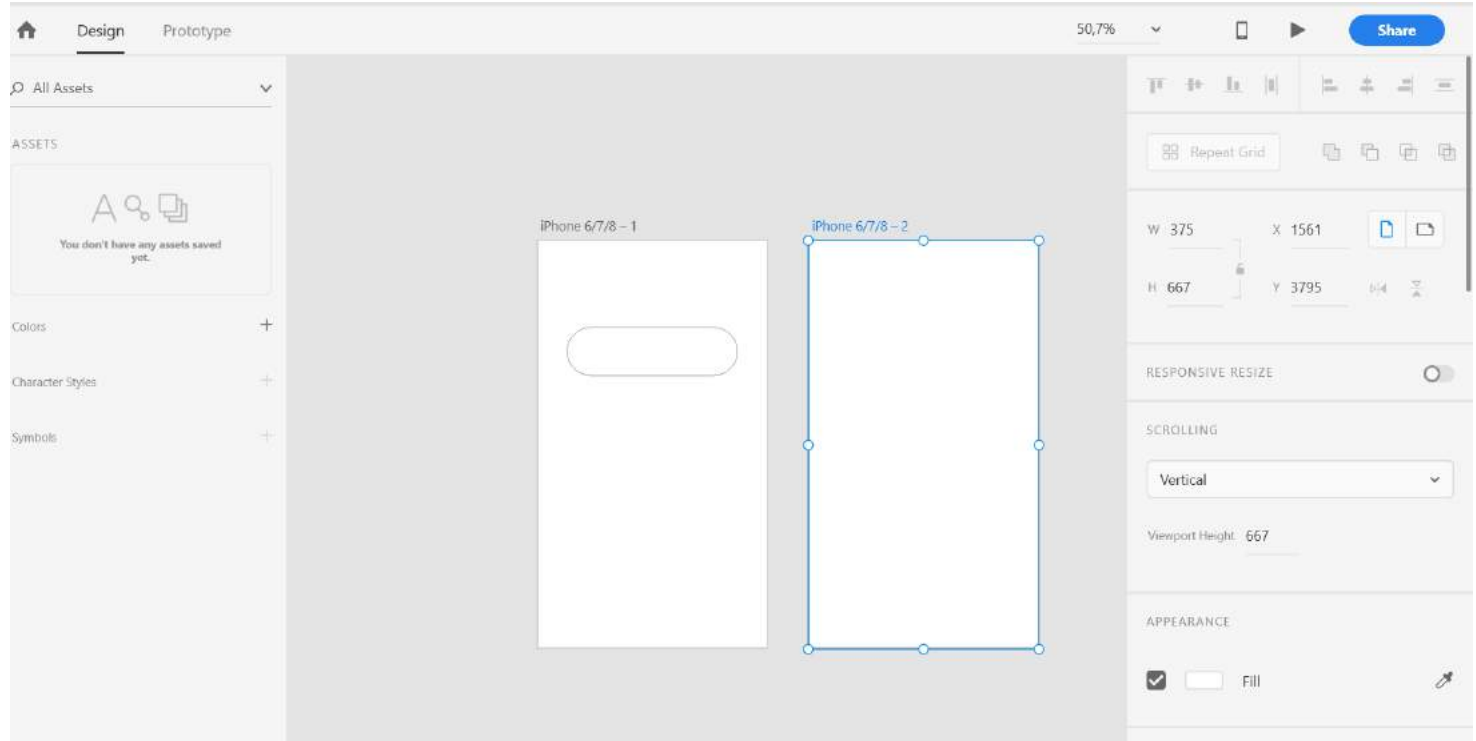
# Tampilan Awal Dari Iphone 6

Pilih Iphone 6



# Tampilan Awal Dari Iphone 6

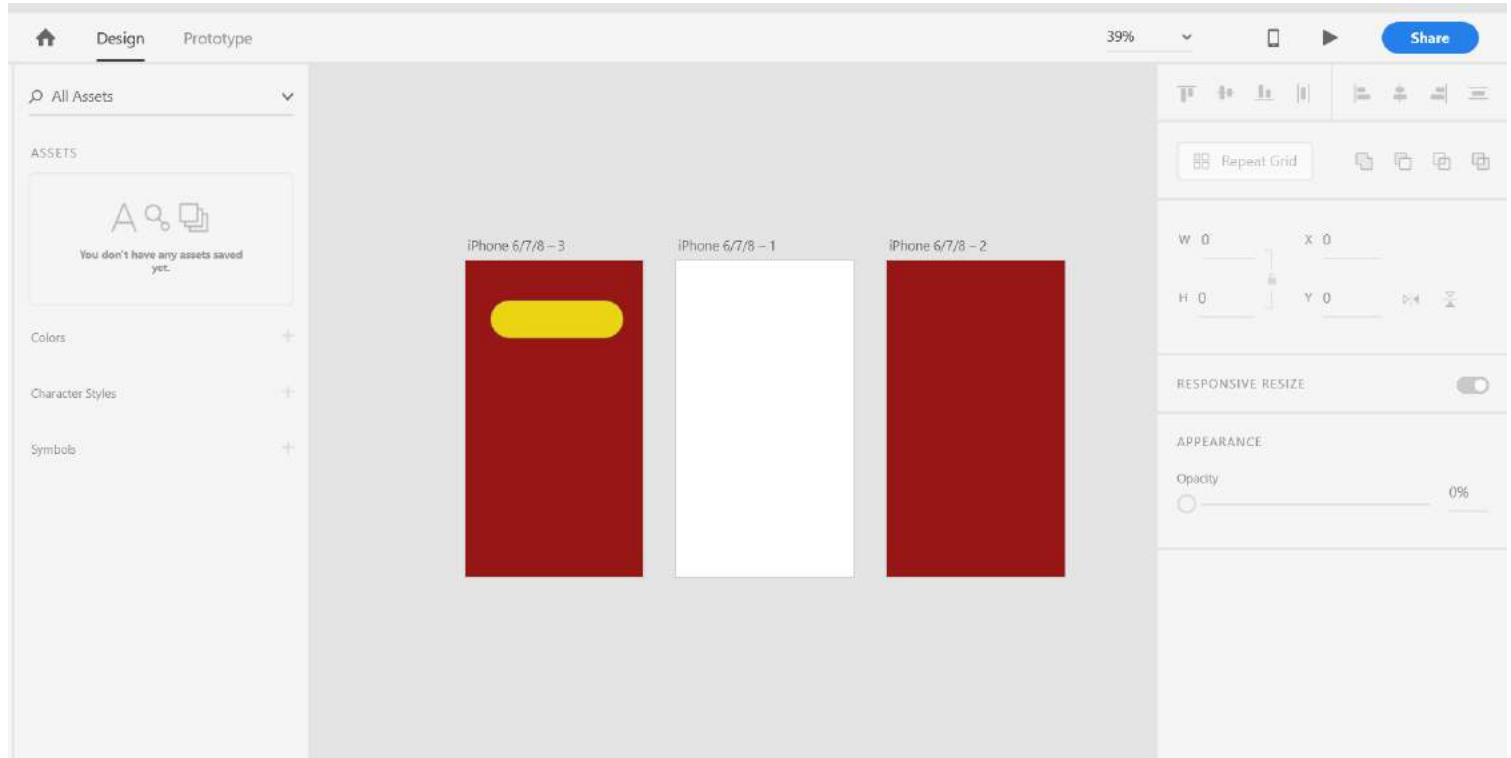
**Pilih  
Multiple  
Iphone 6**



# Desain Page Yang sudah dipilih

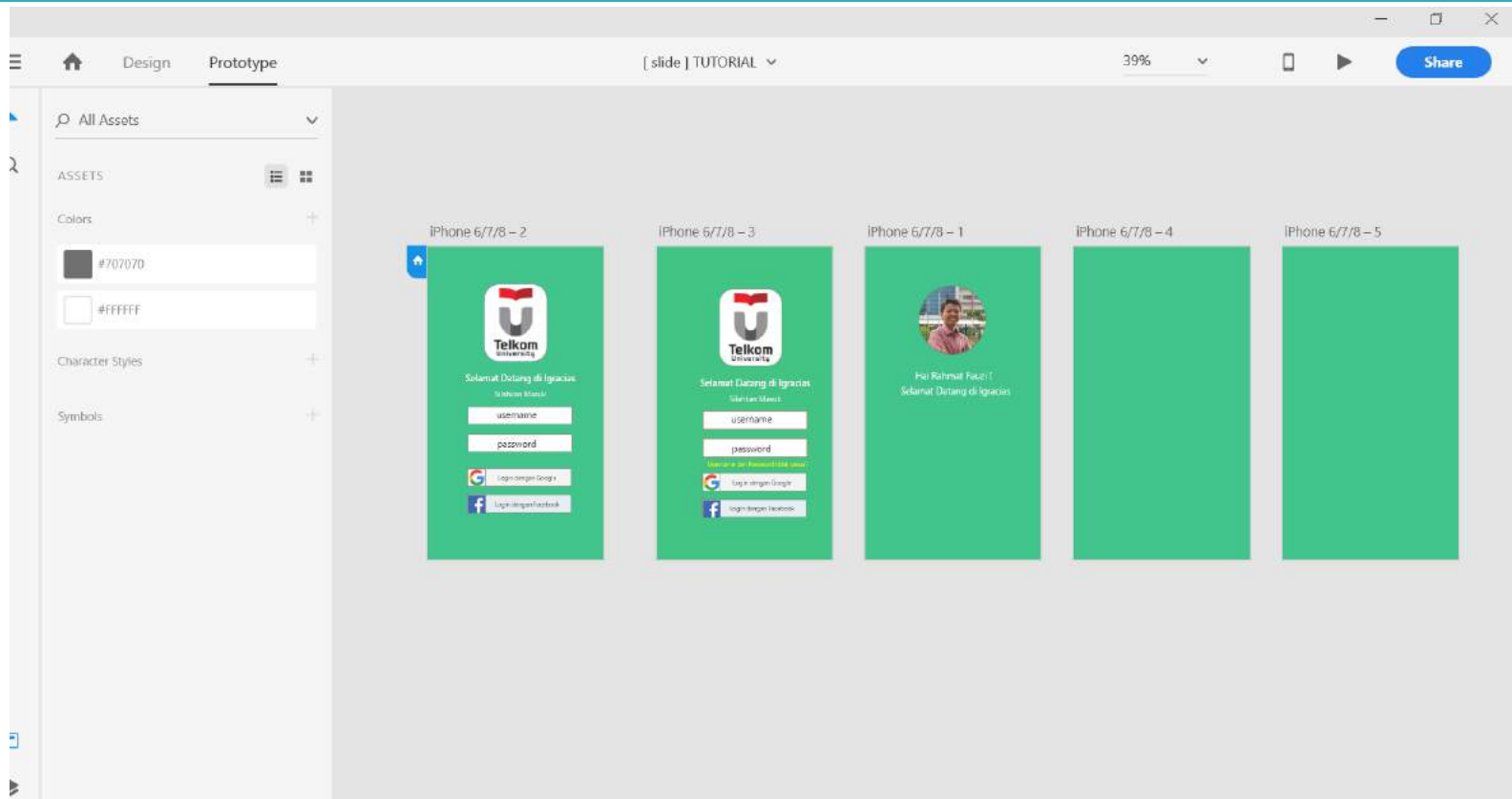
**Silahkan  
Page nya  
Diberi warna**

**(warna bebas)**

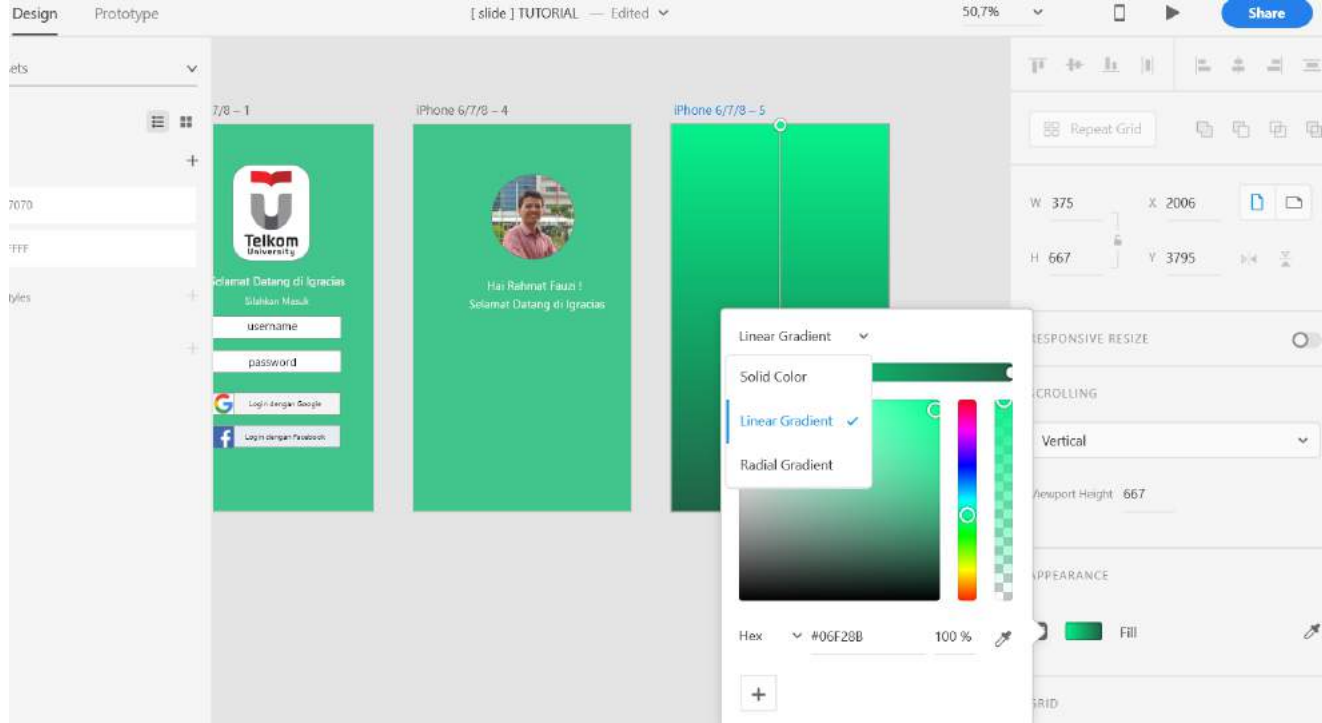


# Membuat Multipage

**Silahkan  
Membuat  
