

Penulis

Fathorazi Nur Fajri



MODUL DESAIN MENGGUNAKAN BALSAMIQ

Universitas Nurul Jadid





YAYASAN NURUL JADID PAITON
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NURUL JADID
PROBOLINGGO JAWA TIMUR

PP. Nurul Jadid
Karanganyar Paiton
Probolinggo 67291
☎ 0335 771732
ft@unuja.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN

MODUL KULIAH
DESAIN MENGGUNAKAN BALSAMIQ

Oleh

Fathorazi Nur Fajri, M.Kom

NIDN. 0713039301

Modul Ini Disusun Sebagai Pedoman Dan Acuan Dalam Pelaksanaan Kuliah

Analisis dan Desain Perangkat Lunak

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid

DINYATAKAN DAPAT DIGUNAKAN

Disahkan Pada tanggal 10 Maret 2023

Mengetahui

Ketua Program Studi

Sistem Informasi

Abu Tholib, M.Kom

Dosen Pengampu

Pemrograman Perangkat Bergerak

Fathorazi Nur Fajri, M.Kom

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, yang telah melimpahkan berkah dan kekuatan bagi kami untuk menyelesaikan modul ini. Dengan penuh rendah hati, kami merasa terhormat dapat mempersembahkan modul berjudul "Perancangan Desain Sistem Menggunakan Balsamiq" kepada para pembaca yang budiman. Modul ini merupakan hasil dari proses menyadur dokumentasi resmi dari tool Balsamiq.

Modul "Perancangan Desain Sistem Menggunakan Balsamiq" ini dirancang dengan tujuan untuk memberikan panduan yang jelas dan terperinci bagi para pembaca dalam merancang sistem yang berkualitas tinggi. Dengan semakin kompleksnya kebutuhan pengguna dalam dunia teknologi informasi, merancang sistem yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna menjadi tantangan yang harus dihadapi oleh para desainer sistem. Oleh karena itu, dalam modul ini, kami berusaha memberikan panduan praktis tentang bagaimana memahami kebutuhan pengguna, merancang interaksi yang intuitif, dan menyusun tata letak yang baik dengan menggunakan Balsamiq sebagai alat bantu utama.

Dalam menyusun modul ini, kami mengusahakan untuk menyajikan informasi secara sistematis dan terstruktur agar dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca dari berbagai latar belakang keilmuan. Modul ini terdiri dari beberapa bab yang membahas langkah-langkah penting dalam proses perancangan sistem, mulai dari pemahaman kebutuhan pengguna, analisis kebutuhan, perancangan wireframe, hingga uji coba dan evaluasi.

Kami menyadari bahwa modul ini tidak lepas dari keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik, saran, dan masukan dari para pembaca sangat kami harapkan guna menyempurnakan isi modul ini di masa mendatang. Kami berharap modul "Perancangan Desain Sistem Menggunakan Balsamiq" ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi perkembangan teknologi informasi dan dunia desain sistem. Terakhir, tak lupa kami sampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung kami dalam menyelesaikan modul ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga modul ini dapat bermanfaat dan menjadi referensi yang berharga bagi para profesional, mahasiswa, akademisi, dan pihak-pihak yang tertarik dalam bidang perancangan sistem. Selamat membaca, dan semoga ilmu yang diperoleh dari modul ini dapat diterapkan dengan bijaksana dalam berbagai proyek perancangan sistem di masa depan.

Daftar Isi

Daftar Isi	i
Pengantar Balsamiq Mockups 3	1
Cara Memperbarui.....	2
Apa yang Baru di Balsamiq Mockups 3	2
Proyek!	2
Antarmuka Pengguna Baru	4
Kustomisasi Tampilan dan Nuansa Lebih Mudah	6
Simbol yang Lebih Baik	7
Ikon yang Lebih Baik	9
Gambar dan Aset yang Lebih Baik.....	10
Mode Layar Penuh Baru	11
Catatan	12
Sampah	13
Cadangan	13
Musik???	14
Mengimpor Mockup 2 File BMML	15
Umpan Balik Selamat Datang	16
Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop	17
Balsamiq Mockups 3 Ikhtisar Aplikasi	17
The Toolbar	18
Alat Tambah Cepat.....	20
Perpustakaan UI	21
Kanvas Mockup.....	21
The Navigator Panel	22
Menggunakan Mockup Hierarchy.....	24
Tindakan Menu Konteks.....	24
Mengganti Nama Mockup.....	25

Panel Properti	25
Tampilan kisi thumbnail.....	26
Sampah.....	27
Bekerja pada Layar Kecil.....	28
Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop	31
Berbagi di Balsamiq Mockups 3 untuk Desktop	31
Bagikan File Proyek Mockup.....	31
Berbagi Dokumen PDF Interaktif.....	32
Bagikan gambar PNG	32
Gunakan Balsamiq Cloud.....	32
Kolaborasi Real-Time	33
Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop	34
Bekerja dengan Kontrol UI	34
Menambahkan Kontrol UI	34
Memilih Kontrol UI.....	35
Memindahkan Kontrol UI	35
Snapping dan Panduan Cerdas	36
Mengubah Ukuran Kontrol UI	36
Menyelaraskan Kontrol UI.....	37
Kontrol UI Berlapis	39
Mengunci Kontrol UI	39
Menghapus Kontrol UI	40
Memutar Kontrol UI.....	40
Mengubah Kontrol UI	40
Pengelompokan Kontrol UI	42
Grup Pemotongan	43
Kontrol Dasar "Menggambar"	43
Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop	45
Inspektur Properti	45
Mengubah Jenis Kontrol	47

Menambahkan Catatan ke Mockup, Simbol, dan Aset Anda.....	48
Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop	49
Bekerja dengan Alternatif	49
Membuat Alternatif.....	50
Mengedit Alternatif.....	52
Mempromosikan Alternatif	54
Alternatif Duplikasi	54
Penggabungan Alternatif.....	56
Membuang Alternatif.....	58
Alternatif dalam Mode Presentasi Layar Penuh	58
Alternatif Proyek	58
Bekerja dengan Teks.....	61
Pemformatan Dasar	62
Gaya Teks.....	62
Pemisah Baris	64
Daftar Berpoin	64
Membuat Tautan dalam Teks Benar–Benar Berfungsi	64
Makro Lainnya	66
Lorem	66
{Nama Mockup}.....	66
Teks Tempat Penampung	66
Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop	68
Bekerja dengan Kisi / Tabel Data	68
Opsi Lebar Kolom.....	69
Menggunakan Ikon dan Kontrol Pilihan dalam Kisi Data	69
Membuat Pengembalian Baris dalam Kisi Data	70
Menempelkan Data dari Excel.....	70
Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop	71
Bekerja dengan Ikon	71
Menambahkan Ikon melalui Perpustakaan UI dan Tambah Cepat	72

Menambahkan dan menukar ikon melalui inspektur properti	73
Pencarian Ikon	73
Dialog Perpustakaan Ikon	74
Menambahkan Ikon Anda Sendiri	75
Menggunakan Aset Gambar Anda	75
Menambahkan melalui Dialog Perpustakaan Ikon	76
Praktik Terbaik untuk Membuat atau Menyiapkan Ikon Kustom	76
Warna	76
Area Transparan	77
Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop	78
Bekerja dengan Gambar dan Aset	78
Menambahkan Gambar dalam Tampilan Mockup	78
Menambahkan Gambar dalam Tampilan Aset	81
Menambahkan Aset Non-Gambar	83
Mengelola Gambar dan Aset Lainnya	84
Mengganti Nama Aset	84
Menyimpan Aset dari Proyek Anda ke Komputer Anda	85
Mengganti atau Memperbarui Aset	85
Menghapus Aset	85
Pilih Gambar yang Tidak Digunakan	85
Menggunakan Gambar sebagai Ikon	87
Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop	88
Bekerja dengan Markup	88
Mengaktifkan dan menonaktifkan Markup	89
Beralih Markup dengan Pintasan Keyboard	90
Membuat Item Markup dan Non-Markup	90
Mengekspor Markup ke PNG dan PDF	91
Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop	92
Bekerja dengan Simbol	92
Membuat Simbol	92

1. Membuat Simbol dalam Tampilan Mockup	92
2. Menggunakan Tampilan Simbol	95
Simbol vs. Perpustakaan Simbol.....	96
Membuat Simbol dalam Tampilan Simbol.....	98
Mengimpor Simbol.....	98
Menggunakan Simbol dalam Mockup Anda	100
Mengedit Simbol	100
Mengesampingkan Properti Simbol.....	102
Menggunakan Simbol di Seluruh Proyek	105
Mengelola Simbol.....	106
Mengganti Nama Simbol	106
Menghapus Simbol.....	107
Simbol Kloning	107
Simbol Bergerak.....	107
Berbagi Simbol Antar Proyek.....	107
Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop	109
Bekerja dengan Peta Situs.....	109
Membuat Peta Situs	109
Membuat Peta Situs Secara Otomatis.....	111
Catatan dan Opsi	112
Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop	114
Mengekspor Mockup Anda.....	114
Mengekspor ke PDF	115
Mengekspor Catatan Mockup.....	117
Mengekspor ke Gambar	117
Menyalin ke Clipboard	118
Pencetakan.....	118
Mengekspor Mockup ke Proyek Lain.....	118
Mengekspor untuk digunakan dalam versi sebelumnya	118
Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop	120

Bekerja dengan Skin (Sketch vs. Wireframe)	120
Beralih dari Sketch ke Wireframe Skin	120
Kulit apa yang harus saya gunakan?	121
Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop	124
Mengimpor Mockup dan Simbol	124
Mengimpor Mockup dari Versi Sebelumnya (File BMML)	124
Mengimpor Simbol	126
Mengimpor Mockup dari Proyek Lain	126
Mengimpor Gambar	126
Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop	127
Panel Info Proyek	127
Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop	129
Menghubungkan Mockup Bersama	129
Menautkan ke Mockup yang Ada	131
Menautkan ke Mockup Baru	131
Menautkan ke Halaman Web	132
Menggunakan Link dalam Mode Presentasi	132
Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop	134
Mode Presentasi Layar Penuh	134
Menavigasi di antara Mockup	135
Pengaturan	136
Menyesuaikan Pemusatan Proyek Anda	138
Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop	141
Simpan otomatis	141
Menonaktifkan Simpan Otomatis	141
Mengaktifkan Kembali Simpan Otomatis	143
Dokumentasi Cloud Balsamiq	144
Menjaga Proyek Tetap Bersih dan Terorganisir	144
Pilih gambar/aset yang tidak digunakan	145
Bersihkan Simbol	147

Kosongkan Tong Sampah 149

Langkah Ekstra: Pisahkan Proyek Anda Menjadi yang Lebih Kecil 149

Pengantar Balsamiq Mockups 3

[Balsamiq Mockups 3 Application Overview →](#)

Balsamiq Mockups 3 adalah hasil dari hampir satu tahun pengkodean head-down untuk menciptakan produk yang diminta pelanggan kami dan produk yang kami inginkan untuk diri kami sendiri.

Perubahan yang paling mencolok adalah dua "biggies" yang diminta orang sejak awal: Dukungan untuk proyek (file yang dibundel, banyak jendela) dan menyingkirkan "properti mengambang" (inspektur properti).

Tetapi yang sama pentingnya adalah pekerjaan yang dilakukan di bawah tenda untuk membuatnya lebih cepat dan lebih pintar dan sedikit penyesuaian di setiap bagian dari pengalaman yang kami harap akan membuatnya lebih baik.

Dalam artikel ini Anda akan menemukan informasi tentang [cara memperbarui](#), apa yang baru [dan, tentu saja](#), cara [mengimpor file BMML Mockups 2 Anda](#) . Jika Anda baru mengenal Balsamiq Mockups atau ingin menyelam lebih dalam setelah membaca artikel ini, Anda dapat menuju ke [daftar isi dokumentasi](#) atau [ikhtisar aplikasi](#) berikutnya.

Cara Memperbarui

Balsamiq Mockups 3 adalah versi terbaru dari editor kami yang kuat. Jika Anda menggunakan salah satu aplikasi web kami, itu akan diperbarui secara otomatis. Jika Anda ingin menggunakannya di Desktop, Anda dapat mengambil versi terbaru dari [halaman unduhan kami](#). Ini adalah pembaruan gratis untuk pelanggan yang sudah ada, Anda bahkan tidak perlu mendaftar ulang.

Balsamiq Mockups 3 untuk Desktop akan berjalan berdampingan dengan Balsamiq Mockups 2 untuk Desktop (sebagai aplikasi terpisah) sehingga tidak perlu menghapus versi Anda saat ini untuk menggunakannya. Lihat di bawah untuk [cara mengimpor file Mockups 2 BMML](#).

Meskipun telah diuji secara ketat, jika Anda menemukan bug atau masalah, [beri tahu kami tentang hal itu!](#)

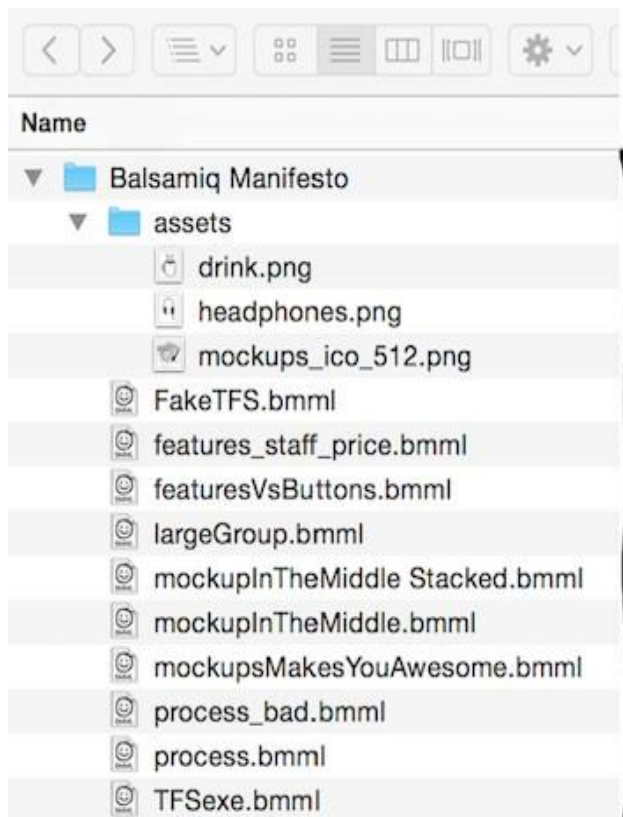
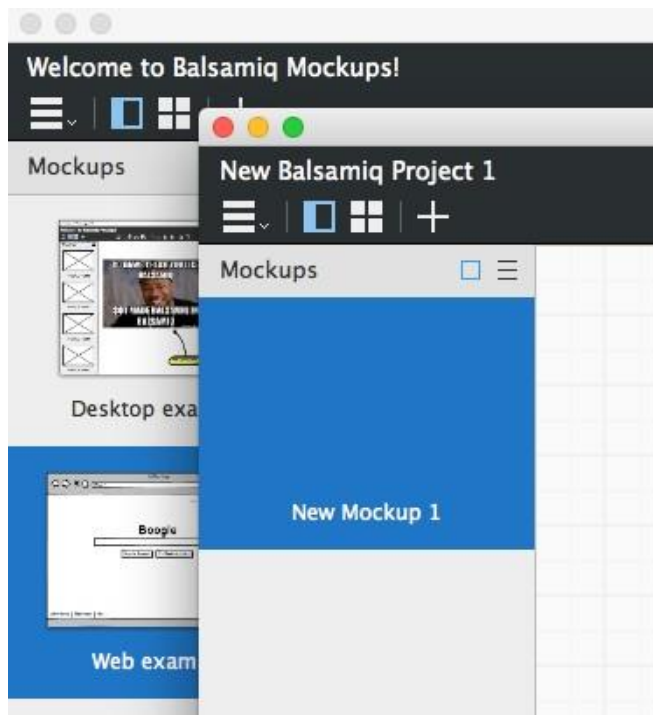
Apa yang Baru di Balsamiq Mockups 3

Singkatnya, **banyak!** Berikut adalah "sorotan" yang harus Anda ketahui:

- [Proyek!](#)
- [Antarmuka pengguna baru](#)
- [Kustomisasi tampilan dan nuansa yang lebih mudah](#)
- [Simbol yang lebih baik](#)
- [Ikon yang lebih baik](#)
- [Gambar dan aset yang lebih baik](#)
- [Mode layar penuh](#)
- [Catatan Sampah Bergantian Musik???](#)

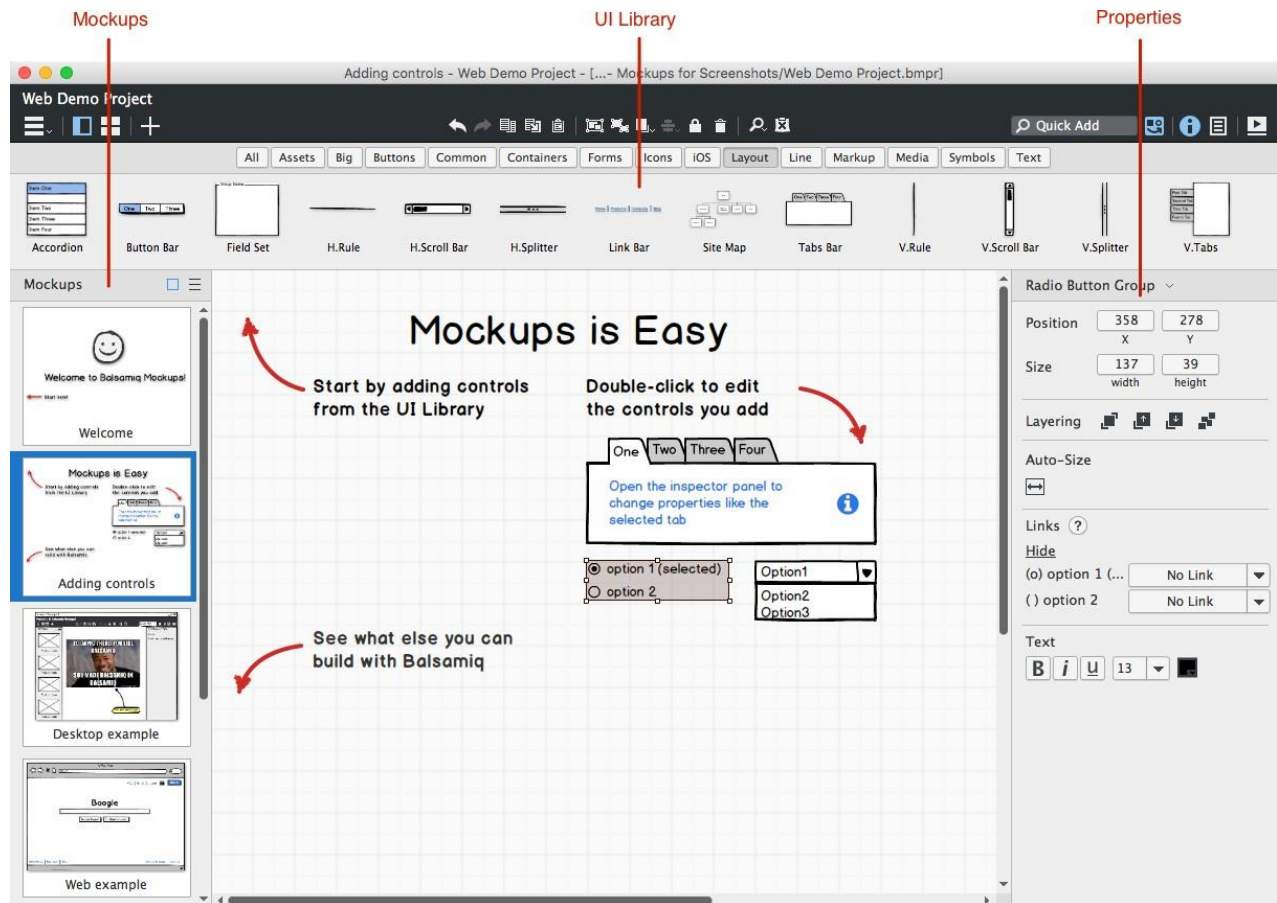
Proyek!

Akhirnya. Anda tidak hanya dapat memiliki jendela terpisah untuk berbagai kelompok mockup, tetapi semua "barang" milik proyek (mockup, simbol, gambar, ikon) ada dalam SATU file. Ini membuatnya lebih mudah untuk mengirim dan memindahkan file dan menyatukan semuanya.



Antarmuka Pengguna Baru

Lewatlah sudah inspektur properti terbang yang menyebalkan! Sekarang Anda memiliki maket di sebelah kiri dan properti di sebelah kanan. Sederhana, dapat diprediksi, dan cepat. Perpustakaan UI berada di bagian atas di mana selalu tetapi sekarang sedikit lebih kompak.

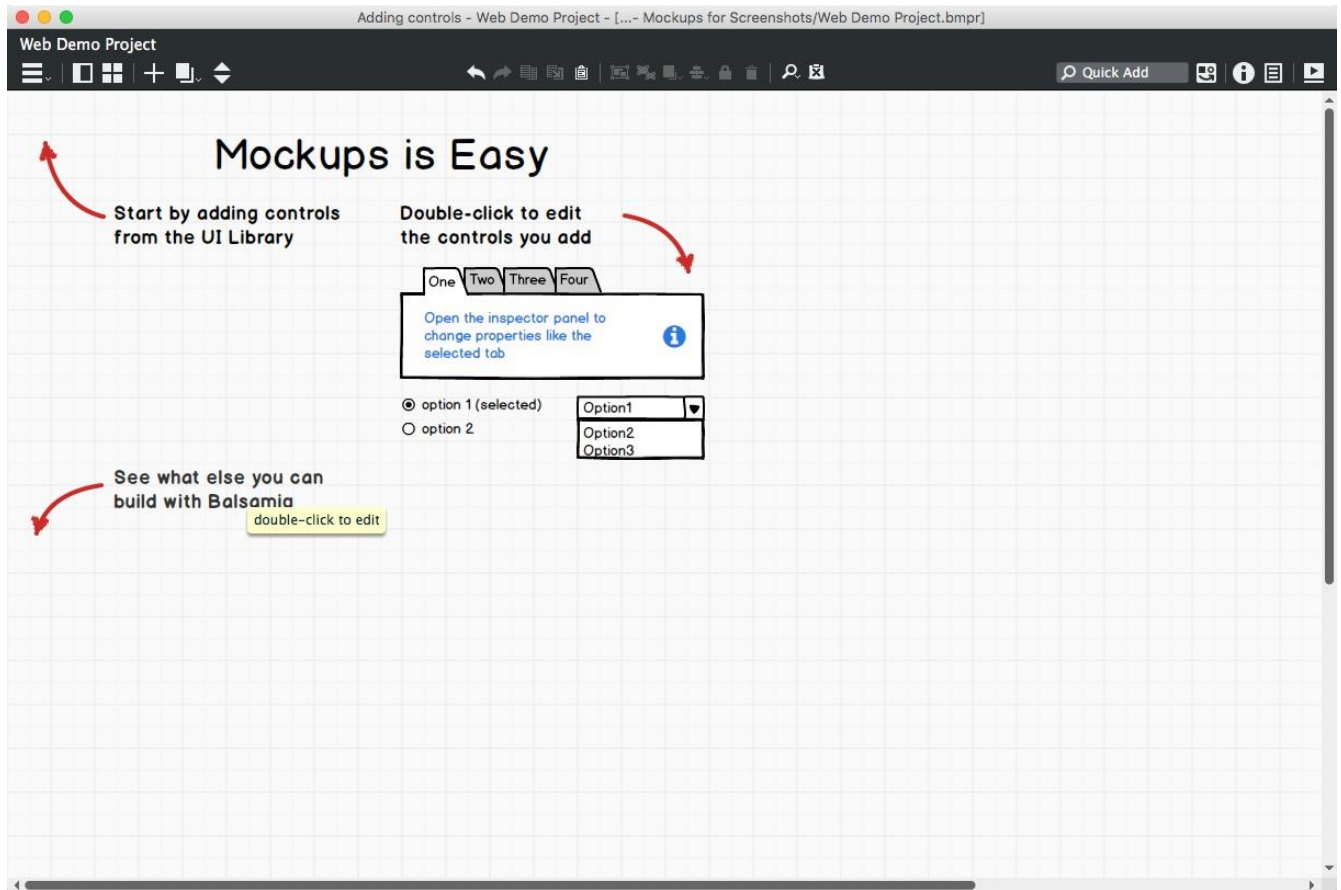


Anda dapat beralih panel properti dan Perpustakaan UI secara independen dengan mengklik ikon di sebelah kotak Tambah Cepat atau melalui [pintasan keyboard](#).



Dan, tentu saja, Anda dapat menyembunyikan semua panel menggunakan ikon

untuk setiap panel, membawa Anda ke nirwana wireframing seperti Zen.



Berkeliling dan melakukan tindakan umum mudah dilakukan dengan ikon di bilah alat.

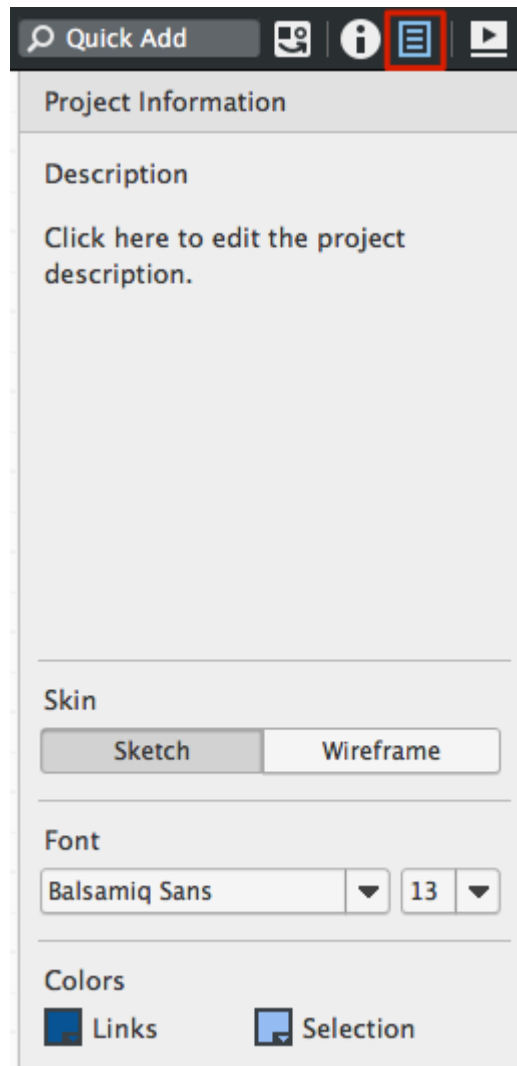


1. Menavigasi antara tampilan Mockup, Aset, Simbol, dan Tong Sampah
2. Tampilkan/Sembunyikan panel kiri
3. Menampilkan mockup Anda sebagai kisi thumbnail
4. Membuat mockup baru
5. Tindakan mockup (ganti nama, dll.) dan menavigasi di antara mockup (ditampilkan saat panel kiri disembunyikan)

6. Masuk ke mockup berikutnya atau sebelumnya (*ditampilkan saat panel kiri disembunyikan*)

Kustomisasi Tampilan dan Nuansa Lebih Mudah

Kontrol atas font yang digunakan dalam Mockup telah menjadi salah satu fitur yang paling banyak diminta sejak itu awal. Font kustom sebelumnya tersedia menggunakan file konfigurasi yang rumit, tetapi sekarang kami mengizinkan Anda untuk mengatur font proyek di [panel Info Proyek baru](#). Ya, Anda sekarang dapat dengan mudah menggunakan *font apa pun yang telah Anda instal* di mockup Anda. Bersukacita! Anda juga dapat mengatur ukuran default untuk itu.

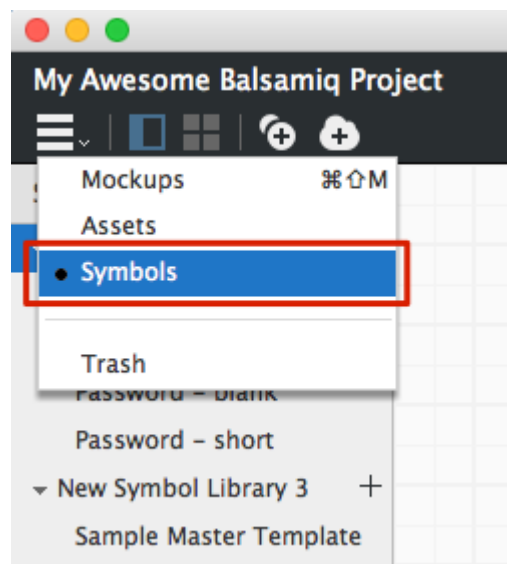


Kami juga memindahkan opsi peralihan kulit ke panel Info Proyek baru untuk membuatnya lebih jelas (banyak orang tidak pernah tahu tentang kulit [wireframe kami](#)). Akhirnya, warna pemilihan default juga dapat dikonfigurasi dari panel baru ini.

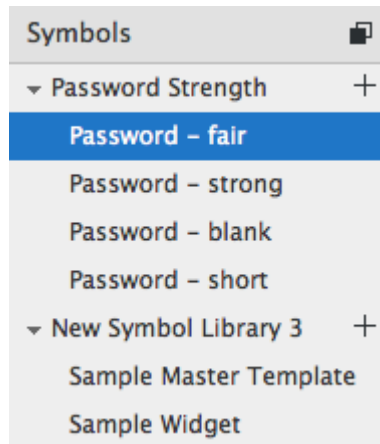
Simbol yang Lebih Baik

Dalam versi sebelumnya, kami menyebut Simbol sebagai "fitur lanjutan." Yah, tidak lagi. Simbol sekarang untuk semua orang. Simbol memungkinkan Anda membuat templat, master, dan komponen lain yang dapat digunakan kembali untuk menghemat waktu dan memastikan konsistensi. Mereka sangat berguna untuk proyek-proyek besar dan kontrol khusus dan merupakan pusat situs [Wireframes To Go](#) kami.

