



# Application Design Document

Desain Dokumen Aplikasi





# Application Design Document

Desain Dokumen Aplikasi

**Copyright © 2025**

**Diteliti oleh**

**Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds. • Lia Herna, S.Sn., M.M. • Frindhinia Medyasepti S.Sn., M.Sc.**

**Didesain oleh**

**Natasha Baptista • Fernanda Manuela Arabelle**

---

Dokumen ini disusun untuk keperluan **Hibah Penelitian Internal** dengan skema **Penelitian Kerja Sama Dalam Negeri** serta **Program PRO-STEP** (Program Research and Technology Enhancement Program) yang dilaksanakan di Universitas Multimedia Nusantara, serta didukung oleh komunitas ID Ceramics.



# Table of Content

## Pendahuluan

Tentang Aplikasi Tungku

## Proses Perancangan

Prinsip Tungku

Konsep Perancangan

*Information Architecture*

*Flowchart*

*Low-Fidelity*

*Wireframe*

Komponen *User Interface*

## Showcase Akhir

## Lainnya

01

02

03

04

05

06

15

20

28

36

62

67

# Pendahuluan



Bab ini memberikan gambaran umum secara singkat mengenai latar belakang, tujuan, serta konteks perancangan aplikasi Tungku. Di dalamnya dijelaskan tentang apa itu aplikasi Tungku serta peran aplikasi dalam mendukung proses dokumentasi glasir keramik. Bagian ini menjadi dasar pemahaman sebelum memasuki tahapan desain dan pengembangan yang lebih teknis.

# Tentang Aplikasi Tungku

Aplikasi **Tungku** merupakan sebuah aplikasi *mobile* yang dirancang khusus untuk membantu komunitas keramik dalam mendokumentasikan proses serta hasil glasir secara terstruktur, praktis, dan mudah diakses. Tungku menyediakan **fitur pencatatan resep, pengelolaan eksperimen, unggahan foto hasil pembakaran, hingga pembuatan katalog glasir dalam satu platform terpadu.**

Dengan fokus pada kemudahan penggunaan dan alur kerja yang efisien, aplikasi Tungku membantu keramikus melacak perubahan, membandingkan hasil, serta menjaga konsistensi kualitas glasir dari satu *batch* ke *batch* berikutnya.





# Proses Perancangan

Bab ini menguraikan keseluruhan proses desain yang dilakukan untuk mengembangkan prototipe aplikasi Tungku. Pembahasan mencakup prinsip *brand*, konsep perancangan, *Information Architecture* (IA), *flowchart* sistem, serta pembuatan *Low-Fidelity* dan *wireframe*. Selain itu, bab ini juga menjelaskan struktur komponen UI yang digunakan, termasuk layout, navigasi, warna, ikon, dan bentuk. Bagian ini menunjukkan bagaimana keputusan desain dibangun secara sistematis dan berorientasi pada pengalaman pengguna.





# Prinsip Tungku

## Menjaga Jejak Proses Kreatif

Tungku hadir sebagai ruang untuk merekam, menyimpan, dan merawat jejak proses, glasir, serta eksperimen keramik, sejalan dengan prinsip bahwa setiap potter memiliki perjalanan dan rekam jejak yang berharga.

## Menjembatani Tradisi & Inovasi Digital

Tungku menggabungkan nilai praktik keramik tradisional dengan pendekatan digital yang modern, menghadirkan solusi dokumentasi yang tetap menghormati proses dasar keramik namun lebih terstruktur dan berkelanjutan.

## Menyederhanakan Kompleksitas Eksperimen Glasir

Tungku berkomitmen membantu keramikus menavigasi proses glasir yang rumit dengan menyediakan sistem yang mudah digunakan, jelas, serta efisien, sehingga eksplorasi material dapat dilakukan tanpa kehilangan data penting.

# Konsep Perancangan

Konsep perancangan aplikasi **Tungku** berfokus pada **penciptaan platform dokumentasi glasir** yang mudah digunakan, terstruktur, dan sesuai dengan alur kerja keramik di studio. Dengan pendekatan *human-centered design*, setiap fitur serta elemen visual dirancang berdasarkan kebutuhan nyata dalam proses eksplorasi glasir, mulai dari pencatatan resep, penyimpanan foto hasil pembakaran, hingga pengorganisasian katalog glasir.

**Pengalaman pengguna** dibangun untuk menyederhanakan proses dokumentasi yang sebelumnya bersifat manual dan terpisah-pisah. Navigasi yang intuitif, konsistensi visual, serta alur pencatatan yang efisien diprioritaskan agar aplikasi dapat digunakan dengan cepat bahkan dalam kondisi studio yang padat aktivitas. **Tampilan antarmuka** juga mengikuti prinsip identitas Tungku, yakni menjaga jejak proses, menyeimbangkan tradisi dan inovasi, serta menyederhanakan kompleksitas eksperimen.

Dengan demikian, perancangan aplikasi Tungku bertujuan menghasilkan pengalaman digital yang tidak hanya fungsional, namun juga mendukung komunitas keramik dalam mengembangkan eksperimen, menelusuri hasil, serta membangun dokumentasi glasir secara berkelanjutan.



# Information Architecture

**Information Architecture (IA)** merupakan sebuah proses yang mengatur, menyusun, serta mengelompokkan informasi dalam sebuah aplikasi atau sistem digital agar mudah dipahami dan diakses oleh pengguna.

IA memastikan bahwa setiap **konten, fitur, dan halaman** memiliki struktur yang jelas, hierarki yang logis, serta alur navigasi yang sederhana sehingga pengguna dapat menemukan informasi yang mereka butuhkan tanpa kebingungan. Dengan kata lain, IA membantu menciptakan pengalaman penggunaan yang teratur, efisien, dan intuitif.



Information Architecture aplikasi Tungku terdiri dari:

Halaman *Onboarding*

Halaman Masuk (*Login*)