Beberapa  
Page**



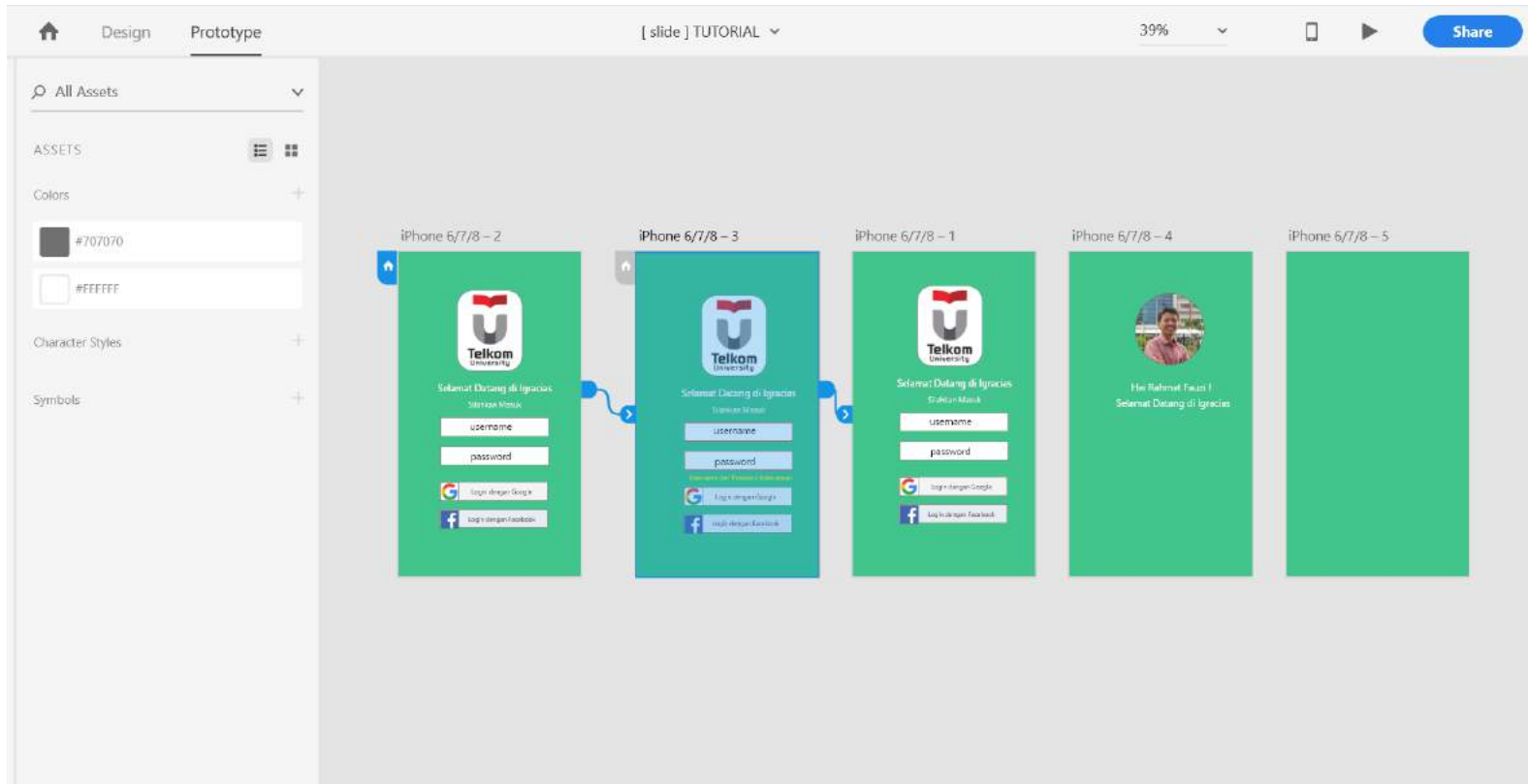
# Mendesain dengan Linear Gradient Colour





# Menyambungkan Antar Page

Silahkan  
Membuat  
Link Antar  
Page



# Tampilan Awal Dari Iphone 6

**Jika Dijalankan / di-Run Akan  
Menampilkan Page Seperti Ini**

**Cukup Mudah bukan 😊**



# Adobe XD

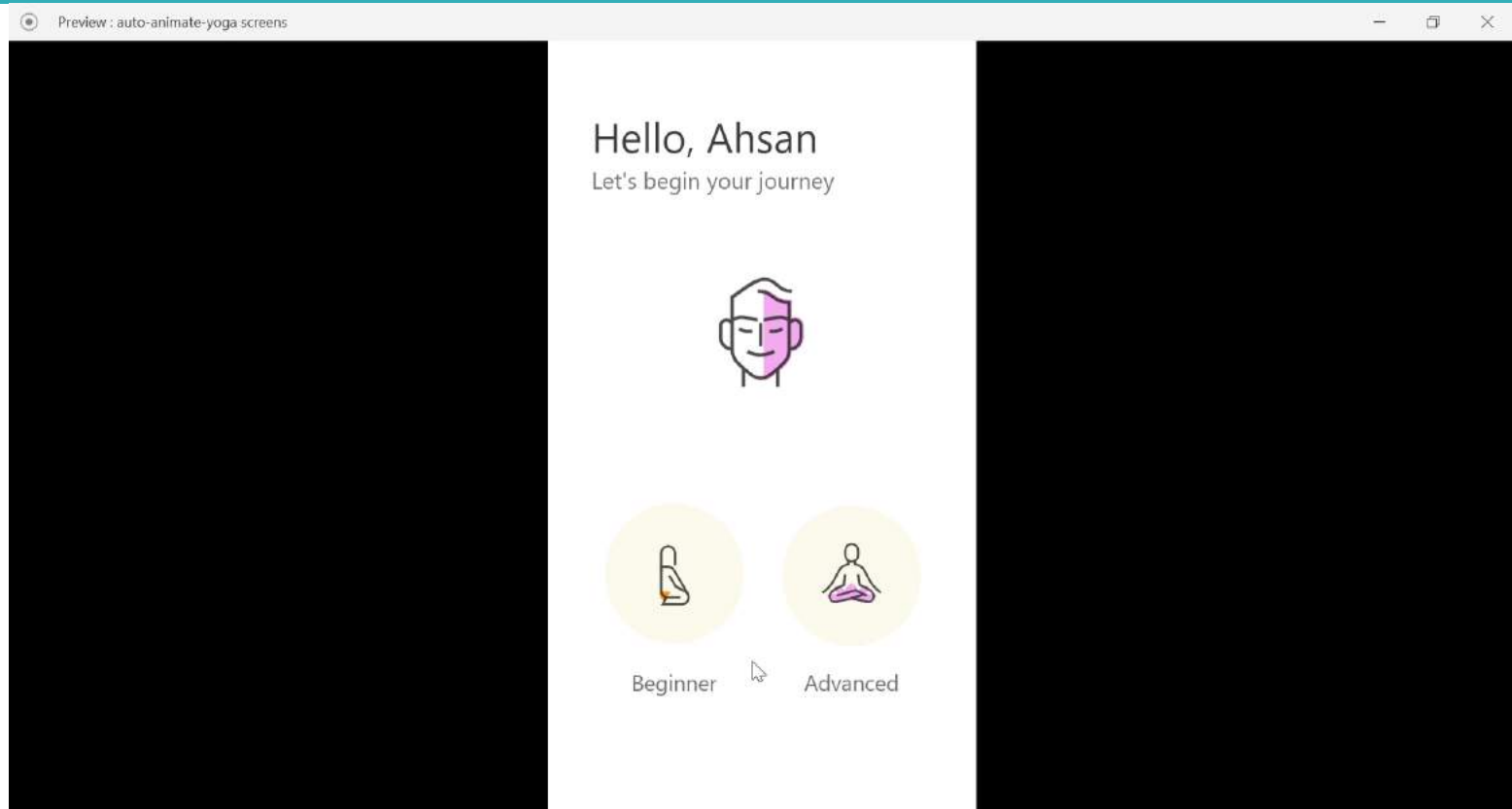
**Lanjutkan beberapa desain pada beberapa Artboard**