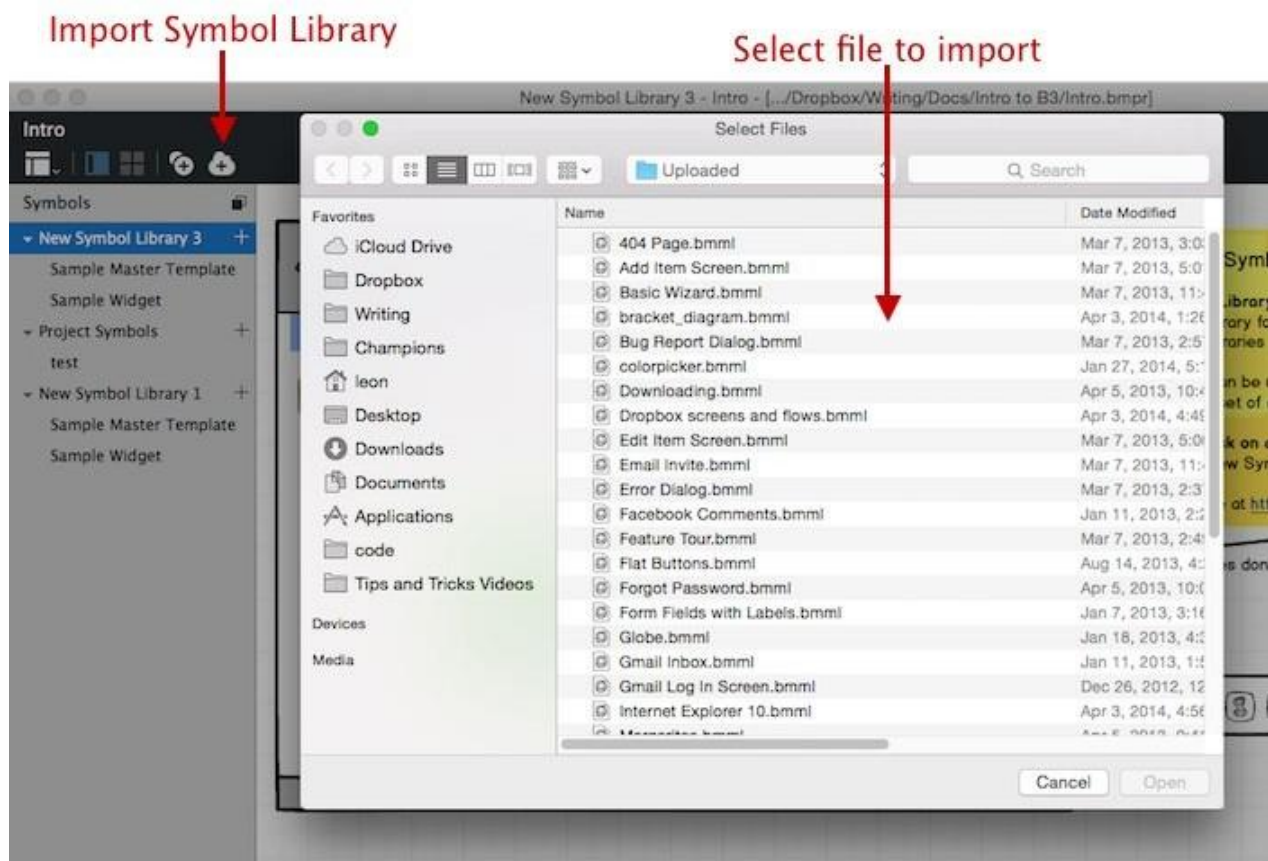
Anda sekarang dapat melompat ke panel Simbol dan membuat yang baru dari awal dan itu akan muncul di tab "Simbol" di Perpustakaan UI. Anda masih dapat membuatnya dengan cara kuno (membuat grup bernama dan mengklik tombol "Ubah Menjadi Simbol").



Kami juga sekarang menampilkan Simbol sebagai daftar di dalam Perpustakaan Simbol mereka, sehingga Anda dapat lebih mudah menavigasi di antara mereka dan mengetahui Simbol mana yang Anda edit.



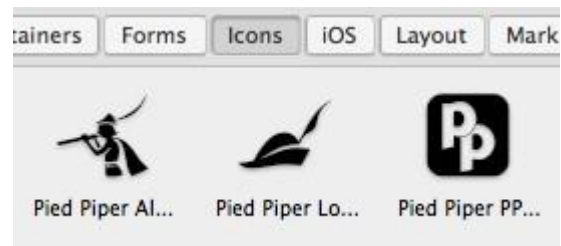
Akhirnya, kami membuatnya lebih mudah untuk mengimpor Simbol. Cukup klik ikon "Impor Perpustakaan Simbol" dan pilih file yang akan diimpor.



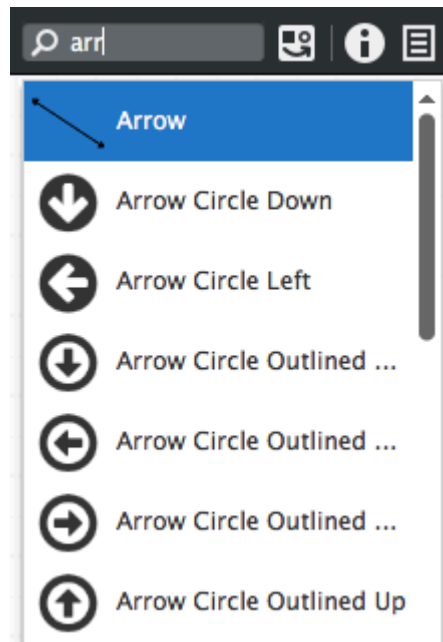
Ikon yang Lebih Baik

Perubahan besar di sini.

Pertama-tama, ikon sekarang memiliki kategori sendiri di Perpustakaan UI sehingga Anda dapat menarik dan melepaskannya seperti kontrol lainnya.



Tidak hanya itu, mereka muncul di hasil Quick Add, menghemat waktu Anda saat mencari berdasarkan nama atau kata kunci.



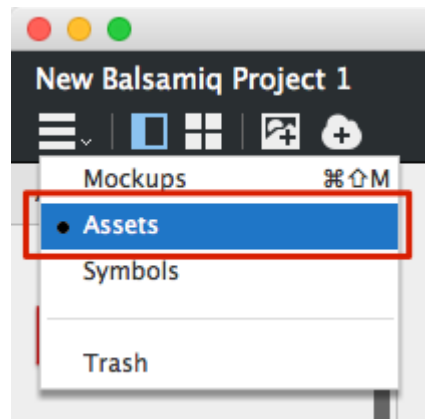
Hasil penelusuran ikon ditampilkan *di bawah* kontrol UI apa pun yang cocok dengan teks yang Anda masukkan.

Dan Anda akan segera melihat bahwa kami memiliki serangkaian ikon yang sama sekali berbeda dari versi sebelumnya. Kami mengalihkan ikon kami ke set ikon

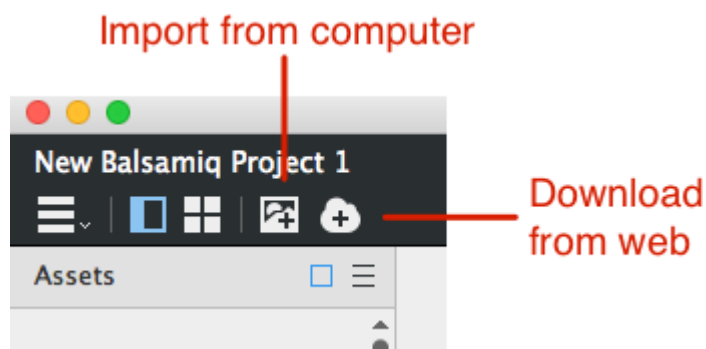
Font Awesome yang sangat populer. Ini berarti bahwa sekarang ada lebih dari 500 ikon pra-instal.

Gambar dan Aset yang Lebih Baik

Sekarang ada area khusus untuk gambar dan aset impor lainnya, dapat diakses dari menu navigator.



Anda dapat menambahkan gambar ke proyek Anda tanpa menempatkannya di mockup Anda terlebih dahulu. Klik tombol "Impor Aset..." untuk menambahkan file dari komputer atau ikon "Download Aset..." untuk menambahkan gambar dari Flickr atau web. Atau cukup seret gambar ke kanvas dari komputer.



Anda juga dapat menghapus, mengganti nama, mengganti, dan mengunduh gambar dari menu konteks di panel.

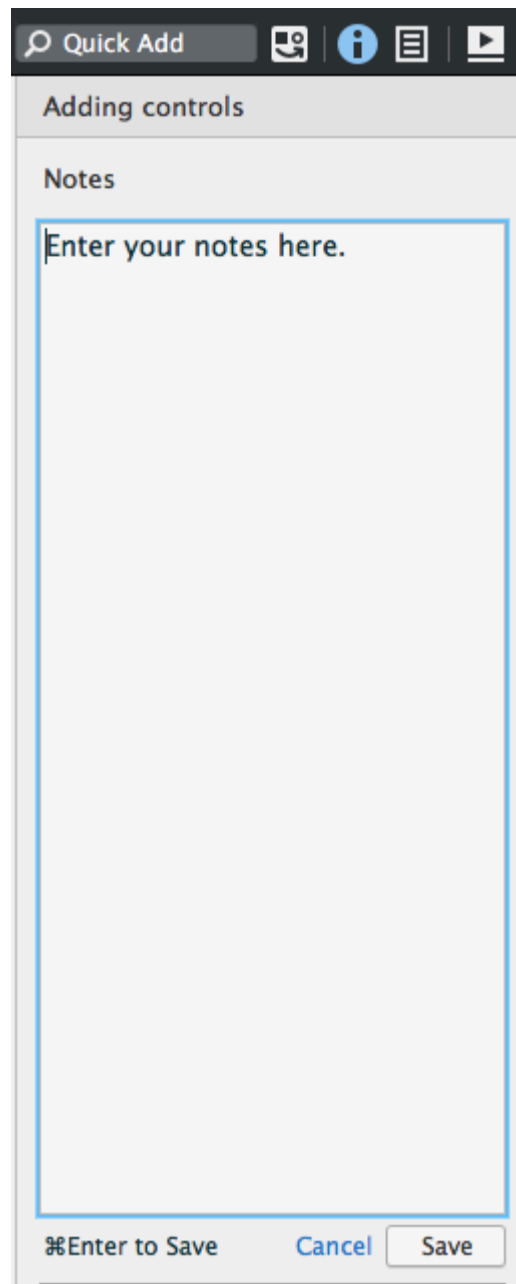
Mode Layar Penuh Baru

Opsi yang sama masih ada tetapi kami telah merombak pengalaman untuk membuatnya lebih baik untuk pengujian kegunaan dan presentasi. Kami juga menyingkirkan masalah di mana maket akan "melompat-lompat" dalam mode layar penuh.



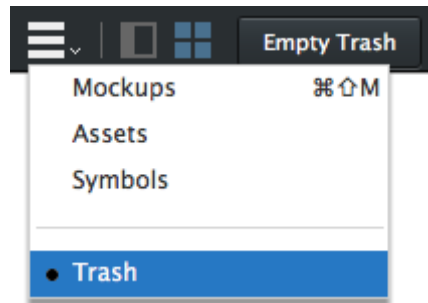
Catatan

Jika tidak ada kontrol yang dipilih, Anda akan melihat tempat untuk menambahkan catatan di panel Properti. Anda dapat menambahkan catatan untuk Proyek, Maket, Aset, Pustaka Simbol, dan Simbol individual Anda dan mereka akan disimpan sebagai bagian dari proyek.

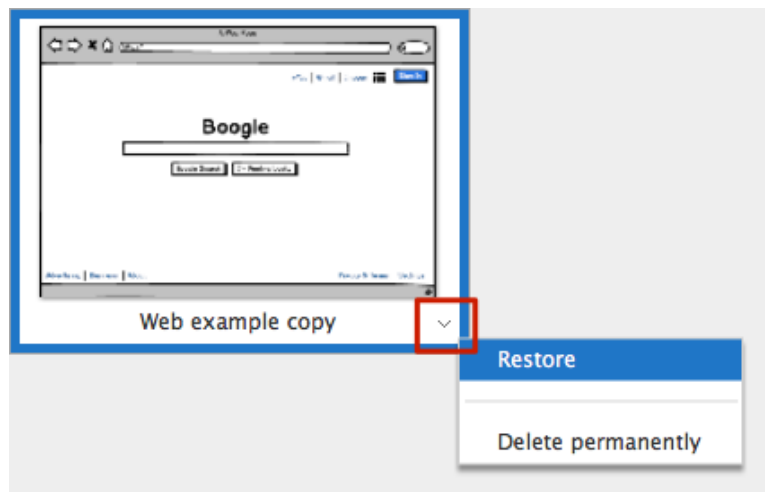


Sampah

Balsamiq Mockups 3 sekarang memiliki sampah untuk maket, aset, dan Simbol yang telah Anda hapus. Ini memudahkan untuk menjaga proyek Anda tetap rapi saat Anda membuat kemajuan tetapi masih memungkinkan Anda untuk menelusuri atau memulihkan konsep sebelumnya.

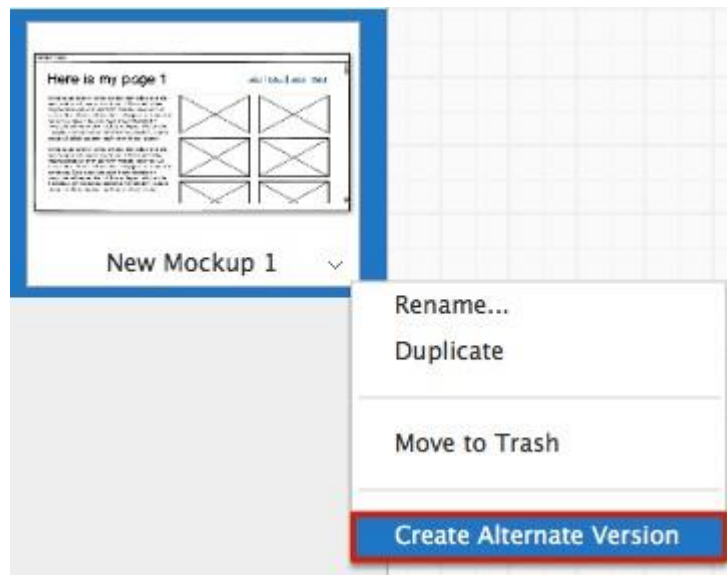


Untuk memulihkan objek yang dibuang dari panel Tong Sampah, klik panah menu konteks dan pilih "Pulihkan." Anda juga memiliki opsi untuk menghapus secara permanen.



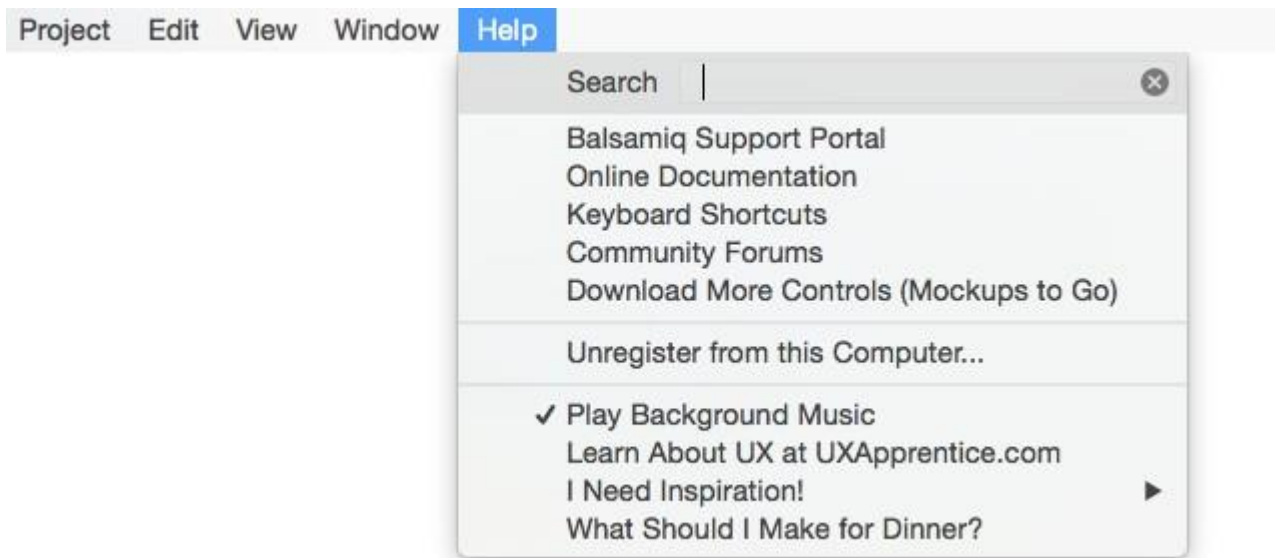
Cadangan

Alternatif (juga kadang-kadang disebut sebagai versi atau cabang) memungkinkan Anda untuk membuat variasi pada desain mockup tunggal tanpa menambahkan lebih banyak mockup ke proyek Anda. [Baca dokumentasi lengkapnya di sini.](#)



Musik???

Ya, musik latar bawaan untuk membantu Anda masuk ke zona kreatif Anda! [Lihat posting blog](#) untuk lebih jelasnya.



Apa yang *tidak* baru

Untuk sebagian besar, kami meninggalkan pengalaman menambahkan,

mengatur, dan mengedit kontrol yang sama, jadi seharusnya sudah tidak asing lagi jika Anda berasal dari versi sebelumnya.

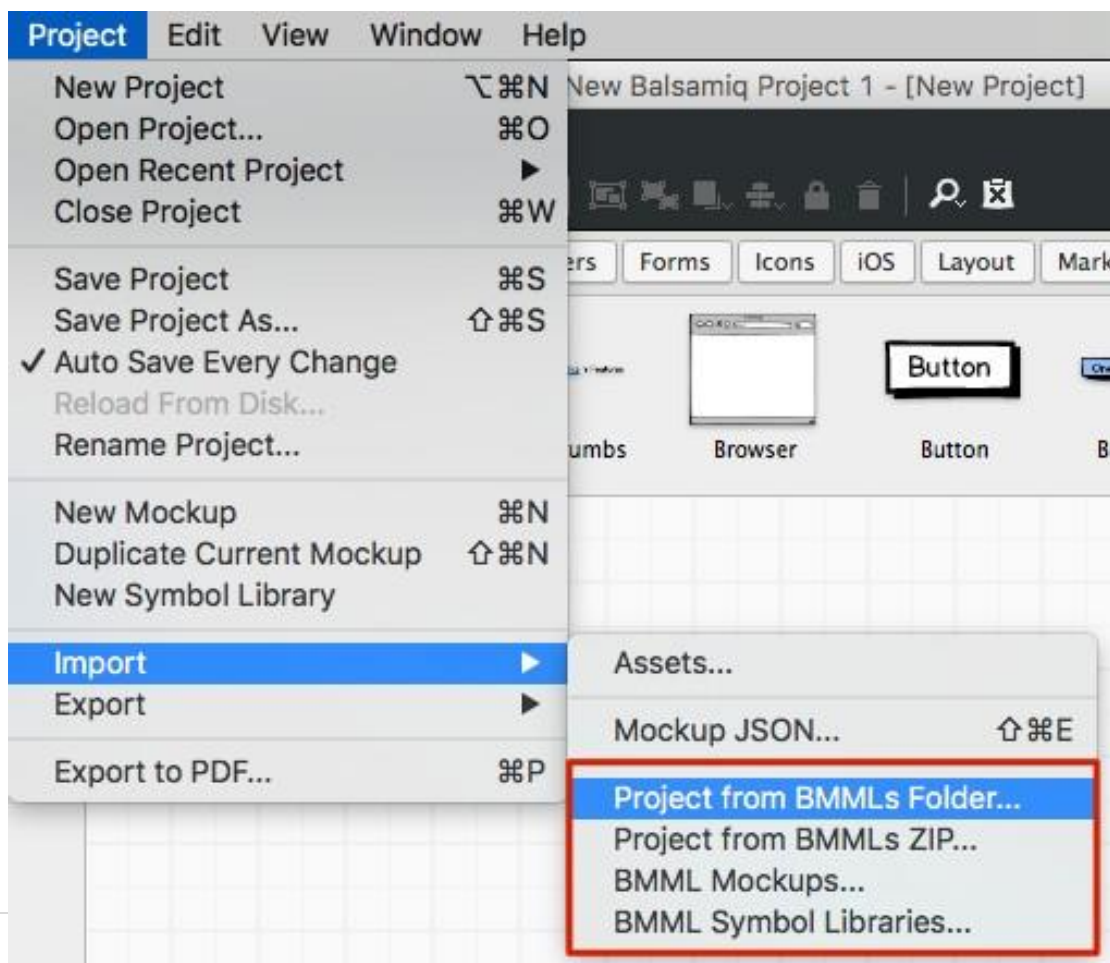
Kami berharap semua perubahan ini disambut baik dan Balsamiq Mockups 3 masih terasa seperti aplikasi yang Anda kenal dan sukai, tetapi lebih baik! Jika Anda memiliki pemikiran atau umpan balik,

[Beritahu kami!](#)

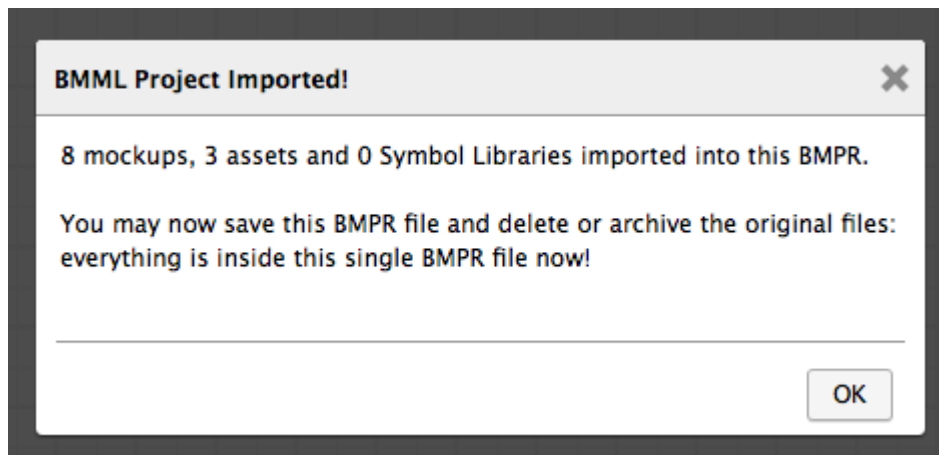
Mengimpor Mockup 2 File BMML

Balsamiq Mockups 3 memiliki format file baru untuk mengakomodasi dukungan untuk [proyek](#) tetapi Anda dapat dengan mudah mengimpor file lama Anda.

Untuk mengonversi folder proyek atau file ZIP yang ada menjadi file BMML, cukup buka Project > Menu impor.



Pilih apa yang ingin Anda impor dan file lama Anda akan diimpor dan file BMPR baru akan dibuat.



Umpan Balik Selamat Datang

Kami ingin tahu pendapat Anda tentang hal itu. Jika Anda menemukan masalah atau memiliki komentar, jangan ragu untuk [mengirim email kepada kami](#) atau memposting [Forum Balsamiq](#). Sampai jumpa di sana!

[Balsamiq Mockups 3 Application Overview →](#)

Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop

[Balsamiq untuk Dokumen Desktop](#) > Ikhtisar Aplikasi Balsamiq Mockups 3

Balsamiq Mockups 3 Ikhtisar Aplikasi

[← Introduction to Balsamiq Mockups 3](#)

[Sharing in Balsamiq Mockups 3 for Desktop →](#)

Balsamiq Mockups adalah alat desain antarmuka pengguna untuk membuat [wireframes](#) (juga disebut mockup atau prototipe low-fidelity). Anda dapat menggunakannya untuk menghasilkan sketsa digital dari ide produk Anda untuk memfasilitasi diskusi dan pemahaman sebelum kode apa pun ditulis.

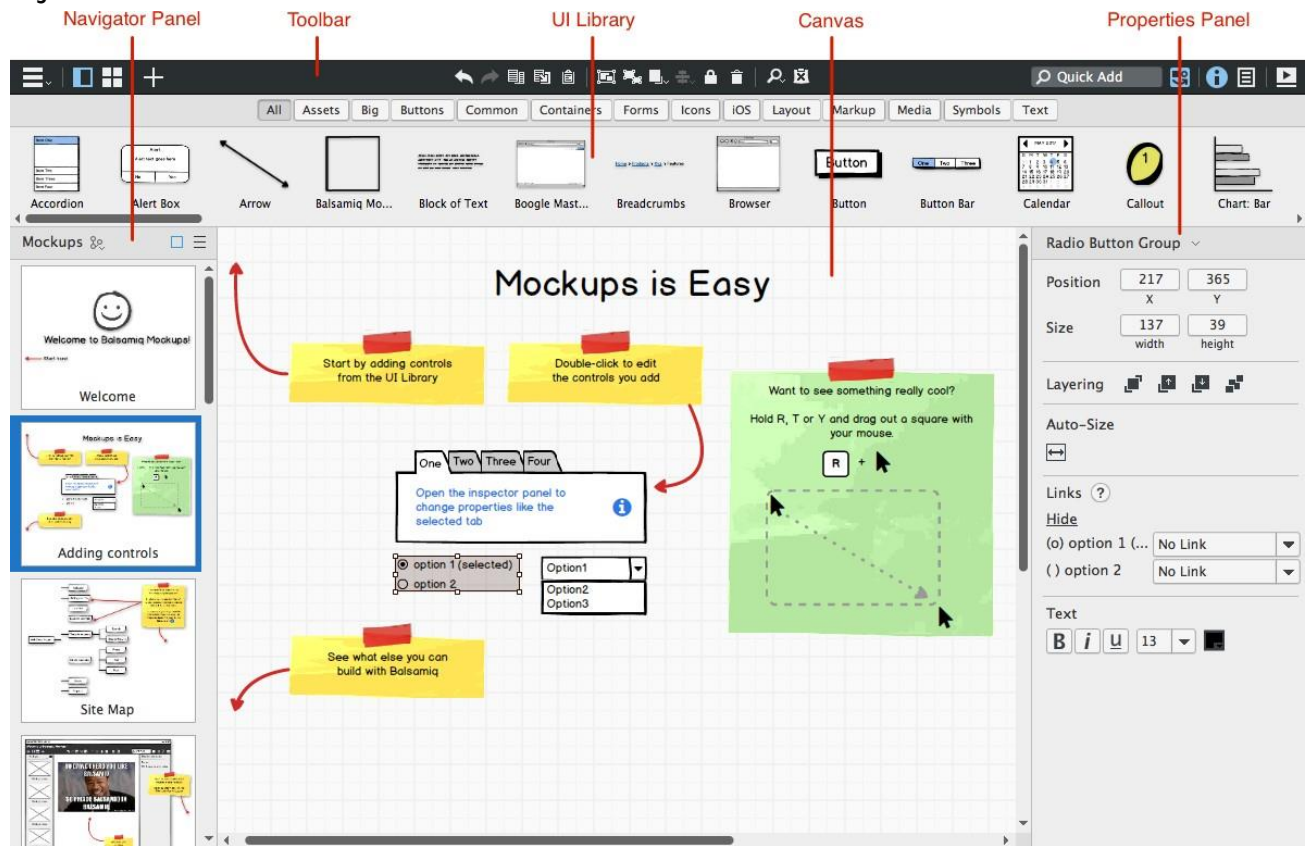
Setiap file Balsamiq Mockups (dengan ekstensi file `.bmpr`) mewakili satu proyek dan dapat berisi banyak mockup dan gambar, yang disimpan bersama dalam satu file `.bmpr`.

Mockup untuk proyek yang berbeda harus dibuat dalam file Balsamiq Mockups terpisah. Untuk membuat proyek baru, pilih `Project > New Project` dari menu.

Note: Single project files are new in Balsamiq Mockups 3.

Antarmuka pengguna Balsamiq Mockups terdiri dari lima area utama: [toolbar](#),

Perpustakaan UI , kanvas, panel navigator, dan panel properti . Masing-masing dijelaskan di bawah ini.



Note: You can watch a video covering basic usage of the application in our [Mockups Intro Video tutorial](#).

The Toolbar

Toolbar berisi serangkaian ikon untuk melakukan tindakan pada area lain dari antarmuka pengguna.

Set ikon pertama dijelaskan di bawah ini.



1 2 3 4 5 6

1. Menavigasi antara Mockup, [Aset, Simbol, dan Tong Sampah](#)
2. Tampilkan/Sembunyikan panel kiri
3. Menampilkan mockup Anda sebagai kisi thumbnail
4. Membuat mockup baru
5. Tindakan mockup (ganti nama, dll.) dan menavigasi di antara mockup (*ditampilkan saat panel kiri disembunyikan*)
6. Masuk ke mockup berikutnya atau sebelumnya (*ditampilkan saat panel kiri disembunyikan*)

Grup ikon di tengah toolbar adalah untuk fungsi kanvas yang umum dilakukan . Ini adalah tindakan yang mungkin biasa Anda lakukan dari editor teks atau alat menggambar lainnya, seperti salin, tempel, [kelompokkan](#), ratakan, dan perbesar. Ikon terakhir adalah untuk toggling markup ([baca tentang markup di sini](#)).