Halaman Beranda

Menu *Hamburger*

Unggah

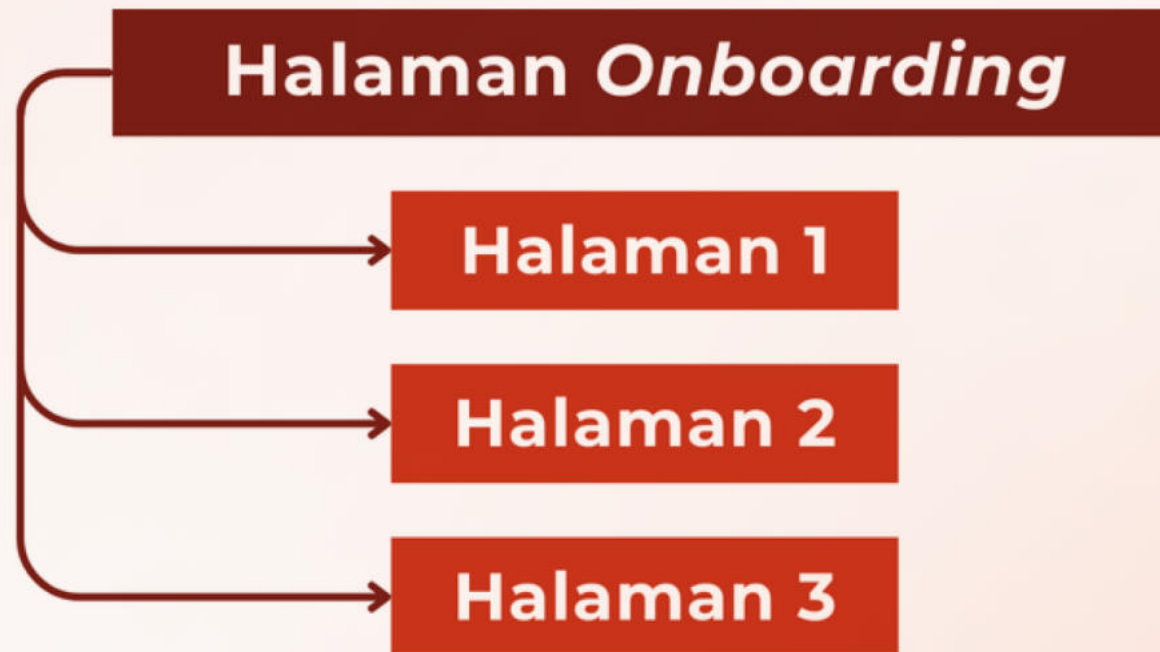
Halaman Ruang Kerja

Katalog

Halaman Lainnya

# Halaman Onboarding

*Information Architecture*





# Halaman Masuk (Login)

*Information Architecture*



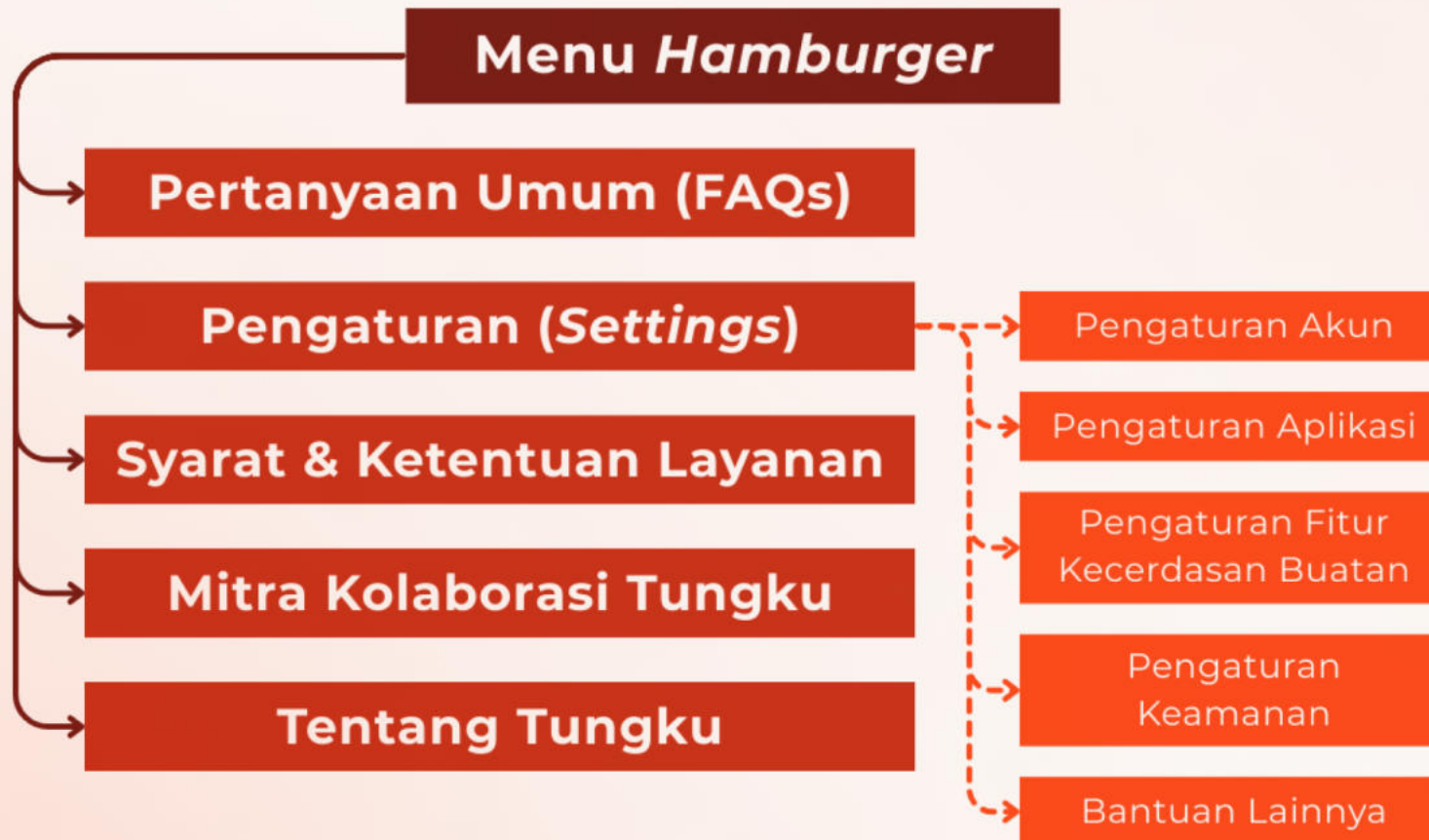
# Halaman Beranda

## Information Architecture



# Menu **Hamburger**

*Information Architecture*



# Halaman Ruang Kerja

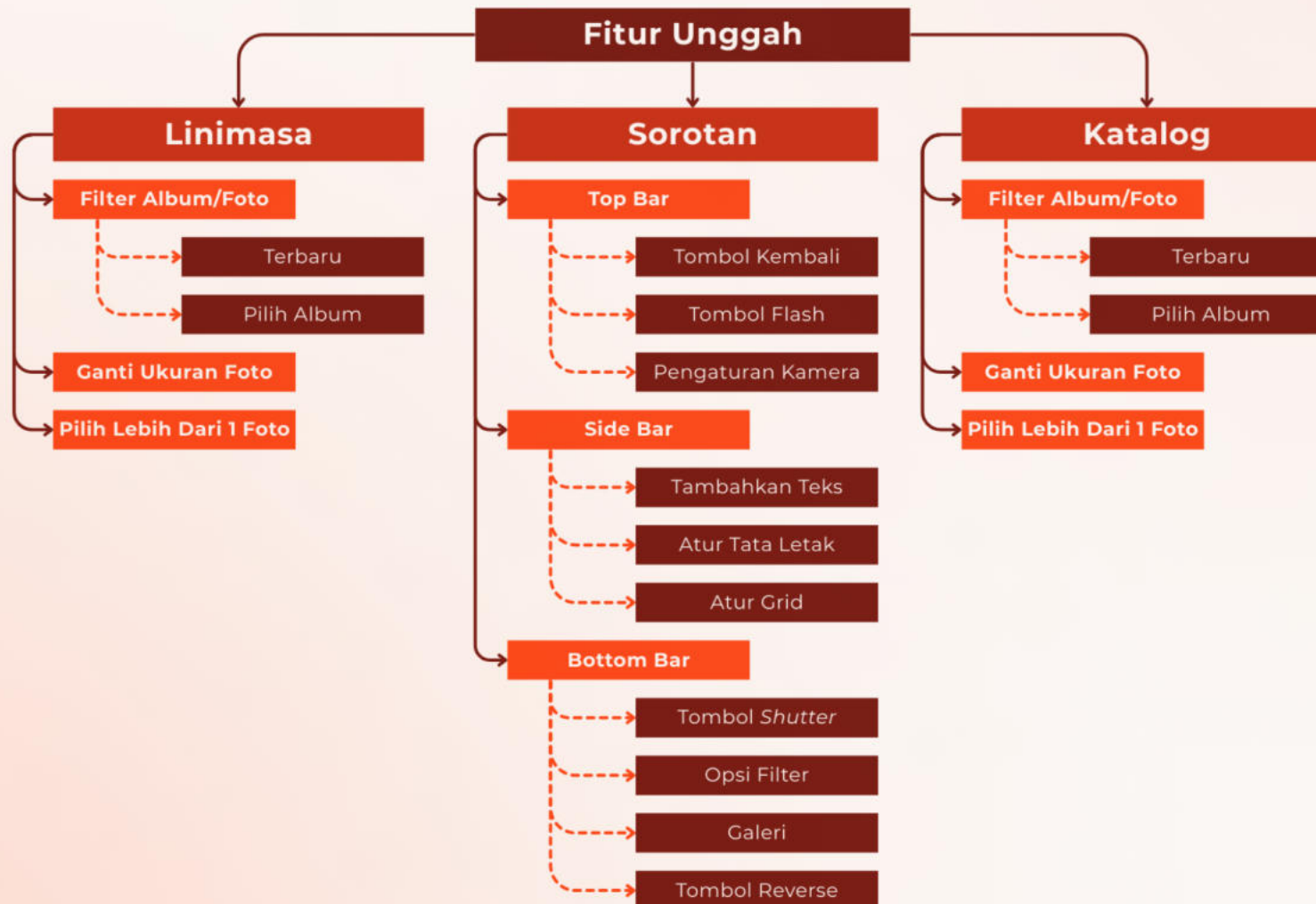
*Information Architecture*





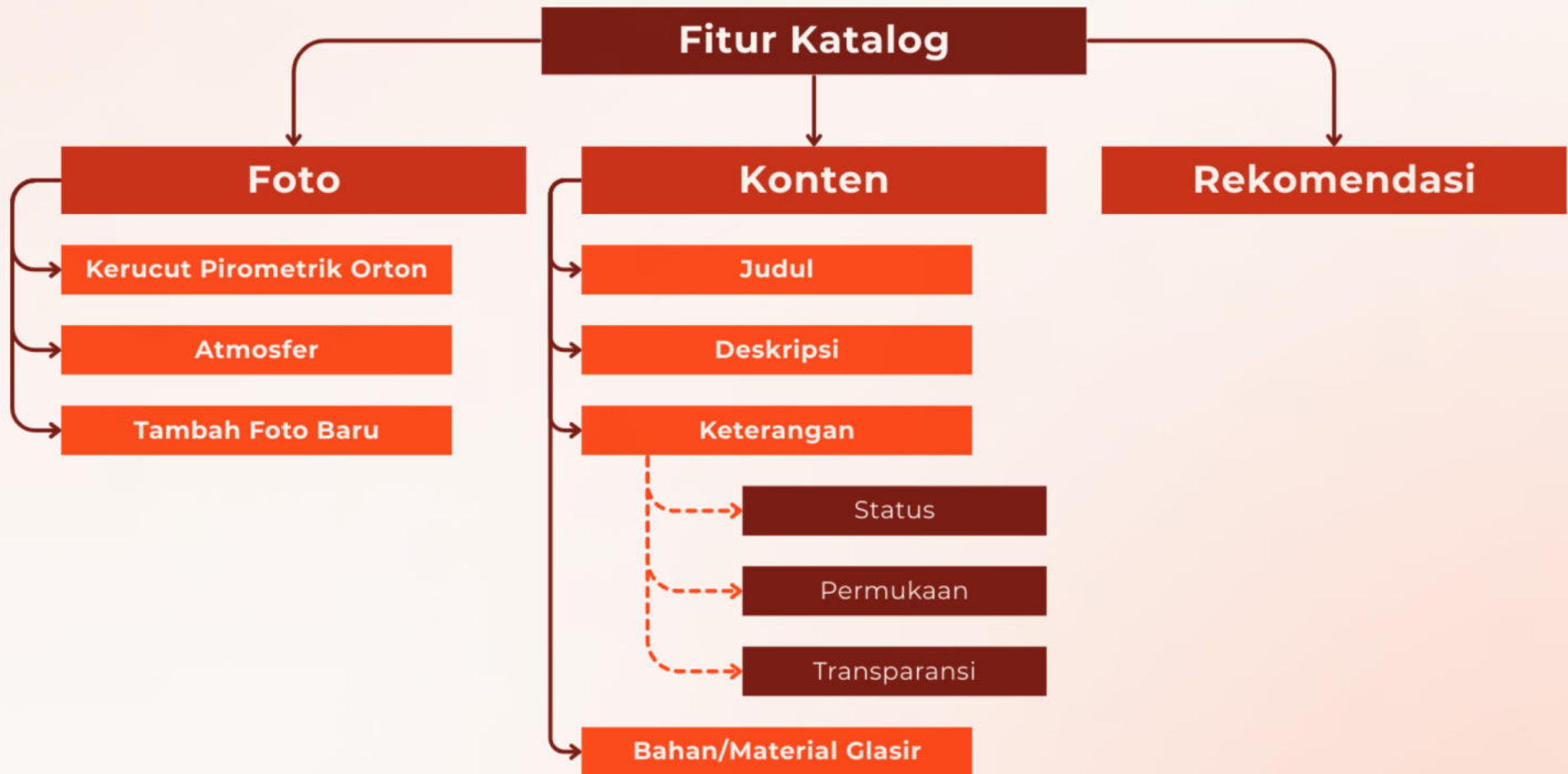
# Fitur Unggah

## Information Architecture



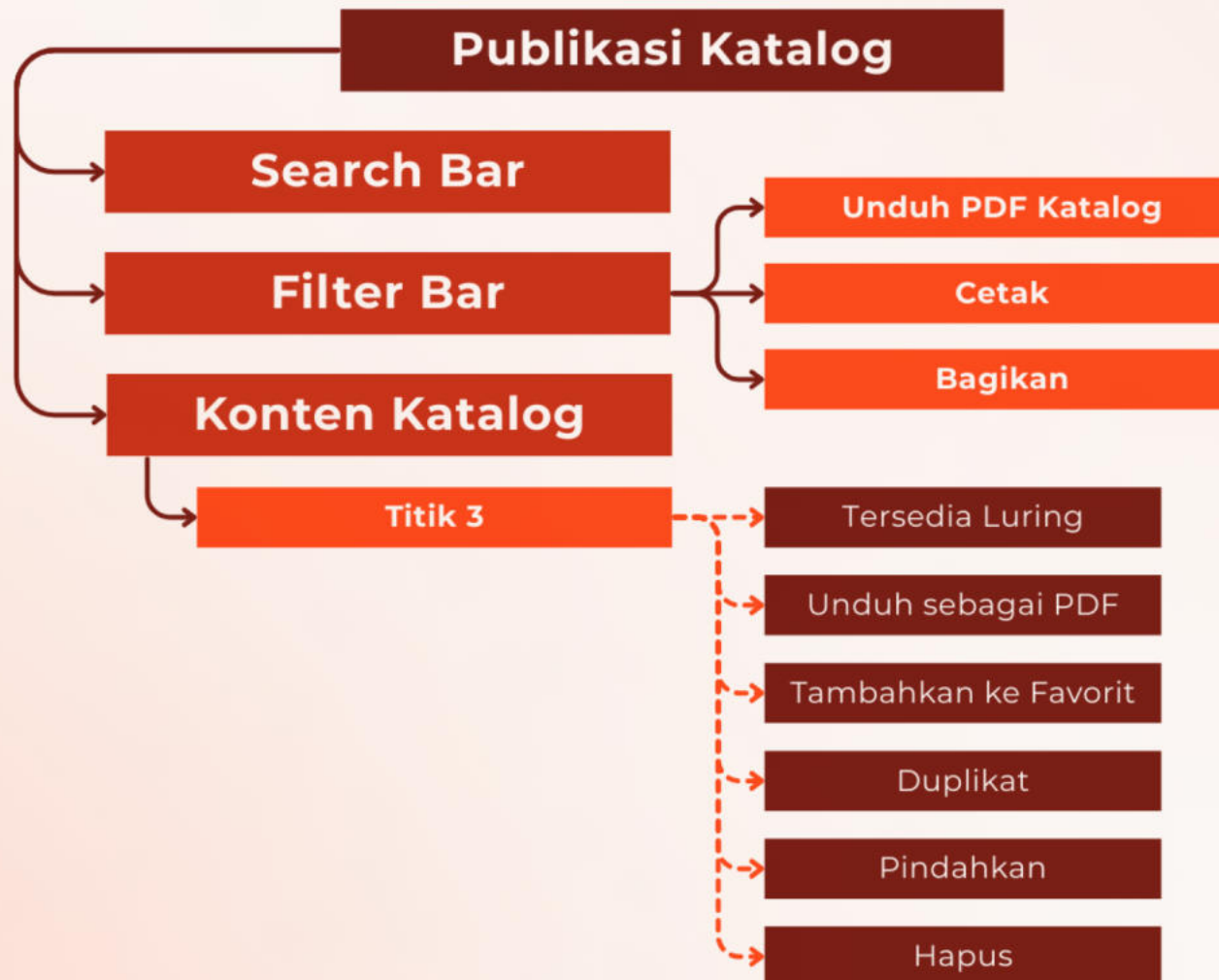
# Fitur Katalog

*Information Architecture*



# Publikasi Katalog

*Information Architecture*

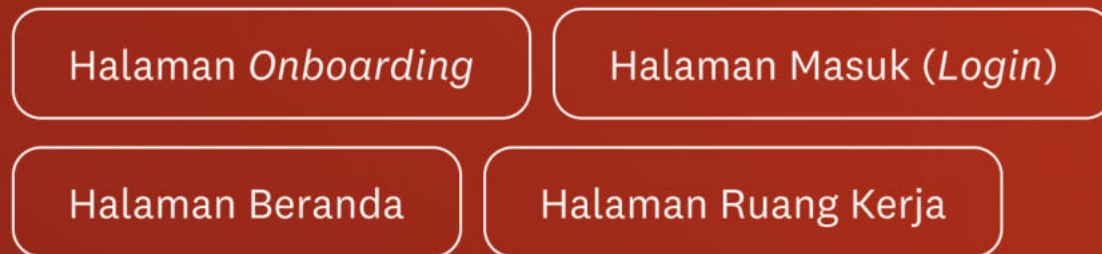


# Flowchart

**Flowchart** merupakan sebuah diagram alur yang menggambarkan urutan proses, langkah, atau keputusan dalam sebuah sistem secara visual. *Flowchart* menggunakan simbol-simbol standar seperti kotak proses, panah alur, dan diamond untuk keputusan, sehingga memudahkan pemahaman tentang bagaimana suatu alur kerja berjalan dari awal hingga akhir.