**Selamat Berkreasi !**

# Adobe XD

**Beberapa Trik tambahan dalam Adobe XD**

# Membuat Auto animated



# Trik Membuat Auto animated

iPhone 6/7/8 – 1

Hello, Ahsan

Let's begin your journey



Beginner



Advanced

iPhone 6/7/8 – 2

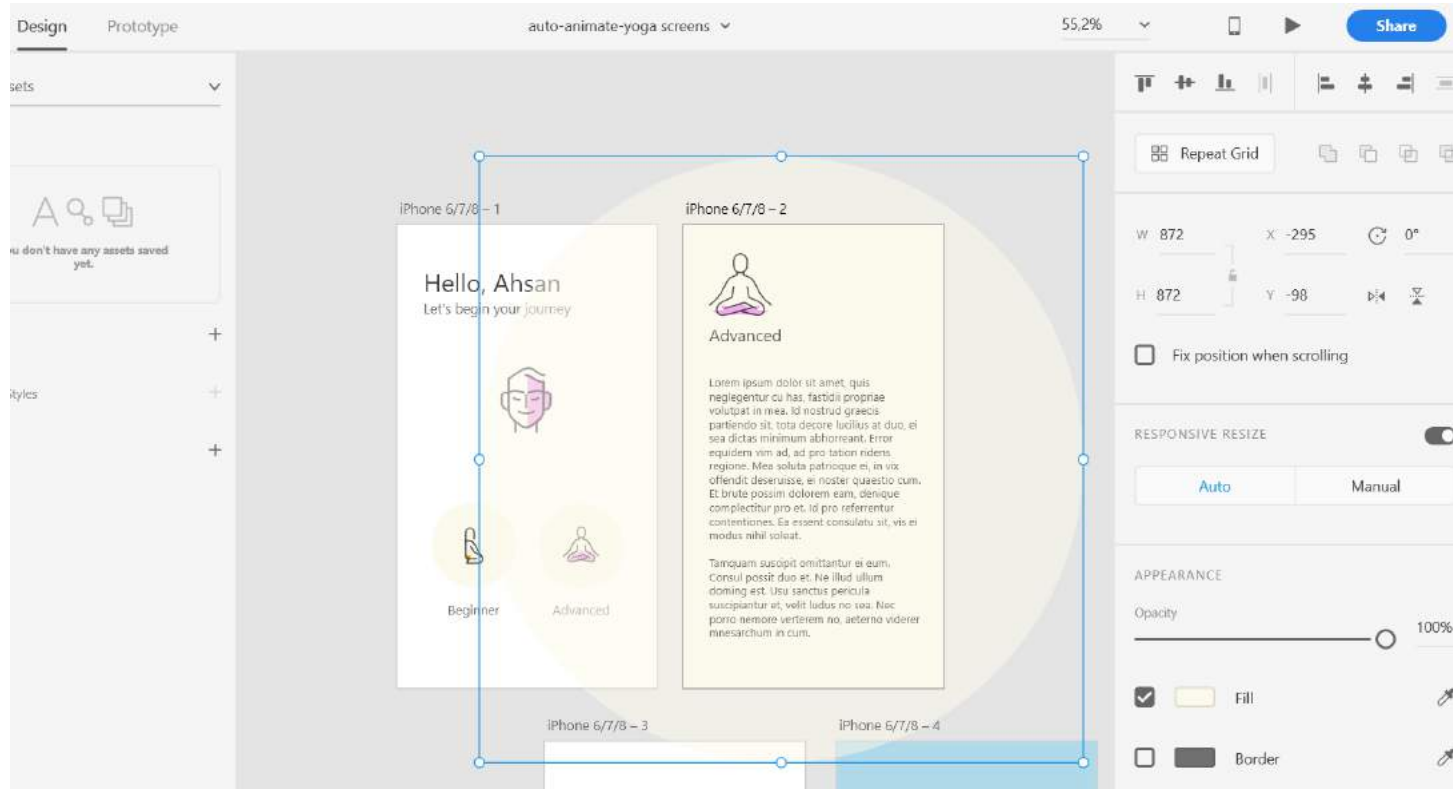


Advanced

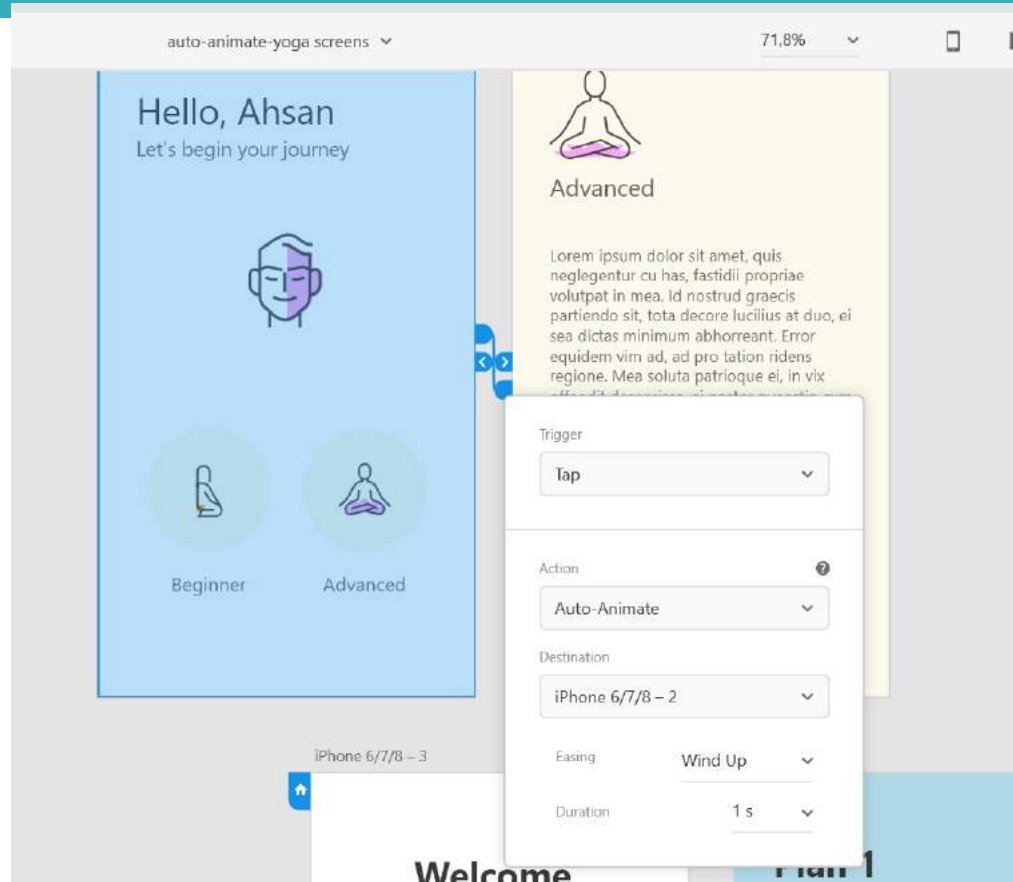
Lorem ipsum dolor sit amet, quis neglegentur cu has, fastidii propriae voluptat in mea. Id nostrud graecis partiendo sit, tota decore lucilius at duo, ei sea dictas minimum abhorreant. Error equidem vim ad, ad pro tation ridens regione. Mea soluta patrioque ei, in vix offendit deseruisse, ei noster quaestio cum. Et brute possim dolorem eam, denique complectitur pro et. Id pro referrentur contentiones. Ea essent consulatu sit, vis ei modus nihil solet.

Tamquam suscipit omittantur ei eum. Consul possit duo et. Ne illud ullum doming est. Usu sanctus pericula suscipiantur et, velit ludus no sea. Nec porro nemore verterem no, aeterno viderer mnesarchum in cum.

# Membuat Auto animated



# Membuat Auto animated





# Membuat Auto animated

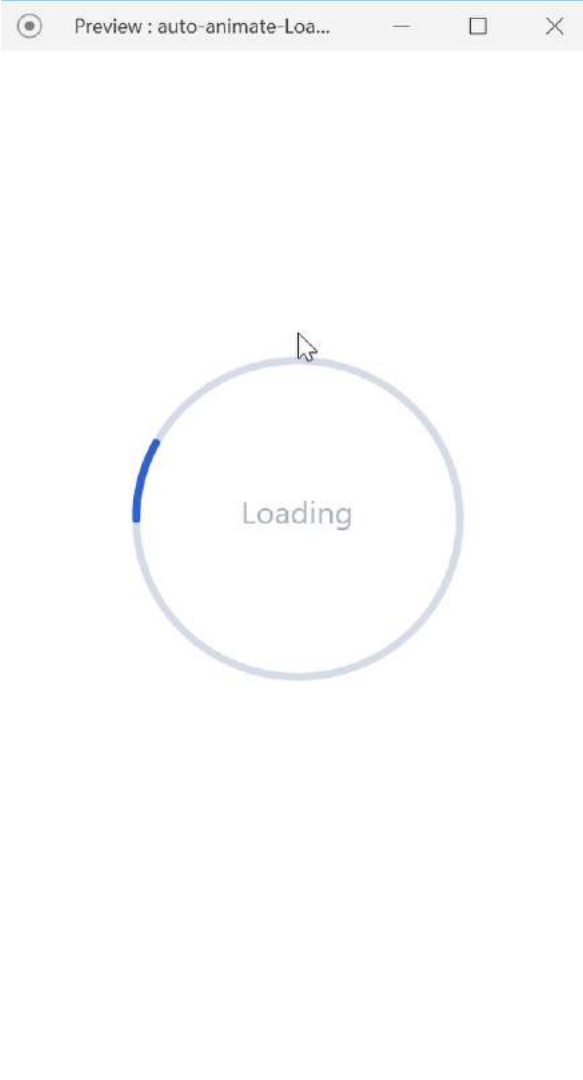
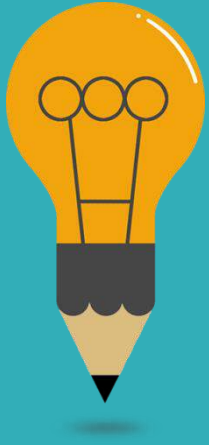
The image shows a mobile application interface with a configuration panel overlaid on top. The background interface includes a greeting "Hello, Ahsan" and "Let's begin your journey", a profile icon, and two buttons labeled "Beginner" and "Advanced". The configuration panel is titled "Trigger" and "Action" and includes the following settings:

- Trigger: Tap
- Action: Auto-Animate
- Destination: iPhone 6/7/8 - 1
- Easing: Wind Up
- Duration: 1 s

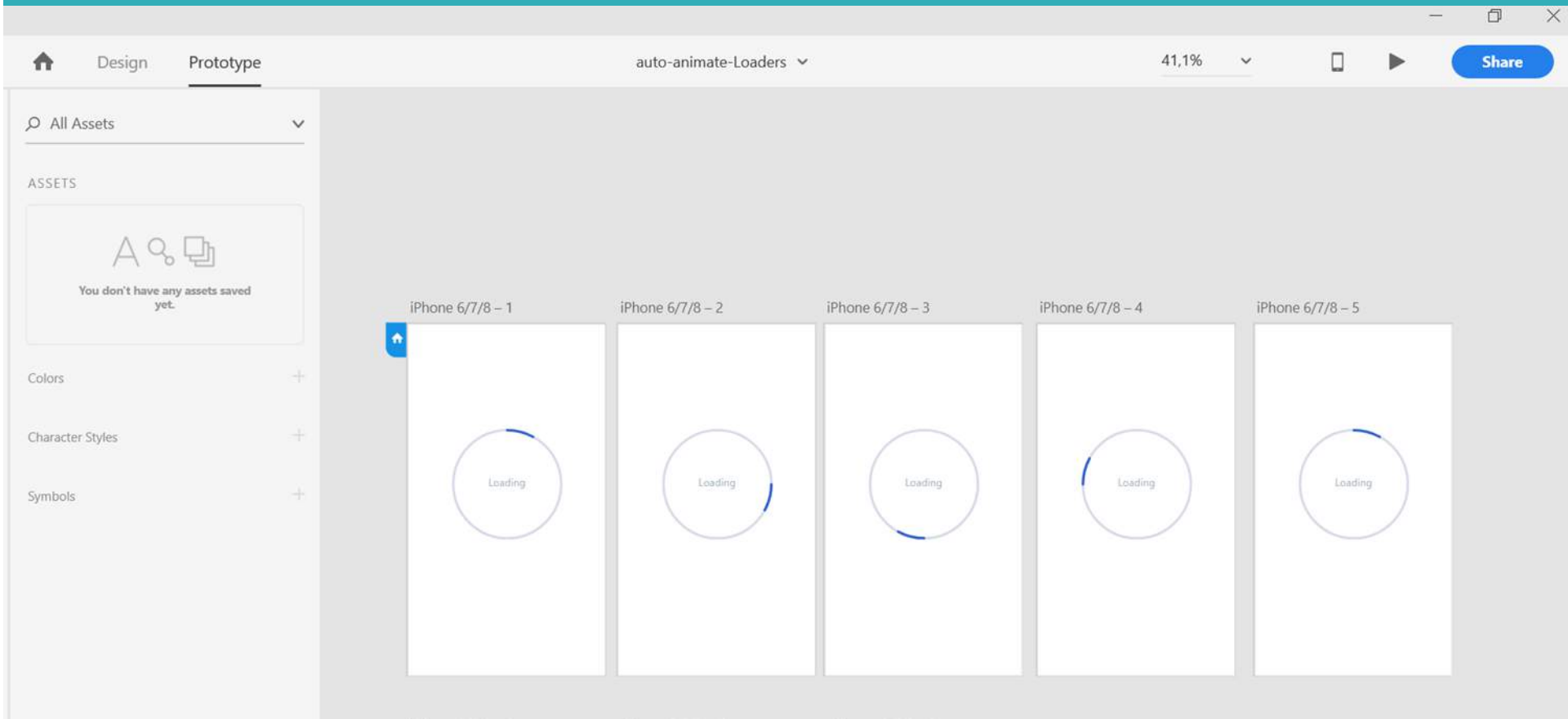
At the bottom of the screen, the text "iPhone 6/7/8 - 3" is visible.