Bagian terakhir dari toolbar di paling kanan berisi [alat Quick Add](#), ikon toggle untuk [Perpustakaan UI](#), Inspektur Properti [dan Panel Info Proyek](#), dan ikon untuk masuk ke [Mode Presentasi](#) Layar Penuh.



Bagian atas toolbar menunjukkan nama proyek, yang dapat Anda klik dua kali untuk mengganti nama (atau pergi ke Project > Rename Project... di menu).

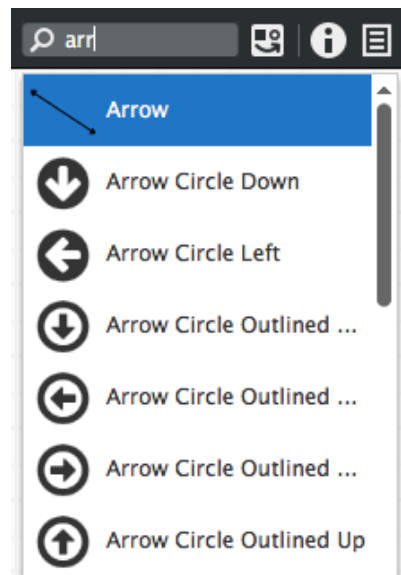


Alat Tambah Cepat

Alat Tambah Cepat adalah cara tercepat untuk menambahkan kontrol UI ke mockup Anda. Untuk menggunakan penambahan cepat, klik di dalam kotak input tambah cepat (atau gunakan pintasan keyboard / atau + untuk memasukkannya). Ketik beberapa huruf dari nama kontrol atau ikon UI dan Quick Add akan menampilkan daftar saran. Gunakan tombol mouse atau panah Anda untuk menggulir ke bawah daftar dan klik atau tekan Enter untuk menambahkan kontrol atau ikon pada kanvas mockup. Anda juga dapat menggunakan Shift + Enter untuk menempatkan kontrol di mana kursor mouse Anda berada di kanvas.

Misalnya, mengetik "bu" menunjukkan daftar yang berisi "Tombol", "Tombol Bar", "Tombol Bantuan", "Tombol Radio" dan "Tombol Bulat". Mengetik "hel", di sisi lain, hanya mengembalikan "Tombol Bantuan".

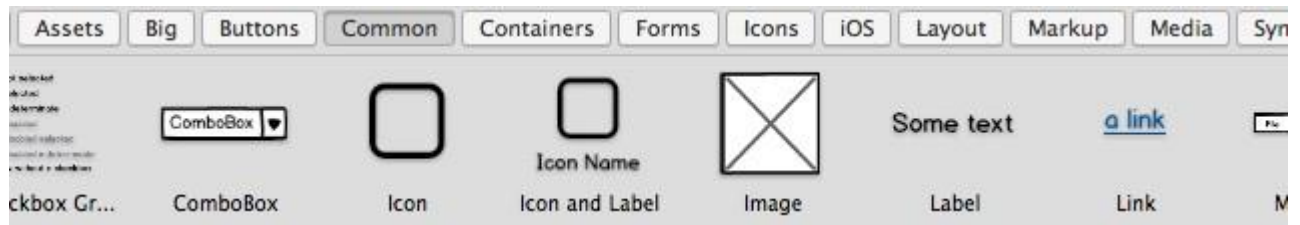
Menekan tombol ESCape membuat daftar menghilang, seperti yang diharapkan.



Cobalah Quick Add sekarang! Saat Anda terbiasa dengannya, Anda bahkan dapat menyembunyikan Perpustakaan UI dan cukup menggunakan Quick Add untuk menambahkan elemen UI ke mockup Anda. Ini memaksimalkan area kanvas mockup Anda dan kecepatan Anda!

Perpustakaan UI

UI Library, atau UI controls Library, adalah strip panjang kontrol UI tepat di bawah toolbar. Ini mencantumkan semua jenis kontrol UI yang datang dengan Mockup serta [Aset](#), [Ikon](#), dan [Simbol](#). Tujuan utama Perpustakaan UI adalah memungkinkan Anda menambahkan kontrol UI ke kanvas mockup, tetapi Anda juga dapat menggunakannya untuk melihat apa yang mungkin dan mendapatkan inspirasi untuk mockup UI Anda.



Untuk menambahkan kontrol UI baru ke kanvas, pilih jenis kontrol yang ingin Anda tambahkan lalu seret ke kanvas mockup di bawah ini atau cukup klik dua kali dan Balsamiq Mockups akan menempatkannya di kanvas mockup untuk Anda.

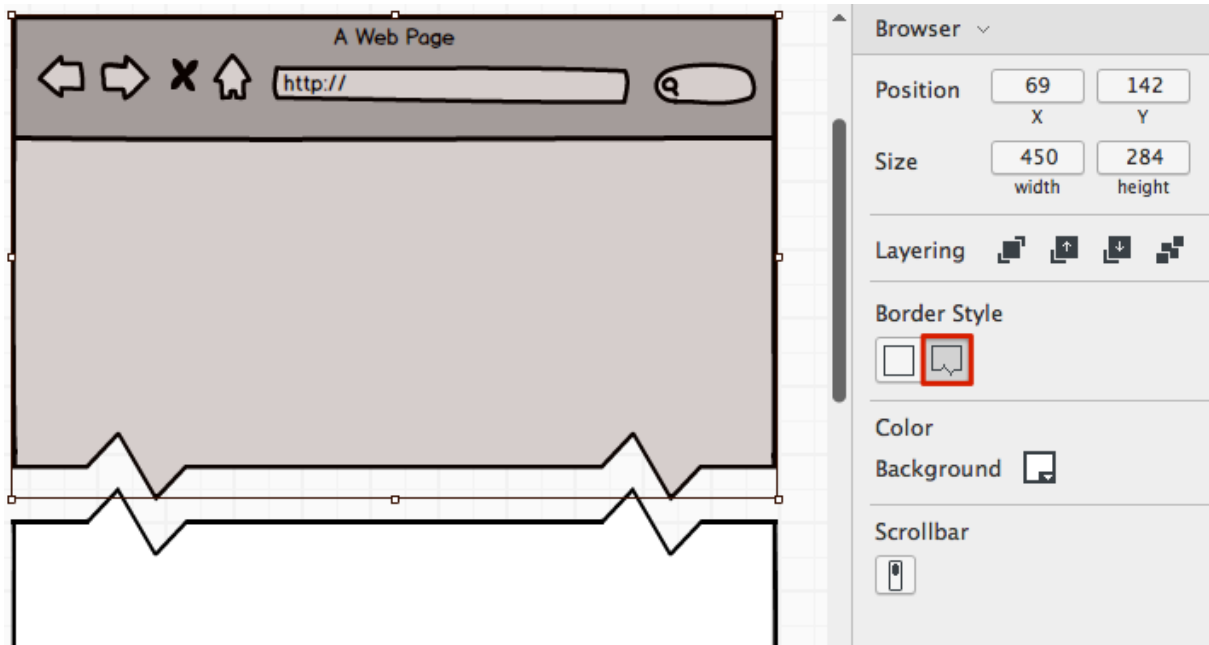
Perpustakaan UI dapat diaktifkan dan dinonaktifkan dengan beberapa cara: mengklik ikon di sebelah kanan kotak Tambah Cepat, menggunakan pintasan keyboard CTRL/CMD+L, atau dengan memilih Lihat Perpustakaan UI > dari menu aplikasi.

Kanvas Mockup

Ini adalah area kerja utama Balsamiq Mockups, tempat mockup UI Anda menjadi hidup. Setelah Anda menambahkan kontrol UI ke dalamnya, Anda dapat memindahkannya, mengubah ukurannya dan menyesuaikannya sesuka hati Anda sampai mockup UI Anda siap. Lihat [Bekerja dengan Kontrol UI](#) untuk mempelajari lebih lanjut.

Kanvas mockup tumbuh dan menyusut dengan jendela aplikasi Anda, sehingga Anda dapat memberi ruang untuk mockup yang lebih besar jika perlu.

Ukuran maksimum untuk setiap kanvas wireframe di Balsamiq Mockups 3 adalah 4056x4056 piksel. Jika wireframe Anda menabrak ukuran kanvas maksimum, Anda dapat mencoba menggunakan breakline untuk menunjukkan kelanjutan. Ini adalah sesuatu yang sering dilakukan desainer dalam spesifikasi wireframe. Mockup mendukung breakline di kontrol Browser, Rectangle, Geometric Shape dan Horizontal Rule.



Note: If you are working on a small screen or have very large mockups you might want to read [this article on hiding the panels to make more room for the canvas.](#)

The Navigator Panel

Panel navigator di sebelah kiri menampilkan daftar mockup, aset, atau Simbol dalam proyek Anda. Objek yang saat ini dipilih disorot. Anda dapat memilih beberapa objek di panel navigator dengan menahan tombol Control atau Shift dan mengkliknya. Mockup dan aset dapat dilihat sebagai daftar teks saja atau sebagai pratinjau thumbnail.



Anda dapat menyembunyikan panel navigator dengan mengklik ikon sakelar navigator di atas panel (pintasan keyboard: CTRL/CMD + J). Menyembunyikannya akan menampilkan ikon tambahan di bilah alat ([ditunjukkan di atas](#)) untuk menavigasi antara maket atau aset (tergantung mana yang dipilih). Panel dapat diubah ukurannya dengan menempatkan kursor mouse Anda di atas garis yang memisahkan panel navigator dari kanvas dan menyeret ke kiri atau kanan. Anda dapat mengklik dua kali pada garis pemisah untuk mengatur ulang ke lebar default.

Anda dapat berpindah di antara mockup atau aset menggunakan keyboard Anda melalui CTRL + Tab atau dengan mengklik salah satu di navigator dan menggunakan tombol panah atas dan bawah.

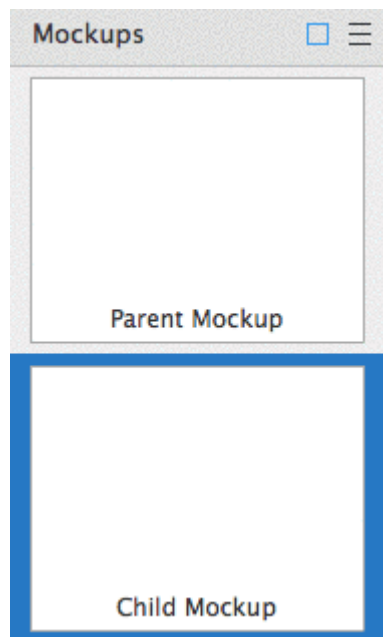
Maket dapat disusun ulang dengan menyeretnya ke atas dan ke bawah di panel navigator. Ini dapat berguna saat [mengeksport ke PDF](#), misalnya. Urutan maket Anda akan diingat ketika Anda menutup dan membuka kembali proyek Anda, bahkan jika dibuka di komputer yang berbeda.

Menggunakan Mockup Hierarchy

Mockups 3 untuk editor / b3 juga menawarkan struktur hierarkis untuk mengatur mockup Anda dengan lebih baik.

Untuk menggunakannya, pilih mockup yang Anda inginkan untuk menjadi anak dan tekan tombol Tab. Mockup anak akan ditempatkan dalam hierarki pohon di bawah mockup di atasnya.

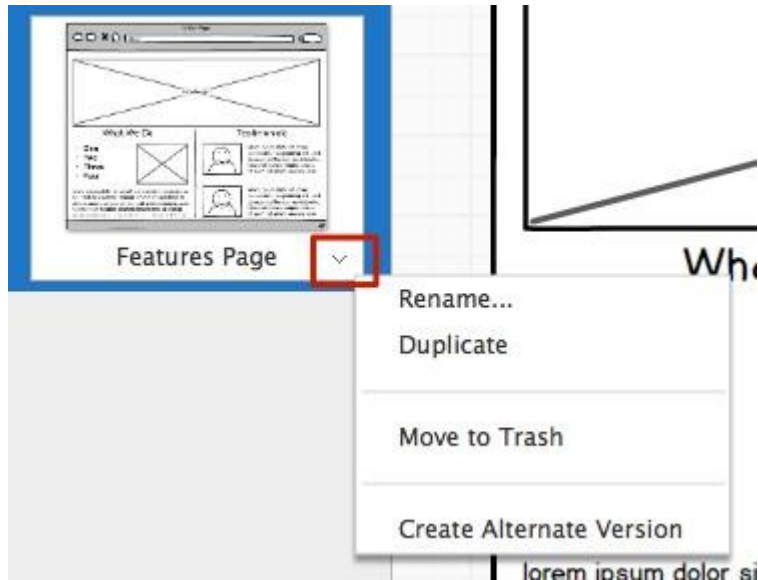
Anda kemudian dapat menggunakan panah di sebelah kiri mockup induk untuk menampilkan dan menyembunyikan mockup di bawahnya.



Untuk memulihkannya ke tingkat atas, gunakan Shift+Tab.

Tindakan Menu Konteks

Menu konteks juga tersedia untuk objek yang terbuka di panel navigator. Anda dapat mengklik kanan pada objek yang dipilih atau mengklik panah kecil yang muncul saat Anda mengarahkan kursor ke atasnya untuk membuka menu.



Isi menu ini bervariasi tergantung pada jenis objek yang dipilih (mockup, aset, simbol, atau sampah) tetapi umumnya berisi opsi seperti mengganti nama, pindah ke sampah, dan duplikat. Dalam tampilan Mockup, ini juga berisi tindakan untuk bekerja dengan [alternatif](#).

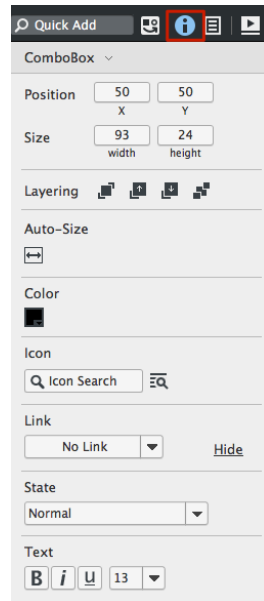
Mengganti Nama Mockup

Mengganti nama mockup dapat dilakukan melalui menu konteks atau dengan mengklik dua kali pada nama mockup di panel navigator. Mockup dengan [link](#) akan diperbarui secara otomatis ketika nama mockup yang ditautkan berubah.



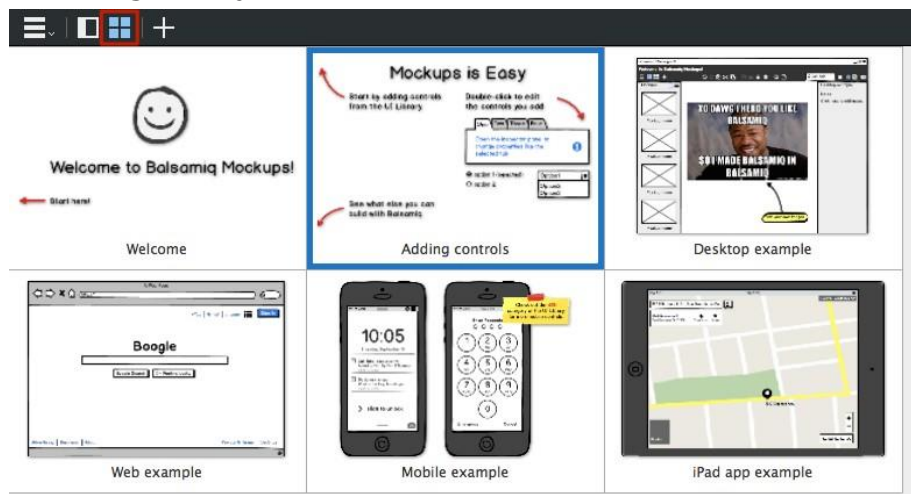
Panel Properti

Panel di sisi kanan aplikasi (saat ditampilkan) menampilkan properti untuk Kontrol atau objek yang dipilih. Tergantung pada ikon mana yang dipilih, ikon ini akan menampilkan **Inspektur Properti** atau **Panel Info Proyek**. Hal ini dapat disembunyikan dengan membatalkan pilihan kedua ikon panel di toolbar atau menghapus centang Inspektur dan Informasi Proyek di menu View.

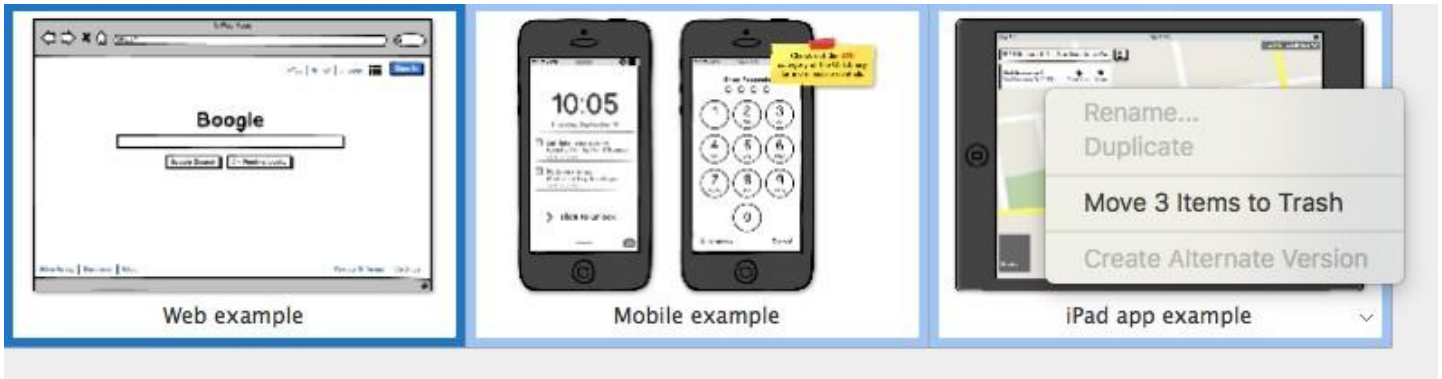


Tampilan kisi thumbnail

Mengklik ikon di sebelah kanan sakelar **panel navigator** akan beralih ke tampilan kisi thumbnail, yang ditunjukkan di sini.



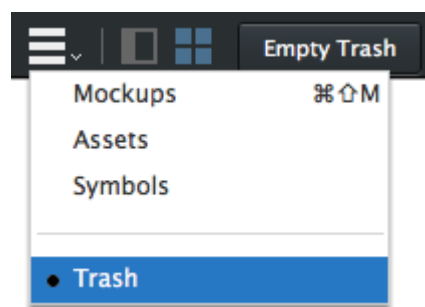
Tampilan ini menunjukkan thumbnail dari semua mockup Anda dan berguna untuk mendapatkan gambaran umum proyek Anda. Ini memungkinkan Anda untuk melihat lebih banyak maket Anda sekaligus dan merupakan tampilan yang baik untuk digunakan untuk menyusun ulang dan merapikan (misalnya, mengganti nama dan pindah ke tempat sampah). Anda dapat membuang beberapa mockup sekaligus dengan memilihnya (menggunakan CTRL / Shift + klik) dan membuka [menu konteks](#).



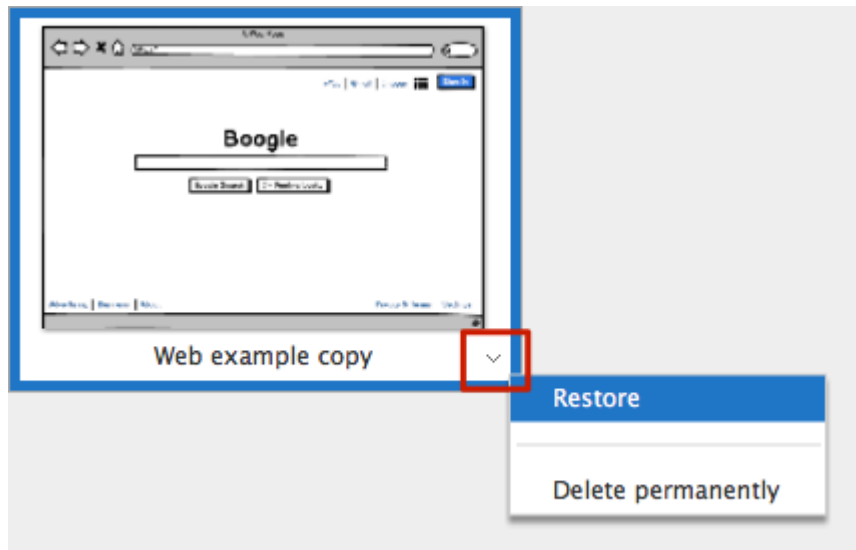
Tampilan kisi thumbnail tersedia saat melihat mockup dan aset, dan merupakan satu-satunya tampilan yang tersedia untuk sampah.

Sampah

Balsamiq Mockups 3 memiliki sampah untuk maket, aset, dan Simbol yang telah Anda hapus. Ini memudahkan untuk menjaga proyek Anda tetap rapi saat Anda membuat kemajuan tetapi masih memungkinkan Anda untuk menelusuri atau memulihkan konsep sebelumnya.



Untuk memulihkan objek yang dibuang dari panel Tong Sampah, klik panah menu konteks dan pilih "Pulihkan." Anda juga memiliki opsi untuk menghapus secara permanen.

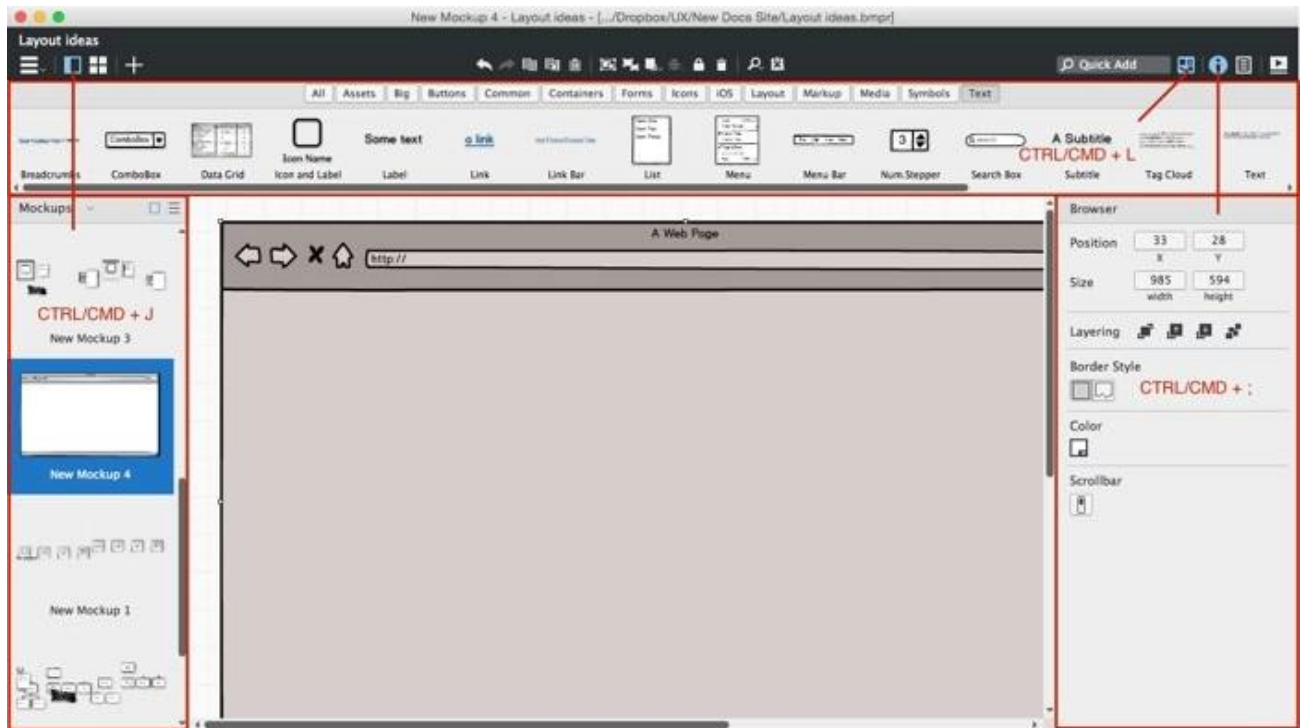


Bekerja pada Layar Kecil

Saat bekerja pada layar laptop kecil, Anda mungkin ingin memaksimalkan jumlah Canvas yang Anda lihat.

Untuk alasan ini, panel [UI Library](#), [Navigator](#), dan [Properties](#) semuanya dapat diaktifkan dan dinonaktifkan menggunakan mouse atau keyboard.

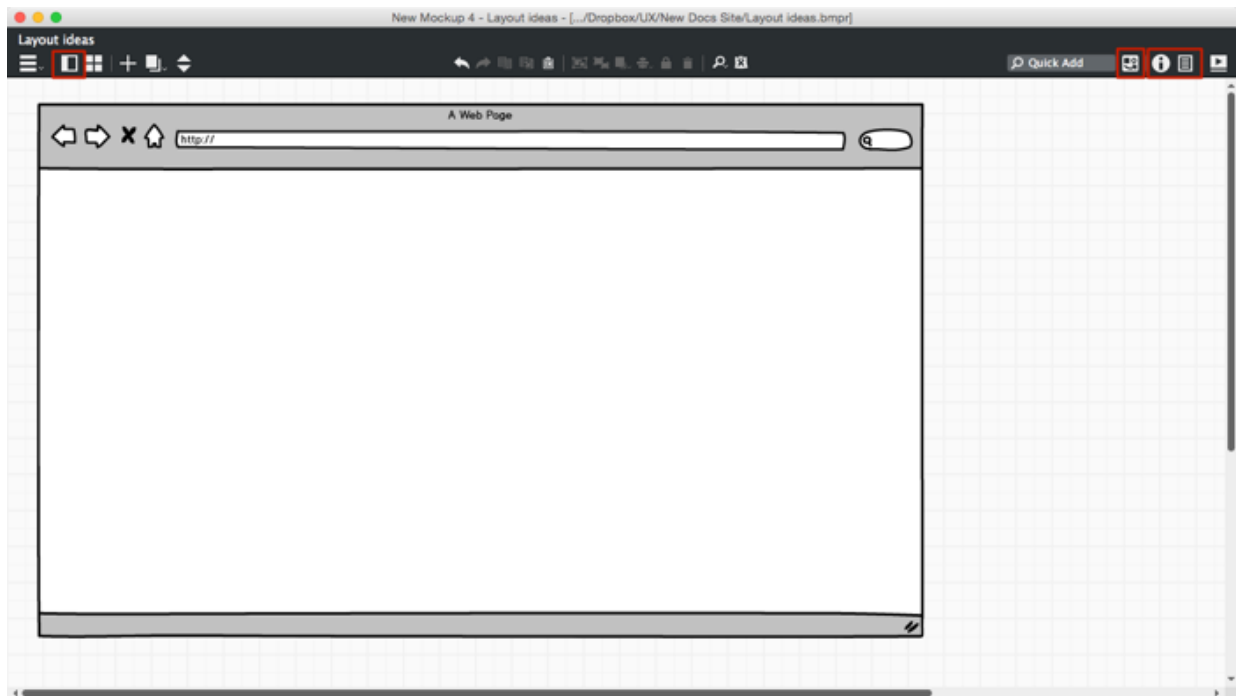
Panel ini disorot di bawah ini bersama dengan ikon yang dapat digunakan untuk mengaktifkannya atau nonaktif.



Pintasan keyboard untuk mengaktifkannya tercantum di sini:

- Perpustakaan UI: ⌘ + L
- Navigator: ⌘ + J
- Panel Properti: ⌘ + ;
- Panel Info Proyek: ⌘ + ,

Menyembunyikan semua panel menghasilkan antarmuka pengguna yang terlihat seperti ini:



Ikon toolbar terkait berubah dari biru menjadi putih saat panel tidak ditampilkan.

Perhatikan bahwa Anda masih dapat menambahkan kontrol ke kanvas saat Perpustakaan UI disembunyikan menggunakan **Tambahkan Cepat** . Dan Anda dapat menavigasi di antara maket Anda menggunakan **ikon toolbar tambahan** yang muncul ketika Panel Navigator disembunyikan.

[← Introduction to Balsamiq Mockups 3](#)

[Sharing in Balsamiq Mockups 3 for Desktop →](#)

Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop

[Balsamiq untuk Desktop Dokumen](#) > Berbagi di Balsamiq Mockups 3 untuk Desktop

Berbagi di Balsamiq Mockups 3 untuk Desktop

[← Balsamiq Mockups 3 Application Overview](#)

[Working with UI Controls →](#)

Kolaborasi adalah dasar dari Mockup. Dari bekerja dengan klien dan pelanggan Anda, hingga berkolaborasi dengan desainer dan programmer Anda, Mockups dibangun dengan kolaborasi pada intinya. Berikut adalah cara Anda dapat membagikan proyek Anda.

Bagikan File Proyek Mockup

Cara terbaik untuk membagikan pekerjaan Anda adalah dengan mengirim file proyek Mockups Anda (file dengan ekstensi .bmpr) langsung ke klien dan kolaborator Anda. Pastikan untuk menyertakan [tautan untuk mengunduh Balsamiq Mockups](#) – jika mereka belum memilikinya.

Beri tahu klien Anda untuk menginstal Balsamiq Mockups dan buka file yang Anda kirim. Mereka akan dapat pergi layar penuh dan mengklik sekitar atau

melihat maket di editor. Selama masa uji coba 30 hari, mereka akan dapat membuat perubahan dan menyimpannya.