Dengan adanya *flowchart*, perancang dapat melihat logika sistem secara jelas, mengidentifikasi potensi masalah, dan memastikan proses yang dibangun berjalan terstruktur dan efisien.

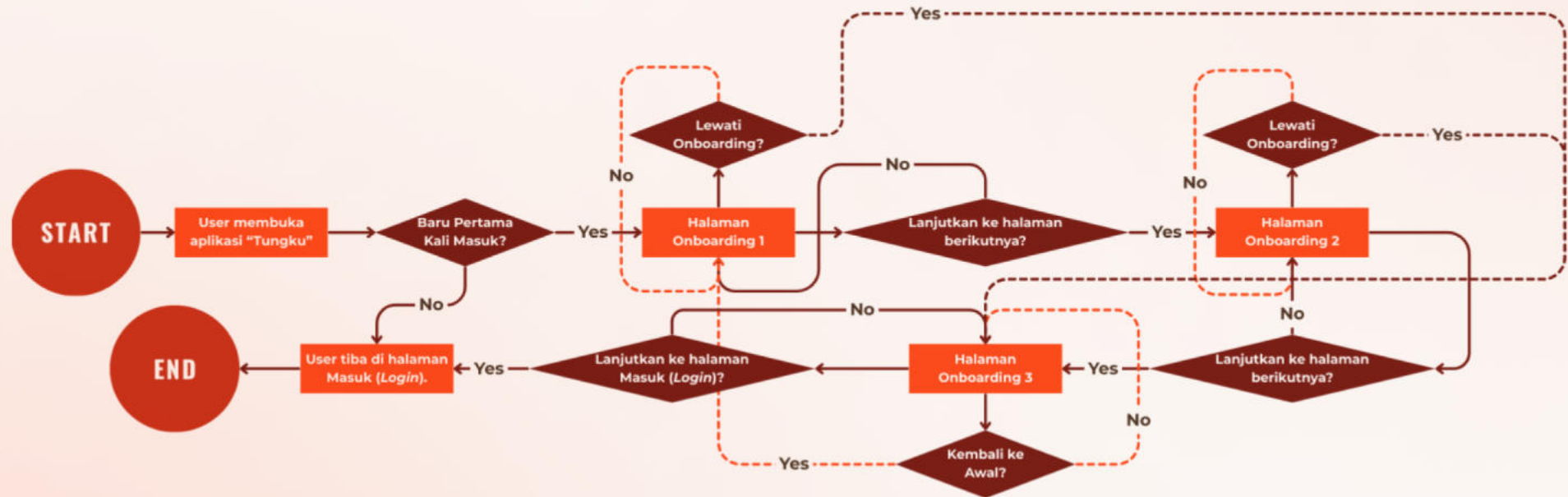
Flowchart aplikasi Tungku terdiri dari:





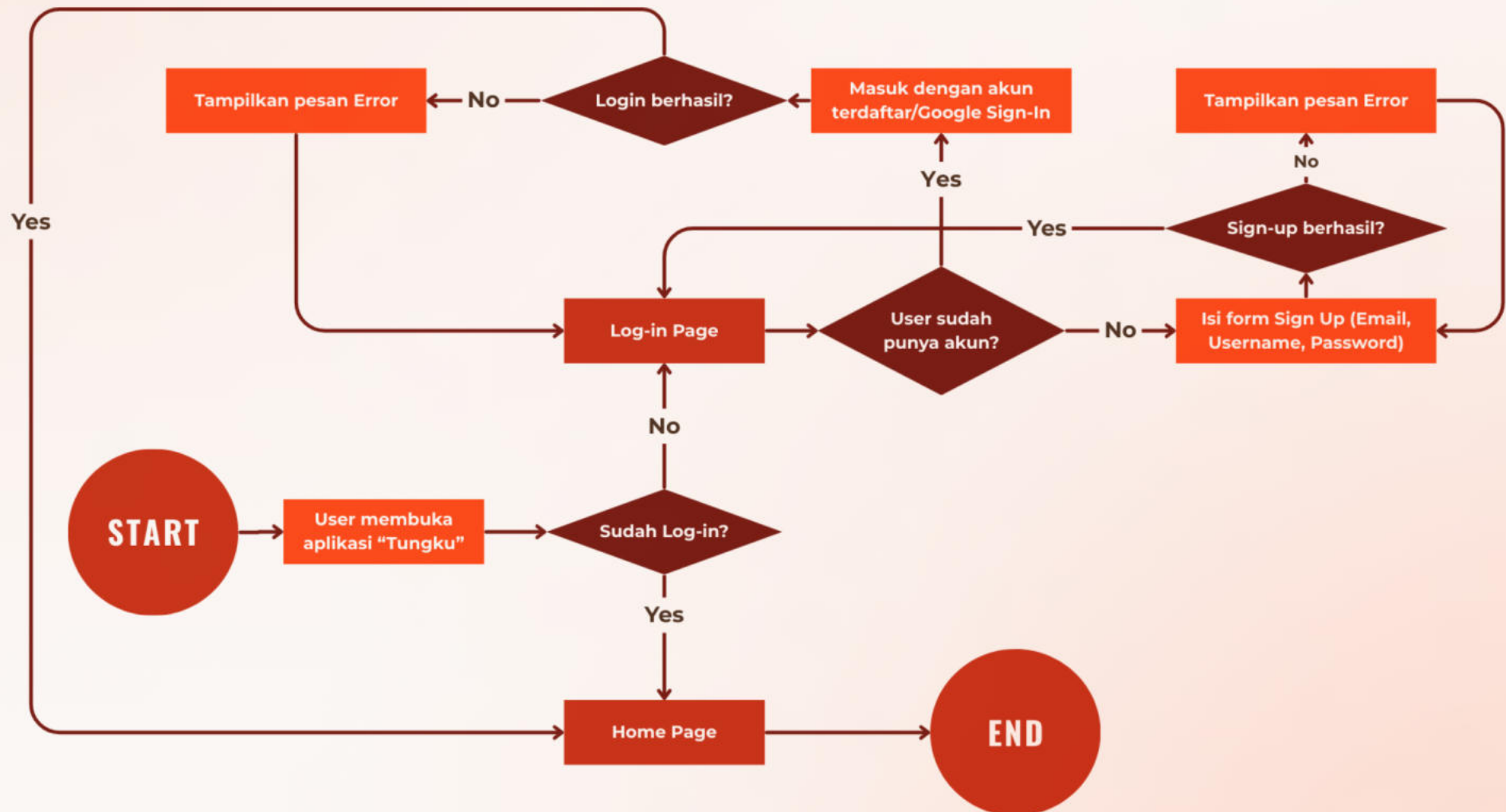
# Halaman Onboarding

## Flowchart



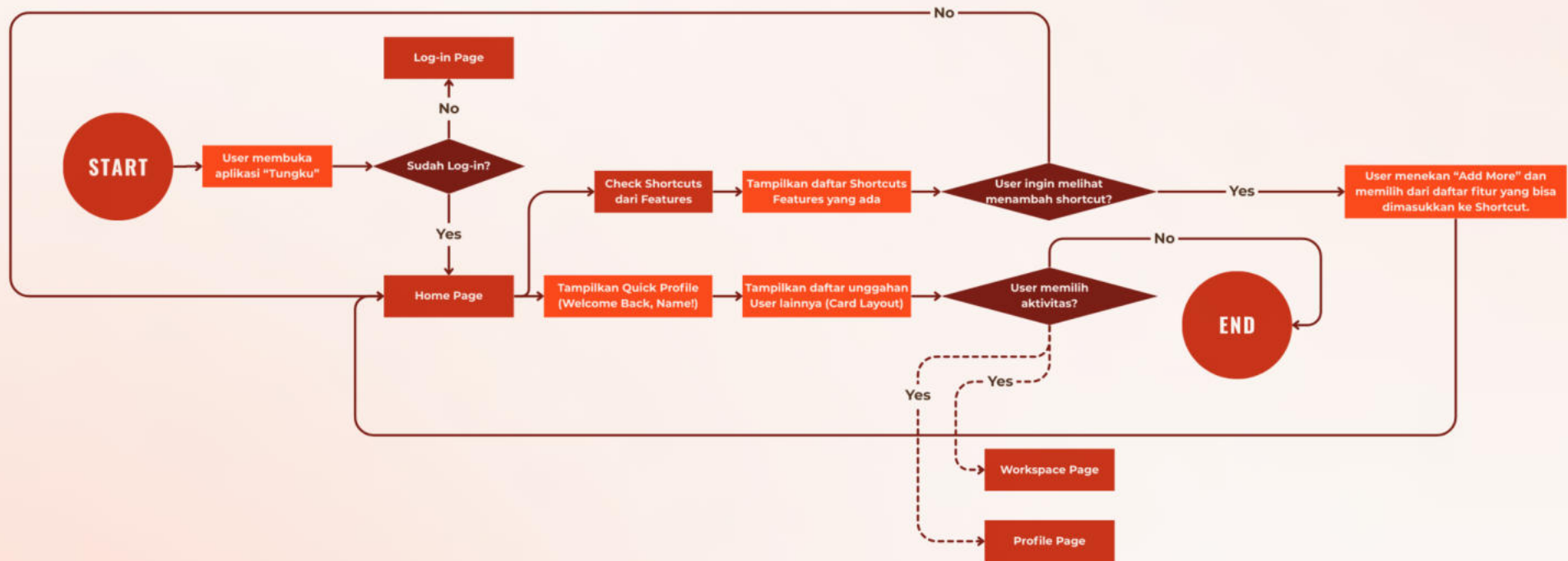
# Halaman Masuk (Login)

## Flowchart



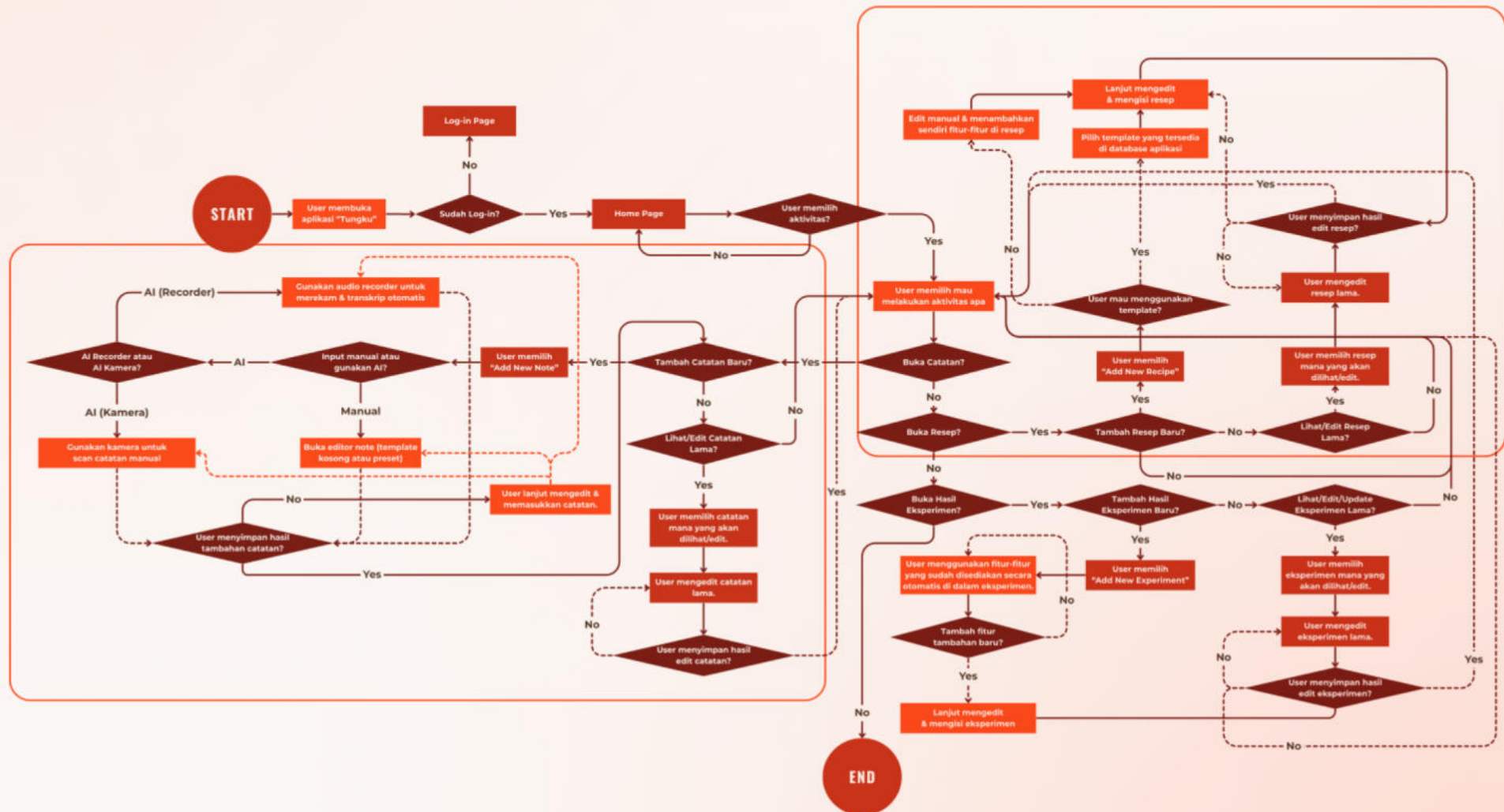
# Halaman Beranda

## Flowchart



# Halaman Ruang Kerja

## Information Architecture





# Low-Fidelity

**Low-Fidelity** merupakan bentuk awal dari rancangan antarmuka (*wireframe*) yang dibuat secara sederhana, tanpa detail visual atau elemen desain yang lengkap. Biasanya hanya terdiri dari garis, kotak, placeholder teks, dan struktur dasar halaman.