# Design Principles

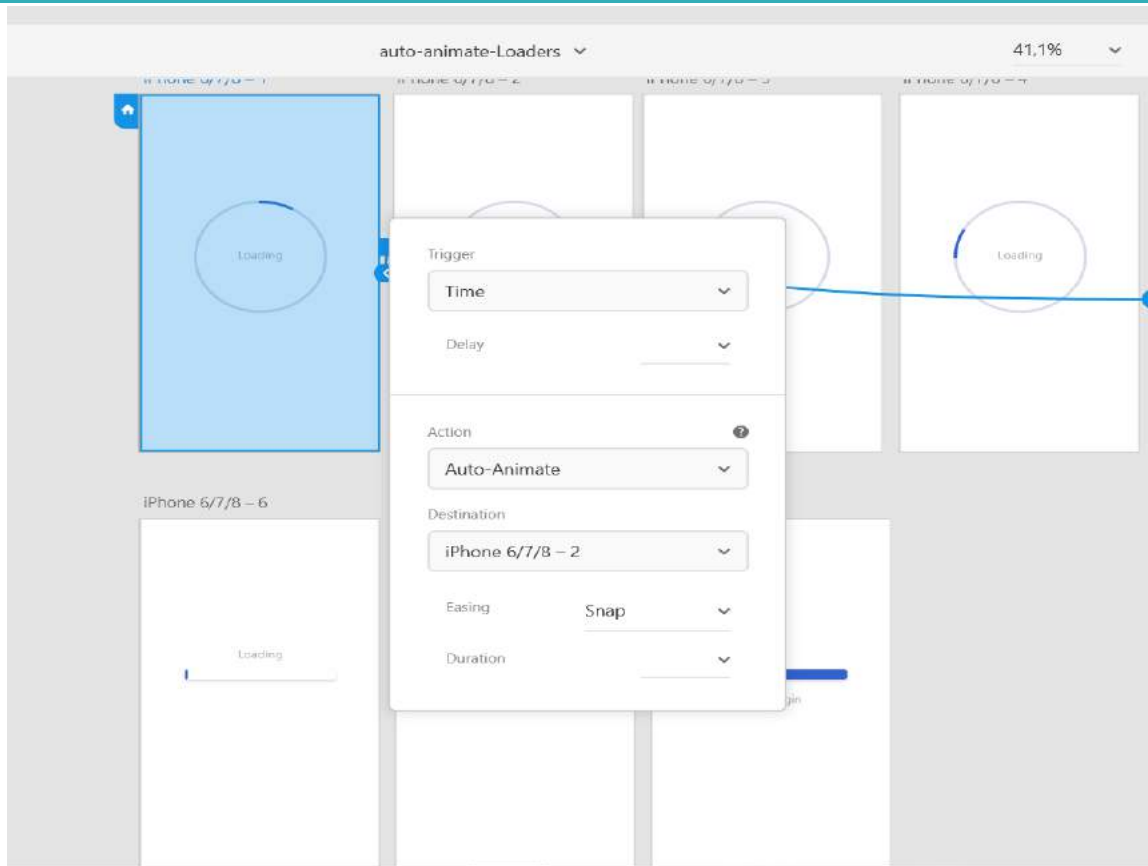
## Membuat Auto animated



# Trik Membuat Auto animated

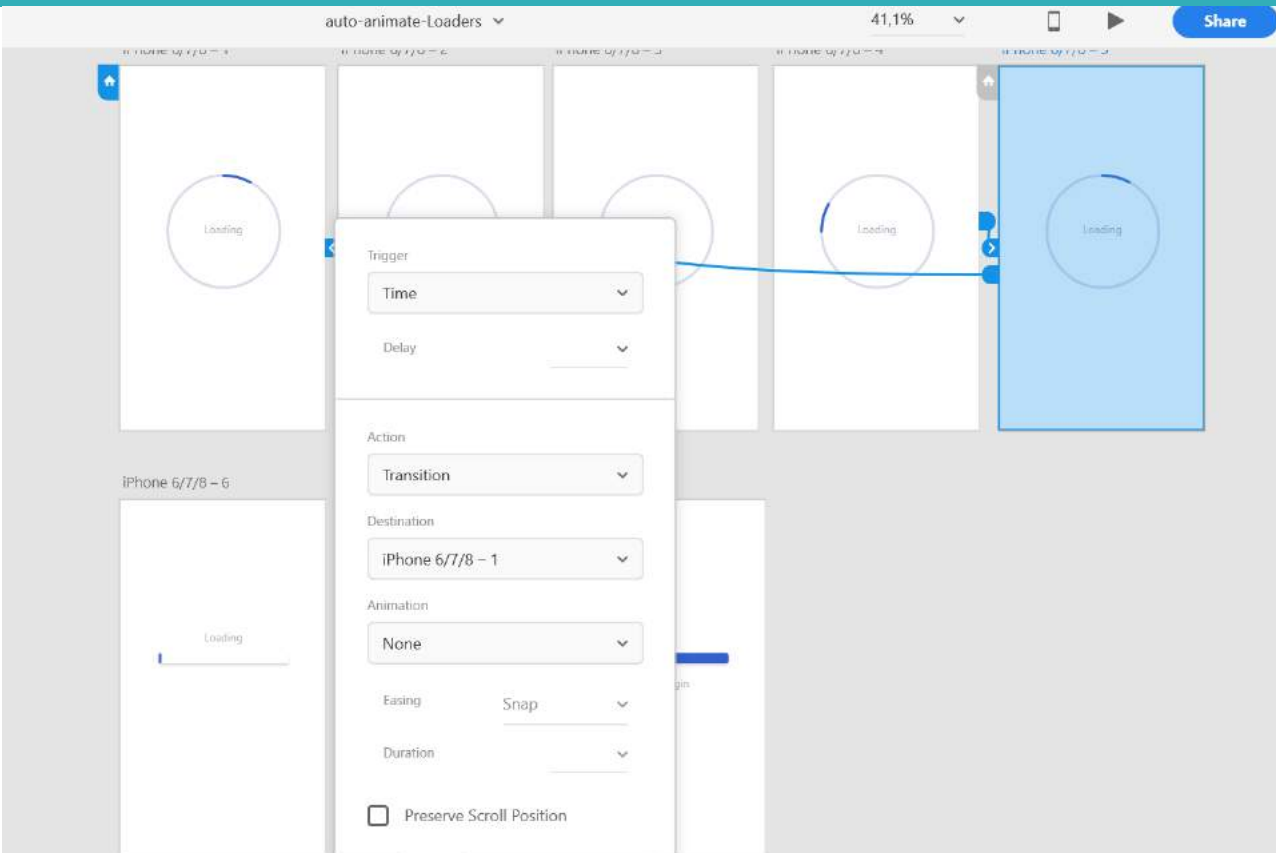


# Membuat Auto animated



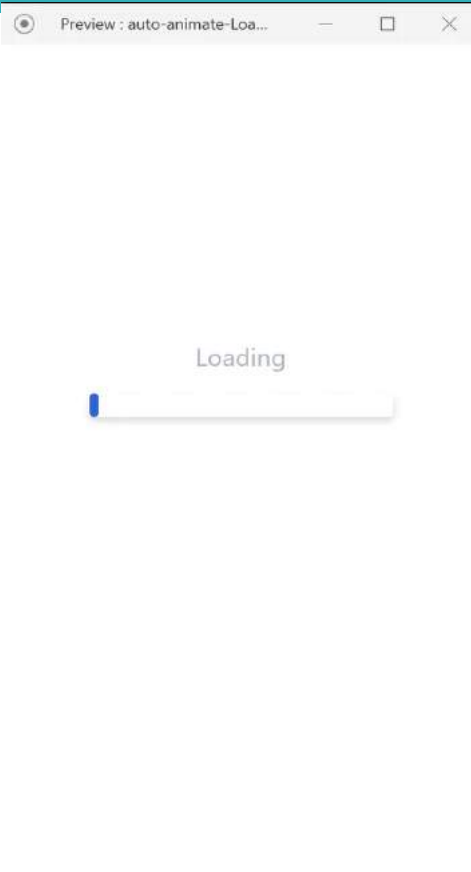
**Sambungkan antar  
artboard**

# Membuat Auto animated

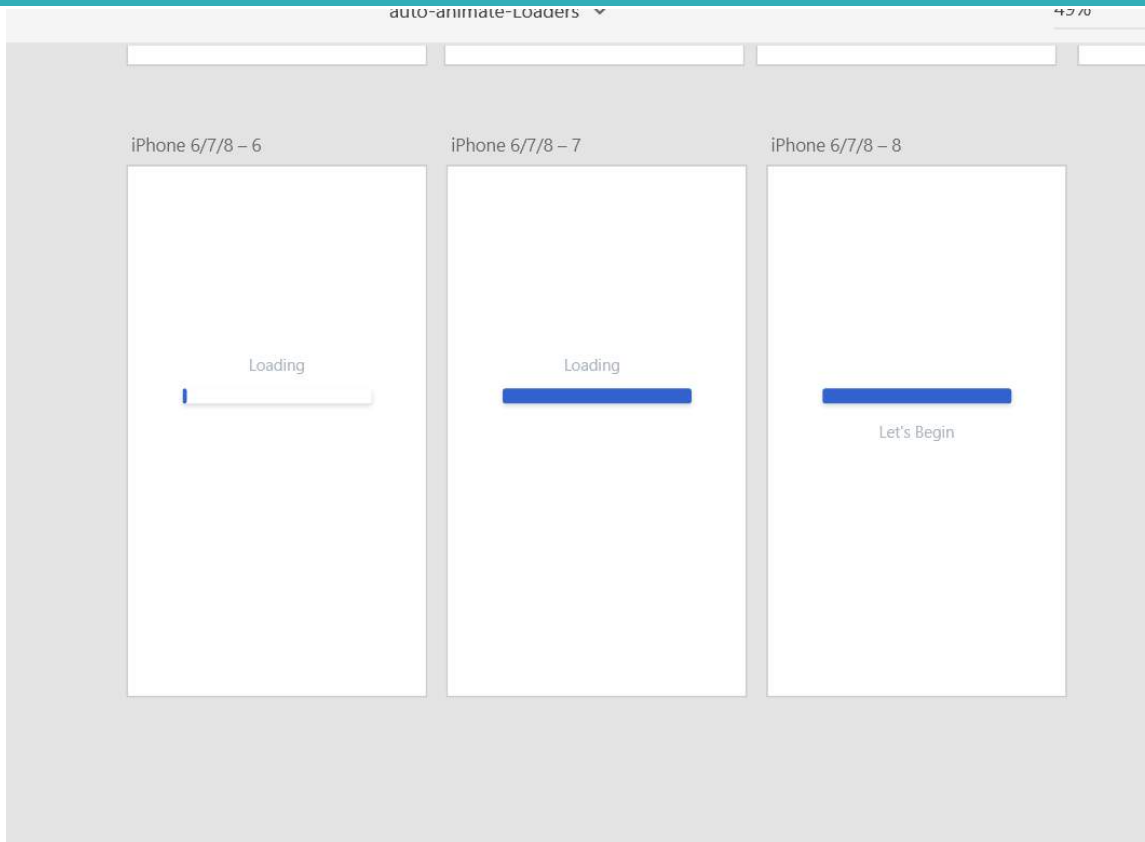


**Artboard terakhir  
dihubungkan  
dengan artboard pertama**

# Membuat Auto animated ke 2

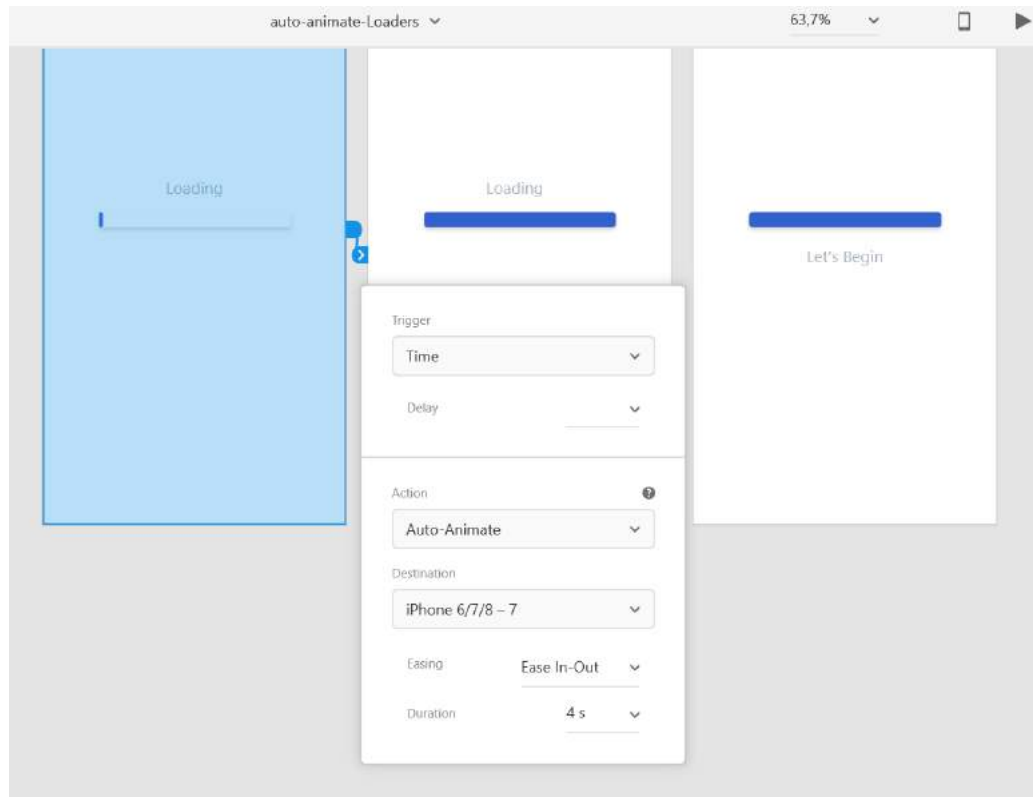


# Membuat Auto animated ke 2



**Siapkan 3 Artboard  
seperti gambar  
di samping**

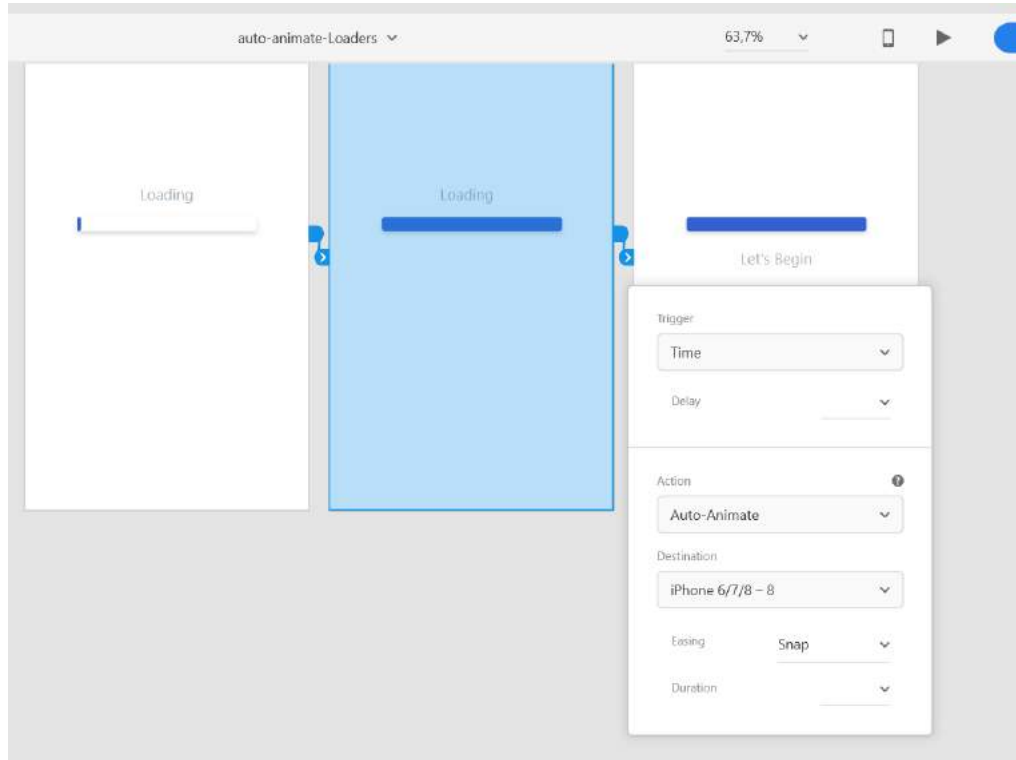
# Membuat Auto animated ke 2



**Antara artboard 1 dan 2  
Gunakan transisi time  
Seperti gambar di  
samping**



# Membuat Auto animated ke 2

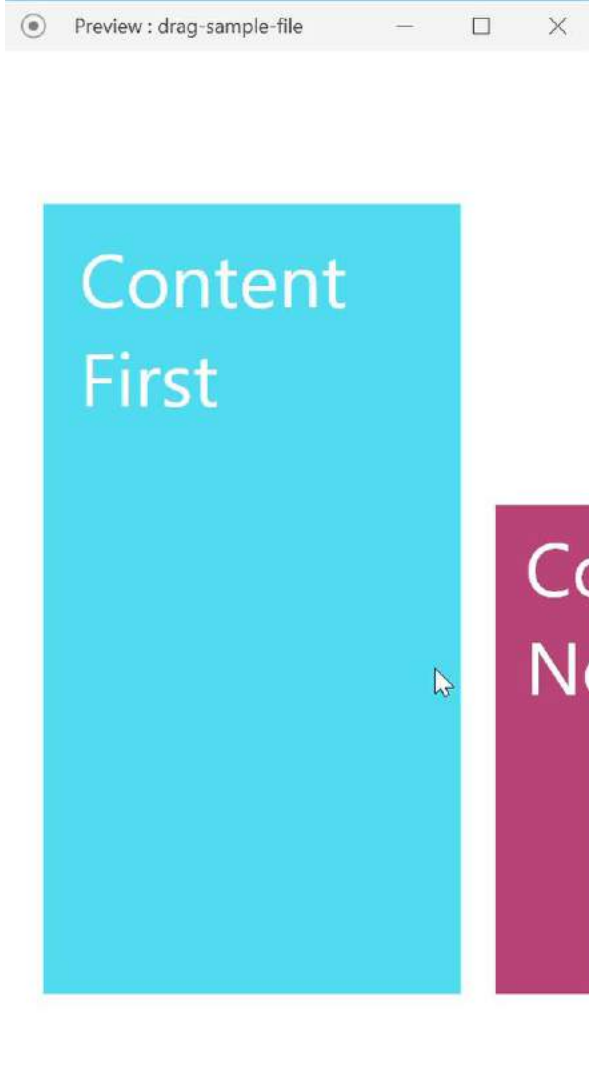
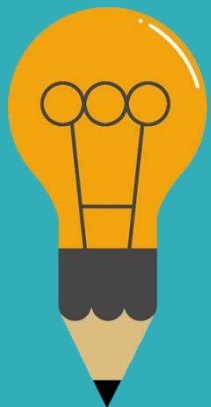