Ketika uji coba berakhir, mereka tidak akan dapat mengedit tetapi mereka masih dapat melihatnya, mengklik tautan, dan bahkan menyalin string teks jika diperlukan.

Berbagi Dokumen PDF Interaktif

PDF yang dihasilkan oleh Mockup sepenuhnya interaktif. Itu berarti bahwa mereka tidak hanya menampilkan proyek Anda seperti yang telah Anda rancang, mereka juga akan menghormati [tautan apa pun](#) yang telah Anda tambahkan ke proyek juga. Ini adalah salah satu cara terbaik untuk berbagi proyek Anda dengan kolaborator dan klien yang tidak perlu melakukan perubahan.

Note: PDFs with links also work great on mobile phones and tablets!

Bagikan gambar PNG

Anda dapat mengekspor semua mockup Anda ke gambar PNG statis, dan mengirimkannya ke klien Anda. [Info lebih lanjut tentang fitur itu di sini.](#)

Gunakan Balsamiq Cloud

[Balsamiq Cloud](#) adalah solusi wireframing berbasis web kami yang dirancang untuk tim besar. Dengan Balsamiq Cloud, Anda dapat mengundang kolaborator Anda untuk melihat, berinteraksi, dan bahkan mengedit proyek Anda. Proyek Anda yang ada sepenuhnya kompatibel dengan Balsamiq Cloud, yang perlu Anda lakukan hanyalah [mengunggahnya](#). Lihat hari ini dan lihat [cara membagikan pekerjaan Anda dengan klien luar di Balsamiq Cloud.](#)

Kolaborasi Real-Time

Kolaborasi real-time *kini tersedia* di enam aplikasi kami:

- [Awan Balsamiq](#)
- [Balsamiq Wireframes untuk Google Drive](#)
- [Wireframes Balsamiq untuk Confluence Cloud dan Confluence Server](#)
- [Balsamiq Wireframes untuk Jira Cloud dan Jira Server](#)

[← Balsamiq Mockups 3 Application Overview](#)

[Working with UI Controls →](#)

Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop

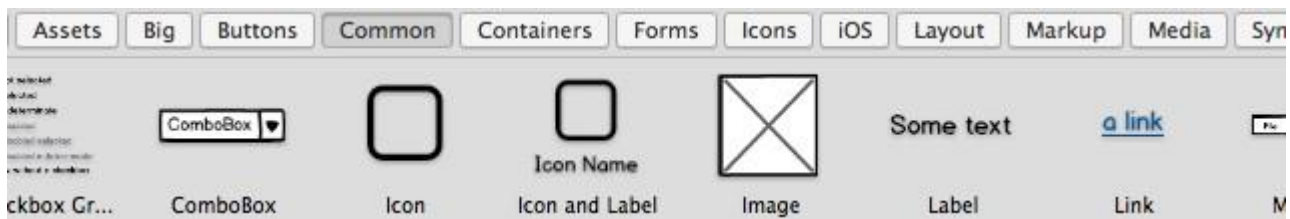
Balsamiq untuk Dokumen Desktop > Bekerja dengan Kontrol UI

Bekerja dengan Kontrol UI

← [Sharing in Balsamiq Mockups 3 for Desktop](#)

[The Property Inspector](#) →

Menambahkan Kontrol UI



Untuk menambahkan kontrol UI ke mockup Anda, klik ganda atau seret kontrol di [Pustaka UI](#) atau ketik kata kunci ke alat [Tambahkan Cepat](#).

Anda juga dapat menduplikasi kontrol yang sudah ada di kanvas menggunakan salin dan tempel atau perintah duplikat (CTRL/CMD + D). ALT / Option + drag juga akan menduplikasi kontrol dan memungkinkan Anda untuk menempatkannya menggunakan mouse Anda.

Note: Full list of [keyboard shortcuts here](#).

Memilih Kontrol UI

Ada beberapa cara berbeda untuk memilih kontrol UI. Jika Anda terbiasa dengan perangkat lunak grafis, ini seharusnya tidak mengejutkan.

- Mengklik kontrol UI akan memilihnya
- Menyeret persegi panjang yang membungkus banyak kontrol UI memilihnya
- SHIFT + KLIK pada kontrol menambahkannya ke pilihan
- CTRL/CMD + KLIK pada kontrol yang dipilih menghapusnya dari pilihan
- Tahan ALT untuk mengabaikan item di belakang mouse dan drag-select

Untuk memilih kontrol yang berada di belakang kontrol lain, klik kanan pada kontrol atas untuk membuka menu yang memungkinkan Anda memilih kontrol di belakangnya.



Note: To see this and the other techniques in this article demonstrated in a video, see [this tutorial on Tips for Working with Controls](#).

Memindahkan Kontrol UI

Setelah Anda memilih satu atau beberapa kontrol UI, ada beberapa cara berbeda untuk memindahkannya di kanvas.

- Anda dapat menyeretnya dengan mouse Anda (tahan tombol SHIFT untuk mempertahankan posisi horizontal atau vertikal asli)

- Anda dapat "mendorongnya" satu piksel sekaligus dengan tombol ATAS/BAWAH/KIRI/KANAN keyboard Anda
 - Anda dapat memindahkannya dengan langkah yang lebih besar (10 piksel) dengan menahan SHIFT dan menggunakan tombol ATAS/BAWAH/KIRI/KANAN keyboard Anda
 - Anda dapat memindahkan kontrol agar disejajarkan dalam satu arah dengan menggunakan [alat perataan yang ditunjukkan di bawah ini](#)
-

Snapping dan Panduan Cerdas

Saat Anda memindahkan objek di kanvas, Mockup mencoba menyarankan penyelarasan relatif terhadap objek lain di kanvas menggunakan panduan cerdas. Ini membuat penyelarasan sedikit lebih mudah dan membuat Mockup Anda umumnya terlihat lebih rapi.

Jika Anda ingin menonaktifkan sementara fitur ini, Anda dapat menahan tombol CTRL / CMD saat memindahkan atau mengubah ukuran, dan snapping akan dimatikan.

Mengubah Ukuran Kontrol UI

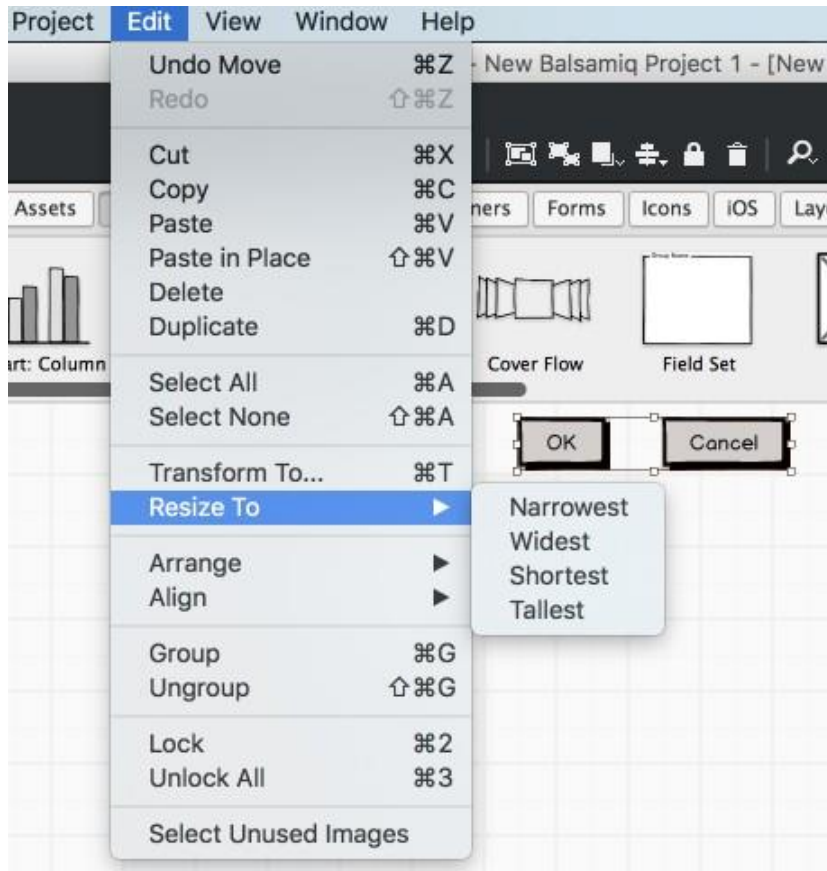
Mengubah ukuran kontrol yang dipilih itu mudah. Anda cukup mengambil tepi atau sudut persegi panjang pilihan dan menyeretnya.

Jika Anda ingin membatasi proporsi saat menyeret dari sudut, tahan tombol SHIFT sambil menyeret.

Anda juga dapat menggunakan keyboard untuk mengubah ukuran kontrol yang dipilih. CTRL/CMD+ALT+tombol panah keubah ukuran dengan penambahan 1px, CTRL/CMD+ALT+SHIFT+tombol panah untuk kenaikan 10px.

Cara lain untuk mengubah ukuran beberapa kontrol ke "ukuran alami" mereka adalah dengan menggunakan fungsi Ukuran Otomatis yang ditemukan di [Inspektur Properti](#).

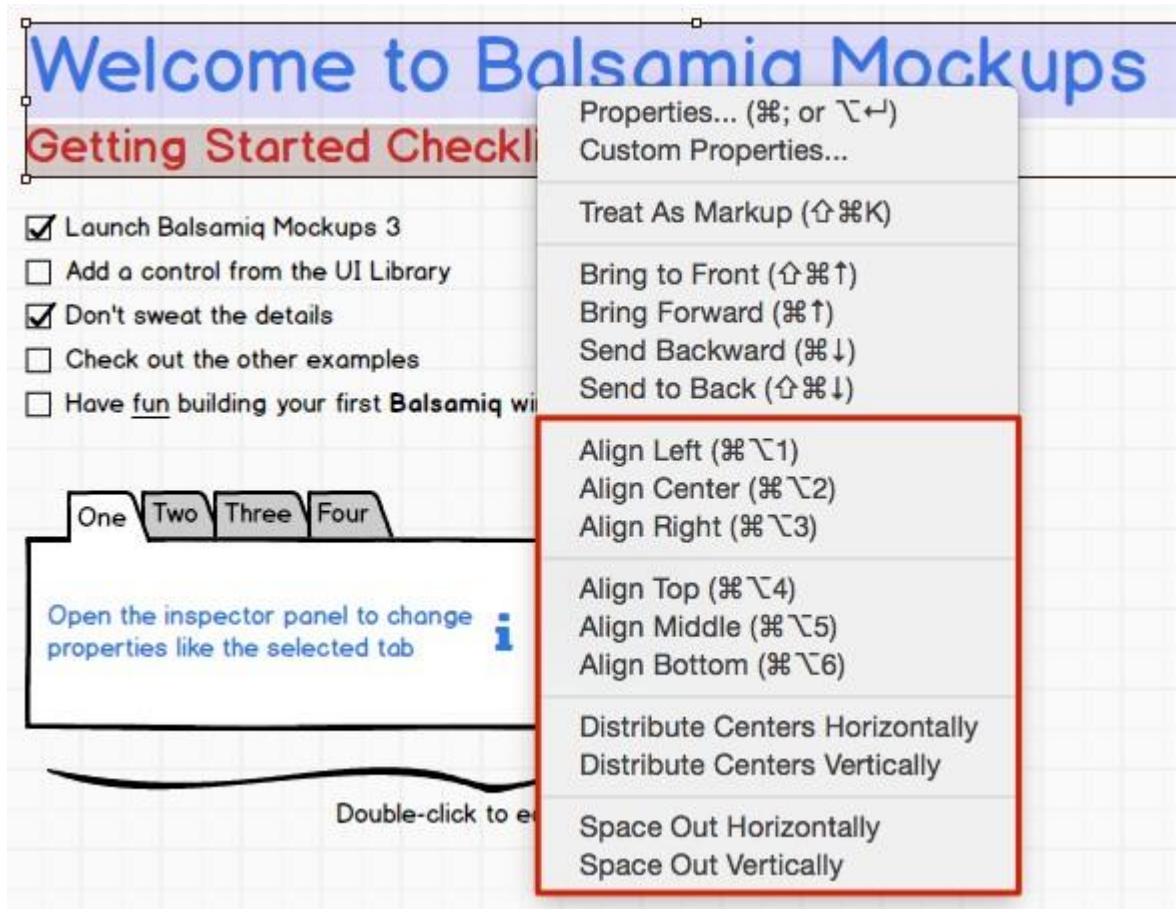
Untuk mengubah ukuran satu atau beberapa kontrol agar sesuai dengan ukuran kontrol lainnya (agar memiliki lebar atau tinggi yang sama), Anda dapat menggunakan tombol "Ubah Ukuran Ke..." di menu Edit.



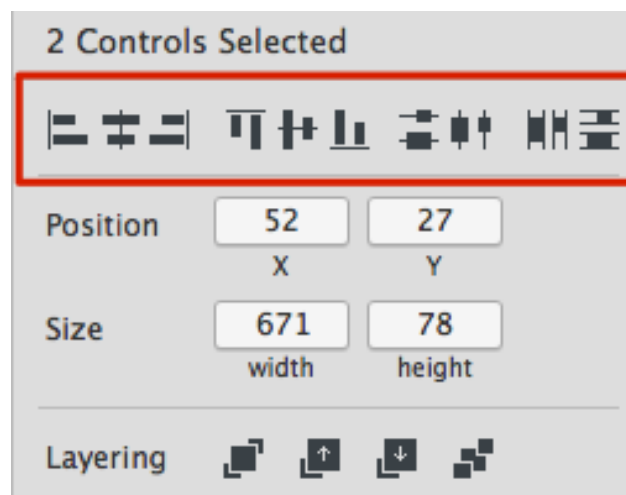
Pilih beberapa kontrol dan gunakan opsi ini untuk mengukur semua kontrol yang dipilih agar sesuai dengan kontrol tersempit, terlebar, terpendek, atau tertinggi dalam pilihan.

Menyelaraskan Kontrol UI

Anda dapat menyelaraskan dan mendistribusikan kontrol (spasi habis) dengan memilih beberapa kontrol dan mengklik kanan untuk membuka menu yang ditunjukkan di bawah ini.

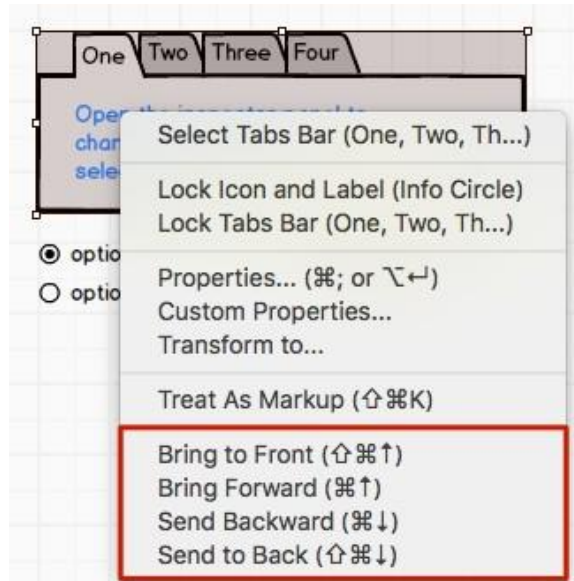


Opsi yang sama ditampilkan di pemeriksa properti saat beberapa kontrol dipilih.



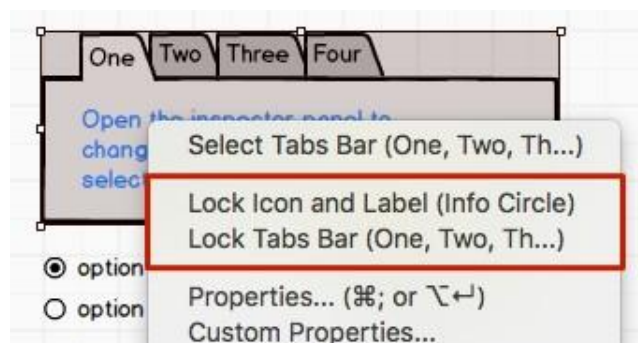
Kontrol UI Berlapis

Anda dapat melapisi kontrol seolah-olah itu adalah potongan kertas di kanvas mockup. Untuk melakukannya, Anda memilih kontrol yang ingin Anda lapisinya dan pilih salah satu dari empat perintah pelapisan yang tersedia melalui menu klik kanan atau **Inspektur Properti**: Bawa ke Depan, Majukan, Kirim Mundur, dan Kirim ke Belakang. **Pintasan keyboard** juga tersedia.



Mengunci Kontrol UI

Mengunci kontrol akan mencegahnya dipilih. Ini dapat berguna untuk kontrol latar belakang yang ingin Anda tetap di tempatnya atau tidak ingin dipilih secara tidak sengaja (browser atau kontrol iPhone, misalnya). Anda dapat mengunci kontrol dengan memilihnya dan memilih "Kunci (nama kontrol)" dari menu konteks, atau dengan mengklik ikon kunci di **bilah alat**.



Untuk membuka kunci kontrol, klik kanan padanya saat kursor mouse Anda berada di atasnya.

Menghapus Kontrol UI

Untuk menghapus beberapa kontrol UI dari kanvas mockup, pilih dan tekan tombol DELETE kunci. Atau, Anda dapat mengklik ikon tempat sampah di bilah alat atau memilih "Hapus" dari menu Edit.

Memutar Kontrol UI

Beberapa kontrol UI kami dapat diputar melalui [Inspektur Properti](#) (kontrol label, [gambar](#), dan [ikon](#), misalnya), tetapi sebagian besar tidak bisa. Jika Anda terbiasa dengan alat menggambar generik, ini mungkin mengejutkan. Keterbatasan ini disengaja, dan bukan karena kompleksitas pemrograman (tidak sulit untuk menambahkan secara teknis).

Alasan kami tidak mendukung rotasi semua kontrol karena kami percaya bahwa dalam 90% kasus, itu tidak diperlukan dalam wireframe. Bahkan, menambahkan kemampuan untuk memutar kontrol apa pun kemungkinan akan menghasilkan wireframe yang sangat sulit jika bukan tidak mungkin diterapkan oleh tim pengembangan.

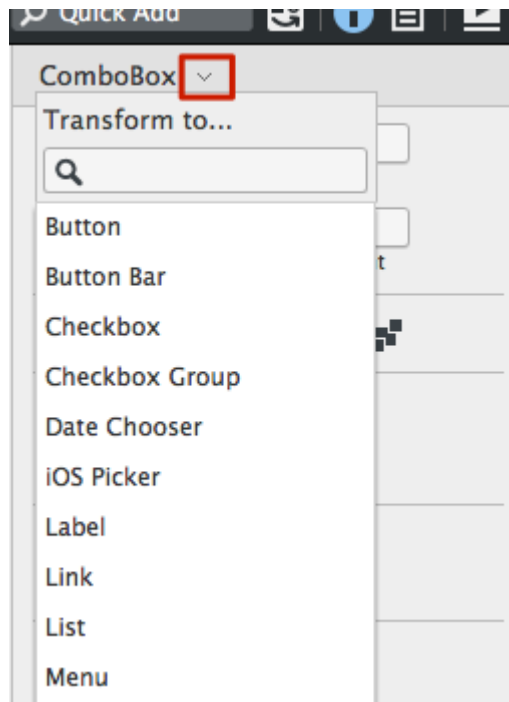
Jika Anda merasa perlu memutar kontrol lain, beri tahu kami di [utas forum ini](#) dan kami akan membahas apakah akan menambahkannya bersama. Solusinya adalah memutar kontrol dalam aplikasi menggambar dan kemudian [mengimpornya sebagai gambar](#).

Mengubah Kontrol UI

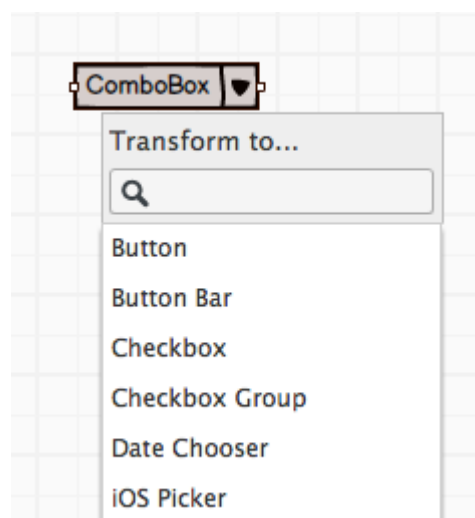
Banyak kontrol dapat dikonversi menjadi kontrol lain. Ini dapat berguna ketika Anda sudah memiliki konten di mockup Anda tetapi ingin menggunakan jenis

kontrol yang berbeda tanpa menyetik ulang konten (mengubah input teks menjadi kotak kombo, misalnya).

Cukup klik pada kontrol dan buka menu konteks di sebelah nama kontrol di Inspektur Properti untuk melihat jenis kontrol mana yang dapat diubah menjadi kontrol yang dipilih. Pilih kontrol yang ingin Anda ubah atau gunakan pencarian untuk mencarinya.



Anda dapat mengubah kontrol dengan cepat menggunakan pintasan CTRL+T untuk memunculkan menu transformasi di tengah kanvas.

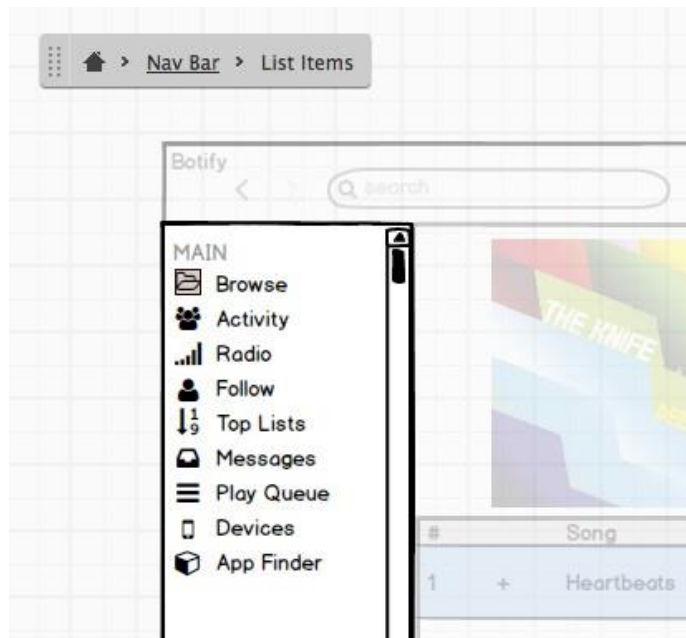


Pengelompokan Kontrol UI

Terkadang Anda mungkin ingin mengelompokkan beberapa kontrol untuk menyelaraskannya dengan lebih baik atau memindahkannya sekaligus. Untuk mengelompokkan serangkaian kontrol, pilih kontrol dan tekan CTRL+G pada keyboard Anda atau gunakan perintah Grup di menu Edit atau [bilah alat](#). Kontrol akan berubah warna menjadi ungu untuk menunjukkan bahwa mereka dikelompokkan. Setelah dikelompokkan, kontrol akan berperilaku sebagai satu saat bergerak atau menyelaraskan. Untuk memisahkan kontrol, tekan CTRL+SHIFT+G pada keyboard Anda atau gunakan perintah Pisahkan grup di menu atau bar alat.



Anda dapat mengklik dua kali pada grup untuk "memasukkannya" dan mengedit isinya. Bilah breadcrumb mengambang kecil akan menunjukkan bahwa Anda sedang mengedit grup dan memungkinkan Anda untuk menavigasi kembali keluar dari grup (Anda juga dapat menggunakan tombol Escape). Grup dapat ditumpuk, seperti yang ditunjukkan di bawah ini.



Anda dapat memberi nama grup melalui Inspektur Properti. Ini dapat membantu ketika Anda memiliki banyak grup dan perlu "tahu di mana Anda berada" ketika Anda mengedit konten mereka. Penamaan grup juga berguna saat membuat [Simbol](#).

Grup Pemotongan

Dimungkinkan untuk memotong (menutupi) sekelompok kontrol untuk hanya menampilkan bagian yang dipilih. Saat [grup](#) dipilih, ikon potong akan ditampilkan di [Inspektur Properti](#). Klik untuk mengedit area grup yang terlihat.

Note: To crop a single control, select it and [group](#) it (yes, a group with only one element). You will then be able to crop it.

Kontrol Dasar "Menggambar"

Ada tiga kontrol yang dapat Anda tambahkan ke kanvas dengan "menggambar" mereka dengan mouse Anda sambil menahan tombol huruf. Untuk menggambar persegi panjang dengan cepat di kanvas, tahan tombol **R** dan seret mouse Anda.

Menahan **T** sebagai gantinya akan menggambar blok teks, dan **Y** kan menghasilkan satu baris teks.

Setelah menambahkan kontrol ini, Anda dapat dengan mudah mengonversinya ke kontrol lain dengan menggunakan [menu transformasi yang dijelaskan di atas](#).

[← Sharing in Balsamiq Mockups 3 for Desktop](#)

[The Property Inspector →](#)

Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop





[Balsamiq untuk Dokumen Desktop](#) > Inspektur Properti

Inspektur Properti

[← Working with UI Controls](#)

[Working with Alternates →](#)





The Property Inspector adalah panel di sisi kanan aplikasi yang memungkinkan Anda untuk mengatur beberapa properti umum seperti perataan, posisi dan ukuran serta pengaturan khusus untuk kontrol tertentu (status pemilihan, properti teks, warna, dll.). Ini tersedia saat melihat maket, aset, dan Simbol.


Quick Add    


ComboBox ▾


Position
X Y

Size
width height

Layering    

Auto-Size


Color


Icon
 

Link
 ▾ [Hide](#)

State
 ▾

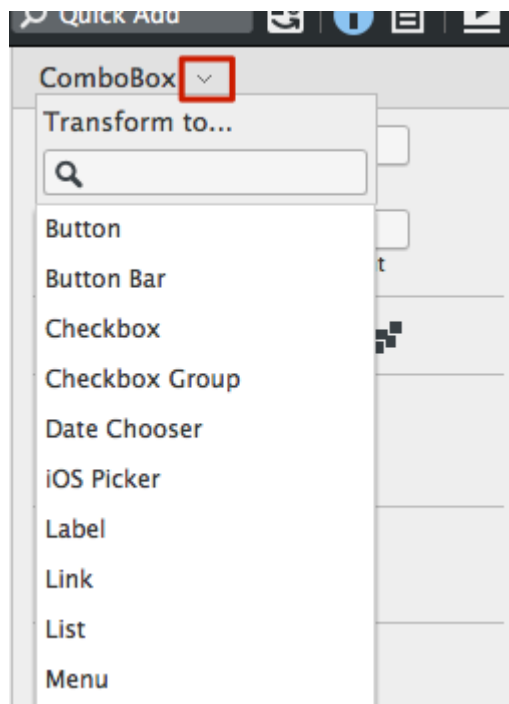
Text
B *i* u 13 ▾

Anda dapat menampilkan dan menyembunyikan Inspektur Properti dengan mengklik ikon sakelar di atasnya (pintasan keyboard CTRL / CMD +; atau ALT / Option + Enter). Saat disembunyikan, Anda juga dapat menampilkannya dengan mengklik kanan kontrol dan memilih "Properties...".

Jika Anda memiliki beberapa kontrol yang dipilih, itu akan menampilkan properti yang umum untuk semua kontrol yang dipilih serta opsi untuk menyelaraskan dan mendistribusikan.

Mengubah Jenis Kontrol

Banyak kontrol di Balsamiq Mockups dapat diubah menjadi kontrol lain melalui menu konteks di sebelah nama kontrol di Inspektur Properti.



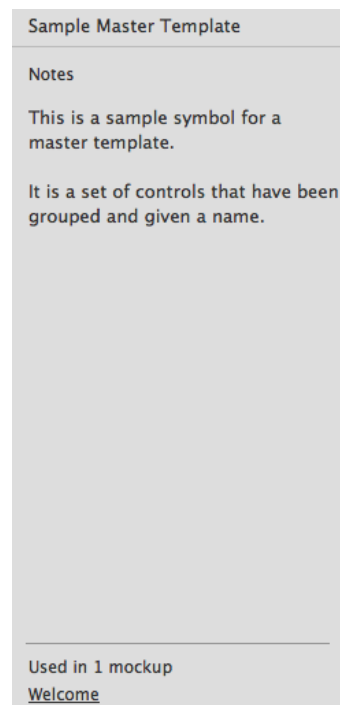
Ini dapat berguna ketika Anda sudah memiliki konten di mockup Anda tetapi ingin menggunakan jenis kontrol yang berbeda tanpa menyetik ulang konten (mengubah input teks menjadi kotak kombo, misalnya). Cukup klik pada kontrol dan buka menu untuk melihat jenis kontrol mana yang dapat diubah menjadi

kontrol yang dipilih.

Menambahkan Catatan ke Mockup, Simbol, dan Aset Anda

Ketika tidak ada kontrol yang dipilih, Inspektur Properti menampilkan catatan untuk mockup, aset, atau Simbol yang dipilih. Dalam tampilan Mockup, panel juga menampilkan mockup [alternatif](#).

Note: You can format notes text using the [syntax described here](#) to make text bold, underlined, etc.



Untuk aset dan Simbol itu juga menunjukkan hitungan dan nama maket di mana objek yang dipilih digunakan.

[← Working with UI Controls](#)

[Working with Alternates →](#)

Bekerja dengan Alternatif

[← The Property Inspector](#)

[Working with Text →](#)

Alternatif (juga kadang-kadang disebut sebagai *versi* atau *cabang*) memungkinkan Anda untuk membuat **variasi pada satu desain mockup** tanpa menambahkan lebih banyak mockup ke proyek Anda.