Tujuannya adalah untuk menggambarkan alur, tata letak, dan fungsi utama aplikasi sebelum masuk ke tahap desain visual yang lebih rinci. Low-Fidelity membantu tim mengevaluasi konsep dengan cepat, melakukan iterasi awal, dan memastikan struktur sudah sesuai kebutuhan pengguna.



## Low-Fidelity aplikasi Tungku terdiri dari:

Halaman Logo & *Onboarding*

Halaman Masuk (*Login*)

Halaman Beranda & Menu *Hamburger*

Fitur Resep

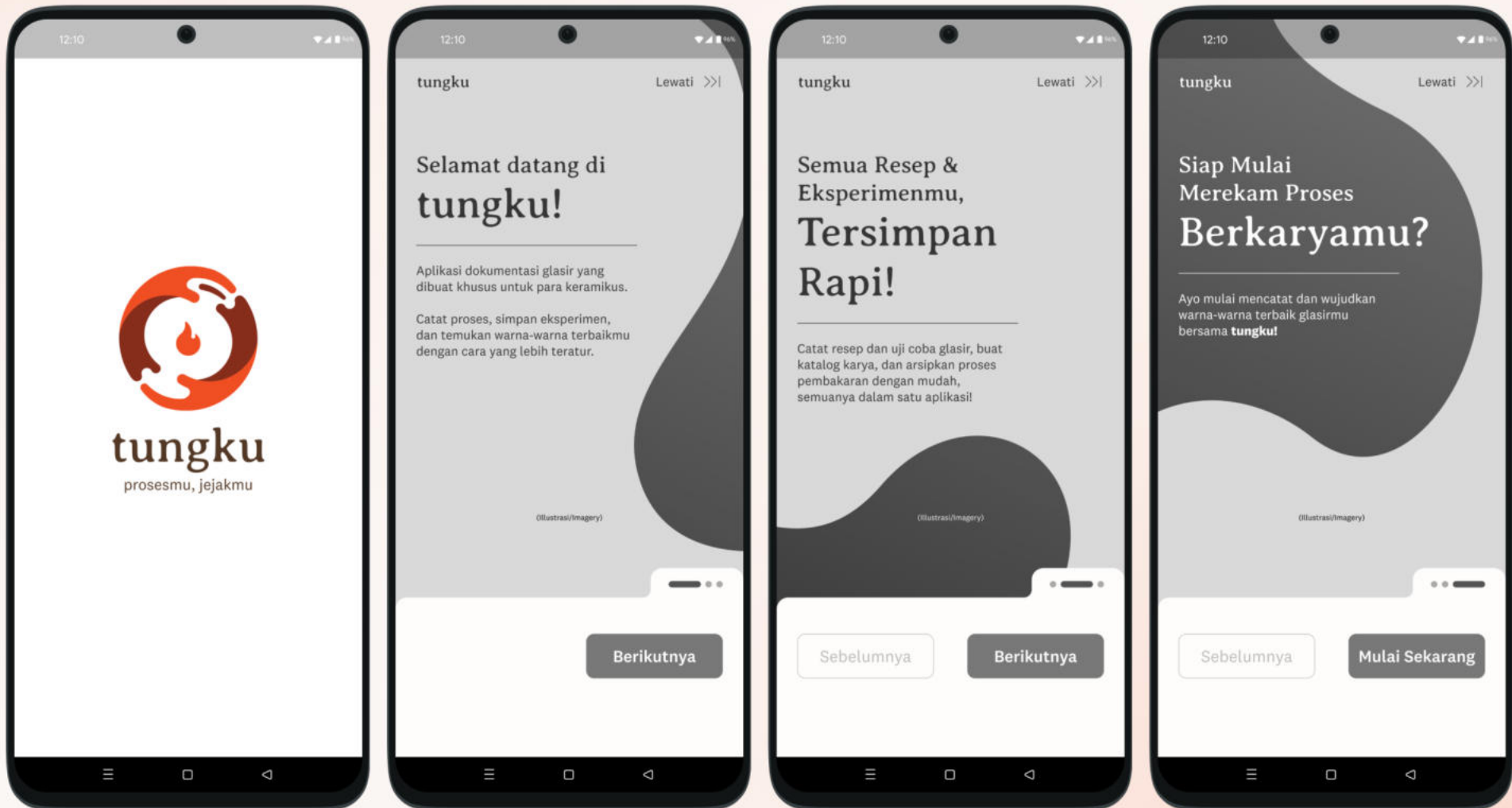
Halaman Ruang Kerja

Fitur Katalog

Lainnya

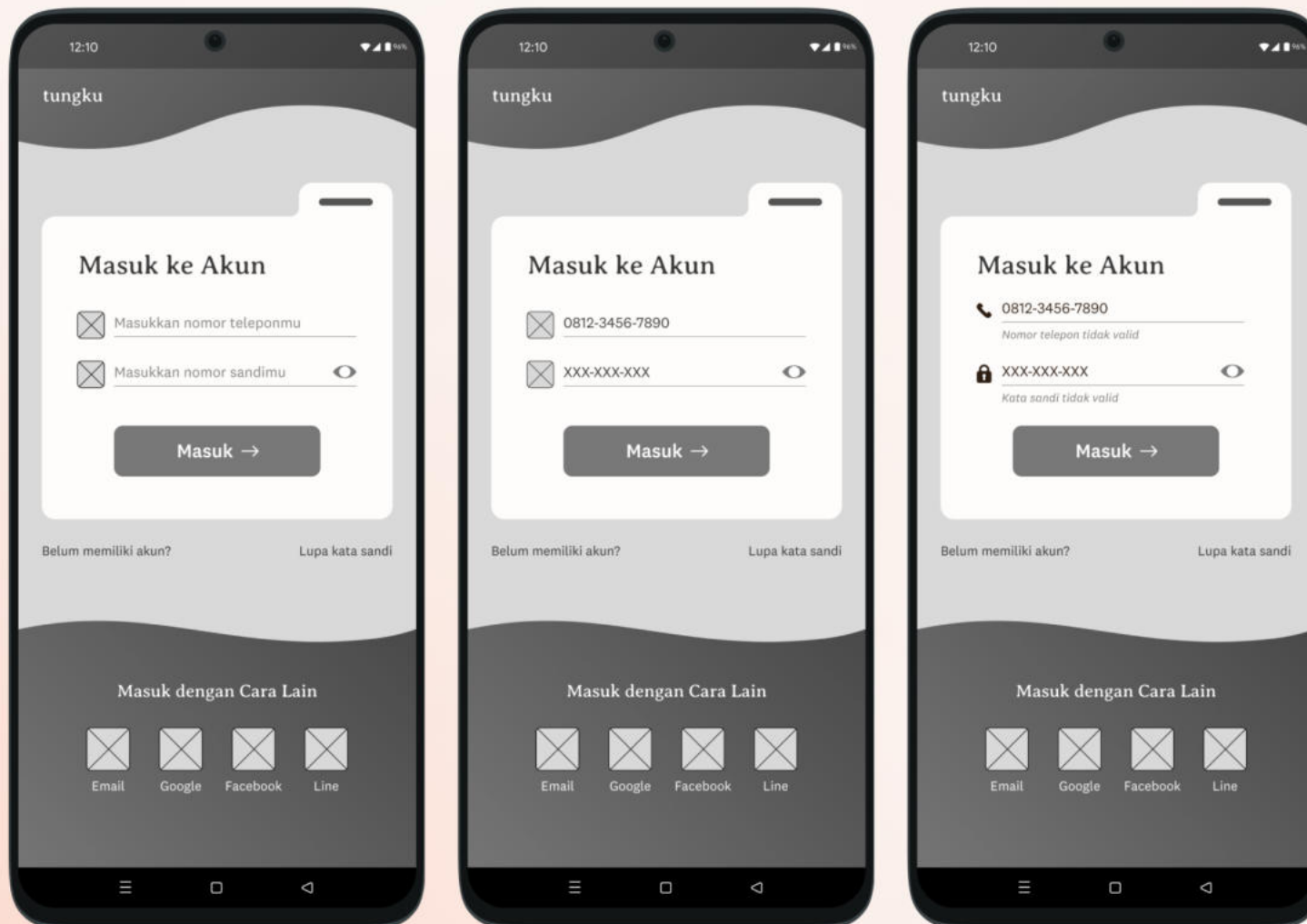
# Halaman Logo & Onboarding

*Low-Fidelity*



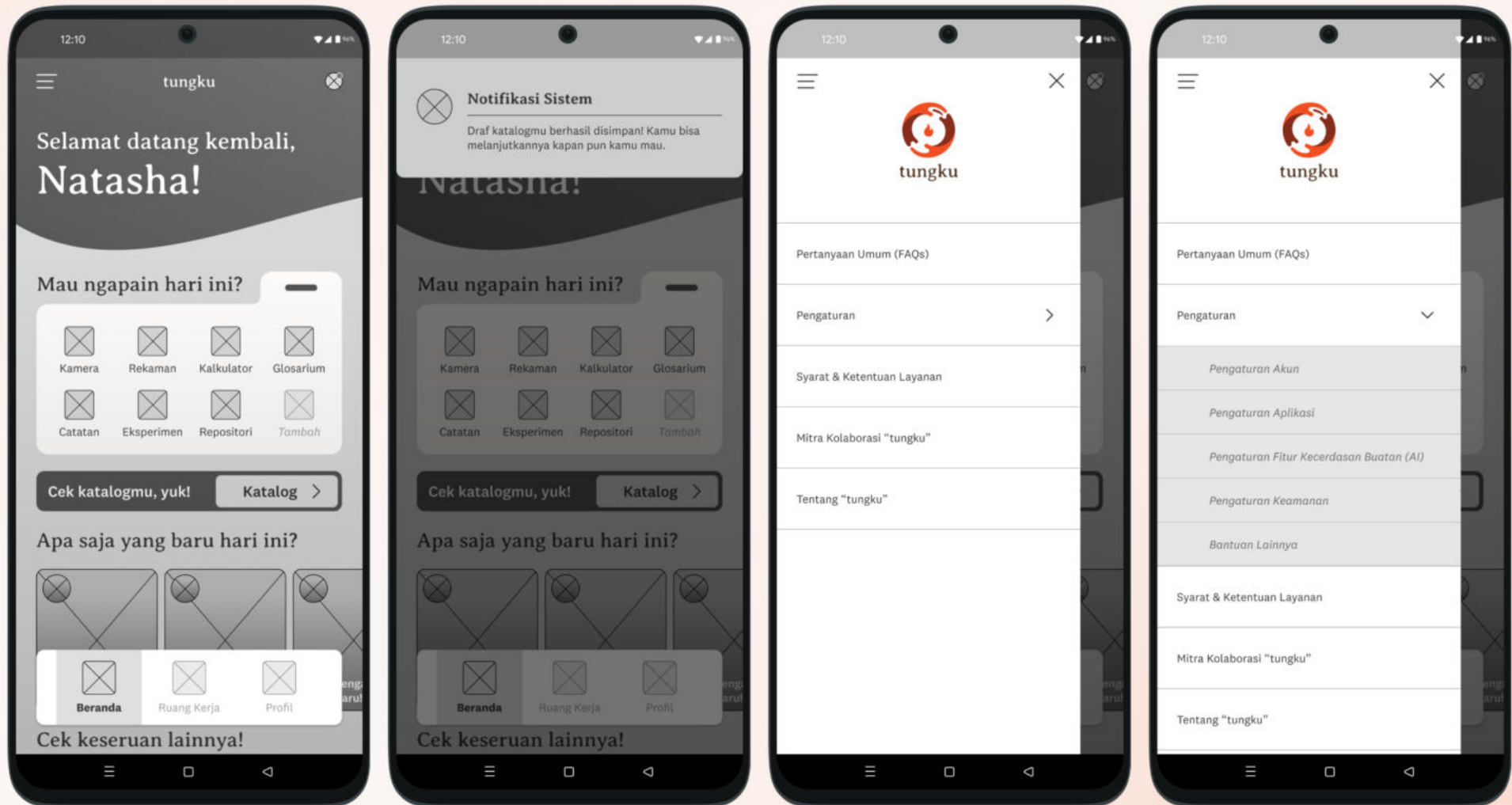
# Halaman **Masuk (Login)**

*Low-Fidelity*



# Halaman Beranda & Hamburger

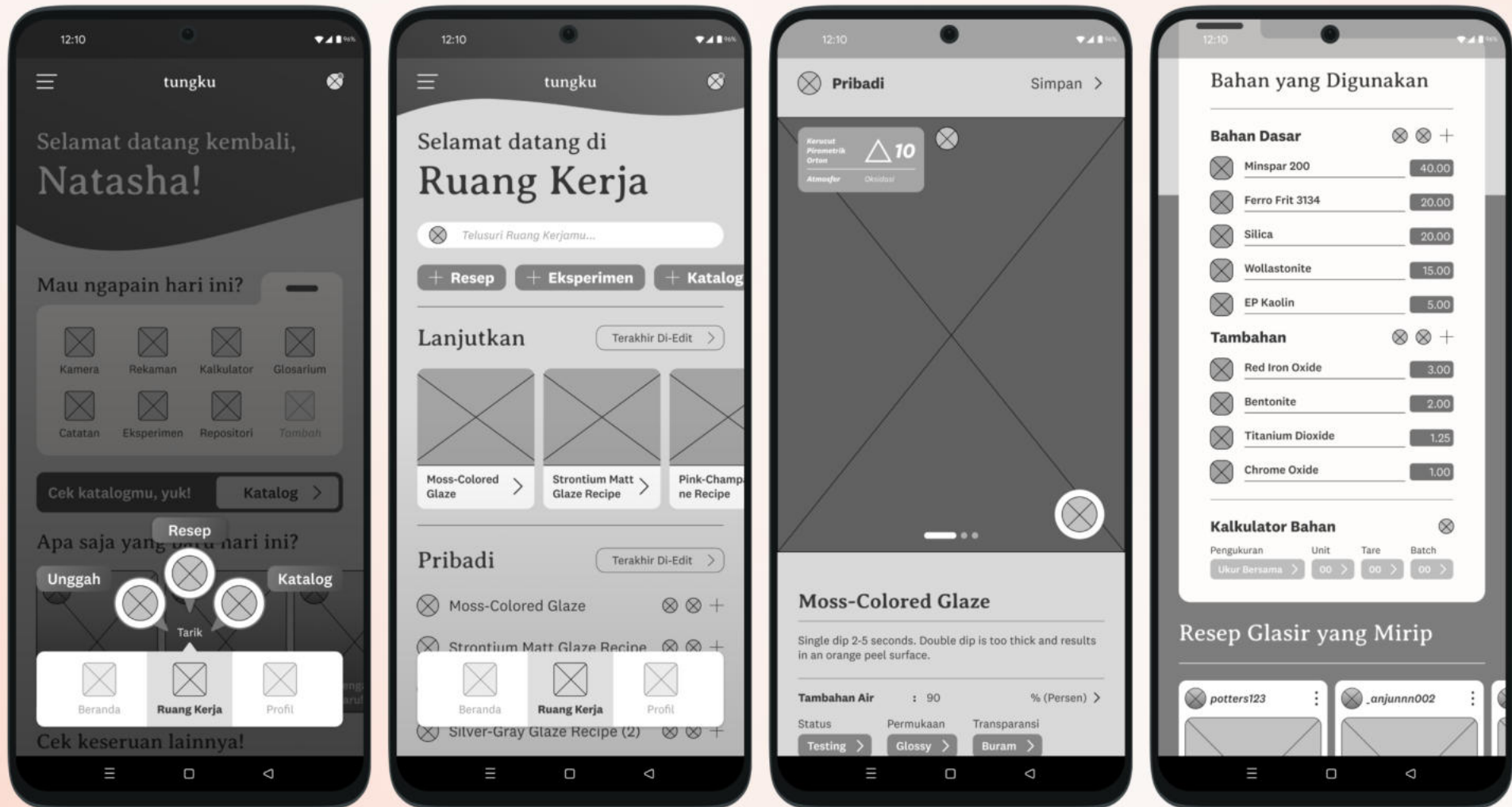
*Low-Fidelity*





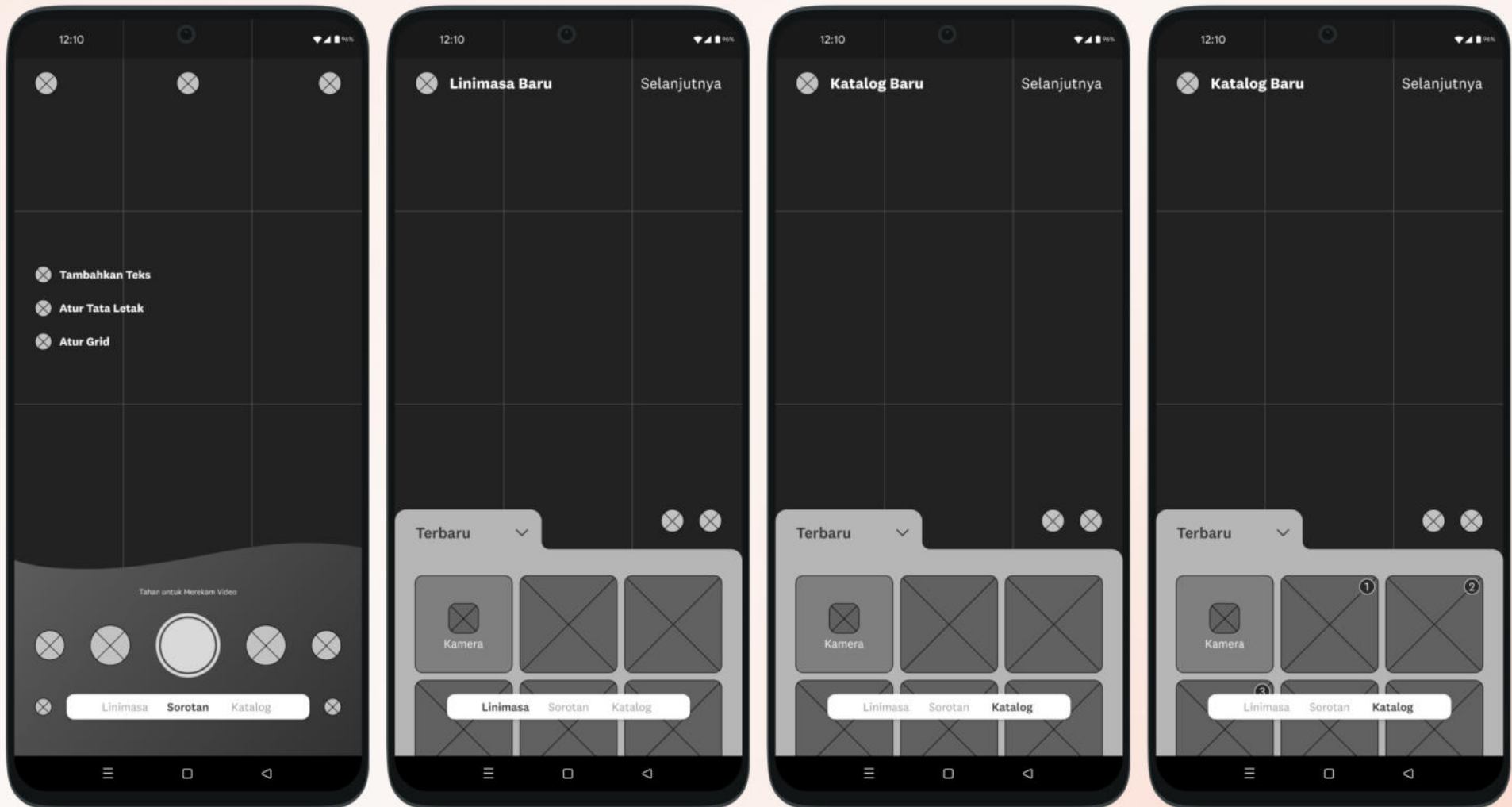
# Halaman Ruang Kerja & Resep

*Low-Fidelity*



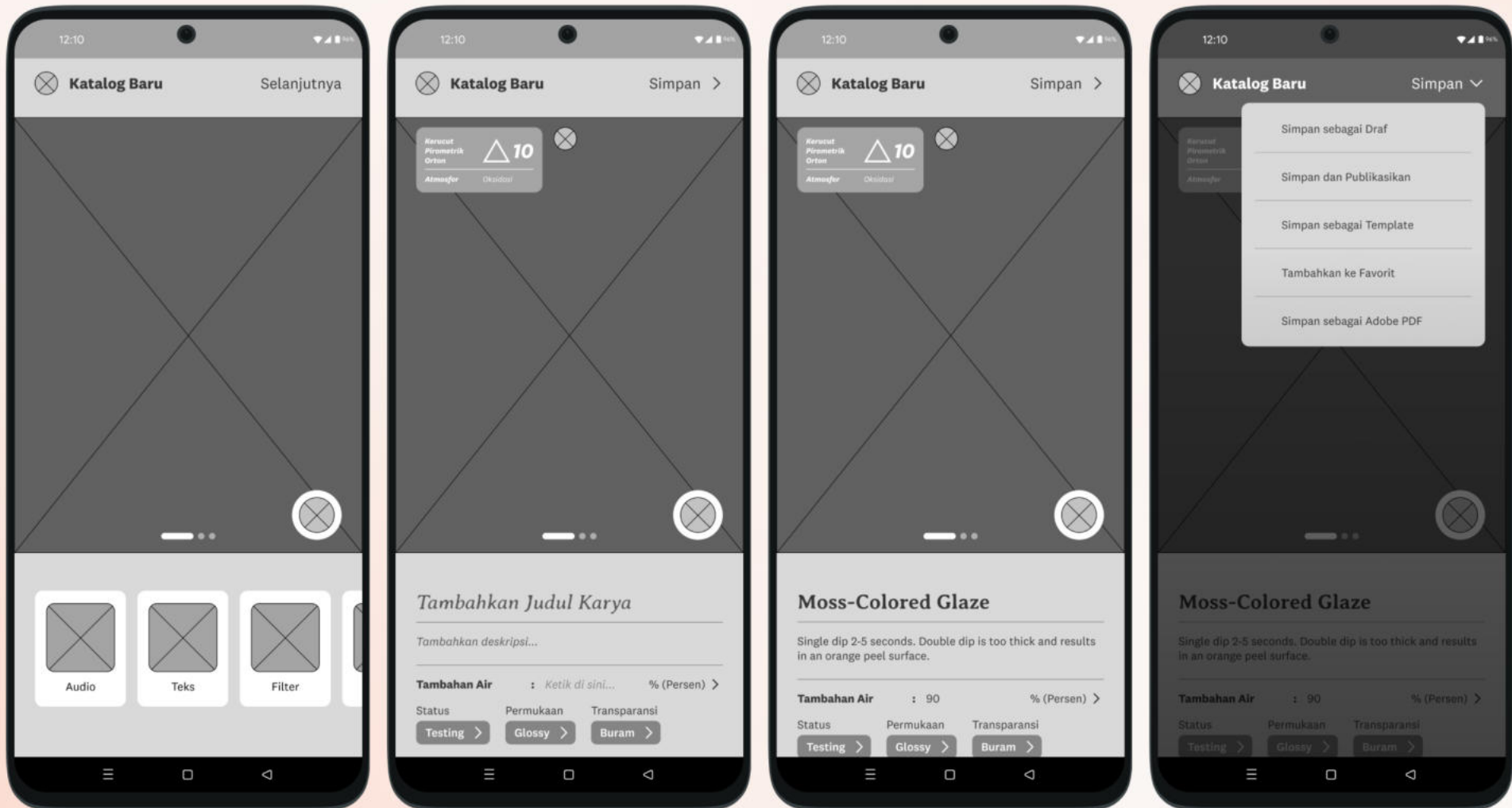
# Fitur Unggah

*Low-Fidelity*



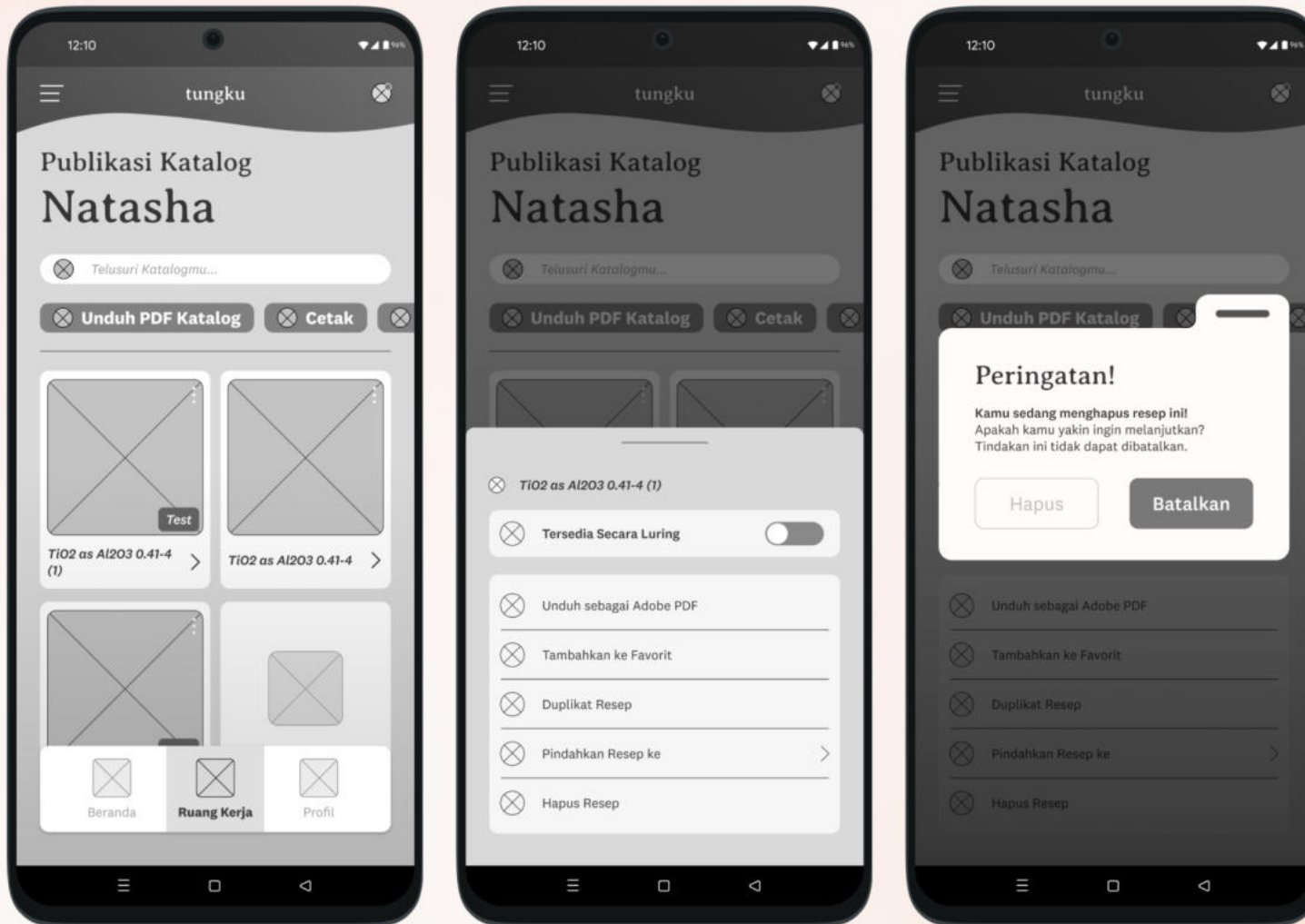
# Fitur Katalog

*Low-Fidelity*



# Fitur Katalog

*Low-Fidelity*

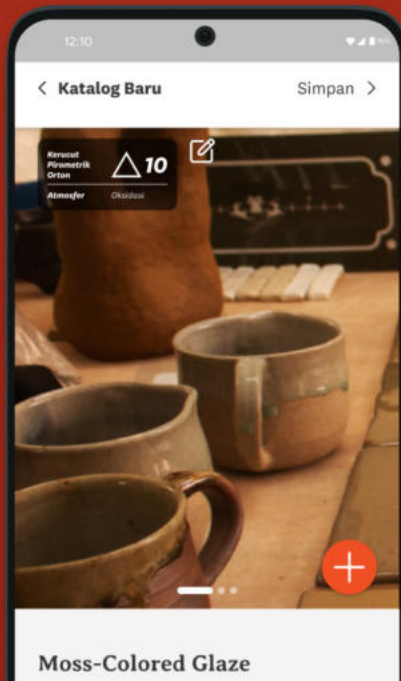




# Wireframe

**Wireframe** merupakan sebuah representasi visual sederhana dari rancangan antarmuka aplikasi atau website yang menunjukkan struktur halaman, posisi elemen, dan fungsi utama tanpa detail visual seperti warna, ikon, ataupun tipografi akhir.

*Wireframe* membantu menggambarkan bagaimana informasi disusun, bagaimana pengguna berinteraksi, serta bagaimana alur navigasi bekerja. Dengan demikian, *wireframe* menjadi langkah penting dalam merumuskan desain sebelum masuk ke tahap visual atau prototipe yang lebih lengkap.



Wireframe aplikasi Tungku terdiri dari:

Halaman *Onboarding*

Halaman Masuk (*Login*)