**Antara artboard 2 dan 3  
Gunakan transisi time  
Seperti gambar di  
Samping.**

**Selesai**

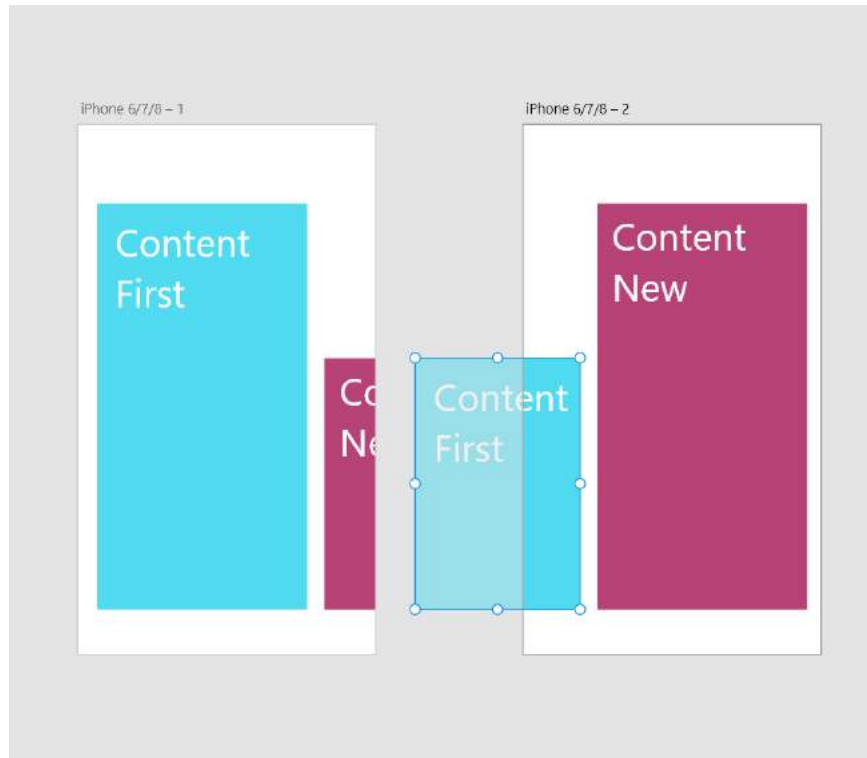
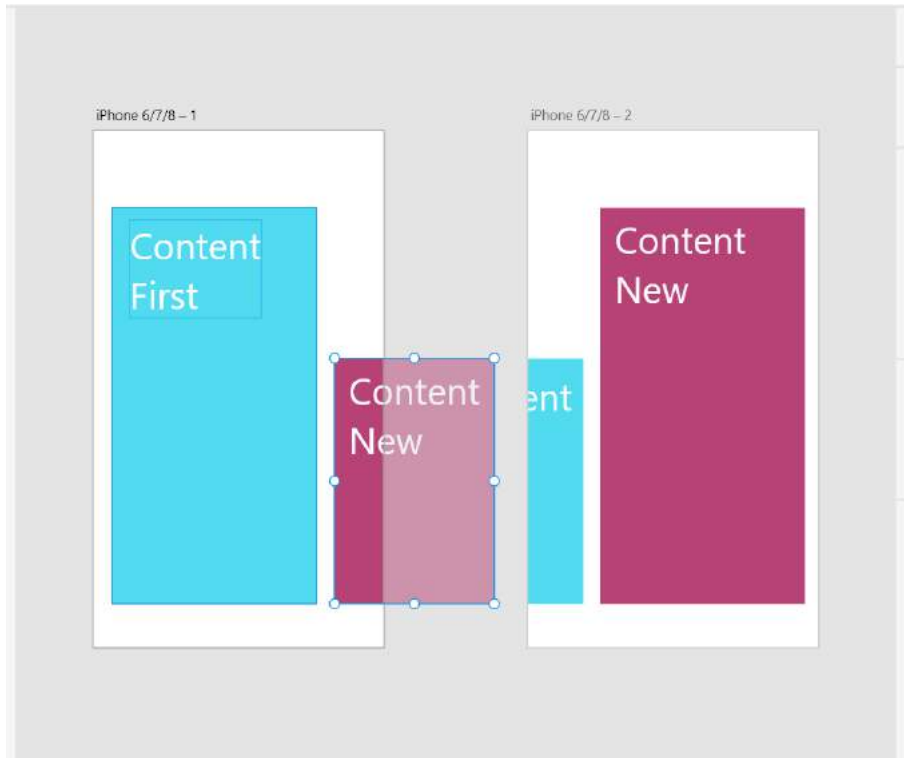
# Design Principles