Membuat alternatif dapat berguna selama fase desain awal ketika mengeksplorasi konsep dan pada tahap selanjutnya bagi pengulas untuk menambahkan umpan balik mereka dan mengusulkan perubahan.

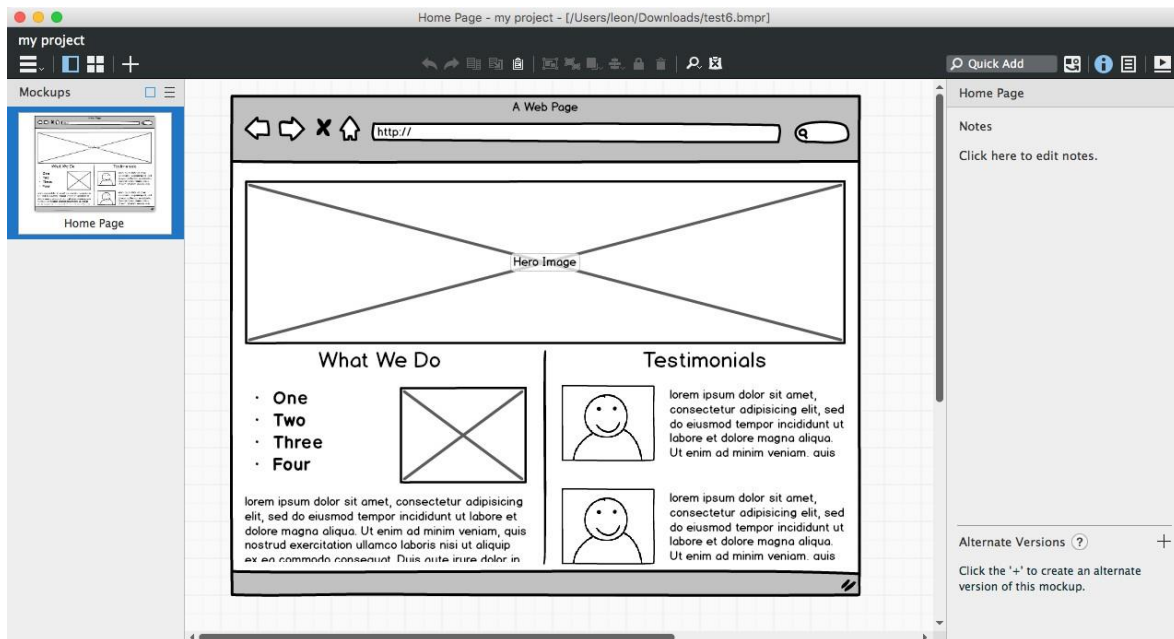
Beberapa kemungkinan alasan untuk menggunakan alternatif:

- Anda hanya ingin membuat satu mockup per layar tetapi memiliki beberapa ide tentang masing-masing. Anda ingin saran untuk perbaikan desain tetapi tidak ingin orang lain mengubah maket Anda.
- Anda ingin mengirim proyek Anda untuk umpan balik dan melacak umpan balik setiap orang secara individual.

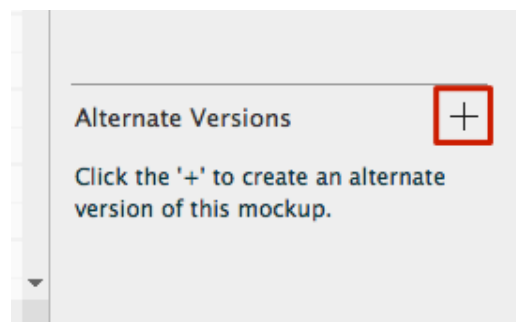
- Anda ingin mencoba ide-ide desain baru tanpa memasukkannya ke dalam mockup untuk rilis saat ini.

Membuat Alternatif

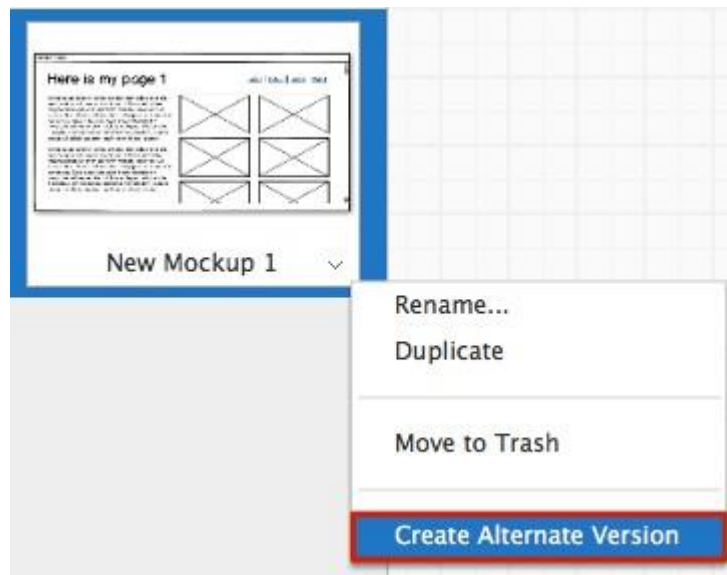
Saat melihat mockup tanpa kontrol apa pun yang dipilih, Anda akan melihat bagian panel **Inspektur Properti** yang disebut **"Versi Alternatif"** di bawah catatan untuk mockup itu.



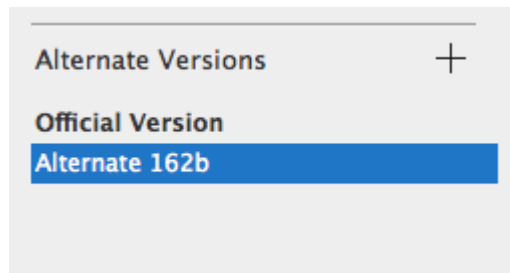
Untuk membuat alternatif baru, klik ikon "+" (plus) di sebelah "Versi Alternatif"



atau gunakan menu konteks di **panel Navigator**.



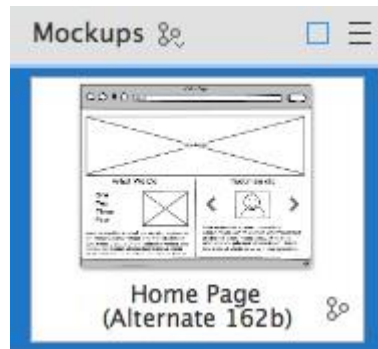
Ini akan membuat **salinan mockup saat ini sebagai versi alternatif** untuk Anda modifikasi. Secara default secara otomatis akan diberi nama dengan kata "Alternatif" diikuti oleh beberapa angka dan huruf acak untuk memastikan bahwa nama itu unik.



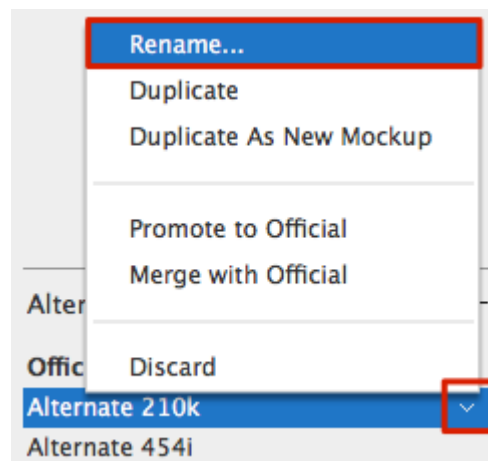
Pilihan dalam daftar versi alternatif memberi tahu Anda versi mockup mana yang sedang Anda kerjakan. Anda dapat membuat alternatif sebanyak yang Anda inginkan.

Note: You can create an alternate of an alternate. Clicking the "+" (plus) icon when an alternate is selected creates an alternate of the selected version rather than the official version.

Ketika alternatif ada, ikon akan muncul di sebelah nama di **panel Navigator** yang menunjukkan bahwa ada alternatif. Saat Anda mengerjakan versi alternatif, panel Navigator akan menampilkan nama alternatif dalam tanda kurung.

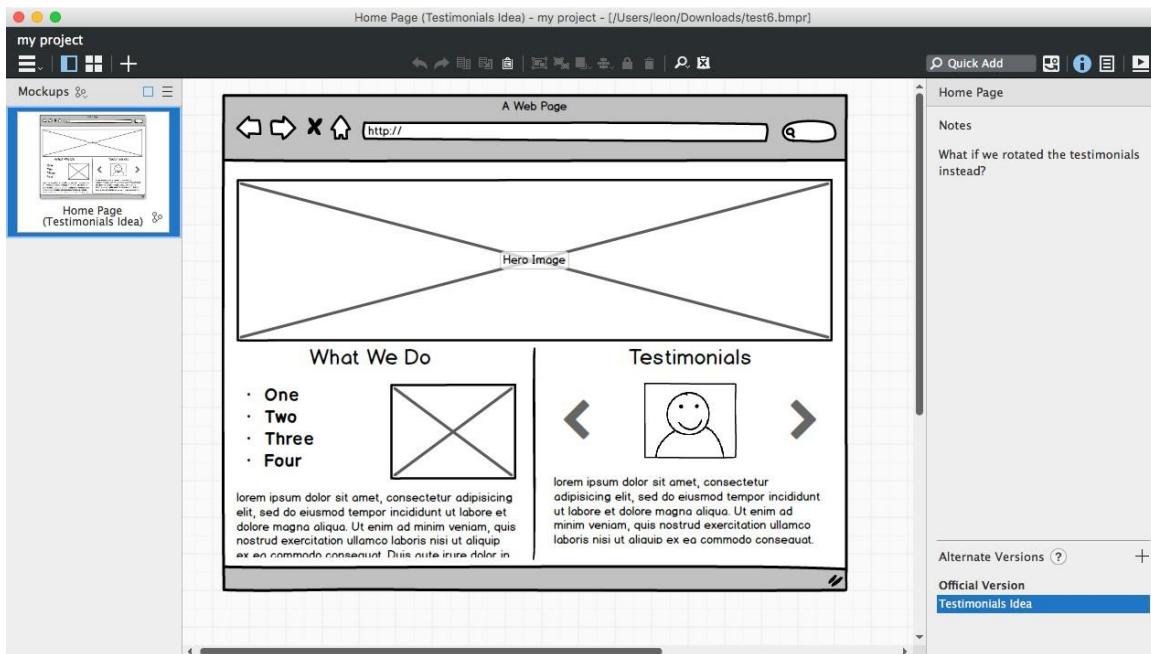


Untuk **mengganti** nama alternatif, klik dua kali pada nama dalam daftar versi alternatif atau gunakan konteks atau menu klik kanan dan pilih "Ubah nama ..."

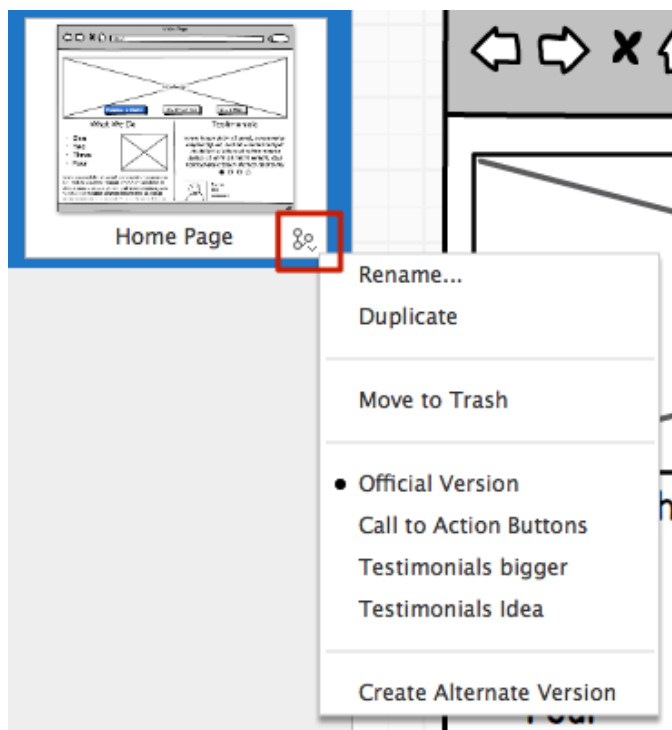


Mengedit Alternatif

Setelah Anda membuat versi alternatif, Anda dapat mengeditnya seperti mockup lainnya, termasuk menambahkan aset dan simbol. Perubahan yang Anda buat **tidak akan memengaruhi mockup asli** (ditampilkan sebagai Versi Resmi). Anda juga dapat menambahkan catatan di panel catatan sebagai alternatif untuk menggambarkan pemikiran Anda tentang hal itu atau berkomunikasi dengan orang lain tentang hal itu.



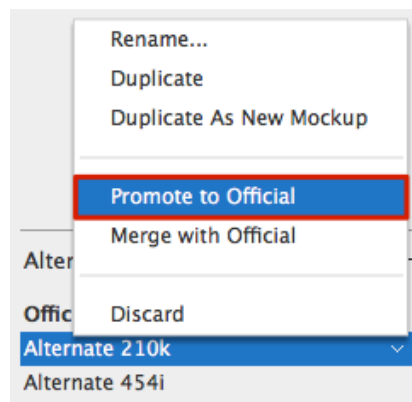
Untuk beralih di antara versi alternatif mockup, pilih nama versi dari daftar di panel properti atau dari menu konteks di panel Navigator. Anda juga dapat beralih kembali ke Versi Resmi dengan memilihnya dalam daftar.



Note: If you [link](#) to a mockup that contains an alternate the link will go to the version of the mockup that is selected in the alternates list. The same rule applies to [exporting](#). The selected versions of your mockups will be exported.

Mempromosikan Alternatif

Jika Anda memutuskan bahwa Anda menyukai satu alternatif lebih baik daripada mockup asli, Anda dapat "mempromosikannya" ke versi resmi, yang menggantikan dan menimpa yang asli.

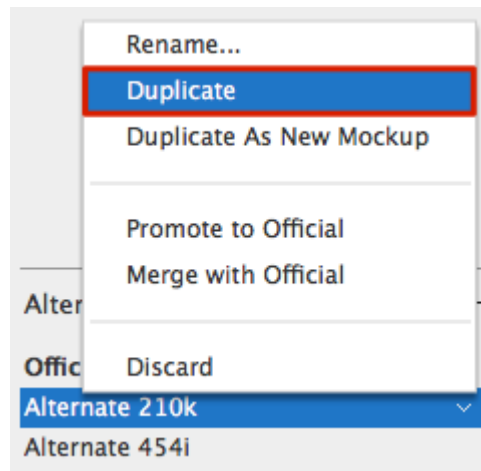


Note: You can undo this action by using the undo command (CTRL/CMD+Z) **three times**.

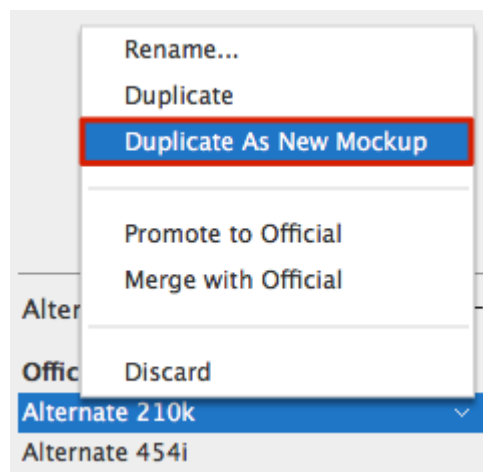
Alternatif yang dipromosikan dipertahankan jika Anda ingin mempertahankannya sebagai bagian dari riwayat perubahan. Jika tidak, Anda dapat [membuangnya](#).

Alternatif Duplikasi

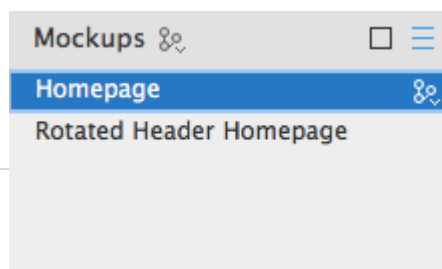
Anda dapat menduplikasi mockup dari menu kontekstual. Melakukan hal ini akan membuat alternatif baru yang diberi nama secara acak yang merupakan salinan persis dari alternatif yang Anda pilih untuk diduplikasi.



Kadang-kadang, bagaimanapun, alternatif tumbuh menjadi mockup sendiri. Jika Anda ingin membuat mockup baru berdasarkan alternatif, Anda dapat memilih opsi "Duplicate As New Mockup" dari menu kontekstual.

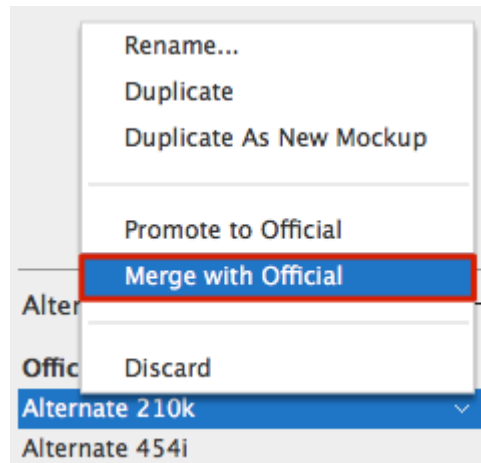


Mockup baru akan diberi nama menggunakan **Nama Alternatif** dan kemudian **Nama Mockup Asli**. Jadi jika Anda memiliki alternatif bernama "Rotated Header", di mockup "Homepage" Anda, mockup yang dibuat dari alternatif akan diberi nama "Rotated Header Homepage".

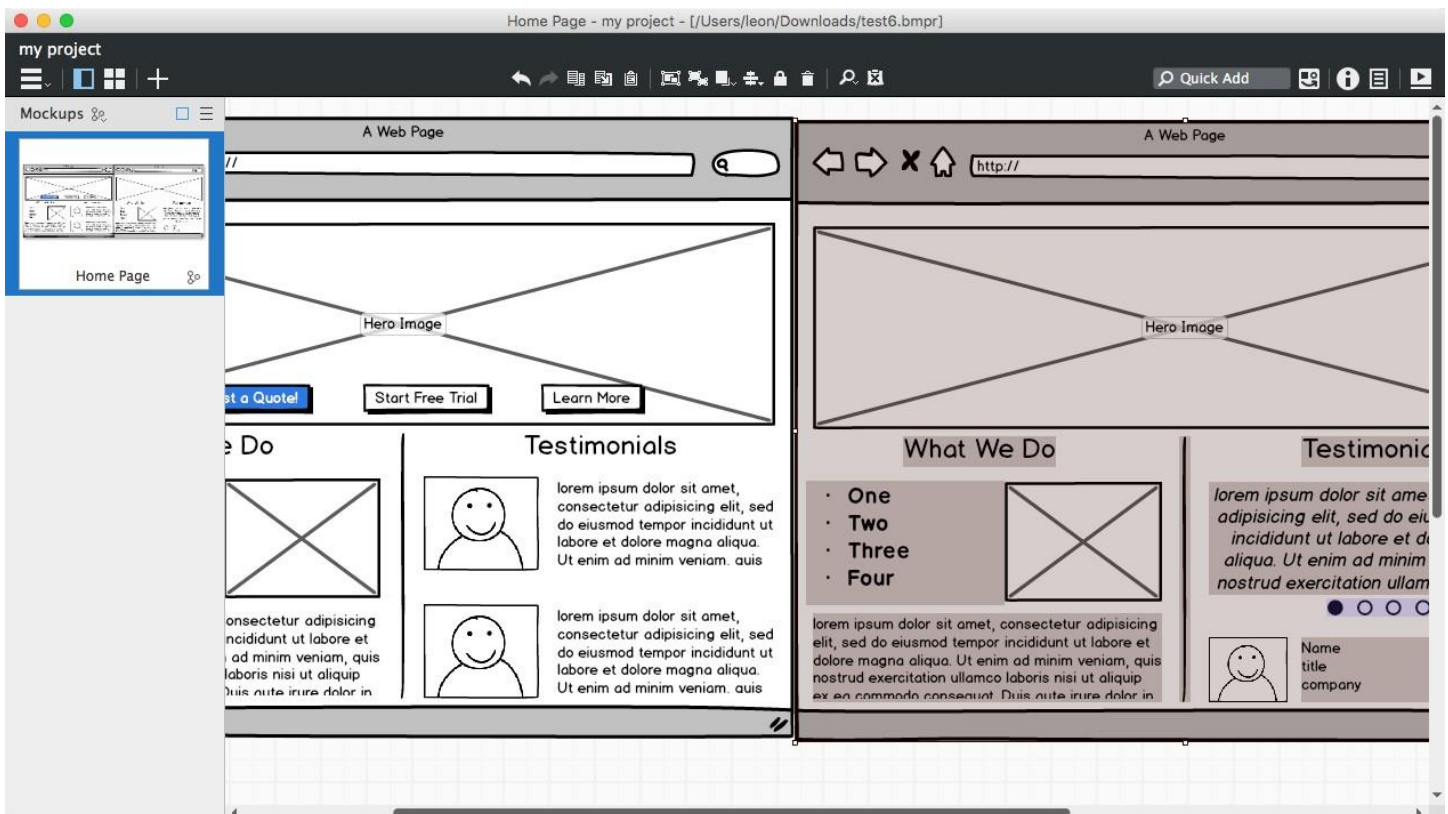


Penggabungan Alternatif

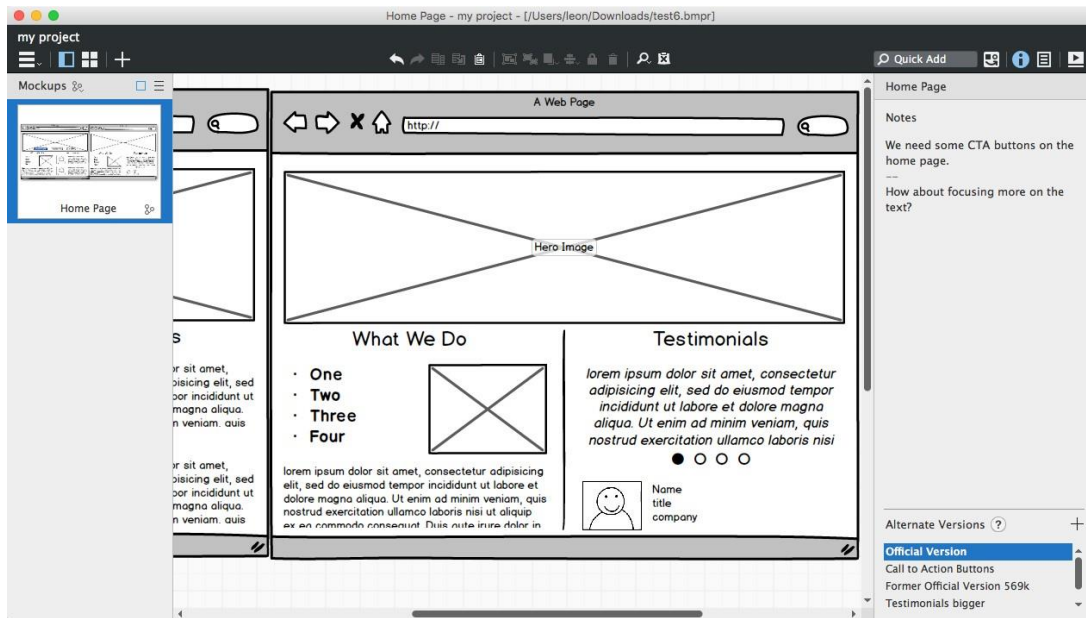
Jika Anda ingin menggabungkan bagian-bagian alternatif dengan versi resmi, Anda dapat menggunakan opsi penggabungan.



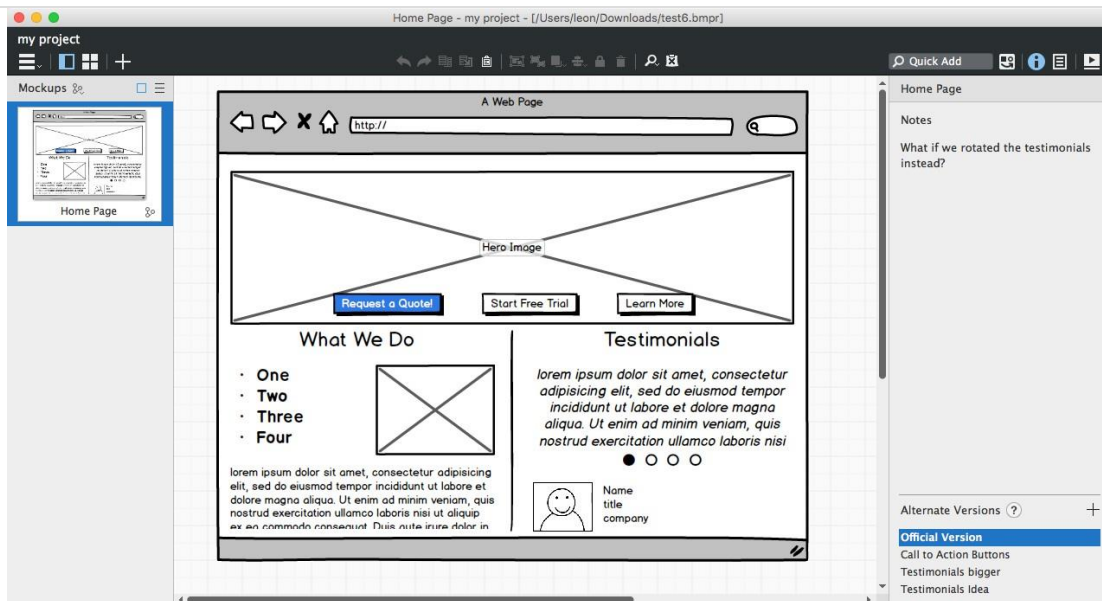
Memilih "Gabung dengan Resmi" akan menambahkan konten versi yang dipilih ke versi resmi, di sebelah kanan konten mockup, seperti yang ditunjukkan di bawah ini.



Jika catatan dalam alternatif berbeda dari catatan dalam aslinya, mereka juga akan digabungkan, dipisahkan oleh garis horizontal putus-putus.



Anda kemudian dapat mengedit konten secara manual untuk membuat versi resmi baru yang merupakan kombinasi dari elemen pilihan setiap versi.



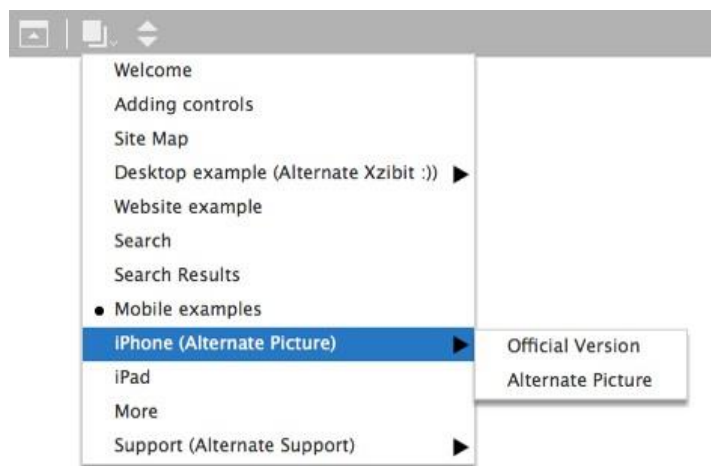
Membuang Alternatif

Setelah selesai meninjau atau mengintegrasikan versi alternatif ke dalam versi resmi, Anda dapat menghapus alternatif yang tidak lagi Anda inginkan menggunakan opsi "Buang".

Note: Alternates cannot be recovered after they have been discarded.

Alternatif dalam Mode Presentasi Layar Penuh

Anda dapat melihat alternatif Anda dalam [Mode Presentasi Layar Penuh](#) dengan menggunakan dropdown navigator.

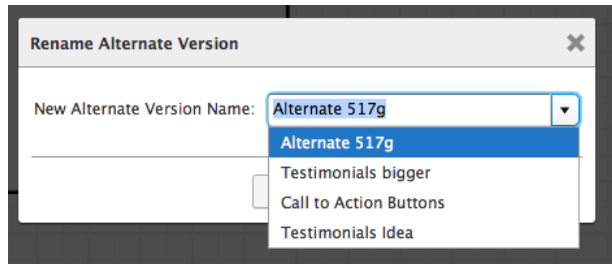


Saat Anda memilih mockup alternatif dalam tampilan ini, namanya akan muncul dalam tanda kurung di sebelah nama mockup resmi.

Alternatif Proyek

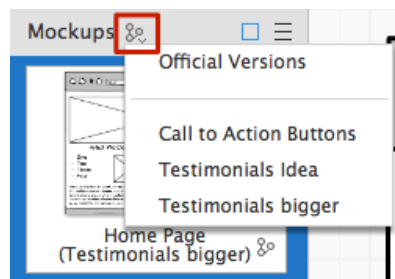
Dalam beberapa kasus, Anda mungkin ingin **mengusulkan satu set desain alternatif di beberapa maket**. Ini mungkin terjadi jika Anda meninjau maket orang lain dan ingin mereka melihat perubahan desain yang Anda usulkan di seluruh proyek.

Saat mengganti nama alternatif, Anda dapat memilih dari daftar nama alternatif yang ada di dialog ganti nama. Ini membuatnya mudah untuk menggunakan nama alternatif yang sama di beberapa maket.



Di panel Navigator di sebelah kata Mockup, menu menampilkan **nama semua alternatif yang muncul di proyek Anda.**

Memilih alternatif dari daftar ini akan **memilih alternatif itu di semua mockup yang memiliki alternatif dengan nama itu.**



Note: This is conceptually similar to creating a branch in a codebase, except that it only applies to mockups that have specific alternate version names.