Halaman Beranda & Menu *Hamburger*

Fitur Unggah

Fitur Katalog

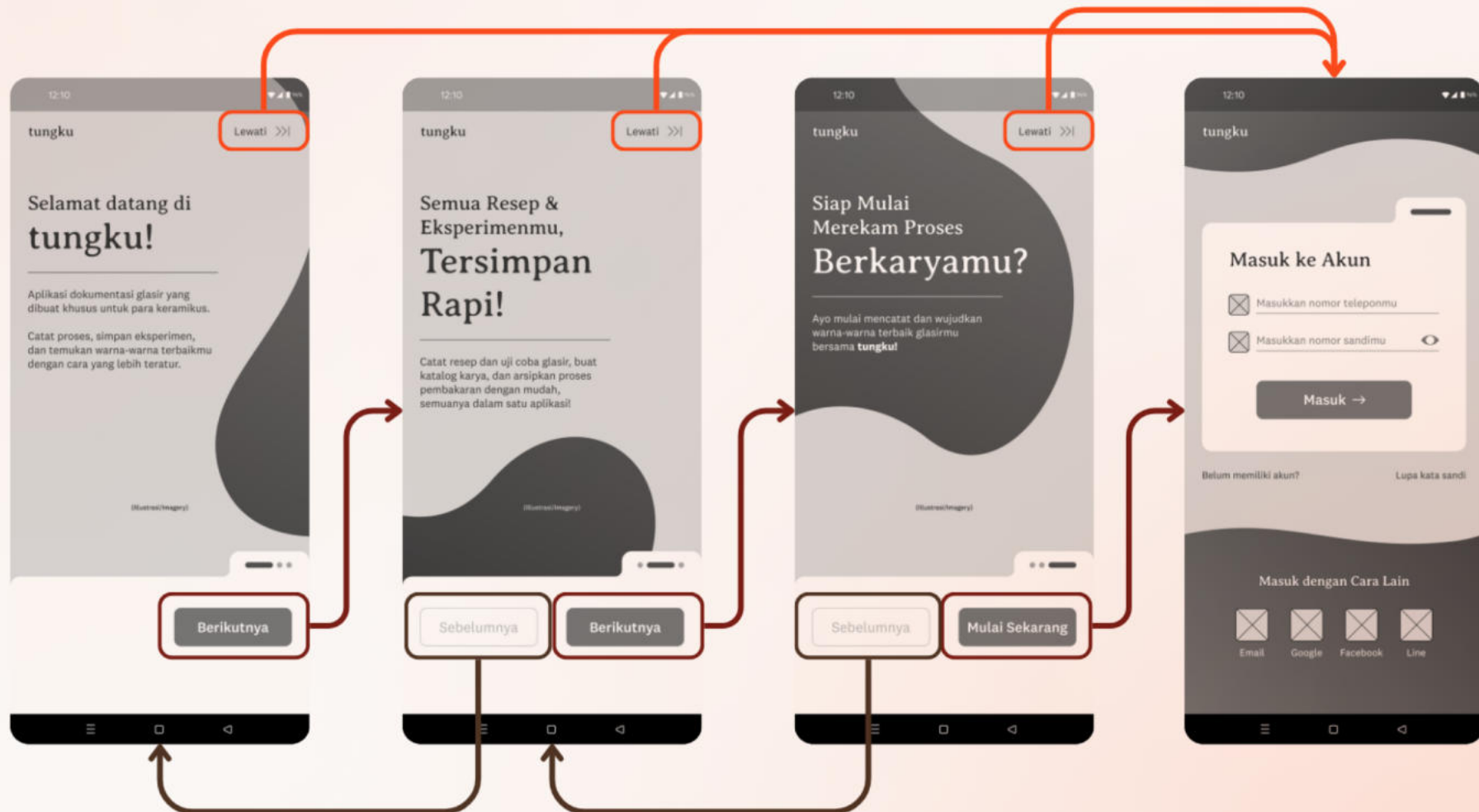
Fitur Resep

Fitur Unduh PDF

# Halaman Onboarding

Low-Fidelity

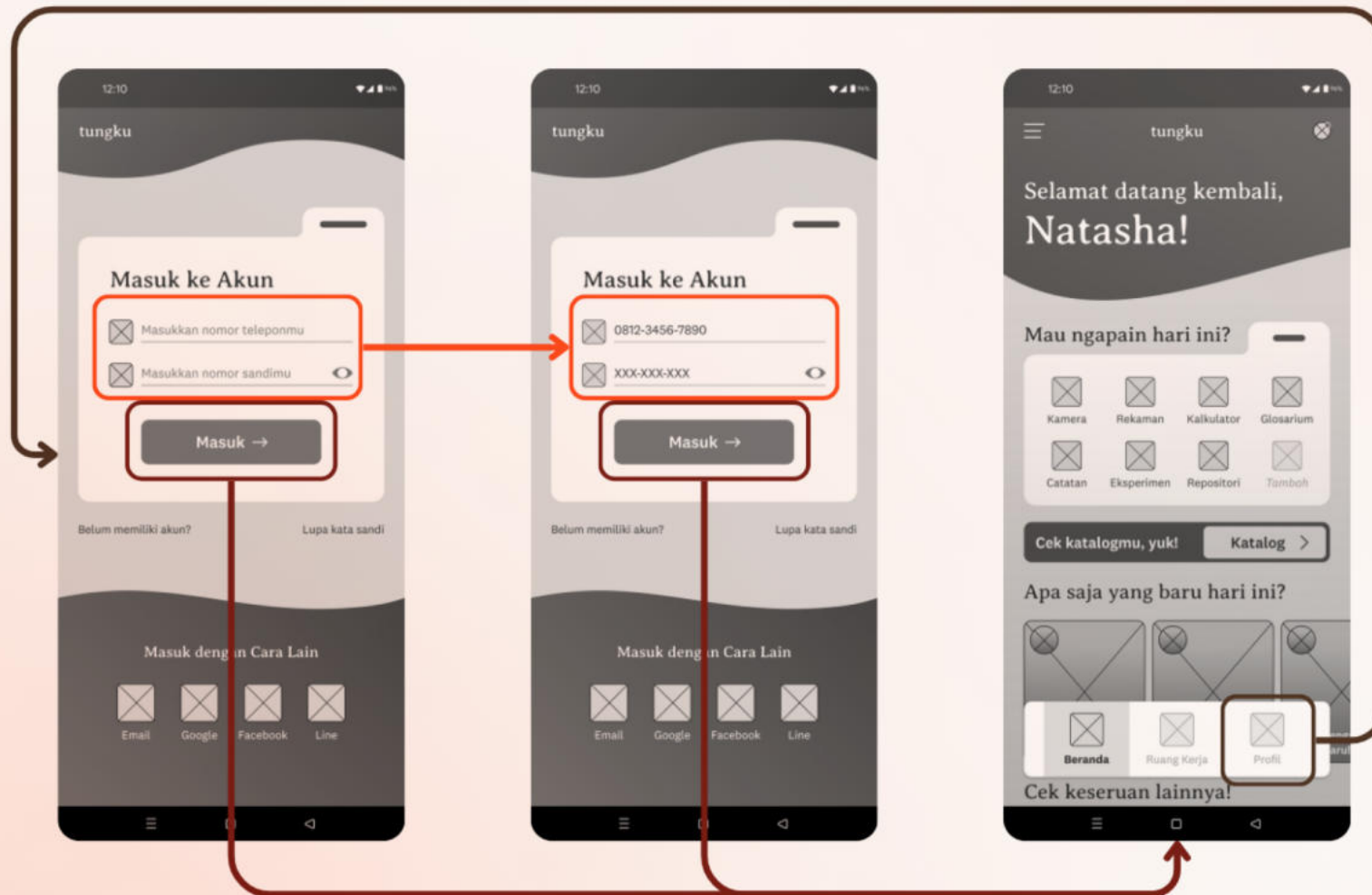
Wireframe



# Halaman **Masuk (Login)**

*Low-Fidelity*

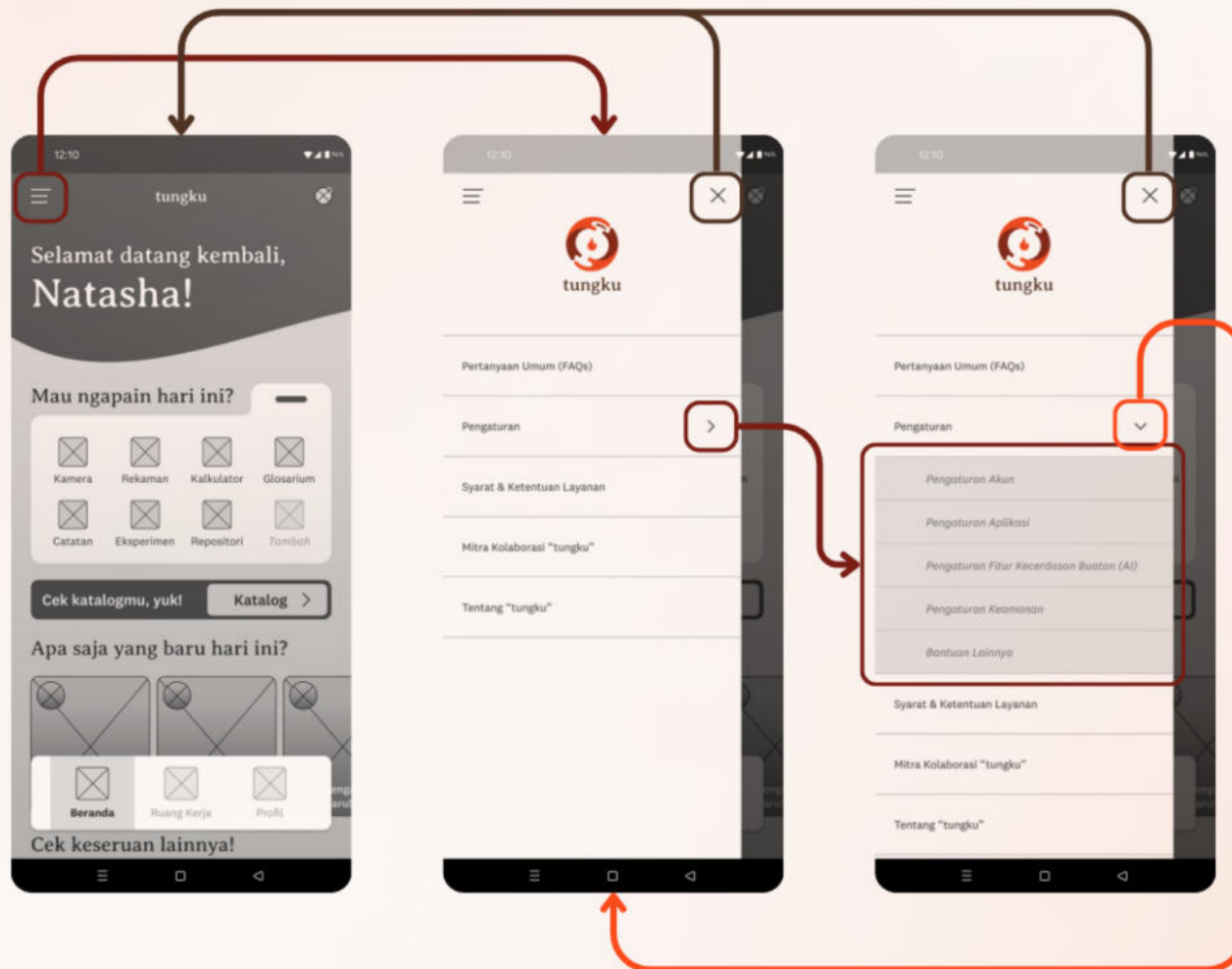
*Wireframe*



# Beranda & Menu **Hamburger**

*Low-Fidelity*

*Wireframe*

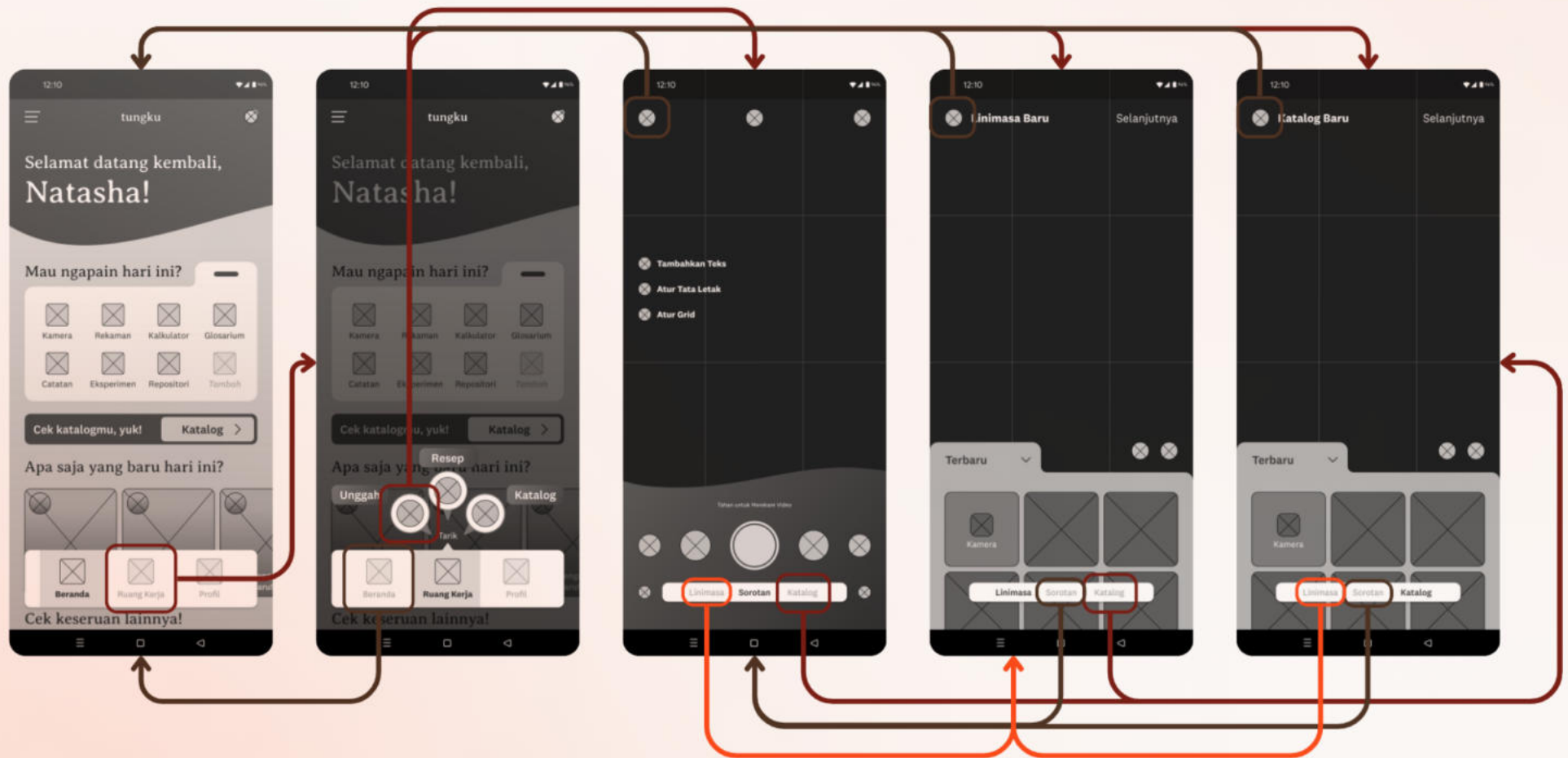




# Fitur Unggah

Low-Fidelity

Wireframe



# Fitur Katalog

Low-Fidelity

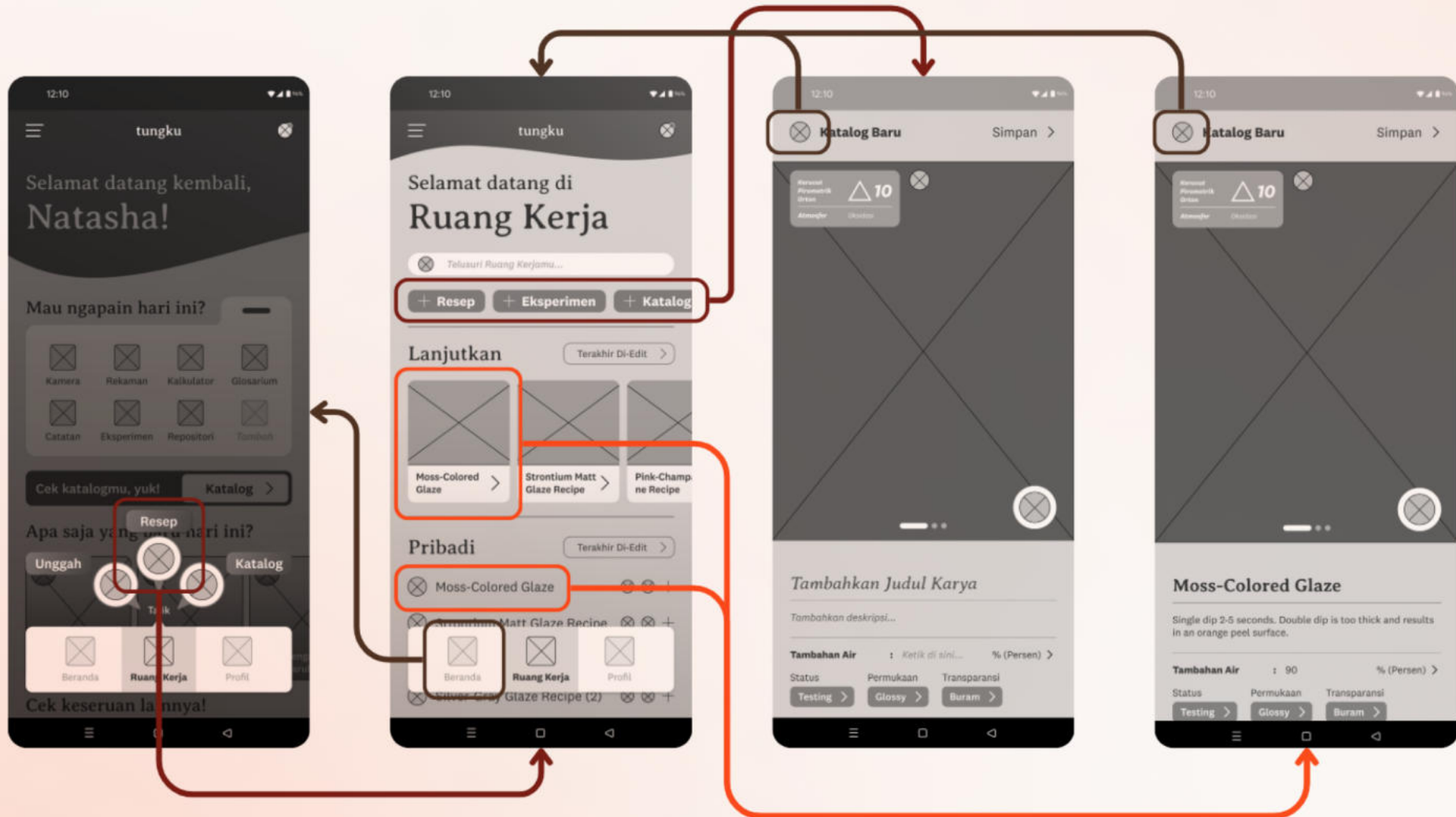
Wireframe



# Fitur Resep

Low-Fidelity

Wireframe



# Fitur Unduh PDF

Low-Fidelity

Wireframe





# Komponen User Interface

**Komponen *User Interface* (UI)** merupakan kumpulan elemen-elemen antarmuka yang digunakan untuk membangun tampilan dan interaksi dalam sebuah aplikasi, seperti tombol, ikon, kolom teks, *dropdown*, card, navigasi, *pop-up window*, *checkbox*, atau bahkan *slider*.

Komponen-komponen ini berfungsi sebagai bagian dasar yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem. Dengan *user interface components* yang konsisten dan terstruktur, aplikasi dapat memberikan pengalaman yang lebih mudah, jelas, serta intuitif.



Komponen UI aplikasi Tungku terdiri dari:

Layout

Navigasi

Warna

Tipografi

Ikonografi

Bentuk

# Layout

**Layout** mendefinisikan bagaimana elemen visual disusun dan diorganisasi di dalam aplikasi Tungku. Layout berfungsi sebagai fondasi yang memastikan antarmuka terlihat rapi, konsisten, dan mudah digunakan di berbagai perangkat.

Dengan menetapkan struktur grid, ritme spacing, konsistensi komponen, serta tingkat kepadatan informasi yang tepat, Tungku dapat menghadirkan pengalaman navigasi yang intuitif dan efisien. Layout menjadi kerangka utama yang mengikat seluruh aspek visual aplikasi sehingga pengguna dapat memahami informasi tanpa kebingungan.

Layout aplikasi Tungku terdiri dari:

Sistem Grid

Spacing

Komponen

Density

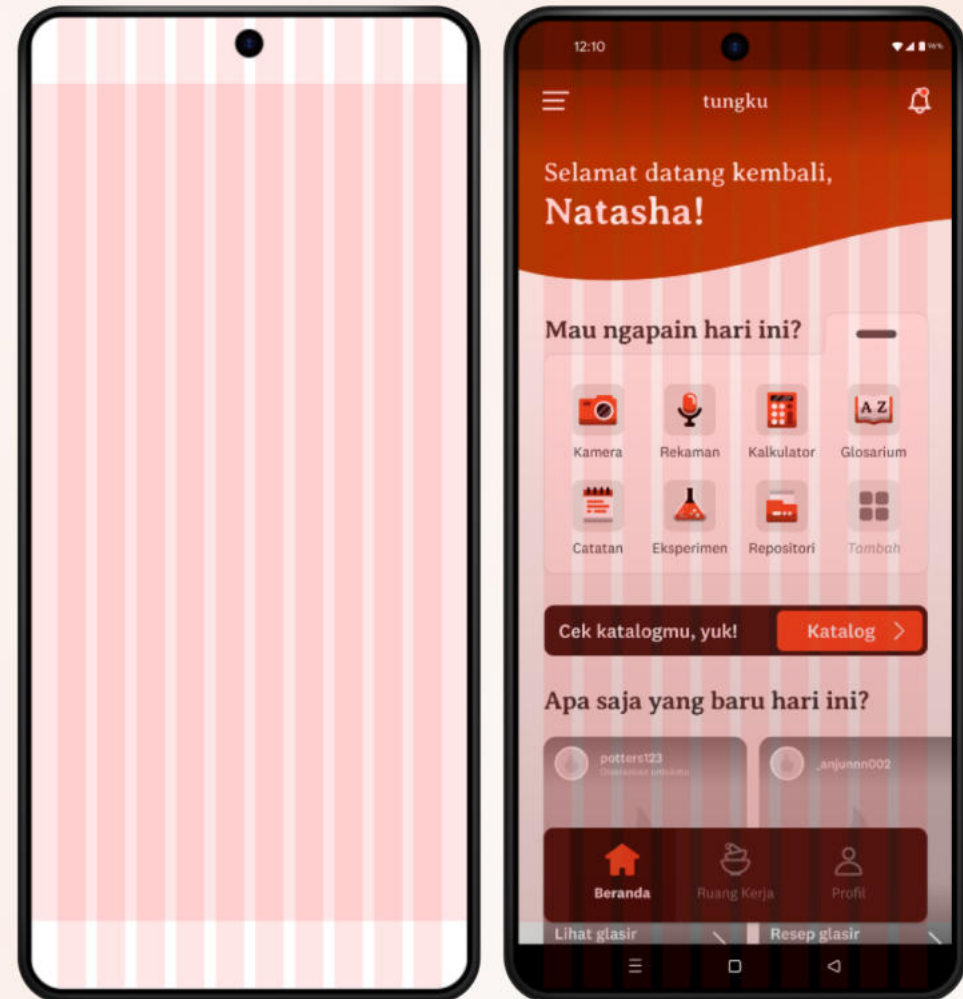


# Sistem Grid

## Layout

**Grid system** menjadi tulang punggung tata letak, membantu menyelaraskan elemen agar tampilan tetap rapi dan seimbang di seluruh layar.