## Membuat Animasi Drag

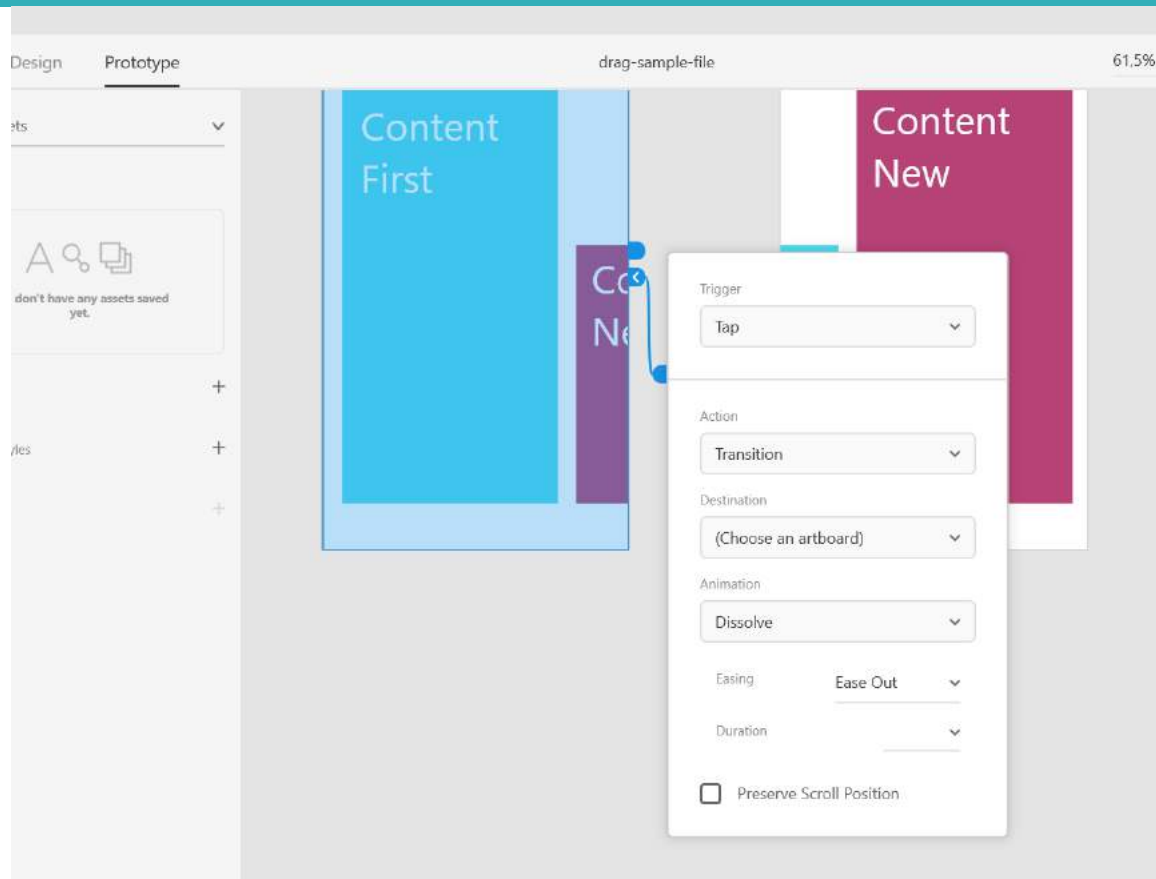


# Membuat Animasi Drag

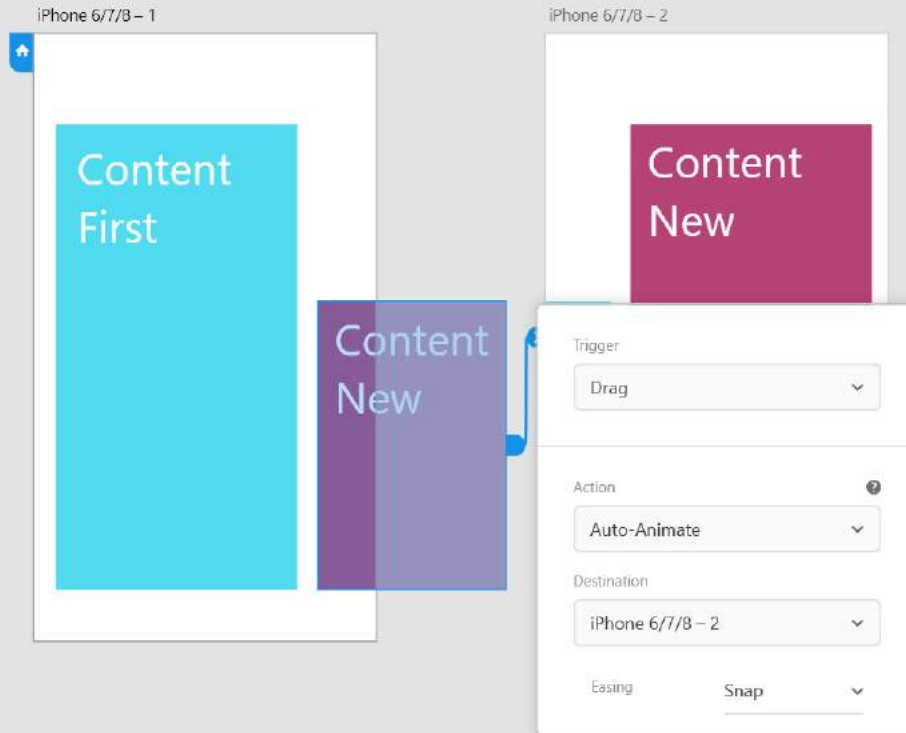
Siapkan 4 blok



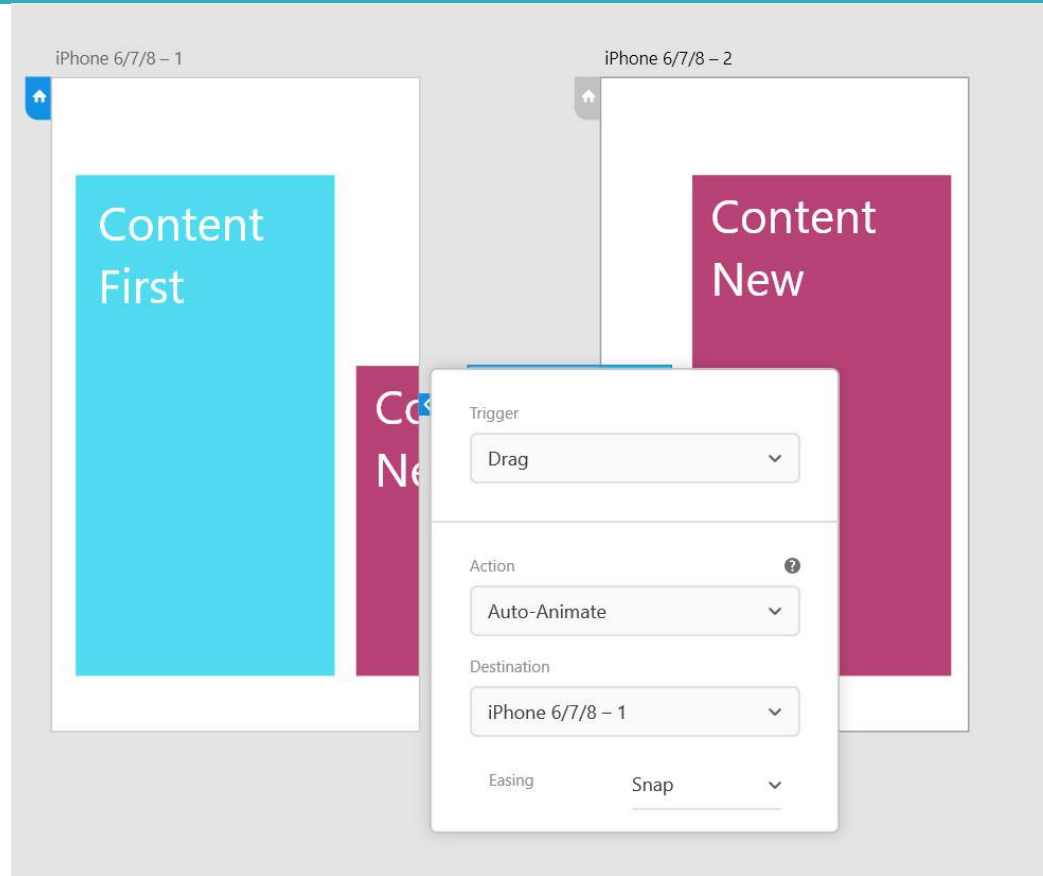
# Membuat Animasi Drag



# Membuat Animasi Drag

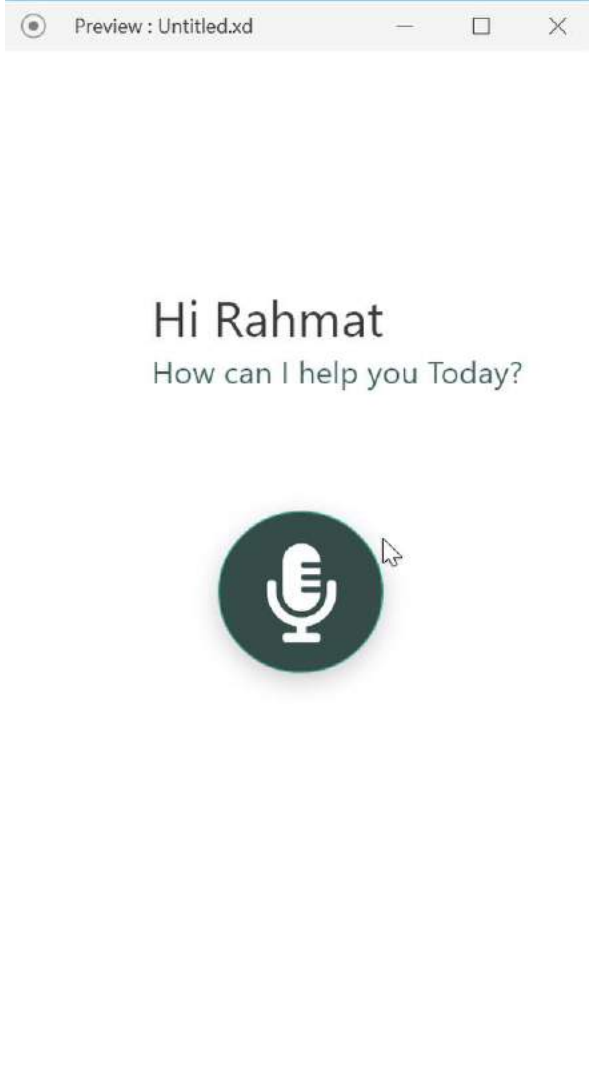
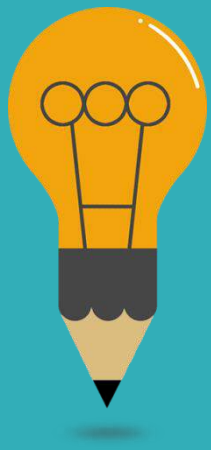