Jadi, misalnya, jika Anda membuat serangkaian alternatif yang disebut "Leon's Proposal" dan menggunakan menu konteks yang ditunjukkan di atas untuk memilih nama itu, mockup apa pun dengan alternatif yang disebut "Leon's Proposal" akan beralih tampilan ke versi alternatif itu.

Maket tanpa alternatif dengan nama itu tidak akan diperbarui. Tindakan mempromosikan, menggabungkan, dan membuang tidak tersedia di beberapa mockup sekaligus.

[← The Property Inspector](#)

[Working with Text →](#)

Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop

[Balsamiq untuk Dokumen Desktop](#) > Bekerja dengan Teks

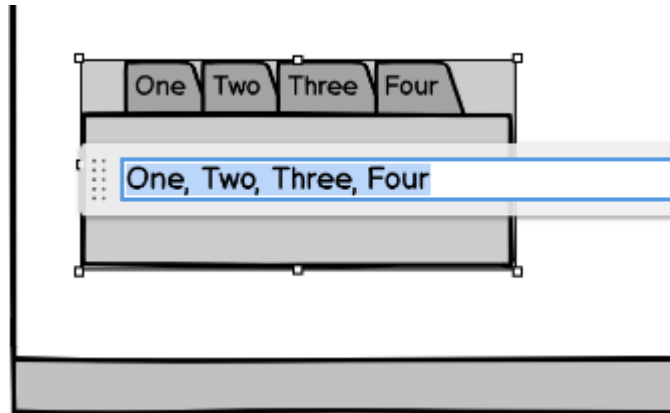
Bekerja dengan Teks

[← Working with Alternates](#)

[Working with Data Grids / Tables →](#)

Banyak kontrol UI Mockup, seperti Button, Label, atau DataGrid, memiliki teks di dalamnya. Untuk mengedit teks, klik dua kali pada kontrol dan mulailah mengetik. Atau, jika Anda memilih kontrol, cukup tekan Enter atau F2 untuk mulai mengedit. Untuk menerapkan teks yang Anda ketik, cukup klik di mana saja selain bidang teks yang Anda ketik atau tekan Enter atau CTRL+Enter. Jika Anda ingin membuang perubahan teks yang baru saja Anda buat, tekan tombol ESC.

Beberapa kontrol menggunakan karakter tertentu sebagai pemisah. Misalnya, untuk membuat beberapa tab di bilah tab, Anda memisahkannya dengan koma.



Atau, karakter spasi memisahkan tag dalam kontrol Tag Cloud. Beberapa kontrol lain, seperti Pohon, menggunakan karakter lain sama sekali. Dalam kasus seperti itu, teks default untuk Kontrol mencakup penjelasan tentang cara menggunakannya.

Saat mengedit teks dalam kontrol Label atau Paragraf, Anda akan melihat sejumlah kecil di sudut kanan bawah kotak pengeditan. Ini adalah jumlah karakter, yang dapat berguna untuk copywriting atau tujuan lain.

Pemformatan Dasar

Gaya Teks

Anda dapat menggunakan notasi berikut untuk memformat hanya bagian tertentu dari teks kontrol Anda.

- Untuk cetak miring, gunakan `_this notation_` untuk tautan, gunakan `[notasi ini]` untuk huruf tebal, gunakan `*notasi ini*`
- untuk dinonaktifkan, gunakan `-notasi ini-` untuk digarisbawahi, gunakan `¬asi ini&`
- Untuk dicoret, gunakan `~notasi ini~`
- Untuk warna, gunakan `{color:#FF0000}notasi ini{color}`. Untuk ukuran font, gunakan `{size:16}this notation{size}`

Semua sintaks di atas bekerja di sekitar kata-kata yang dipisahkan oleh spasi putih, dan garis bawah akan bekerja dalam kata-kata.

****Notes:****

1. The #FF0000 above is the color in HEX form, just like HTML. The macro will work with or without the pound sign. You can also use certain color names (green, yellow, etc.) which you can find by moving your mouse over the colors in the color palette in the Property Inspector.
2. See the [next section](#making-links-in-text-actually-work) for how to turn [linked text] into functioning links to websites or other mockups.
3. This formatting syntax also works for text entered into the [Notes panel] (/wireframes/desktop/docs/inspector/#adding-notes-to-your-mockups-symbols-and-assets) except italic and strikethrough.

Berikut adalah tangkapan layar dari tampilan teks di atas dalam kontrol Paragraf, misalnya:

for italic, use *this notation*
for a link, use [this notation](#)
for bold, use **this notation**
for disabled, use ~~this notation~~
for underlined, use this notation
for strikethrough, use ~~this notation~~
for color, use **this notation**.
for font size, use **this notation**

```
for italic, use {italic}this notation  
for a link, use [this notation]  
for bold, use {bold}*this notation*  
for disabled, use -this notation-  
for underlined, use &this notation&  
for strikethrough, use ~this notation~  
for color, use {color:#FF0000}this notation{color}.  
for font size, use {size:16}this notation{size}
```

Pintasan akan berfungsi hampir di mana-mana yang masuk akal, dan Anda dapat menggabungkannya, jadi untuk membuat tautan miring gunakan `[_this_]` atau `_[this]_`.

Beberapa kontrol seperti Paragraf atau Label memungkinkan Anda untuk "menghapus tebal" teks melalui panel Inspektur Properti. Jika Anda melakukannya, kata-kata yang Anda *tebalkan* akan tetap tebal. Beberapa kontrol menggunakan teks tebal secara default, jadi menebalkan teks dalam kontrol tersebut tidak akan membuat perbedaan.

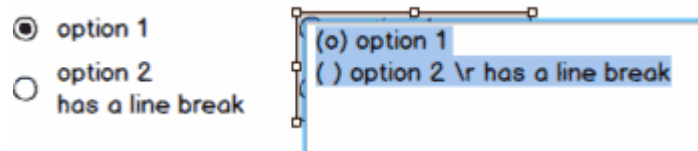
Jika Anda ingin menampilkan karakter pemformatan khusus ini sebagai teks

yang sebenarnya, Anda dapat menghindari *,

_, -, [dan] karakter dengan *, _, \-, \[dan \], jadi jika Anda ingin menulis "ini [adalah] beberapa teks" dan tidak ingin "adalah" menjadi tautan, cukup ketik "ini \[adalah\] beberapa teks".

Pemisah Baris

Sebagian besar kontrol memungkinkan Anda menyisipkan hentian baris untuk membungkus teks dari satu baris ke baris berikutnya. Anda dapat melakukan ini dengan menulis \r di depan teks yang ingin Anda mulai pada baris baru. Lihat contoh di bawah ini di mana jeda baris digunakan dalam item kedua dalam kontrol Tombol Radio.



Daftar Berpoin

Dalam kontrol paragraf, Anda bisa membuat daftar berpoin dengan teks sebelumnya dengan tanda hubung atau tanda bintang diikuti dengan spasi.

- * item 1
- * item 2
- item 3
- item 4

Membuat Tautan dalam Teks Benar-Benar Berfungsi

Jika Anda menggunakan notasi tautan di atas (misalnya, [ini adalah tautan]), Anda dapat mengubah teks berformat tautan menjadi tautan aktual menggunakan [sintaks penurunan harga](#).

Untuk melakukannya, **tambahkan tujuan link dalam tanda kurung segera setelah teks link**. Tujuan tautan dapat berupa URL atau nama mockup lain di folder yang sama. Semua format berikut valid.

Alamat web:

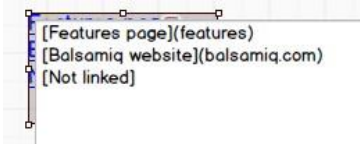
```
[Google Home Page](google.com)
[Google Home Page](www.google.com)
[Google Home Page](http://www.google.com)
[Google Home Page](https://google.com)
```

Maket dalam proyek yang sama:

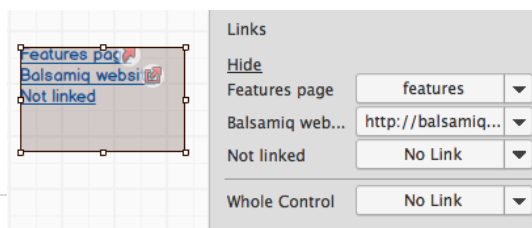
```
[Features Page](features)
```

Menambahkan tautan dengan cara ini akan menyebabkannya muncul di Inspektur Properti juga, seperti yang ditunjukkan di bawah ini.

Teks ini



Hasil dalam



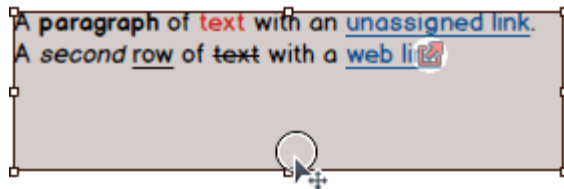
Anda dapat menautkan string teks tertentu serta seluruh kontrol.

Note: If the whole control is linked, text links will be disabled. If the whole control is subsequently unlinked, the previous text links will return.

Makro Lainnya

Lorem

Ketik lorem di Paragraf atau Area Teks untuk menggunakan [generator Lorem Ipsum](#) kami.

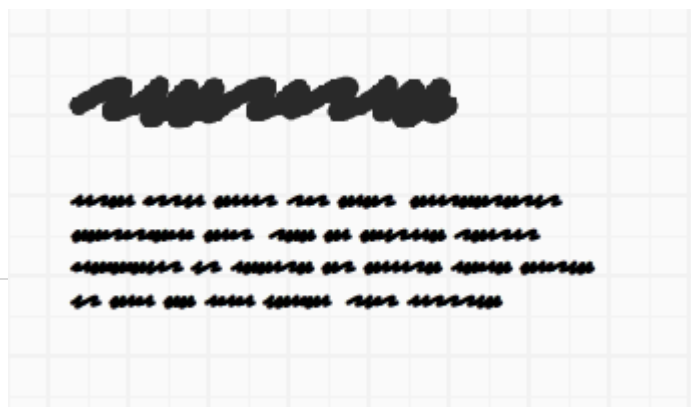


{Nama Mockup}

Ketik {mockup-name} (semua huruf kecil) dalam kontrol Label, Teks, Judul, atau Subjudul untuk memperlihatkan nama mockup saat ini.

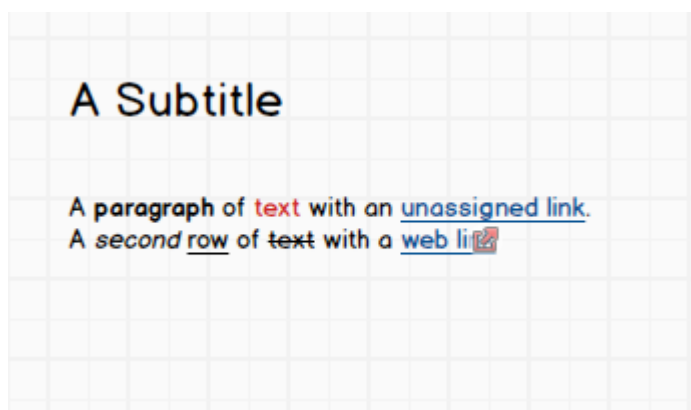
Teks Tempat Penampung

Pilihan lain untuk membuat teks placeholder, selain [generator teks Lorem Ipsum](#), adalah dengan menggunakan kontrol **Line of Text** dan **Block of Text**.



Note: Read about [drawing these controls directly on the canvas](#) to learn how to add them really quickly.

Anda dapat mengonversinya menjadi teks nyata kapan saja dengan mengeditnya dan memasukkan beberapa teks.



[← Working with Alternates](#)

[Working with Data Grids / Tables →](#)

Bekerja dengan Kisi / Tabel Data

[← Working with Text](#)

[Working with Icons →](#)

Kontrol Data Grid berfungsi seperti banyak [kontrol berbasis teks lainnya](#). Ini menggunakan koma sebagai pemisah kolom dan baris baru sebagai baris. Tabel dasar dengan tiga kolom dan dua baris akan terlihat seperti ini:

```
First Name, Last Name, Email Address  
firstname, lastname, email@email.com
```

Anda dapat memilih apakah akan menampilkan baris pertama sebagai baris header di [Inspektur Properti](#), serta menentukan tinggi baris, warna baris, dan garis kisi.

Teks dalam Kisi Data dapat diformat sebagai tebal, miring, dll. menggunakan sintaks yang [sama seperti kontrol teks lainnya](#).

Opsi Lebar Kolom

Mockup memungkinkan Anda menentukan opsi lebar dan perataan individual untuk setiap kolom Kisi Data.

Berikut adalah detail untuk membuat lebar kolom:

- Anda harus menambahkan baris teks khusus sebagai baris terakhir teks di tabel Anda, dan itu harus dibungkus oleh { } kurung kurawal
- Untuk setiap kolom, gunakan 0 jika Anda ingin kolom menjadi sekecil mungkin agar pas dengan teks dalam kolom itu, atau angka
- Angka menentukan ukuran relatif kolom, jadi {2,1} berarti "buat kolom pertama dua kali lebih besar dari kolom kedua dalam dua kolom ini Grid. Atau {70,20,10} berarti "dalam kisi 3 kolom ini, buat kolom ke-1 70%, ke-2 20% dan ke-3 10% dari lebar seluruh tabel.
- Anda dapat menggabungkan angka dan nol, misalnya, {1,0,4}
- Jika Anda ingin meratakan kolom satu per satu, tambahkan L, C atau R tepat setelah angka, seperti: {0R,2L,1}, yang berarti "dalam kisi 3 kolom ini, buat kolom ke-1 sekecil mungkin dan selalu ratakan ke kanan, yang kedua dua kali lebih besar dari yang ketiga dan selalu ratakan ke kiri, dan gunakan perataan Kisi Data (dari inspektur properti) untuk memutuskan cara menyelaraskan kolom ke-3".

Menggunakan Ikon dan Kontrol Pilihan dalam Kisi Data

Data Grid mendukung ikon pengurutan di header menggunakan teks berikut:

- Naik: ^ Turun: v
-

Kisi Data mendukung kotak centang tunggal atau tombol radio dalam sel tabel menggunakan teks berikut:

- Kotak centang: [] atau []
- Kotak centang yang dipilih: [x] atau [v] atau [o] atau [*] atau [X] atau [V] atau [O]
- Kotak centang tak tentu: [-]
- Tombol radio: () atau ()

- Tombol radio yang dipilih: (x) atau (v) atau (o) atau (*) atau (X) atau (V) atau
- (O) Tombol radio tak tentu: (-)

Membuat Pengembalian Baris dalam Kisi Data

Terkadang Anda ingin membuat pengembalian baris dalam sel tabel. Untuk melakukan ini, Anda dapat menggunakan "\r" untuk membuat pengembalian baris.

Contoh kode di bawah ini akan dicetak pada dua baris.

```
Name\r(job title)
```

Menempelkan Data dari Excel

Beberapa orang suka menyiapkan tabel dalam aplikasi spreadsheet seperti Excel. Anda bisa menyalin dan menempelkan rentang sel langsung dari Excel ke komponen Kisi/Tabel Data. Cukup salin / tempel dan itu hanya akan berfungsi. Ini juga bekerja dalam arah yang berlawanan dari Mockup ke Excel.

Note: If you have commas in your cells, you will have to escape them with a backslash like this:

```
1\,000\,000
```

Komponen mengenali koma dan tab sebagai pembatas. Apa pun yang lain harus diisi ke dalam sel.

[← Working with Text](#)

[Working with Icons →](#)

Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop

[Balsamiq untuk Dokumen Desktop](#) > Bekerja dengan Ikon

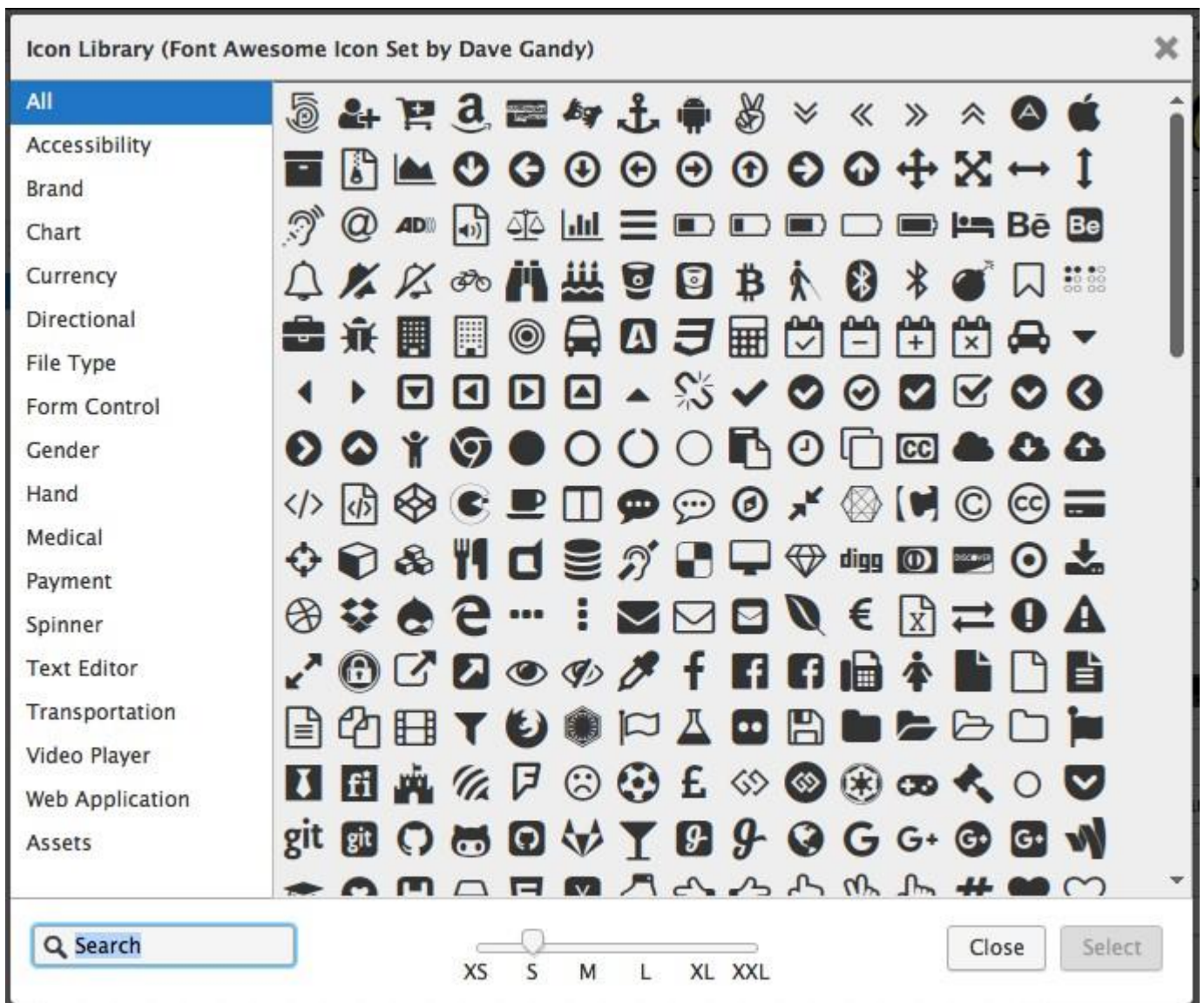
Bekerja dengan Ikon

[← Working with Data Grids / Tables](#)

[Working with Images and Assets →](#)

Balsamiq Mockups 3 menyertakan set ikon [Font Awesome](#) yang menakjubkan. Ini berisi lebih dari 500 ikon dalam berbagai kategori yang dapat berukuran dari sangat kecil hingga sangat besar. Ini juga sering diperbarui dan kami berencana untuk mengikuti pembaruan setiap kali kami merilis versi baru produk kami ([lebih lanjut tentang mengapa kami beralih di sini](#)).

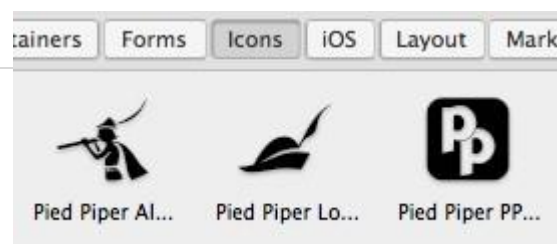
Ini harus memenuhi semua kebutuhan ikon Anda, tetapi jika tidak, Anda dapat [menambahkan ikon Anda sendiri](#) atau [meminta yang baru dari Font Awesome](#).



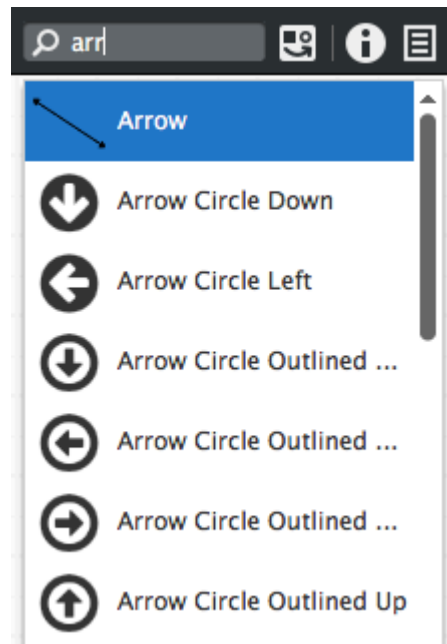
Ikon dari versi Balsamiq Mockups sebelumnya telah dipetakan ulang ke ikon baru.

Menambahkan Ikon melalui Perpustakaan UI dan Tambah Cepat

Juga baru di Balsamiq 3, ikon sekarang memiliki kategori sendiri di Perpustakaan UI sehingga Anda dapat menarik dan melepaskannya seperti kontrol lainnya.



Tidak hanya itu, mereka muncul di hasil Quick Add, menghemat waktu Anda saat mencari berdasarkan nama atau kata kunci.



Hasil penelusuran ikon ditampilkan *di bawah* kontrol UI apa pun yang cocok dengan teks yang Anda masukkan.

Menambahkan dan menukar ikon melalui inspektur properti

Beberapa kontrol memungkinkan Anda untuk menambahkan ikon ke dalamnya (tombol, misalnya). Anda dapat melakukan ini [dari Inspektur Properti](#) dengan salah satu dari dua cara: pencarian ikon dan dialog perpustakaan ikon.

Pencarian Ikon

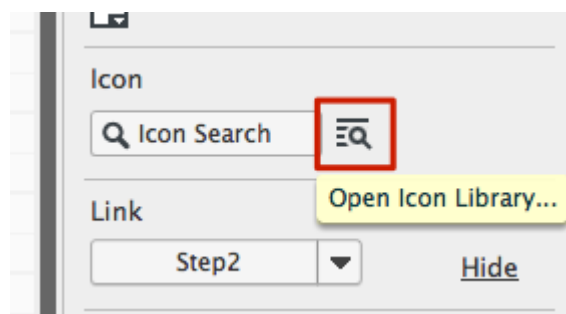
Jika kontrol yang Anda pilih mendukung ikon, Anda akan melihat kotak pencarian ikon di inspektur properti. Ini bekerja seperti [alat Quick Add](#), cukup ketik beberapa huruf dari nama ikon yang Anda cari dan daftar saran akan muncul sebagai kisi ikon untuk dipilih. Cukup klik salah satu yang ingin Anda pilih.



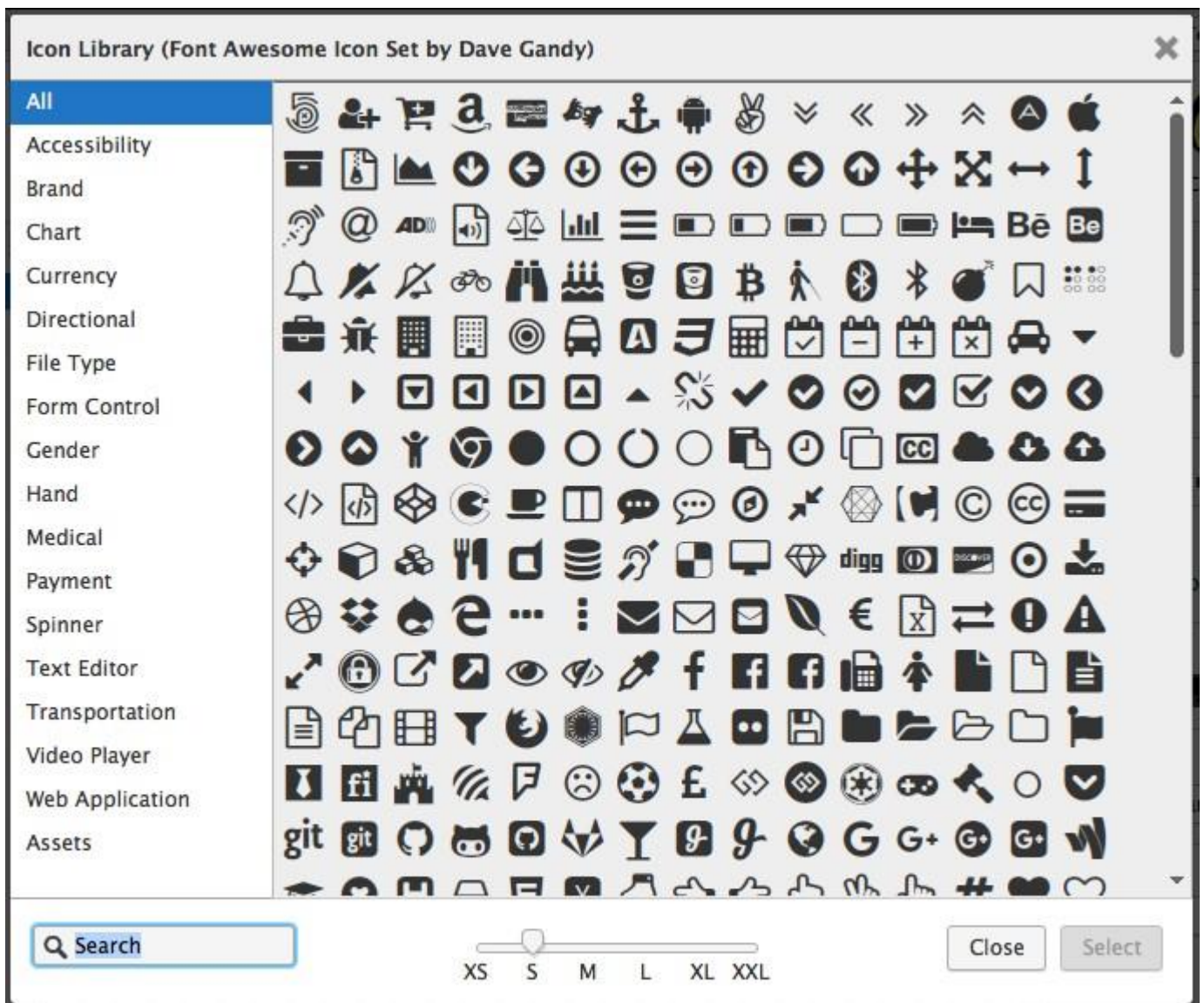
Anda kemudian dapat mengukur ikon dari "XS" (16px) ke "XXL" (128px). Anda juga dapat memutar ikon dengan kenaikan 90 derajat menggunakan tombol di sebelah kotak pencarian.

Dialog Perpustakaan Ikon

Jika Anda ingin menjelajahi semua ikon yang tersedia, klik ikon di sebelah kanan kotak pencarian ikon.



Ini akan memunculkan dialog perpustakaan ikon, di mana Anda dapat menelusuri ikon berdasarkan kategori dan mempratinjaunya dengan ukuran berbeda. Anda dapat mengklik dua kali ikon untuk segera memilihnya atau klik sekali untuk memilih dan kemudian klik tombol "Pilih" untuk menambahkannya.



Setelah memilih ikon, Anda dapat mengubah ukurannya, memutarinya, atau menghapusnya melalui Inspektur Properti.

Menambahkan Ikon Anda Sendiri

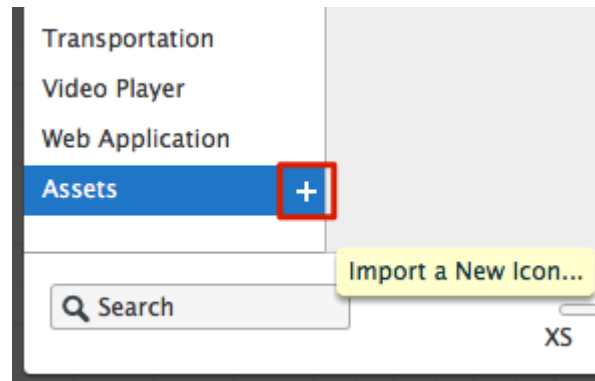
Anda juga dapat dengan mudah menambahkan ikon Anda sendiri untuk digunakan dalam wireframe Anda.

Menggunakan Aset Gambar Anda

Anda dapat memilih salah satu aset gambar yang diimpor dan menggunakannya sebagai ikon. Mereka akan secara otomatis muncul di perpustakaan ikon, di bawah kategori Aset di bagian bawah.

Menambahkan melalui Dialog Perpustakaan Ikon

Anda juga dapat menambahkan ikon Anda sendiri dari dialog perpustakaan ikon.



Pilih kategori Aset, lalu klik tombol plus kecil, pilih file gambar dan gambar Anda akan diubah ukurannya agar sesuai dengan ukuran ikon yang ada dan disalin ke aset Anda.