Aplikasi ini menggunakan struktur grid **10 kolom** dengan margin sebesar 64 px dan gutter 28 px, memastikan distribusi ruang yang konsisten secara horizontal. Untuk susunan vertikal, Tungku menerapkan **1 row** dengan margin 164 px serta gutter 20 px, sehingga setiap elemen memiliki ruang yang stabil dan mudah dipetakan.





# Metode Spacing

## Layout

**Spacing** pada *list item* atau komponen *card* diterapkan secara konsisten dengan jarak 24 px atau 36 px.

Jika pengguna perlu berinteraksi dengan elemen atau membaca informasi yang cukup banyak, *spacing* diatur **36 px** agar konten terasa lega dan mudah diakses. Sebaliknya, pada tampilan dengan konten ringan atau *low density*, *spacing* dapat menggunakan **24 px** untuk menjaga efisiensi ruang.





# Metode Spacing

## Layout

**Spacing** pada button yang memiliki *trailing* atau *leading icon* disesuaikan dengan ukuran tombol untuk menjaga proporsi dan keterbacaan.

Pada tombol berukuran besar, jarak antara ikon dan teks dapat menggunakan **36 px** atau **24 px**, tergantung desain dan konteks penggunaannya. Sementara itu, pada tombol berukuran kecil, *spacing* diatur 24 px agar elemen tetap proporsional dan tidak memakan terlalu banyak ruang, terutama pada area dengan *density* tinggi.



# Kepadatan

## Layout

**Density** menentukan tingkat kepadatan informasi dalam satu layar. Tungku menggunakan kepadatan menengah agar tampilan tetap informatif tetapi tetap memiliki ruang visual yang cukup untuk kenyamanan membaca dan interaksi.

Kepadatan dapat direndahkan ketika pengguna harus berinteraksi dan membaca informasi yang cukup banyak, seperti pada proses input data.

### Masuk ke Akun

0812-3456-7890

XXX-XXX-XXX

Masuk →

Masuk sebagai tamu

### Masuk ke Akun

0812-3456-7890

Nomor telepon tidak valid

XXX-XXX-XXX

Kata sandi tidak valid

Masuk →

Masuk sebagai tamu

### Pribadi

Terakhir Di-Edit >

- Moss-Colored Glaze
- Strontium Matt Glaze Reci...
- Pink-Champagne Recipe
- Silver-Gray Glaze Recipe (2)
- Silver-Gray Glaze Recipe (1)
- Silver-Gray Glaze Recipe

### Dibagikan

Terakhir Di-Edit >

- TiO2 as Al2O3 0.41-4 (1)
- TiO2 as Al2O3 0.41-4
- Puding Pandan Glaze SC

# Navigasi

**Navigasi** menjelaskan bagaimana pengguna bergerak dari satu halaman ke halaman lain dalam aplikasi Tungku. Desain navigasi berfokus pada alur yang logis, mudah dipahami, dan minim kebingungan.

Penggunaan pola transisi tertentu membantu memberikan konteks visual ketika pengguna berpindah antar-halaman, sehingga mereka selalu mengetahui posisi dan arah pergerakan di dalam struktur aplikasi. Navigasi memastikan pengalaman yang halus, terarah, dan meminimalisasi kehilangan orientasi.

Navigasi aplikasi Tungku terdiri dari:

Sibling Transition

Top Peer Level Transition



# Pola Transisi

## Navigasi

Dalam aplikasi Tungku, terdapat dua jenis transisi ketika berpindah halaman, yaitu Sibling transition dan Top Peer Level transition.

**Sibling transition** diterapkan ketika berpindah antar-halaman yang setara, sedangkan **top peer level transition** digunakan untuk perpindahan ke bagian lain yang berbeda konteks atau level. Perbedaan transisi membantu pengguna memahami hubungan antar-halaman.



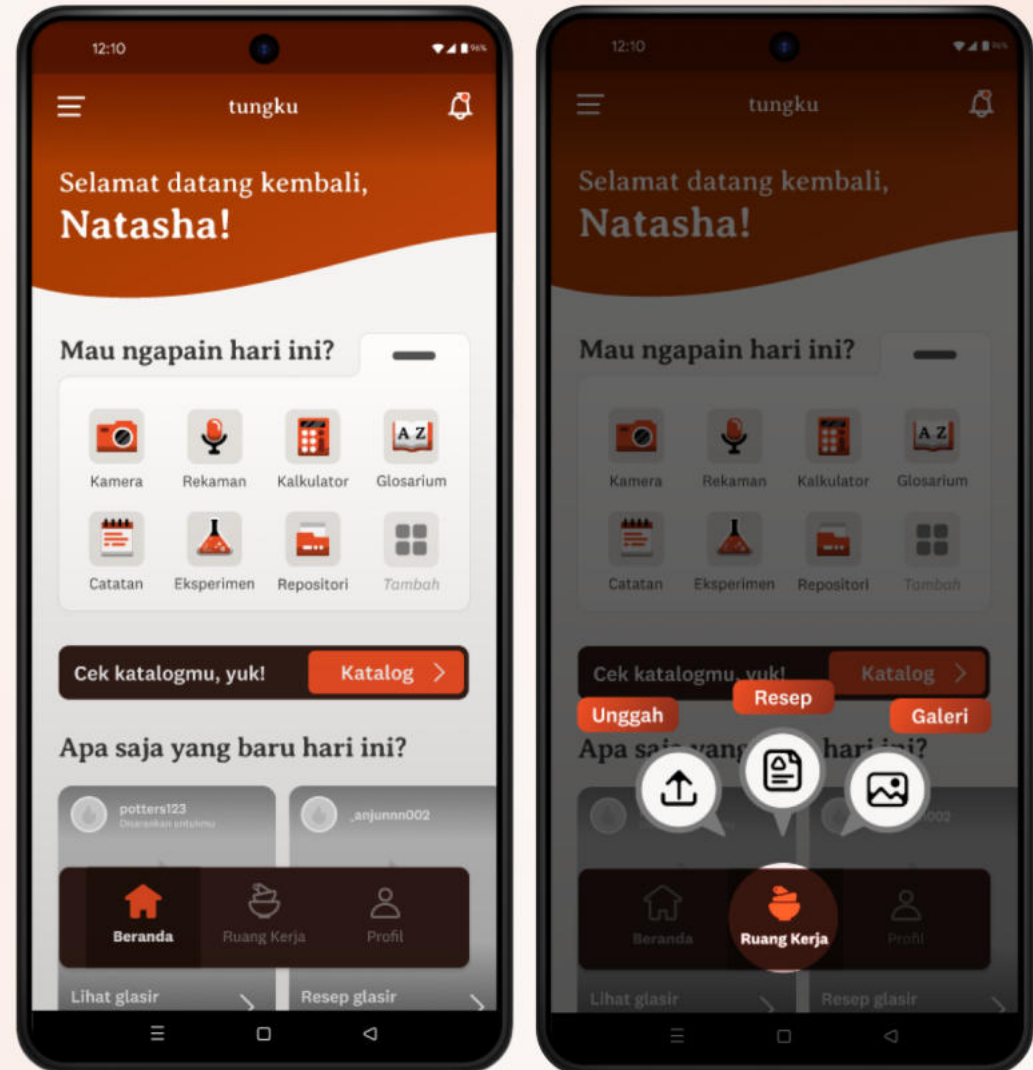


# Pola Transisi

## Navigasi

Transisi **top peer level** dapat ditemukan ketika pengguna mengeksplorasi halaman melalui navigasi menu utama. Perpindahan ini ditunjukkan dengan perubahan status ikon pada menu serta animasi halaman yang halus menggunakan efek **dissolve** dengan kurva **ease-out** selama **300 ms**.

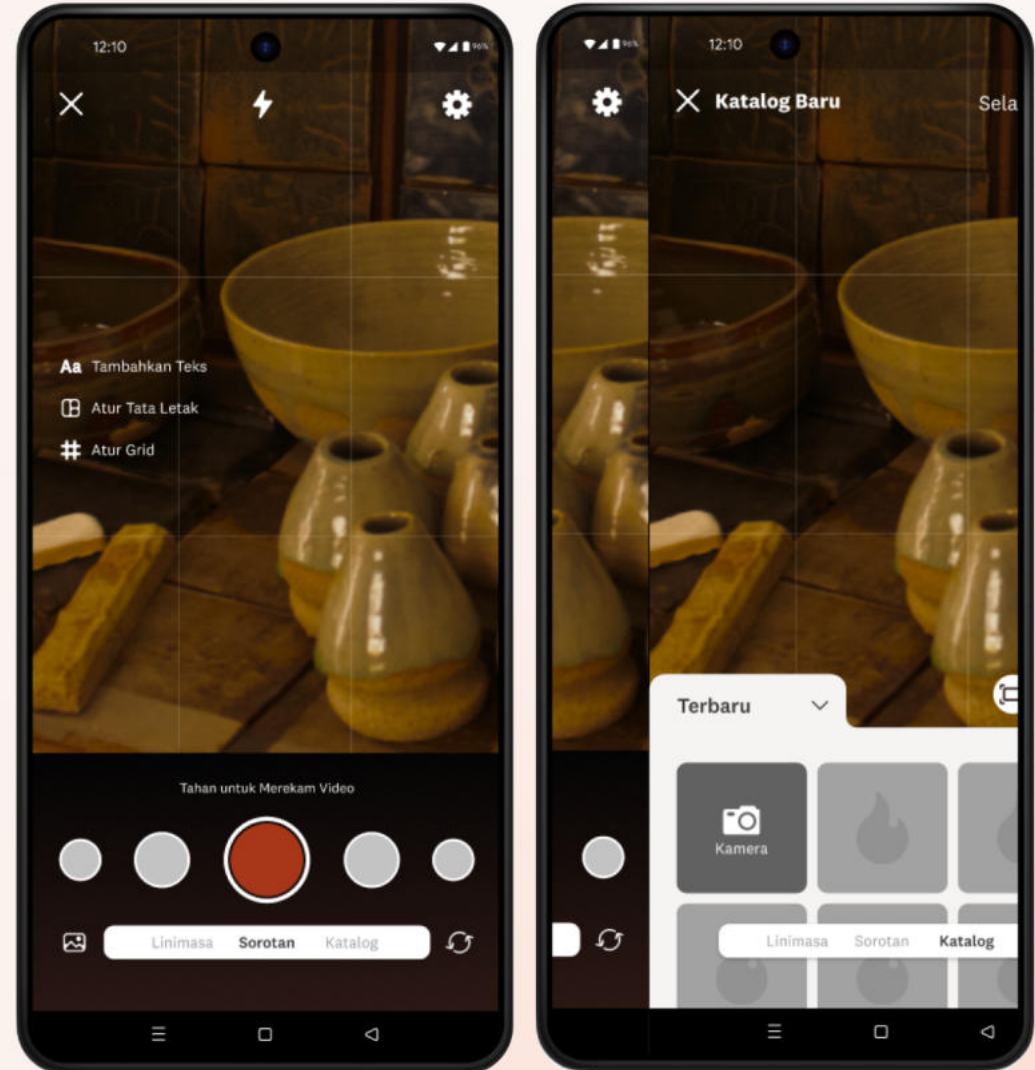
Top peer level dapat ditemukan pada sebagian besar transisi halaman aplikasi.



# Pola Transisi

## Navigasi

Transisi **sibling** diterapkan ketika pengguna membuka fitur seperti kamera (sorotan), katalog, atau linimasa. Perpindahan antar-halaman menggunakan animasi **push** yang mengikuti posisi tombol sebagai arah transisi, dengan kurva **ease-out** selama **300 ms**.



# Warna

**Warna** mendefinisikan sistem warna yang membentuk identitas visual Tungku sekaligus memastikan antarmuka mudah dipahami dan diakses. Warna yang dipilih tidak hanya berperan estetis, tetapi juga berfungsi secara fungsional, seperti membedakan status, memberi fokus, atau memperkuat hierarki.

Penggunaan warna primer dan sekunder diatur dengan sistem skala warna agar fleksibel untuk berbagai kebutuhan, mulai dari background hingga elemen interaktif. Standar kontras juga dijelaskan untuk memastikan keterbacaan maksimal serta pemenuhan pedoman aksesibilitas.

Warna aplikasi Tungku terdiri dari:

Warna Primer

Sistem Warna

Skala Warna



# Warna Primer

## Warna



### Burnt Umber

Hex 331C17

RGB 51, 28, 23

HSL 11, 38, 15

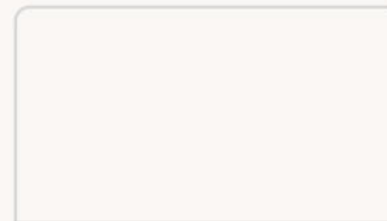


### Red Ochre

Hex F05025

RGB 240, 80, 37

HSL 13, 87, 54

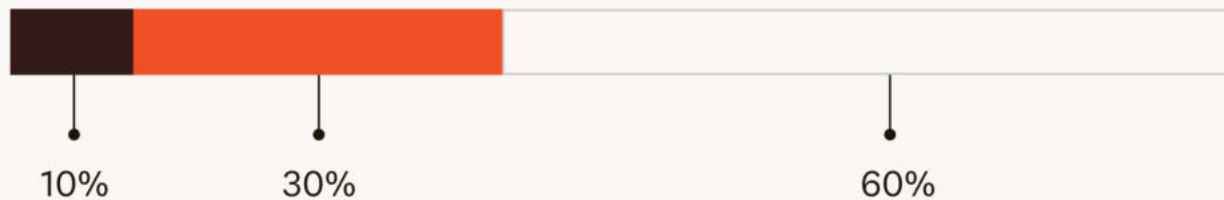


### Glaze White

Hex FAF7F4

RGB 250, 247, 244

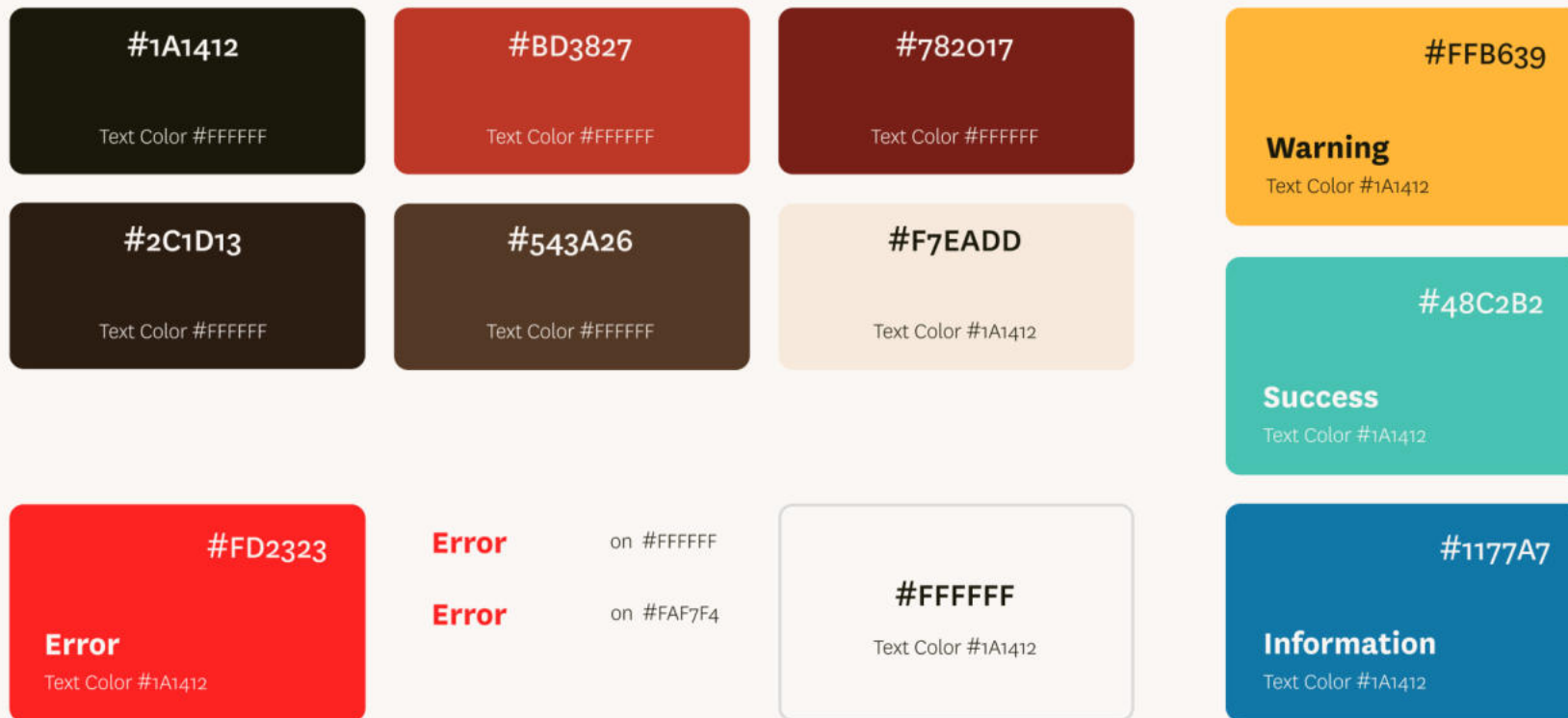
HSL 34, 34, 97





# Sistem Warna


## Warna

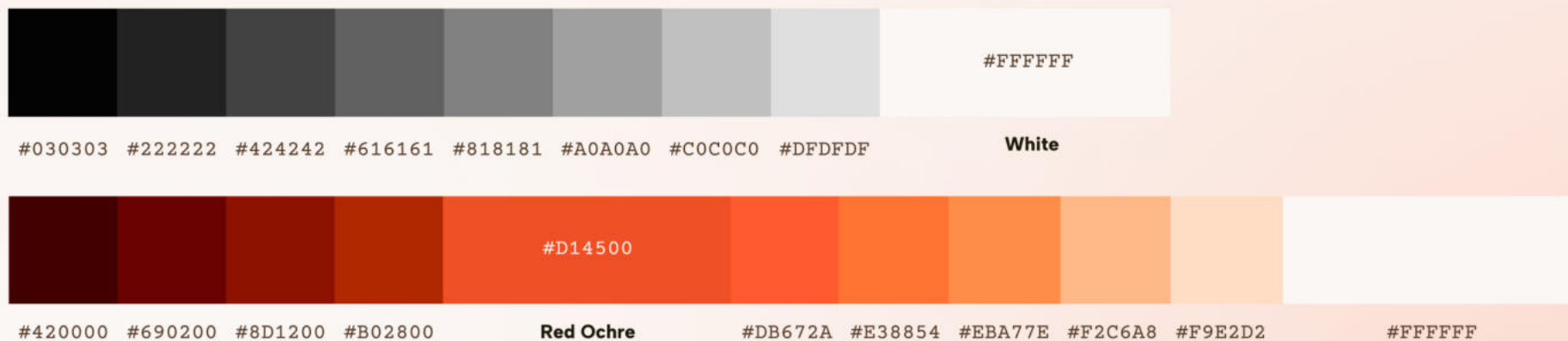


# Skala Werna

## Warna

**Warna Sekunder** digunakan untuk melengkapi warna utama dan memperkuat hierarki visual. Warna ini hadir pada elemen pendukung seperti badge, icon, atau *background* tertentu, agar tampilan tetap hidup tanpa mengganggu fokus utama.

	
<p><b>Red Ochre</b></p> <p>Hex      D14500</p> <p>RGB      209, 69, 0</p> <p>HSL      20, 100, 41</p>	<p><b>White</b></p> <p>Hex      FFFFFFFF</p> <p>RGB      255, 255, 255</p> <p>HSL      0, 0, 100</p>



# Tipografi

**Tipografi** mengatur bagaimana informasi tekstual disajikan dalam aplikasi Tungku untuk menciptakan hierarki yang jelas, keterbacaan yang optimal, dan tone visual yang konsisten.

Pemilihan font dan typeface berfungsi untuk mendukung identitas visual sekaligus memastikan kenyamanan membaca. Penentuan type scale membantu menyusun level teks mulai dari heading, subheading, hingga body text, sehingga pengguna dapat memahami informasi dengan cepat dan tanpa beban visual.

Tipografi aplikasi Tungku terdiri dari:

---

Typeface & Font

Typescale



# Typeface & Font

## Tipografi

Aplikasi Tungku menggunakan pemilihan *typeface* yang sedikit menyerupai bentuk *handwritten* untuk menyesuaikan dengan identitas brand aplikasi sekaligus memastikan teks tetap memiliki keterbacaan yang baik.

Pada bagian *header*, weight teks selalu menggunakan **bold (700)** atau reguler (400) pada situasi tertentu untuk menegaskan hirarki dan memastikan judul atau label penting mudah dikenali pengguna. **Letter spacing normal (0%)** agar tampilan teks tetap padat, jelas, dan terbaca.

## Averia Serif Libre

Memiliki keterbacaan yang baik, cocok dengan dunia keramik dan pottery dengan nuansa artisan yang autentik. Typeface ini ideal untuk digunakan pada perancangan UI aplikasi yang mengusung suasana **konvensional**.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll  
Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv  
Ww Xx Yy Zz

1234567890 !@#\$%^&\*() ,./?;'" - +



# Typeface & Font

## Tipografi

Font National digunakan secara fleksibel untuk berbagai keperluan teks dalam aplikasi Tungku, mulai dari subheader, body text, label, hingga tombol.

Weight pada Font National dapat divariasikan menjadi **Regular (400)**, **Medium (500)**, dan **Bold (700)** sesuai kebutuhan hierarki informasi, dengan **letter spacing 0%**.

## National Font Family

Memadukan nuansa **historis dan modern**, selaras dengan keramik yang **berakar pada tradisi** namun **terbuka pada inovasi**.  
Meminimalkan detail yang rumit sehingga tidak membingungkan pengguna *non-tech savvy*.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll  
Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv  
Ww Xx Yy Zz

1234567890 !@#\$%^&\*() ,./?;'" - +

# Typescale

## Tipografi

Type scale aplikasi dirancang dengan pendekatan bertahap, menggunakan **kelipatan 4 px** untuk ukuran kecil dan meningkat hingga kelipatan **8 px** pada ukuran yang lebih besar.

PX	CONTOH
24 px	Prosesmu, Jejakmu
30 px	Prosesmu, Jejakmu
32 px	Prosesmu, Jejakmu
36 px	Prosesmu, Jejakmu
48 px	Prosesmu, Jejakmu
64 px	Prosesmu, Jejakmu
72 px	Prosesmu, Jejakmu
96 px	Prosesmu, Jejakmu

# Typescale

## Tipografi

H1

Headline  
96 px

Headline Style Example

*Averia Serif Libre Bold*

H2

Subtitle  
64 px

Subtitle Style Example

*Averia Serif Libre Bold*

H3

Body Text

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur.  
Nisl id feugiat neque ante ac venenatis  
tempor. In vel at sed pharetra at mi  
tristique amet placerat. Platea mauris vel  
diam egestas adipiscing. Leo ut adipiscing  
elementum id ac ullamcorper.

*National Regular*

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur.  
Nisl id feugiat neque ante ac venenatis  
tempor. In vel at sed pharetra at mi  
tristique amet placerat. Platea mauris vel  
diam egestas adipiscing. Leo ut adipiscing  
elementum id ac ullamcorper.

Button

Lorem ipsum  
*National Medium*

Lorem ipsum  
*National Regular*

# Ikonografi

**Ikonografi** menjelaskan gaya, konsistensi, dan tujuan penggunaan ikon dalam antarmuka Tungku. Ikon digunakan sebagai representasi visual untuk mempercepat pemahaman tanpa mengandalkan teks panjang. Dengan begitu, sistem ikon harus seragam dalam gaya, proporsi, dan garis agar terlihat menyatu dengan keseluruhan UI. Prinsip kejelasan dan fungsi menjadi fokus utama agar setiap ikon dapat dikenali dengan mudah dan tidak menimbulkan ambiguitas.

Ikonografi aplikasi Tungku terdiri dari:

Ikon Menu Navigation

Ikon Fitur

Sistem Ikon



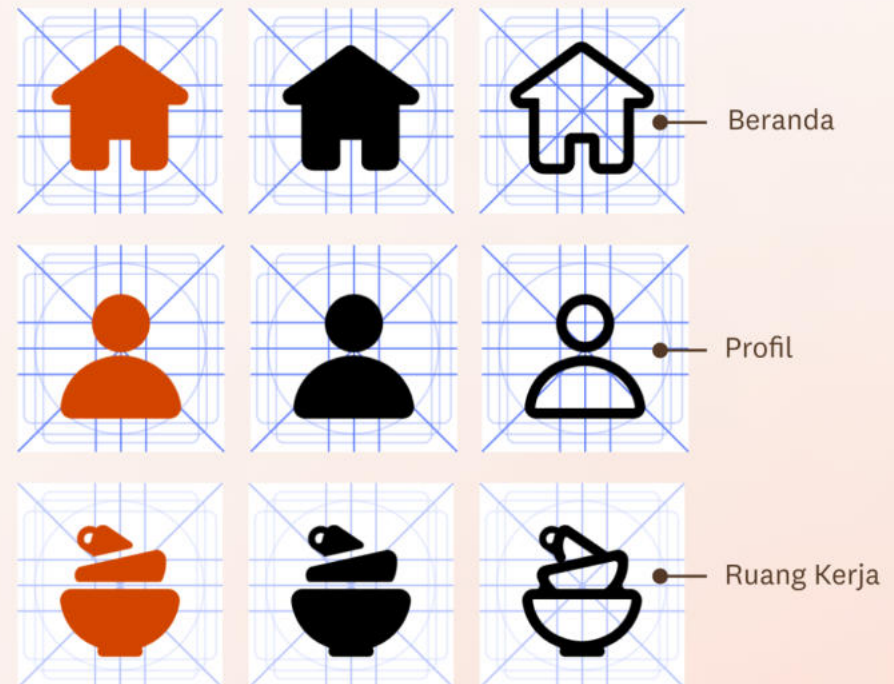


# Ikon Menu Navigation

## *Ikonografi*

Aplikasi Tungku menggunakan beberapa jenis ikon, yaitu outline icon, filled icon, dan colored icon, yang masing-masing memiliki fungsi spesifik untuk mendukung interaktivitas dan penyampaian informasi kepada pengguna.

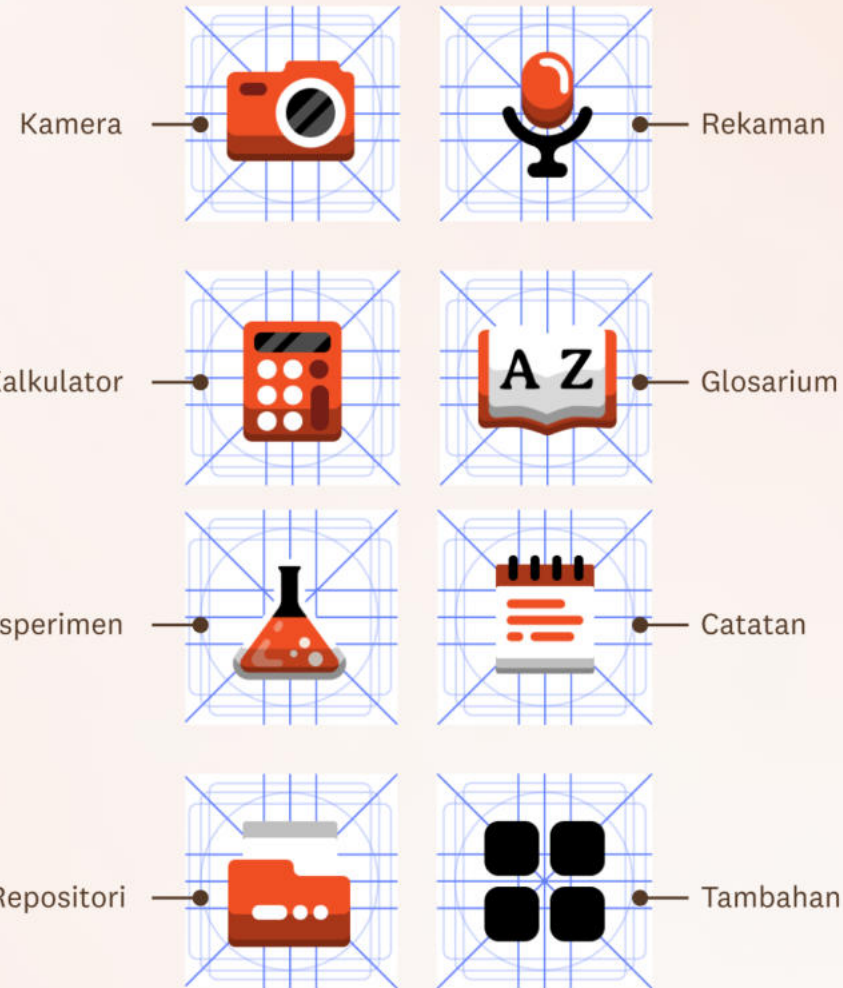
Pada menu navigation, ikon default menggunakan outline icon, dan berubah menjadi filled icon saat pengguna membuka halaman terkait. Seluruh ikon dirancang dengan *corner radius* 1 px dan *stroke thickness* 6 px.



# Ikon Fitur

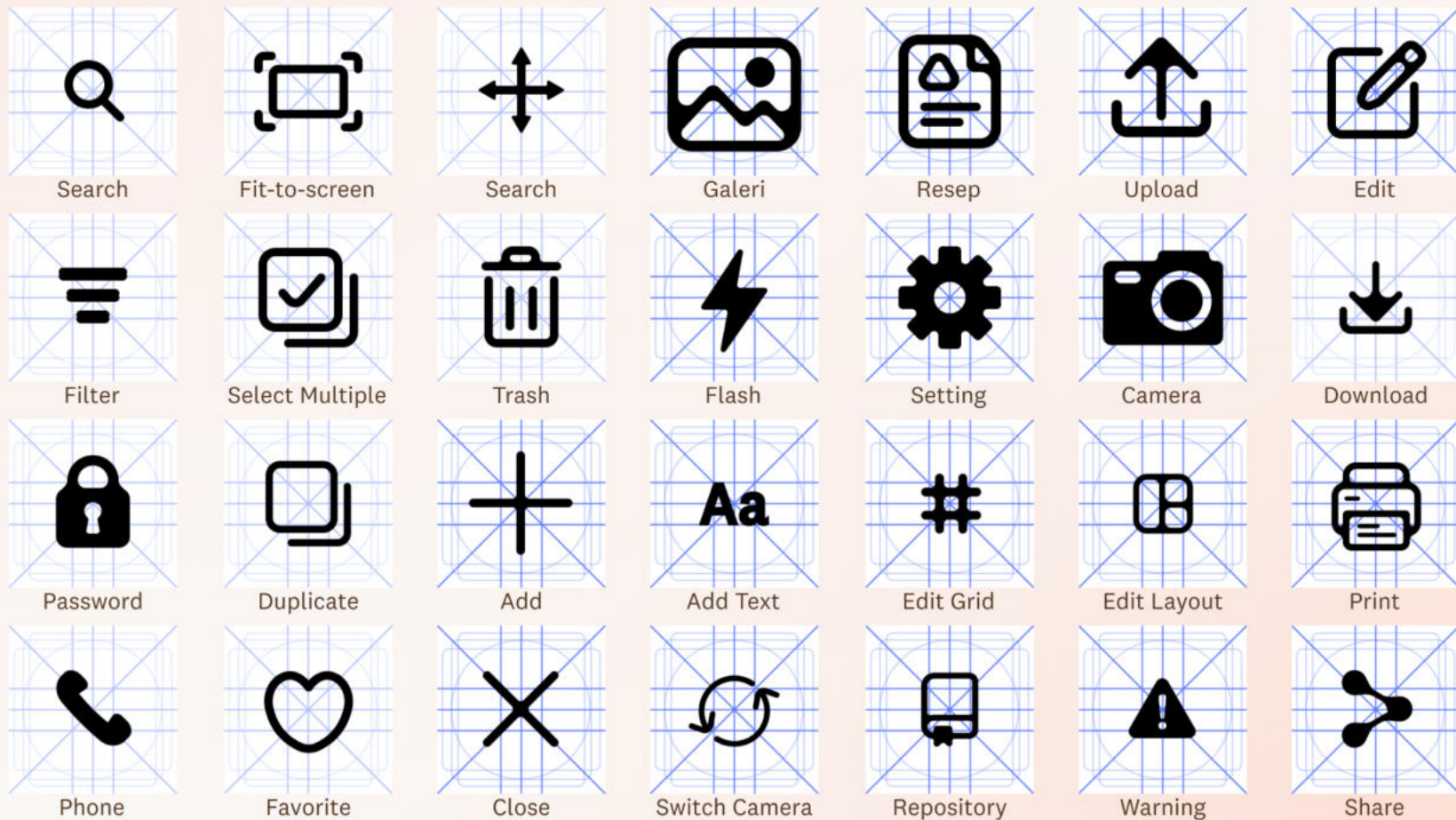
## *Ikonografi*

Dalam menampilkan fitur-fitur utama pada aplikasi, Tungku menggunakan ikon yang lebih kompleks untuk memberikan representasi visual yang jelas dan informatif. Meskipun lebih detail, desain ikon tetap menyesuaikan dengan identitas brand.



# Sistem **Ikon**

## *Ikonografi*





# Bentuk

**Bentuk** menentukan karakter bentuk dasar yang digunakan dalam desain aplikasi Tungku, seperti tingkat ke-bulat-an sudut, bentuk kartu, atau pola geometri yang konsisten. Karakter shape ini membantu membangun identitas visual yang stabil sekaligus memengaruhi persepsi pengguna terhadap interaktivitas suatu elemen.

Bentuk aplikasi Tungku terdiri dari:

---

Bentuk Komponen

Penggunaan Bayangan





# Bentuk **Komponen**

## Bentuk

**Komponen** dalam aplikasi Tungku memiliki konsistensi bentuk yang **rounded** atau **circular** untuk menciptakan tampilan yang ramah dan harmonis. *Corner radius* diatur sebesar **24 px** dan diterapkan pada seluruh komponen berbentuk segiempat.

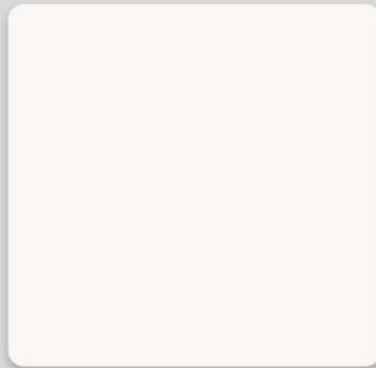
Sifat *rounded* ini diterapkan pada seluruh elemen, termasuk ikon, imagery, dan komponen lainnya, sehingga memberikan identitas visual yang konsisten di seluruh aplikasi.