# Membuat Animasi Drag



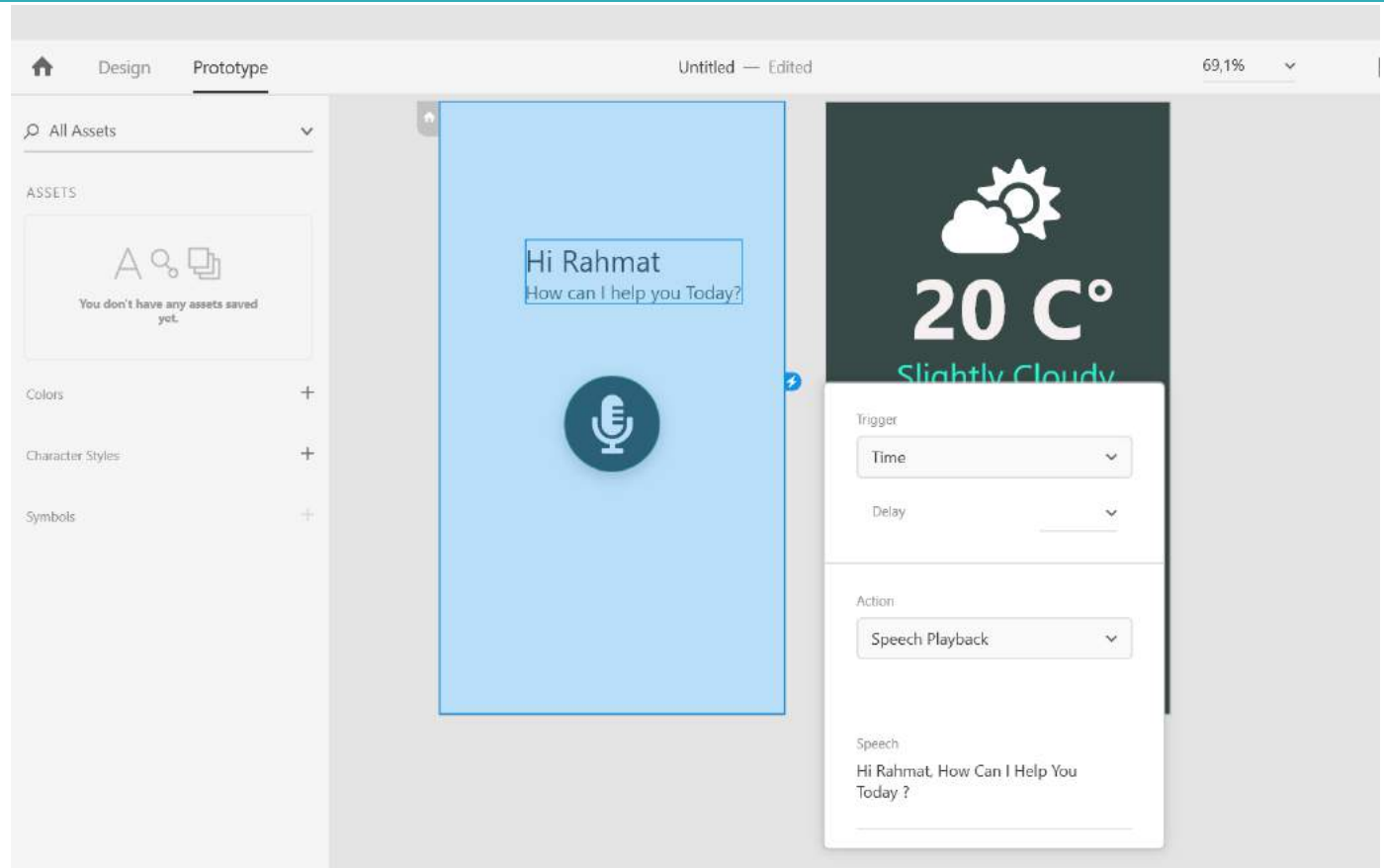
# Design Principles

## Membuat Animasi Voice Command



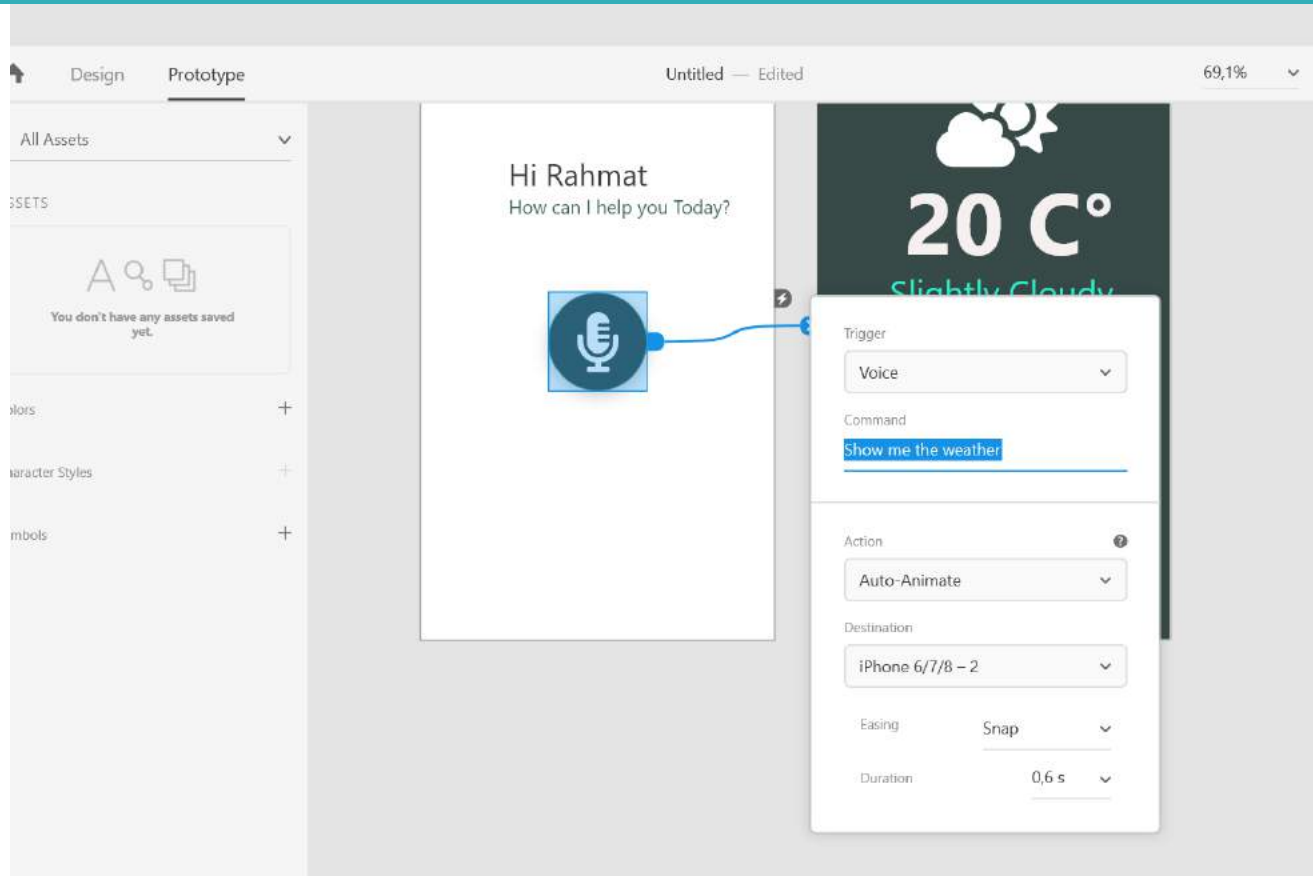
# Membuat Voice Command

**Pastikan  
Internet turn on.**





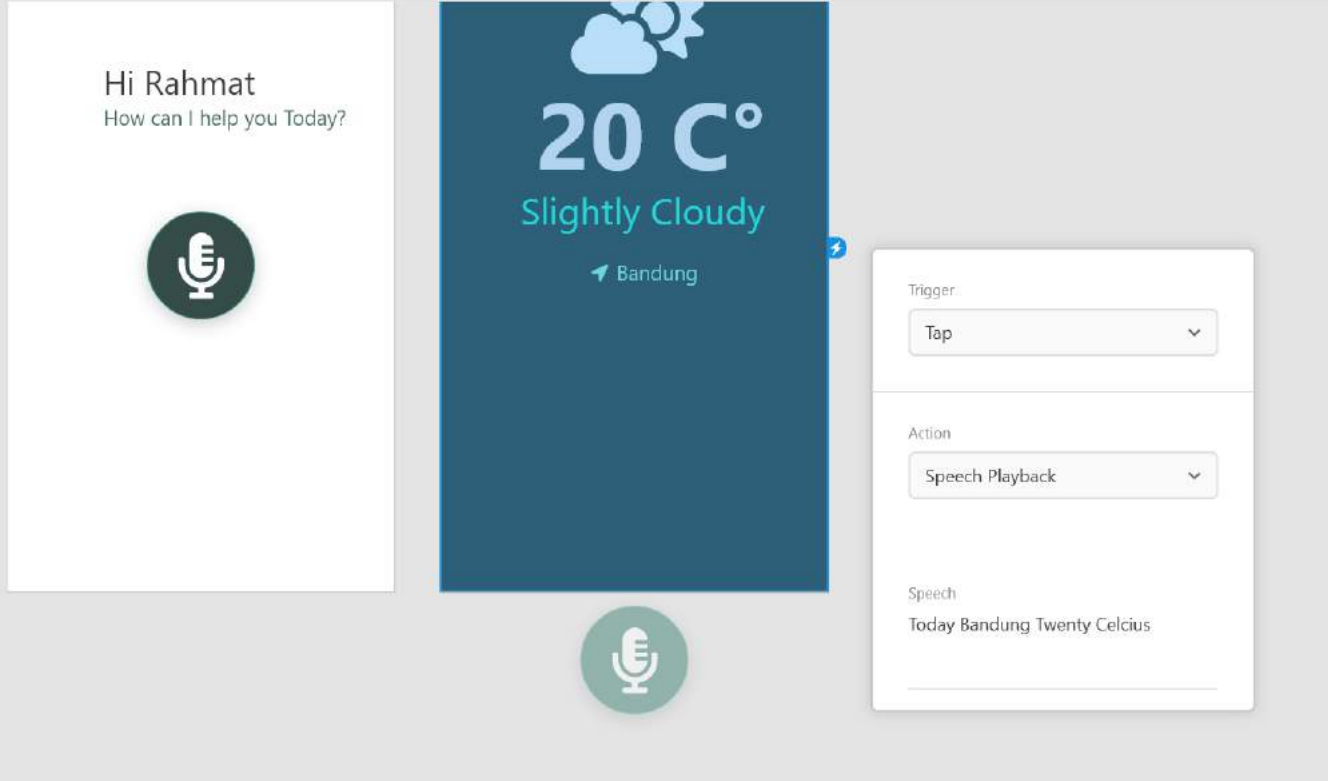


# Membuat Voice Command



# Membuat Voice Command

voice command rahmat fauzi ▾ 69,1% ▾   [Share](#)



The screenshot displays a mobile application interface for voice commands. On the left, a white card contains the text "Hi Rahmat" and "How can I help you Today?" with a microphone icon. The center features a dark blue weather widget for Bandung, showing "20 C° Slightly Cloudy". On the right, a configuration panel is open, showing a "Trigger" dropdown set to "Tap" and an "Action" dropdown set to "Speech Playback". Below the action dropdown, the "Speech" field contains the text "Today Bandung Twenty Celcius". A microphone icon is also visible at the bottom center of the screen.

Hi Rahmat  
How can I help you Today?

20 C°  
Slightly Cloudy  
Bandung

Trigger: Tap ▾

Action: Speech Playback ▾

Speech: Today Bandung Twenty Celcius

# Latihan

Dengan menggunakan perubahan transisi, silahkan dicoba

1. **Loading time** : Driver Go-Jek ketika penumpang menunggu transaksi
2. Roda Spin **Go-Point**.



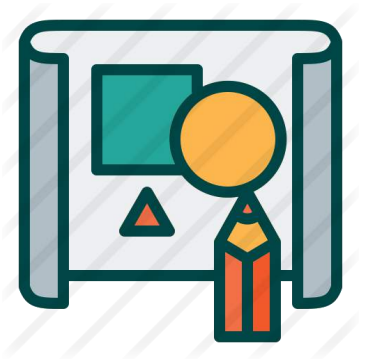
### **3. Kategori dalam Aplikasi**



- 01** Welcoming Page / Splash Screen
- 02** Register Page
- 03** Login & Log Out Page
- 04** Dashboard Page
- 05** Profile Page
- 06** About



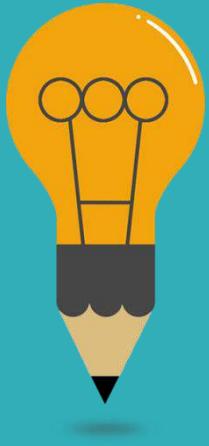
- 07** Activity Page
- 08** Notification
- 09** Loading Page
- 10** Contact Us
- 11** Feedback
- 12** Searching



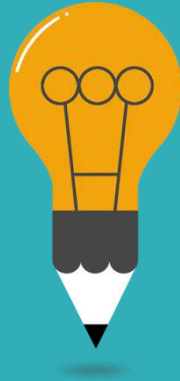
- 13** Confirmation
- 14** News / Blog
- 15** History Of Transaction
- 16** Sign Of Error / Constraints
- 17** Setting
- 18** Dan Lain - lain

Bagian lebih detail Item Kategori yang tercantum dalam sebuah aplikasi ada di link berikut :

1. <https://pttrns.com/>
2. <https://www.gookkis.com/referensi-ui-dan-ux-design-aplikasi-android/>







## 4. Evaluasi Desain UI / UX



## Pokok Bahasan



Banyak kakas yang digunakan untuk mengevaluasi UI/UX,  
Diantaranya :

1

Prinsip Desain ( Pembahasan Minggu ke 5)

2

Heuristic\_Evaluation\_Checklist ( Dari Xerox Corporation )

3

<https://uxchecklist.github.io/>

# Final Projek

- Membuat Mock up berkelompok Aplikasi berbasis **website dan Mobile**.

**( silahkan membuat mock up lebih kreatif dan inovatif )**

- Menguji aplikasi tersebut ke 5 stakeholder yang terlibat di aplikasi ( Seperti Proses Usability Testing).
- Stakeholder yang diwawancarai sebagai partisipan minimal 5 dengan rincian 2 ( mahasiswa telkom ),  
3 ( warga setempat )

Membuat laporan di kumpulkan di minggu ke 16 (6-7 mei 2019) perkuliahan format seperti contoh di blog

Susunannya :

1. Pendahuluan,
2. Dasar teori,
3. Hasil Screenshoot Mock Up,
4. Hasil Evaluasi Testing MockUp oleh 5 Stakeholder participant,
5. kesimpulan,
6. lampiran berupa transkrip wawancara dengan stakeholder

# Final Projek

**Presentasi final Projek Mock Up Maksimal** tanggal 6-7 mei 2019 Membuat PPT beserta bukti Video Rekaman Testing seperti usability testing. ( **Sebelum tanggal tersebut dipersilahkan, lebih cepat lebih baik** 😊 )

Laporan akhir, PPT presentasi dan video diupload ke youtube kemudian dikirim ke email saya dengan subjek  
NAMA KELAS\_NAMA ANGGOTA KELOMPOK\_TUGASFINALPROJEK

Membawa Hardcopy Laporan Akhir saat Presentasi



Thank you