Praktik Terbaik untuk Membuat atau Menyiapkan Ikon Kustom

Mockup bekerja dengan warna dan transparansi, tetapi ikon yang Anda tambahkan mungkin tidak terlihat seperti yang Anda inginkan jika mereka tidak siap untuk bekerja seperti yang diharapkan Mockup. Berikut adalah beberapa tips untuk mendapatkan hasil maksimal dari ikon kustom Anda.

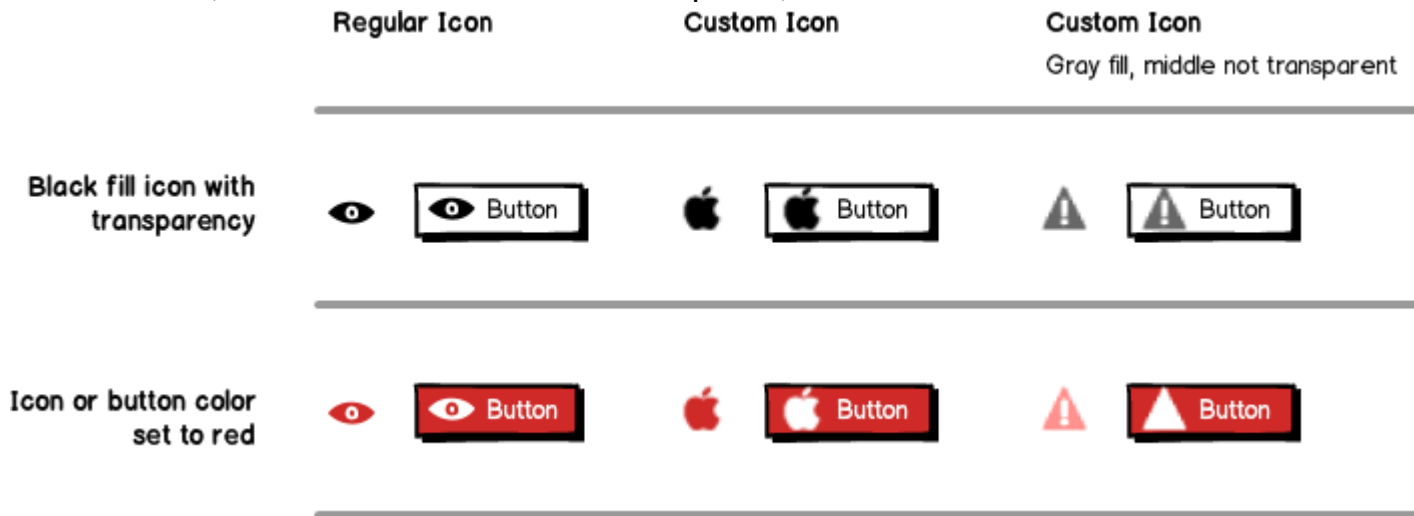
Warna

- Maket menggunakan warna hitam sebagai warna untuk penggantian pada opasitas 100%.
- Ikon yang tidak dibuat dengan warna hitam dapat memiliki efek yang tidak diinginkan saat diwarnai. Sebaiknya gunakan hitam sebagai warna untuk ikon Anda.

Area Transparan

- Maket mewarnai seluruh area buram ikon.
- Untuk hasil terbaik, sebaiknya hilangkan area "putih" ikon Anda menggunakan transparansi. PNG transparan berfungsi paling baik.

Contoh di bawah ini menunjukkan ikon reguler di kolom kiri, ikon kustom yang disiapkan dengan benar dengan isian hitam di kolom tengah, dan ikon kustom yang tidak berfungsi dengan baik di kolom kanan. Untuk memperbaiki ikon di kolom kanan, tanda seru harus dibuat transparan, dan warna ikon harus hitam.



[← Working with Data Grids / Tables](#)

[Working with Images and Assets →](#)

Bekerja dengan Gambar dan Aset

[← Working with Icons](#)

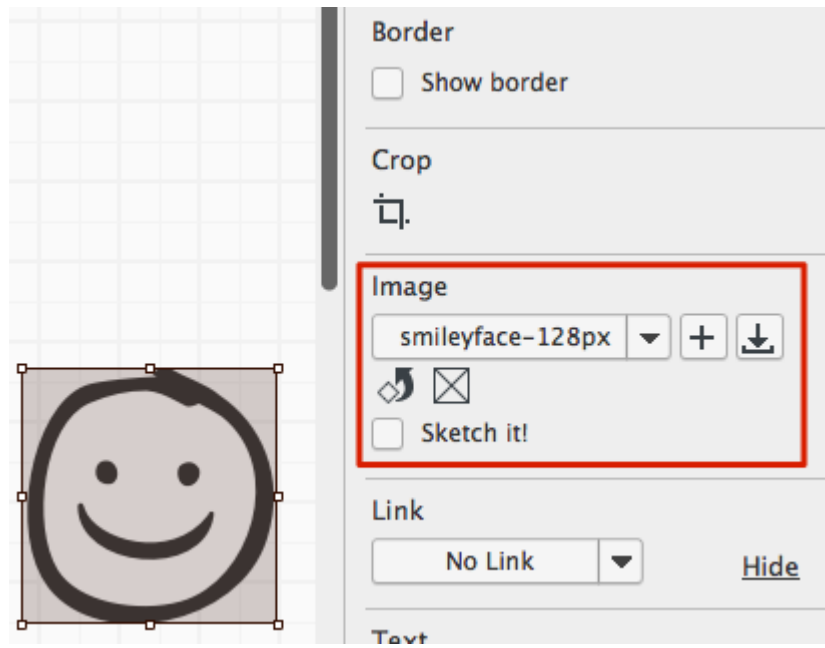
[Working with Markup →](#)

Ada beberapa cara untuk menambahkan gambar ke mockup Anda. Cara termudah adalah dengan hanya drag dan drop file gambar dari komputer Anda ke kanvas Mockups. Baca terus untuk mempelajari lebih lanjut tentang menambahkan dan menggunakan gambar dan aset lainnya dalam proyek Anda.

Menambahkan Gambar dalam Tampilan Mockup

Seperti disebutkan di atas, menyeret gambar dari komputer Anda ke Balsamiq Mockups akan menambahkannya ke kanvas. Melakukan hal ini akan menempatkan gambar ke dalam mockup yang dipilih dan menyalin file gambar ke [Aset Anda](#) sehingga Anda dapat dengan mudah menggunakannya kembali di mockup lainnya.

Anda dapat memodifikasi properti gambar di Property Inspector, mirip dengan kontrol UI lainnya.

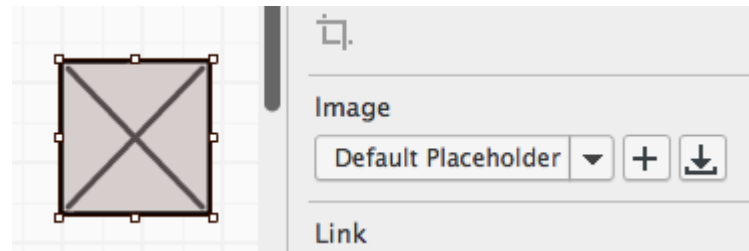


Properti khusus untuk gambar adalah sebagai berikut:

- Kotak **drop-down** menampilkan nama gambar saat ini. Membukanya memungkinkan Anda memilih gambar yang berbeda dari gambar yang telah diimpor ke [Aset Anda](#).
- Ikon "+" di sebelah kotak drop-down memungkinkan Anda menambahkan gambar dari komputer Anda. Ini sama dengan menyeret dan menjatuhkan file gambar.
- Mengklik **ikon unduh** membuka dialog untuk menambahkan gambar dari web dengan memasukkan URL secara langsung atau dengan mencari Flickr. Mockup mendukung format file gambar GIF, JPG / JPEG, dan PNG. File yang diunduh dari web akan disalin ke proyek Anda.
- Klik **ikon putar** di bawah drop-down gambar untuk memutar gambar Anda dengan kenaikan 90 derajat.
- Mengklik **kotak dengan 'x' di dalamnya** akan mengembalikan gambar ke gambar placeholder default.
- **Kotak centang "Buat sketsa!"** akan mengonversi gambar Anda menjadi versi gambar garis hitam dan putih.

Jika Anda belum menyiapkan gambar atau ingin menggunakan gambar placeholder untuk menjaga mockup Anda tetap rendah, Anda dapat

menambahkan kontrol Gambar dari [Perpustakaan UI](#) dan itu akan muncul sebagai kotak dengan 'X' melaluinya. Anda nantinya dapat menggantinya dengan gambar menggunakan properti gambar yang dijelaskan di atas.



Setelah gambar ditambahkan ke proyek Anda, itu akan muncul di Perpustakaan UI sehingga Anda dapat dengan mudah menambahkannya ke mockup apa pun di proyek Anda. Kategori "Aset" akan menampilkan semua gambar yang telah Anda tambahkan ke proyek Anda.



Ini juga berarti bahwa Anda dapat menambahkan gambar Anda ke mockup Anda dari [kotak Quick Add](#). Cukup ketik beberapa huruf pertama dari nama gambar dan itu akan muncul dalam daftar.

Note: You can delete an image by right-clicking on it in the UI Library and selecting "Move Image to Trash" or from the [context menu in the Assets view](#).

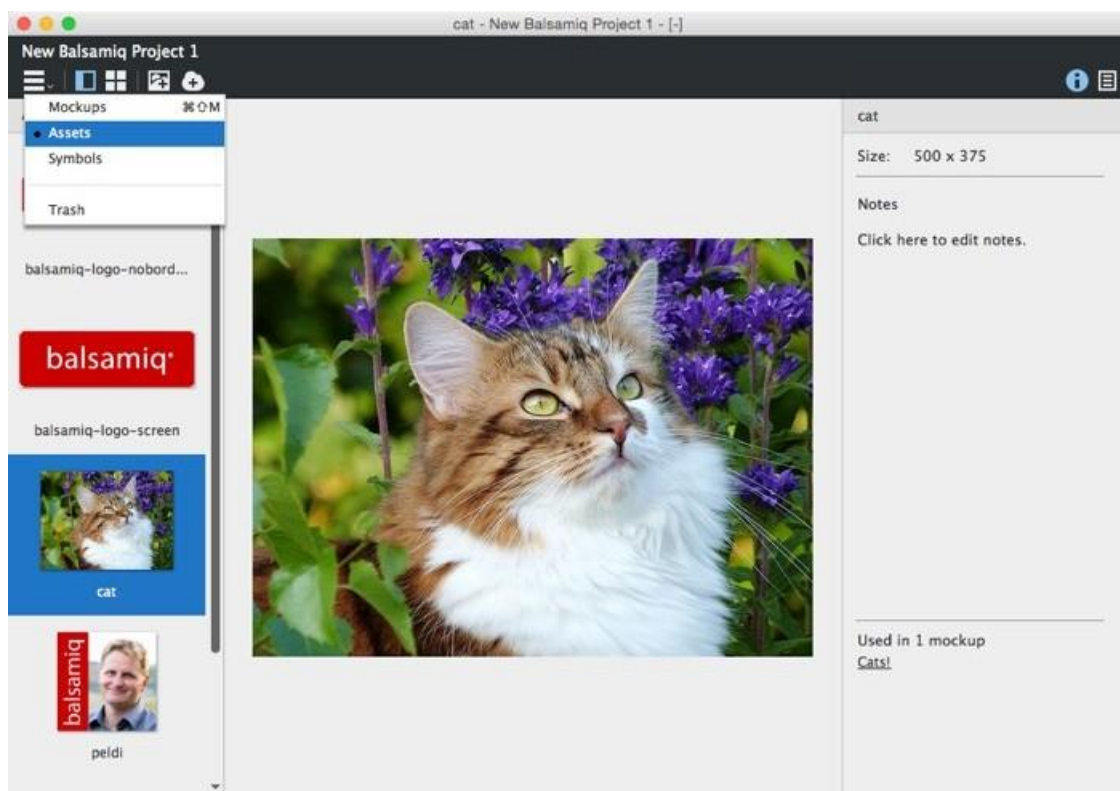
Panel properti gambar juga memungkinkan Anda untuk memotong atau menutupi gambar untuk hanya menampilkan bagian yang dipilih dari mereka. Anda dapat [menonton tutorial tentang memotong gambar di sini](#). Gambar yang telah dipotong akan menampilkan ikon untuk menghapus pemotongan di panel

properti.

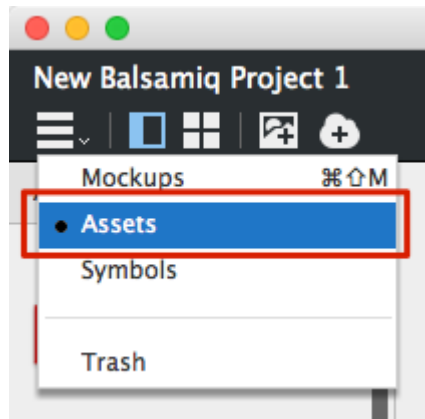
Selain kontrol Gambar, Anda juga dapat menyematkan gambar di kontrol Cover Flow.

Menambahkan Gambar dalam Tampilan Aset

Balsamiq Mockups 3 memiliki area khusus antarmuka pengguna untuk mengelola gambar, ikon, dan aset lainnya yang disebut tampilan Aset.

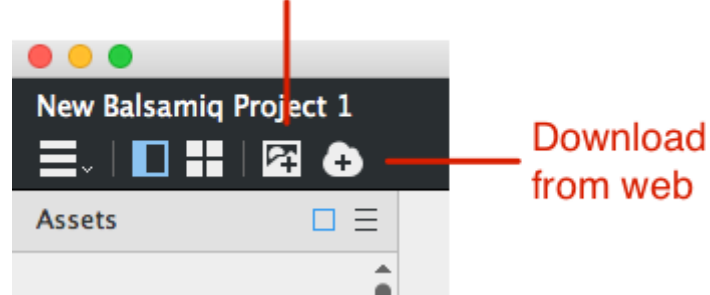


Tampilan Aset menampilkan semua gambar dan ikon kustom yang telah ditambahkan ke project Anda. Anda dapat melakukannya dengan mengalihkan tampilan navigator ke Aset.

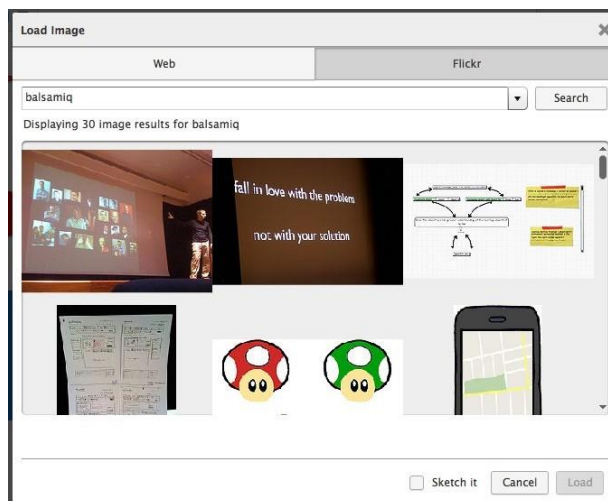


Anda dapat menambahkan gambar dalam tampilan Aset dengan menyeret dan menjatuhkan dari komputer Anda atau dengan menggunakan ikon di toolbar.

Import from computer



"Aset Impor..." memungkinkan Anda untuk memilih satu atau lebih gambar dari komputer Anda sementara "Download Asset..." menampilkan dialog yang sama seperti pada tampilan Mockups untuk memasukkan URL gambar atau mencari gambar dari Flickr.



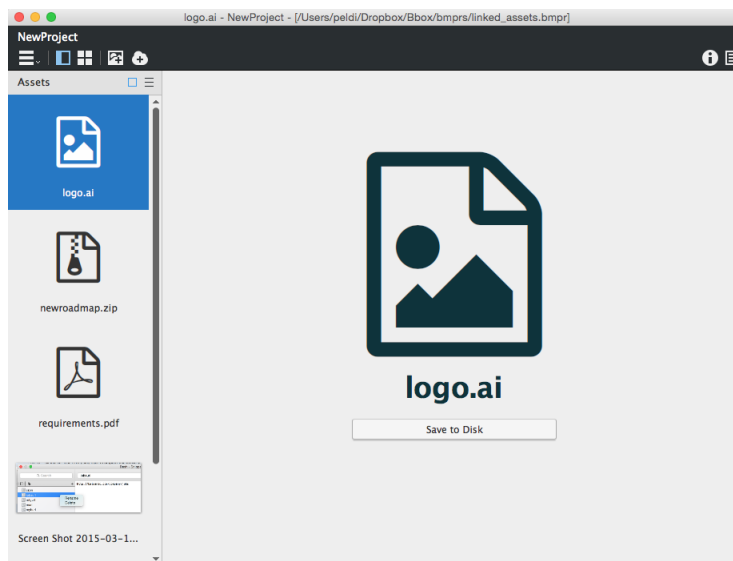
Setelah menambahkan gambar, Anda dapat melihatnya sebagai thumbnail atau daftar, serta di [Tampilan Kisi Gambar Mini](#).

Panel [Properties](#) di sebelah kanan menunjukkan dimensi piksel dari gambar yang dipilih dan memungkinkan Anda memasukkan catatan tentangnya. Bagian bawah panel menunjukkan maket mana (jika ada) gambar yang digunakan. Ini dapat digunakan untuk mengelola gambar untuk melihat apakah Anda dapat menghapus yang tidak digunakan, misalnya. Mengklik nama mockup akan membawa Anda ke mockup itu di tampilan Mockup.

Menambahkan Aset Non-Gambar

Anda juga dapat menyimpan jenis file lain dalam proyek Anda yang tidak akan digunakan dalam mockup Anda, seperti dokumen persyaratan, file Photoshop atau Illustrator, PDF, atau file lain yang terkait dengan proyek. Kami menyebutnya "aset non-gambar" dan dapat ditambahkan ke project Anda dengan menyeretnya ke tampilan Aset, sama seperti gambar. Jenis file umum (zip, pdf, doc, dll.) akan ditampilkan dengan logo yang sesuai, seperti yang ditunjukkan di bawah ini. File lain akan memiliki ikon dokumen generik.

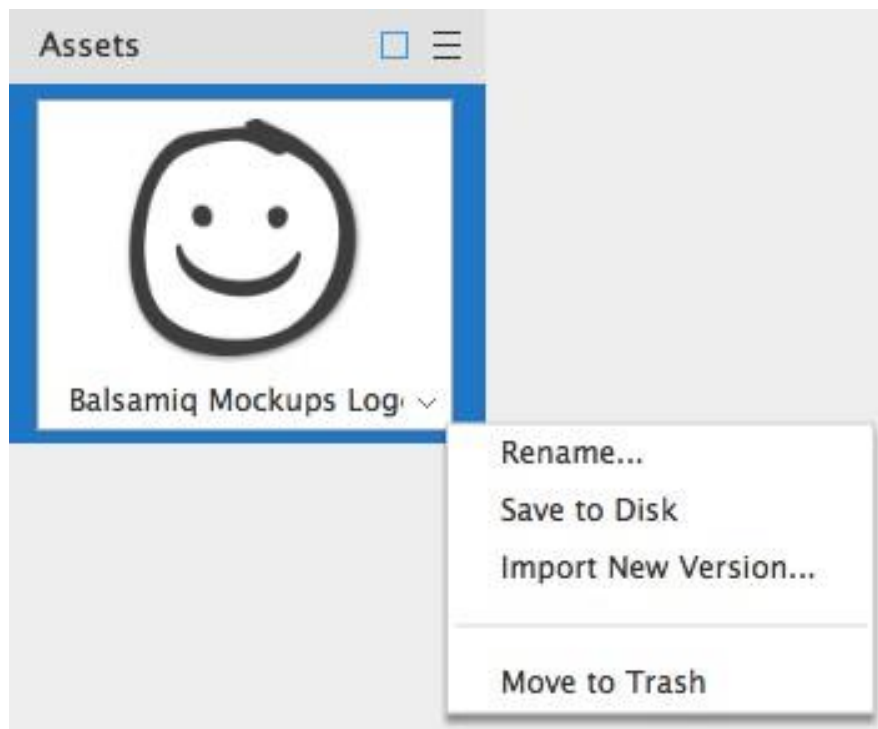
Note: Assets are limited to 20 Megabytes per file for performance reasons.



File-file ini tidak dapat dilihat di dalam aplikasi, tetapi mereka "dikemas" dengan proyek Anda, jadi jika Anda memberikan file proyek kepada orang lain, mereka akan dapat menyimpan file dari proyek Balsamiq ke komputer mereka menggunakan tombol "Simpan ke disk" atau [item menu konteks](#).

Mengelola Gambar dan Aset Lainnya

Seperti tampilan Mockup, tampilan Aset memiliki [menu konteks](#) yang dapat Anda buka dengan mengklik kanan navigator atau menggunakan panah drop-down. Ini memungkinkan Anda mengganti nama, menghapus, memperbarui, atau mendownload gambar dan aset lainnya.



Mengganti Nama Aset

Mengganti nama aset menggunakan menu konteks akan mengubah nama aset dalam project Anda. Ini tidak akan memengaruhi file asli, karena aset adalah salinan yang telah ditambahkan ke proyek Anda. Gambar yang diganti namanya akan diperbarui di mockup Anda, jadi Anda tidak perlu memperbaruinya secara manual.

Menyimpan Aset dari Proyek Anda ke Komputer Anda

Anda bisa mendapatkan aset dari proyek Anda ke komputer Anda dengan menggunakan opsi "Simpan ke Disk" di menu konteks, memungkinkan Anda untuk mengekstrak aset dari proyek Anda untuk penggunaan lain.

Mengganti atau Memperbarui Aset

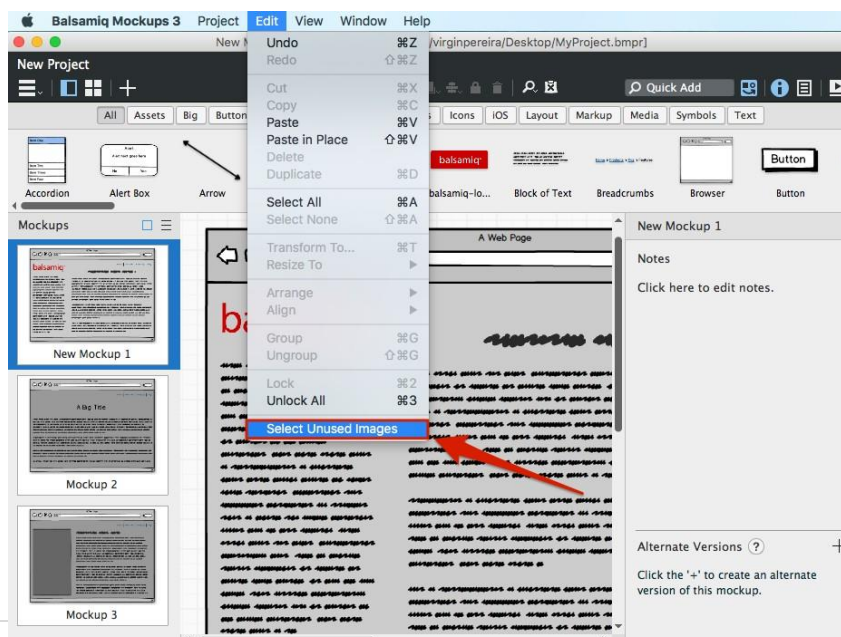
"Impor Versi Baru..." Opsi menu memungkinkan Anda memilih aset baru untuk menggantikan aset yang dipilih. Ini berguna jika Anda ingin memperbarui gambar yang sudah digunakan dalam mockup Anda, misalnya. Versi baru kemudian akan digunakan di mana saja gambar yang dipilih digunakan.

Menghapus Aset

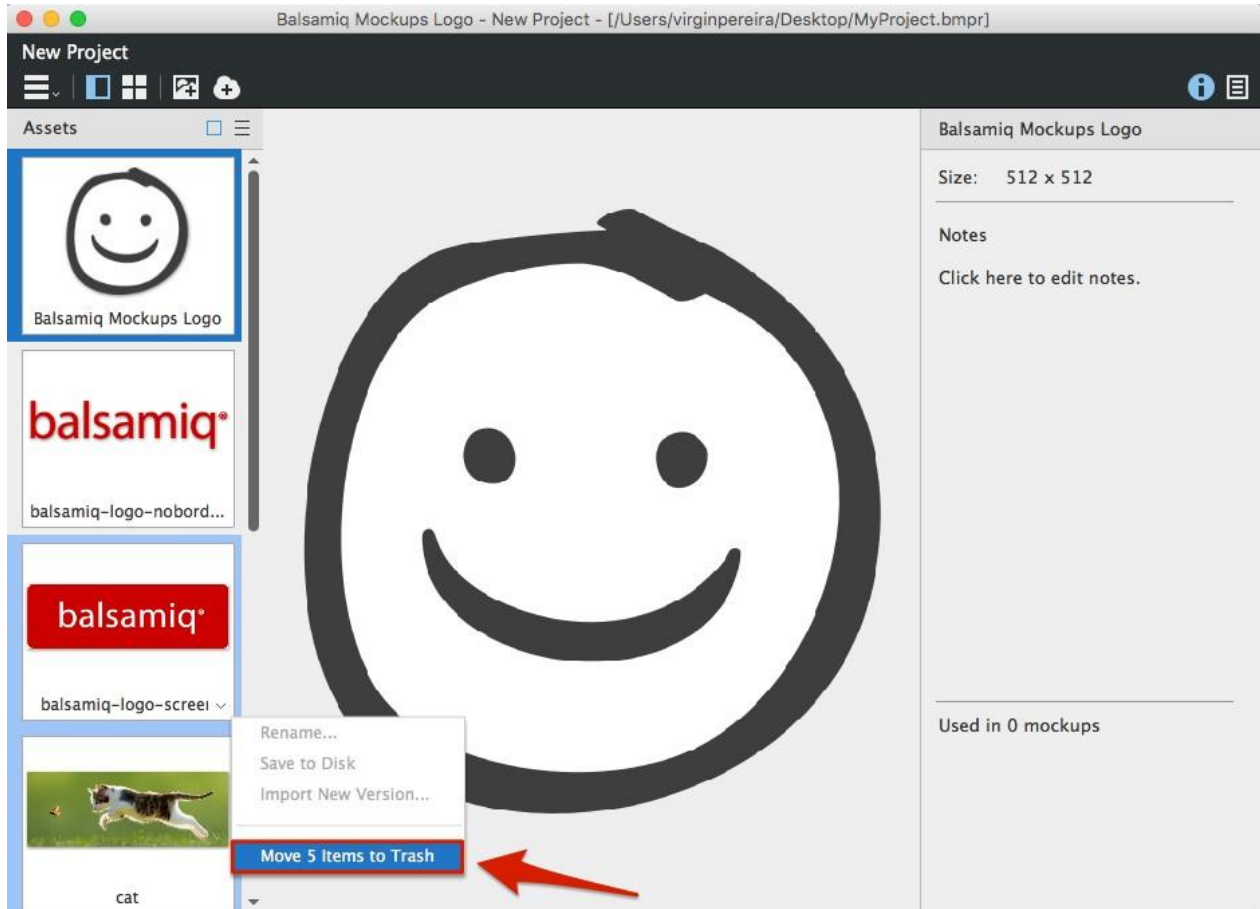
Anda juga dapat menggunakan menu konteks untuk menghapus aset dari project Anda. Sama seperti mockup Anda, menghapus akan memindahkan aset ke [sampah](#), di mana Anda dapat menghapusnya secara permanen atau memulihkannya. Perhatikan bahwa menghapus gambar dari kanvas mockup tidak menghapusnya dari proyek Anda.