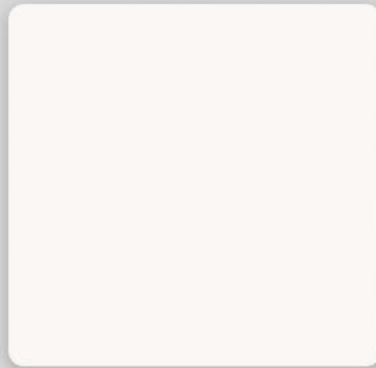
# Penggunaan Bayangan

## Environment

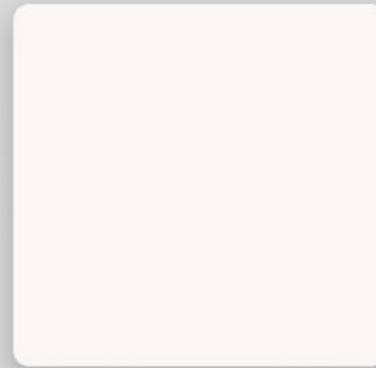
**Shadow** digunakan untuk memberikan kedalaman visual dan memperjelas hierarki antar elemen dalam aplikasi Tungku. Bayangan membantu membedakan elemen yang berada di foreground dari background. Dalam aplikasi Tungku, semua *drop shadow* menggunakan warna hitam dengan **opacity 25%**. Settingan umum untuk *drop shadow* adalah axis Y = 4 px dan blur radius = 12 px



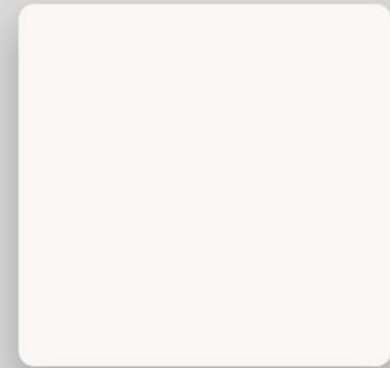
Axis Y 2 px  
Blur Radius 8 px



Axis Y 2 px  
Blur Radius 8 px



**Axis Y 4 px**  
**Blur Radius 12 px**



Axis Y 8 px  
Blur Radius 16 px



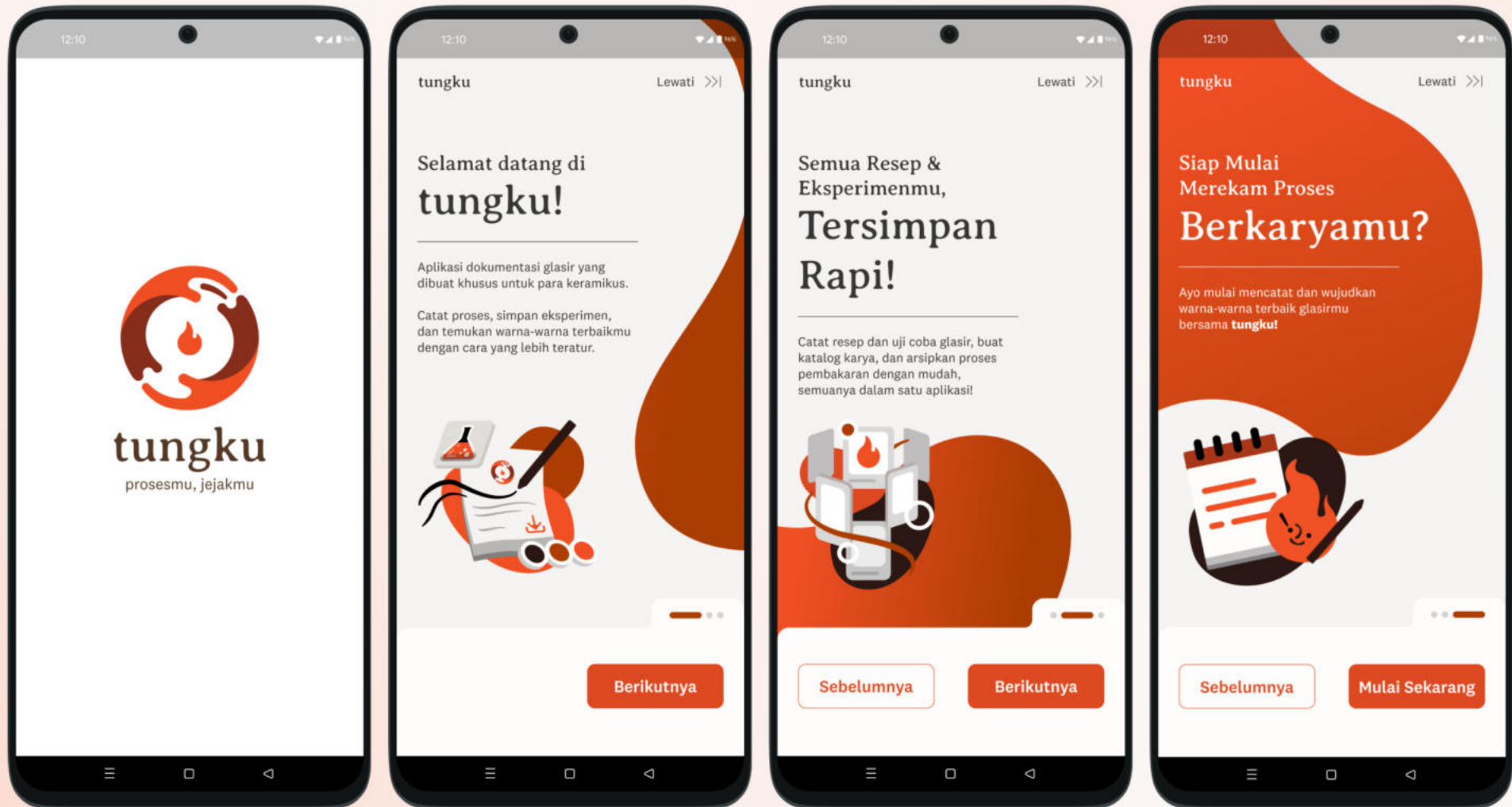
# Showcase Akhir

Bab ini menampilkan hasil akhir dari proses perancangan dalam bentuk *mockup High-Fidelity* dan prototipe interaktif. Bagian ini memperlihatkan bagaimana rancangan visual yang telah disusun sebelumnya diterjemahkan menjadi tampilan antarmuka yang matang, lengkap, dan siap diuji lebih lanjut.



# Halaman Logo & Onboarding

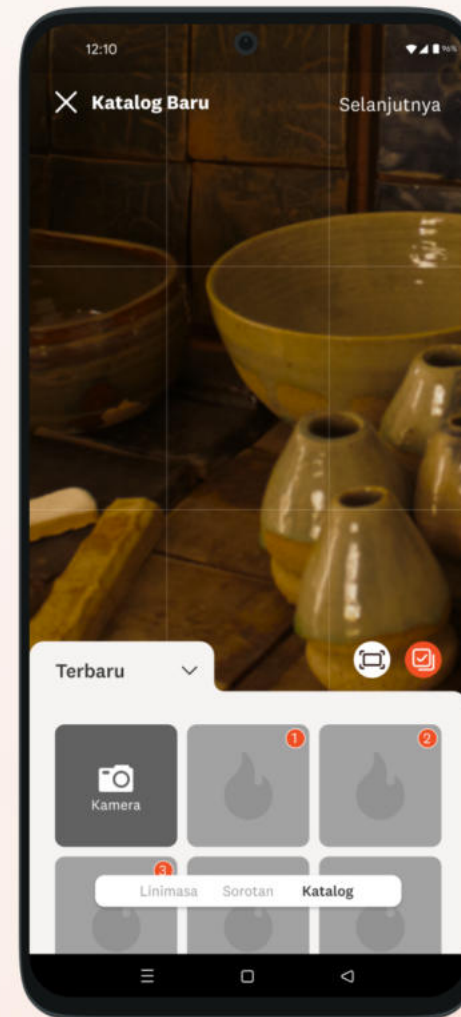
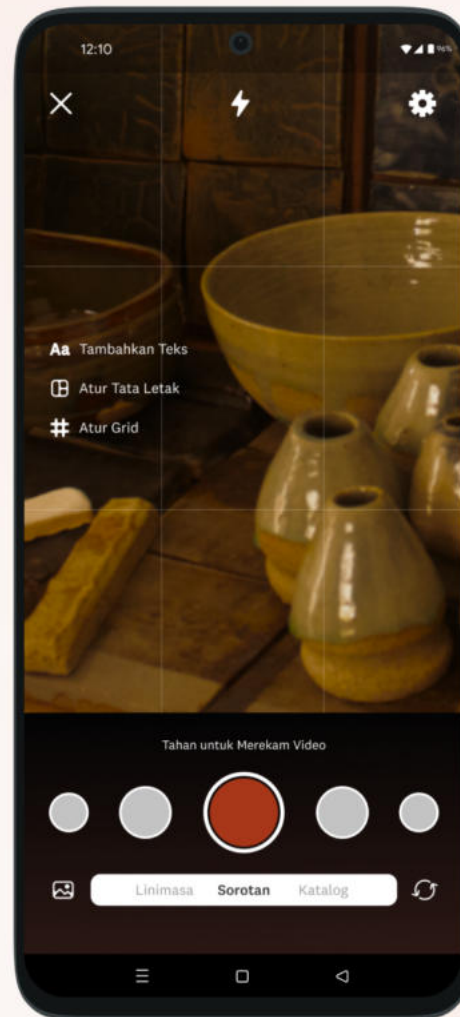
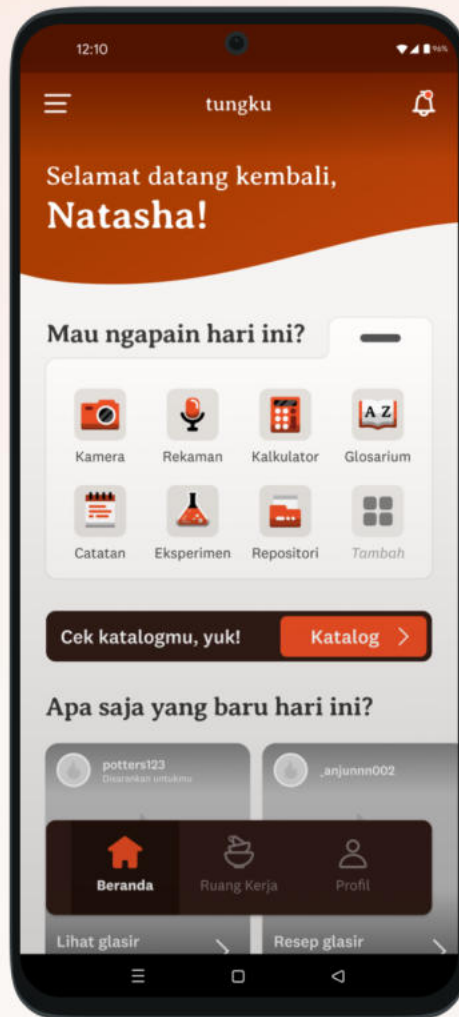
High-Fidelity





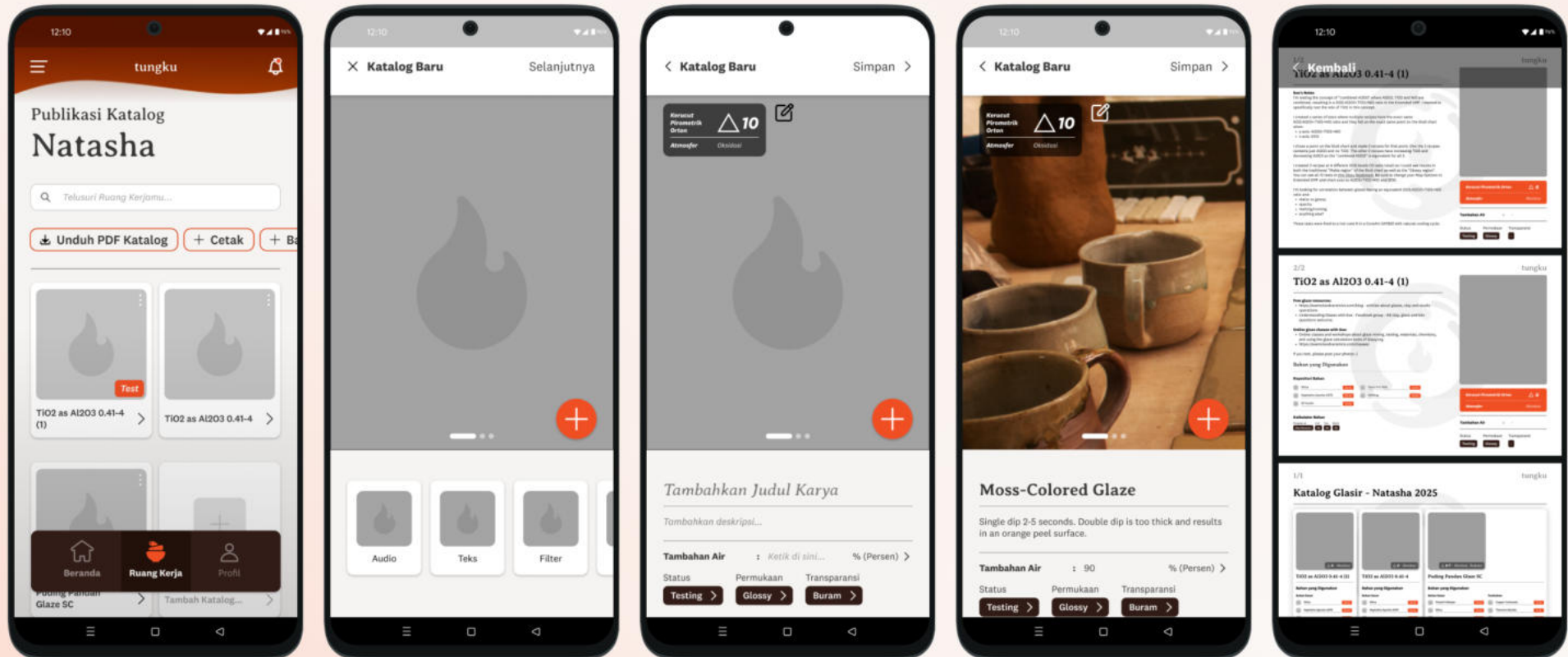
# Halaman Beranda & Fitur Kamera

*High-Fidelity*



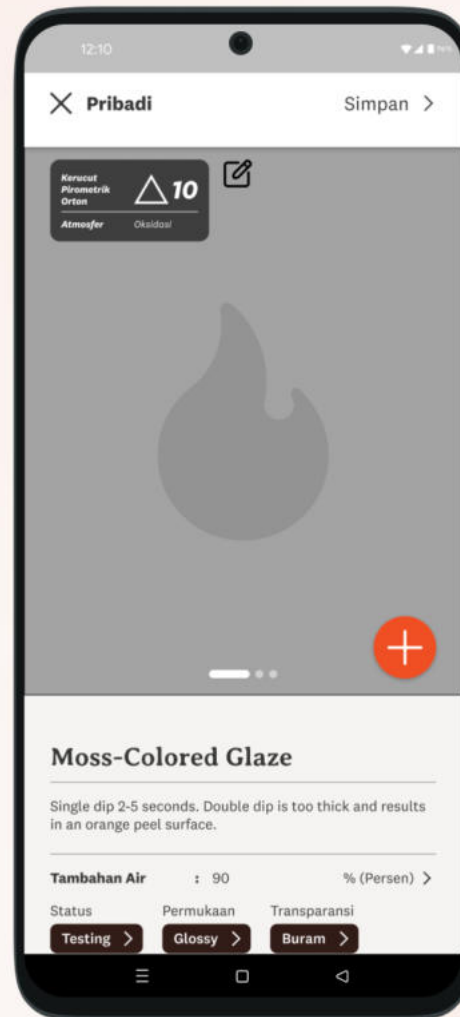
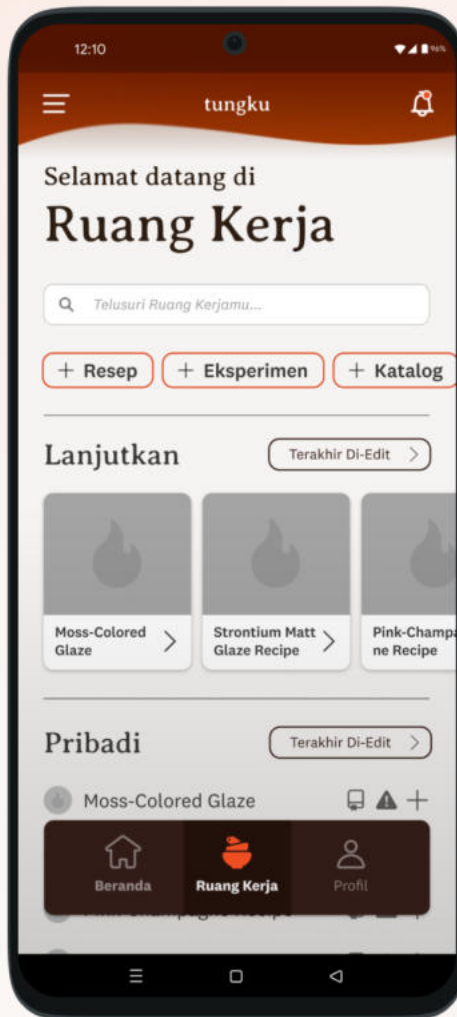
# Fitur Katalog & Resep

High-Fidelity



# Halaman Ruang Kerja

*High-Fidelity*



# Lainnya

Bab ini menyajikan elemen tambahan seperti tautan dan *QR Code* menuju prototipe aplikasi Tungku untuk memudahkan pengaksesannya. Bagian ini berfungsi sebagai penunjang agar pembaca dapat melihat, mencoba, dan mengevaluasi prototip secara langsung.



# QR Prototype Aplikasi



Atau klik tautan di bawah!

[Prototype Tungku](#)





tungku  
prosesmu, jejakmu