Pilih Gambar yang Tidak Digunakan

Opsi lain memungkinkan Anda memilih semua gambar yang tidak digunakan dalam mockup Anda. Opsi tersedia di menu **Edit**, seperti yang ditunjukkan di bawah ini:

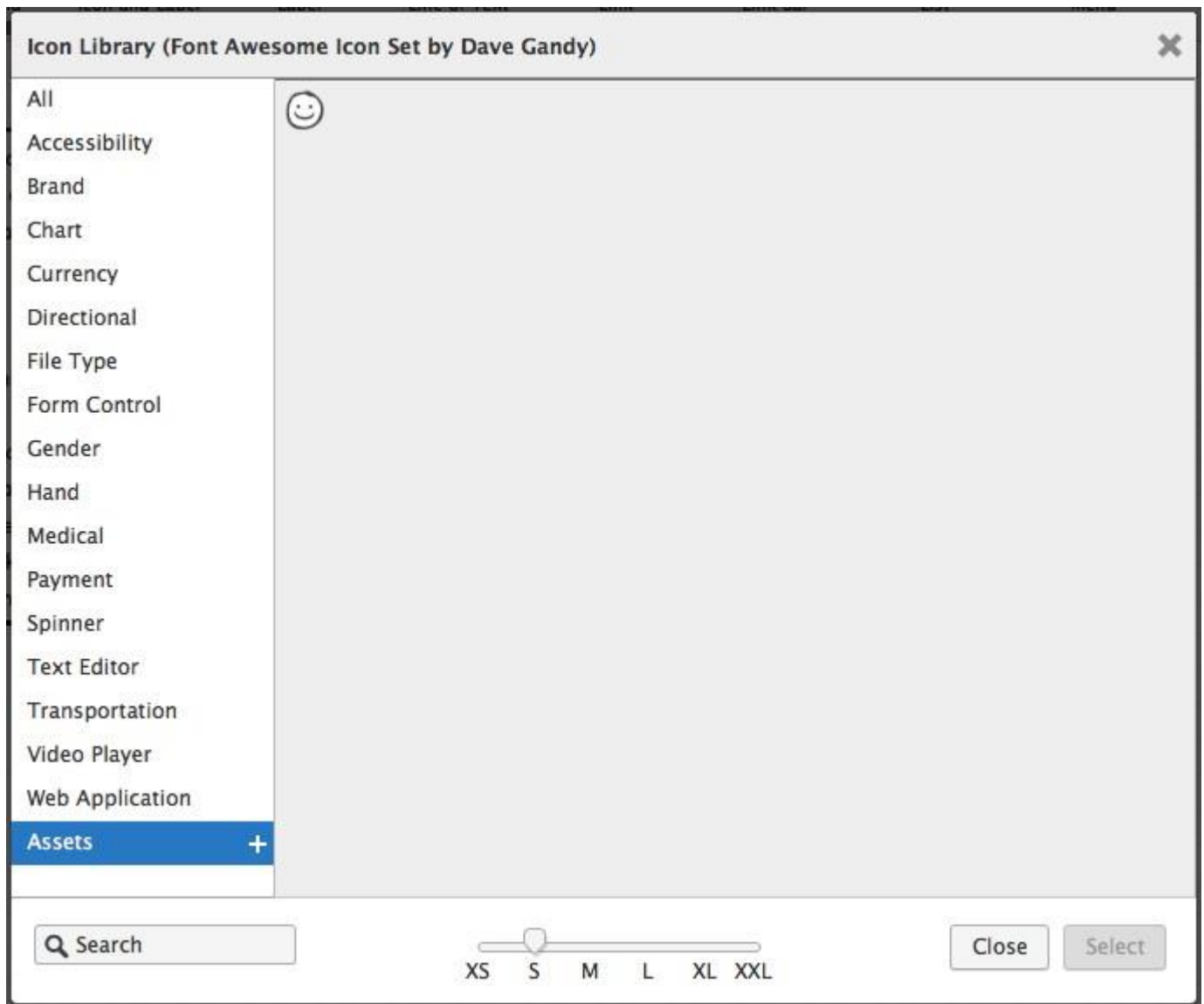


Memilihnya akan membuka [tampilan Aset](#) tempat semua gambar yang tidak digunakan akan dipilih untuk Anda. Anda kemudian dapat menghapusnya seperti yang dijelaskan [di atas](#). Ini adalah cara yang bagus untuk mengurangi ukuran file proyek Anda.



Menggunakan Gambar sebagai Ikon

Anda dapat menggunakan aset gambar yang diimpor sebagai **ikon**. Mereka akan secara otomatis muncul di perpustakaan ikon, di bawah kategori Aset di bagian bawah.



Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop

[Balsamiq untuk Dokumen Desktop](#) > Bekerja dengan Markup

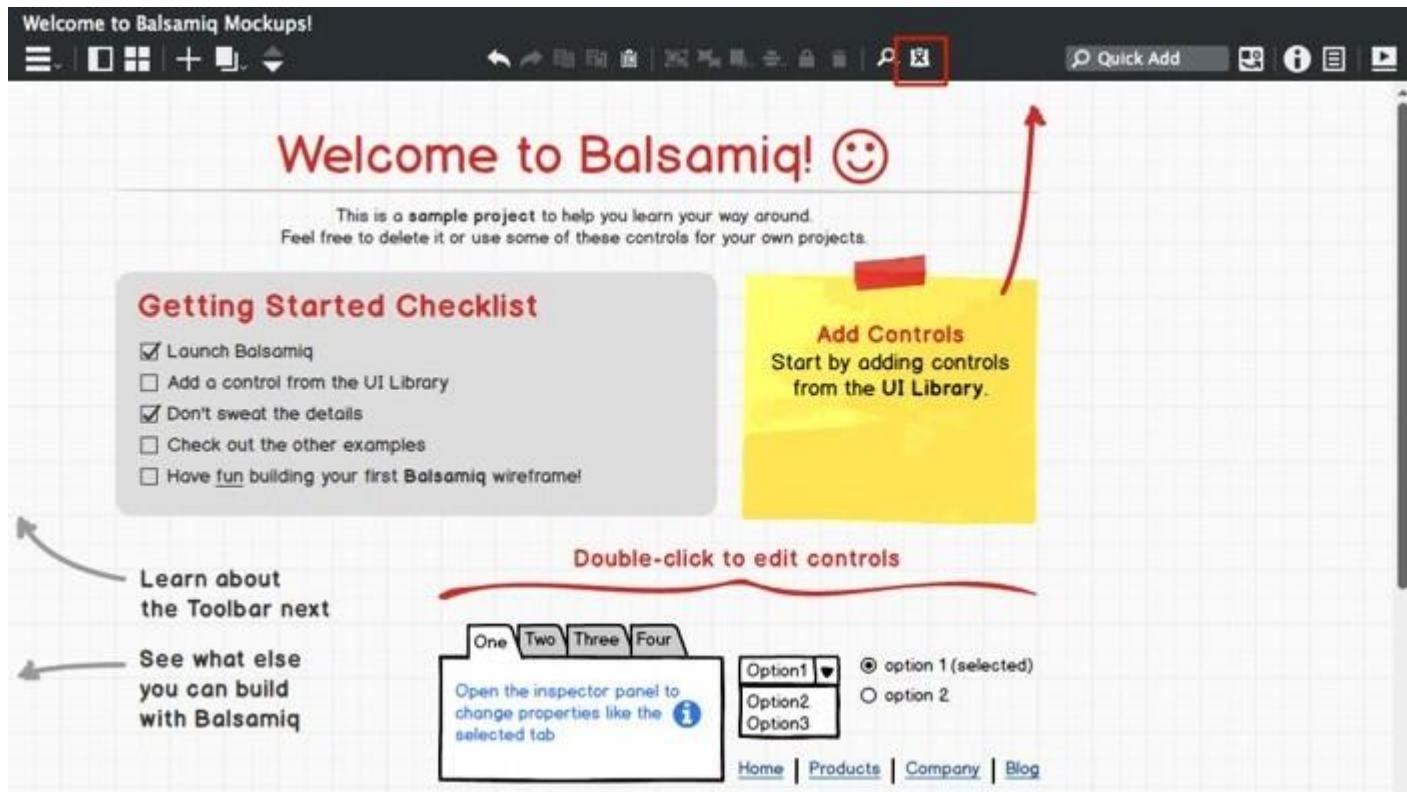
Bekerja dengan Markup

[← Working with Images and Assets](#)

[Working with Symbols →](#)

Markup adalah jenis komponen khusus di Perpustakaan UI yang digunakan untuk menambahkan anotasi, komentar, dan catatan penjelasan.

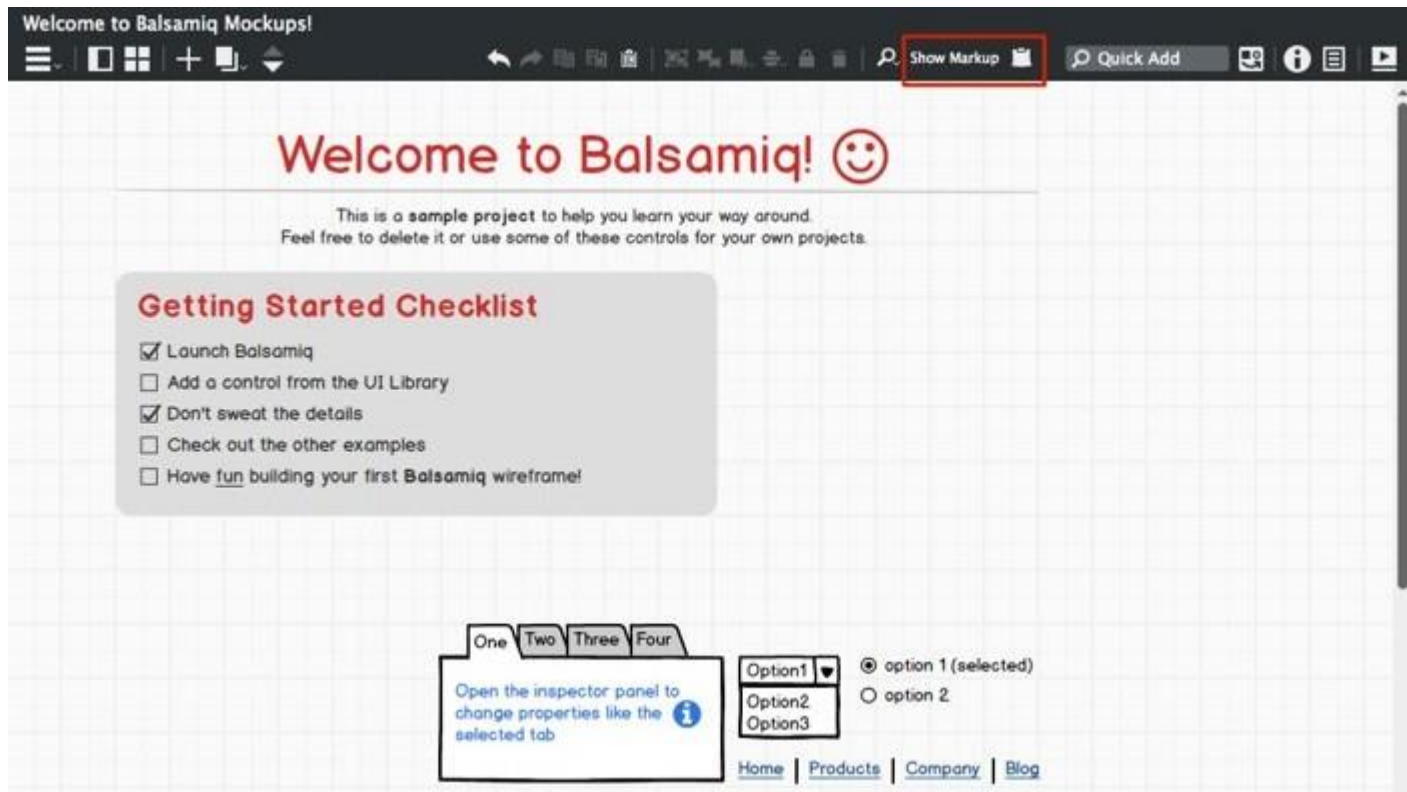
Item Markup yang umum digunakan meliputi: Panah / Garis, Callout, Catatan Tempel, X Merah, dan Kurung Gigi Keriting. Tangkapan layar di bawah ini menunjukkan panel tombol Markup yang dipilih di Perpustakaan UI, dan item markup di halaman.



Mengaktifkan dan menonaktifkan Markup

Saat Anda mengedit mockup, terkadang Anda ingin melihat seperti apa mockup dengan Markup nonaktif. Anda dapat melakukan ini dengan menggunakan tombol sakelar Tampilkan / Sembunyikan Markup di ujung kanan bilah alat.

Tangkapan layar di bawah ini menunjukkan halaman sebelumnya dengan Markup nonaktif.



Beralih Markup dengan Pintasan Keyboard

Ada pintasan keyboard untuk mengaktifkan dan menonaktifkan visibilitas.

Tekan CTRL+K di Windows (CMD+K di Mac) untuk mengaktifkan dan menonaktifkan markup. Dalam mode presentasi Layar Penuh Anda cukup menekan tombol "M" (atau "K").

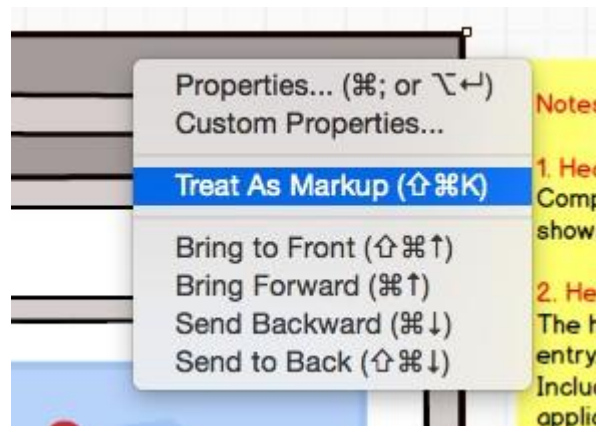
Membuat Item Markup dan Non-Markup

Terkadang Anda ingin item Markup diperlakukan sebagai non-markup atau sebaliknya. Misalnya, Anda dapat menggunakan kontrol iPhone sebagai panduan untuk mendesain layar ponsel, tetapi Anda mungkin ingin menyembunyikan iPhone itu sendiri saat Anda mengeksponnya dan melihatnya di perangkat

seluler.

Jika Anda ingin membuat item Markup Non-Markup, klik kanan pada komponen dan pilih opsi "Do Not Treat as Markup" di menu konteks. Ini akan memungkinkan komponen terlihat saat sakelar visibilitas Markup diatur ke aktif atau nonaktif.

Anda dapat menggunakan fitur "Treat As Markup / Do Not Treat As Markup" ini pada komponen apa pun. Jika Anda mengklik kanan pada komponen biasa, Anda dapat membuatnya berperilaku seperti Markup dengan memilih "Perlakukan sebagai markup." Ini akan disembunyikan saat Anda menonaktifkan visibilitas Markup.



Mengekspor Markup ke PNG dan PDF

Jika Anda ingin komponen Markup Anda muncul atau disembunyikan di gambar PNG yang diekspor atau PDF yang diekspor, cukup alihkan visibilitas Markup seperti yang ditunjukkan di atas, dan Ekspor.

Bekerja dengan Simbol

[← Working with Markup](#)

[Working with Site Maps →](#)

Balsamiq Mockups mendukung konsep Simbol. Simbol adalah sekelompok kontrol yang mewakili satu bagian fungsionalitas. Ini sering digunakan untuk bagian antarmuka pengguna yang muncul di beberapa layar. Perangkat lunak lain terkadang menyebut fitur ini sebagai templat, halaman master, komponen khusus, atau widget.

Intinya, Simbol memungkinkan Anda membuat elemen umum yang dapat digunakan kembali yang dapat Anda gunakan di berbagai mockup.

Membuat Simbol

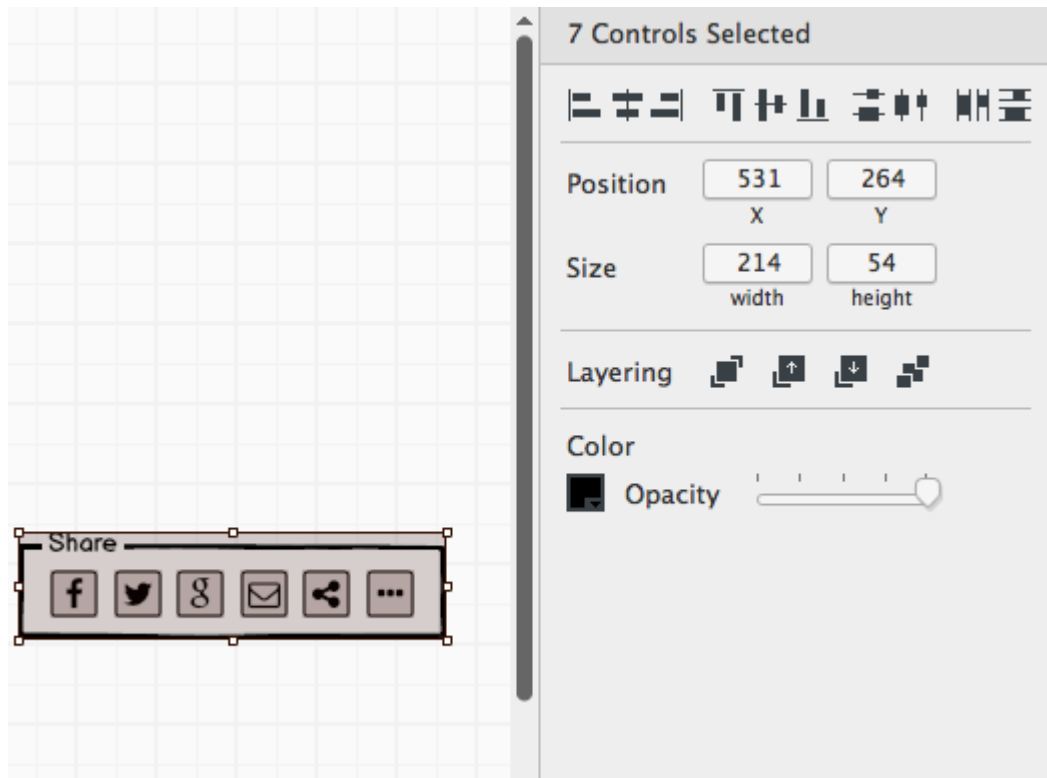
Ada dua cara untuk membuat Simbol, dijelaskan di bawah ini.

1. Membuat Simbol dalam Tampilan Mockup

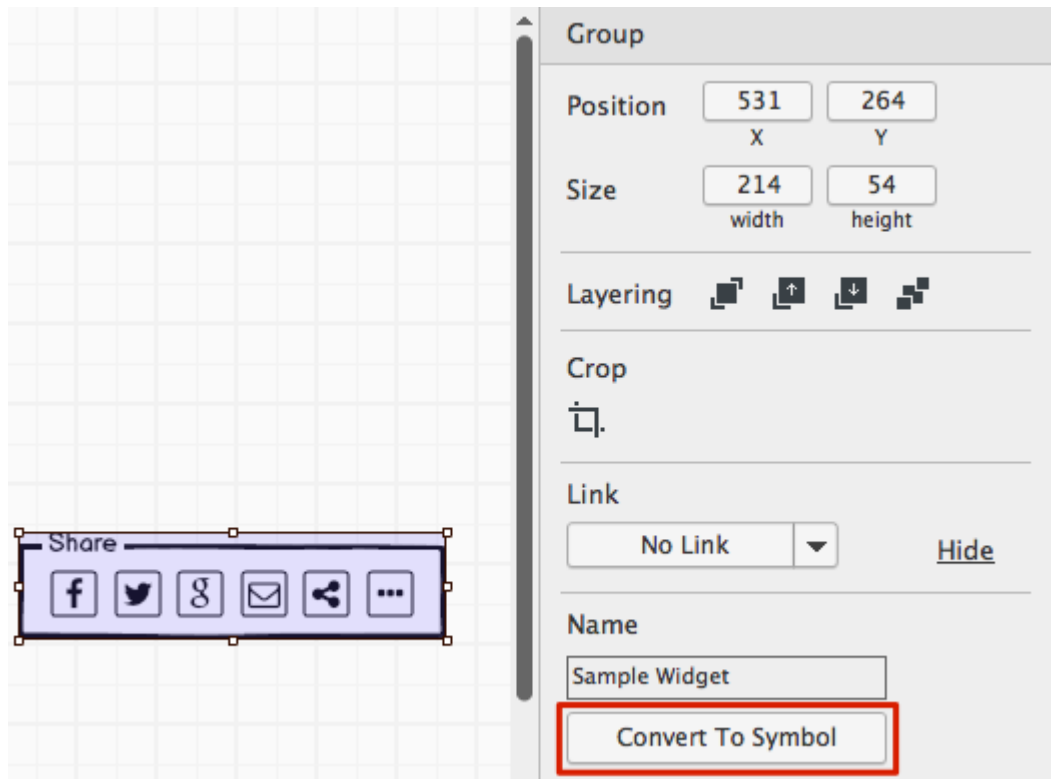
Membuat Simbol dalam tampilan Mockup dimulai dengan mengelompokkan kumpulan kontrol yang Anda inginkan untuk menjadi Simbol Anda. Anda dapat membuat grup baru atau menggunakan grup yang sudah Anda miliki.

Langkah-langkah berikut mengasumsikan Anda membuat grup baru.

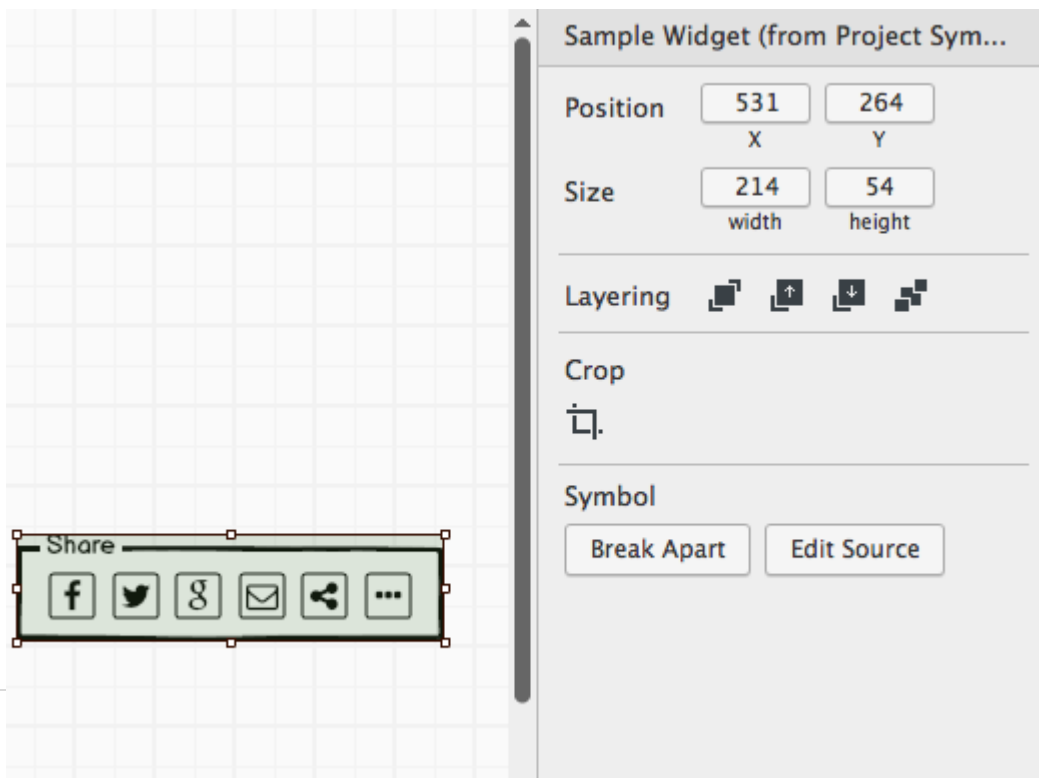
1. Pilih kontrol yang ingin Anda kelompokkan.



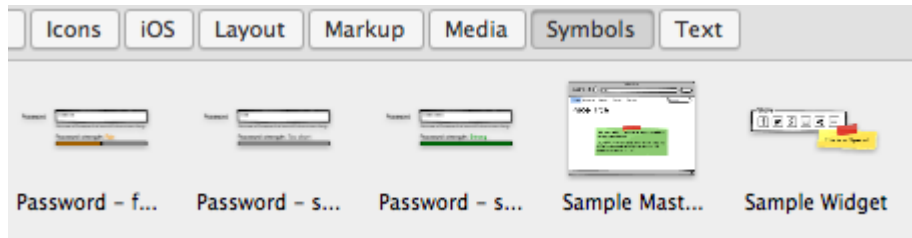
2. Kelompokkan pilihan Anda (pilih Edit > Grup, klik ikon Grup di toolbar, atau gunakan CTRL/CMD+G). Perhatikan bahwa kontrol akan berubah warna kebiruan untuk menunjukkan bahwa mereka adalah grup.
3. Beri nama grup.
4. Klik tombol "Ubah Menjadi Simbol" di Inspektur Properti



Anda akan melihat bahwa pemilihan grup menjadi hijau muda. Ini berarti bahwa pemilihan sekarang merupakan turunan dari Simbol dan Anda dapat menggunakannya kembali dalam proyek Anda.



Simbol baru ini akan ditampilkan dalam kategori Simbol Perpustakaan UI untuk semua maket dalam proyek Anda sehingga Anda dapat dengan mudah menambahkannya ke mockup apa pun.

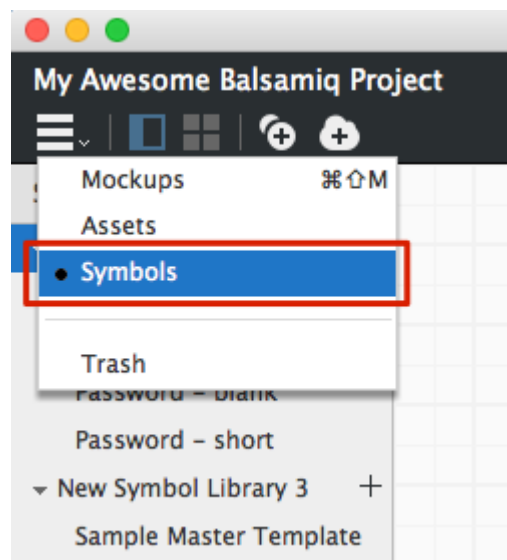


Tip: Once a Symbol has been created you can also add it via [Quick Add](#) using the first few letters of its name, just like other controls.

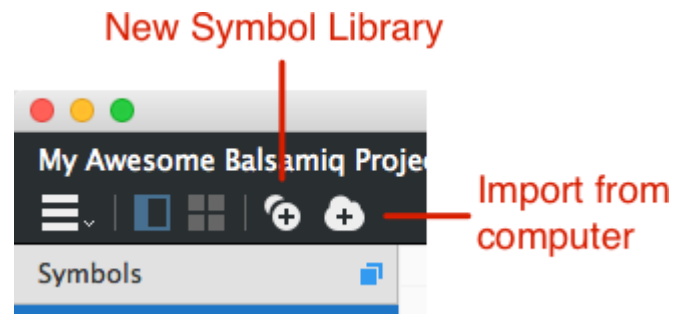
2. Menggunakan Tampilan Simbol

Baru di Balsamiq Mockups 3 adalah tampilan khusus untuk membuat dan mengelola Simbol. Simbol yang dibuat menggunakan tampilan Mockup akan ditampilkan di sini, dan Anda juga dapat membuat Simbol dalam tampilan ini.

Untuk masuk ke tampilan Simbol, gunakan ikon navigator dan pilih Simbol. Anda akan melihat Simbol yang ada dalam daftar di panel kiri.



Toolbar berisi dua ikon untuk membuat Simbol: satu untuk membuat satu dari kanvas kosong dan satu lagi untuk [mengimpor](#).

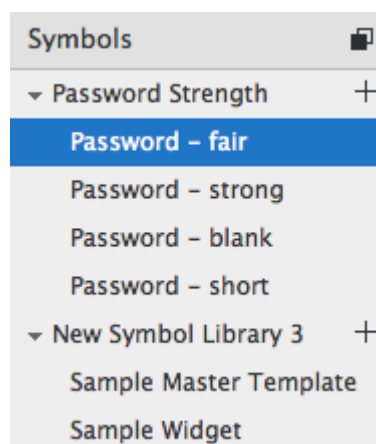


Klik ikon Perpustakaan Simbol Baru untuk membuat Perpustakaan Simbol baru. Tampilan Simbol menunjukkan Simbol serta wadah Perpustakaan Simbolnya. Dalam tampilan Simbol, akan sangat membantu untuk mengetahui perbedaannya sebelum membuatnya. Baca terus untuk penjelasannya.

Simbol vs. Perpustakaan Simbol

Perpustakaan Simbol adalah kumpulan Simbol individu. Ini dapat digunakan sebagai cara pengelompokan Simbol dengan tujuan serupa. Perpustakaan Simbol berguna untuk mengelola dan mengatur Simbol jika Anda memiliki banyak dari mereka. Jika Anda bukan pengguna berat Simbol, Anda dapat menyimpan semuanya dalam satu Perpustakaan Simbol (Anda selalu dapat menambahkan lebih banyak Perpustakaan Simbol nanti).

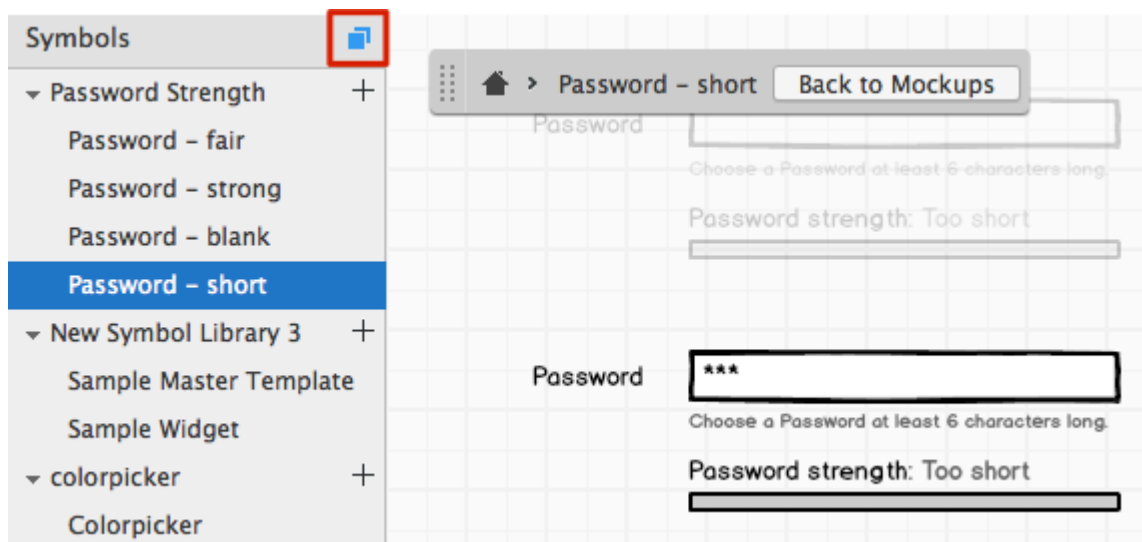
Dalam tampilan Simbol, Simbol ditampilkan sebagai daftar bertumpuk di dalam Pustaka Simbolnya, seperti yang diperlihatkan bawah.



Anda dapat memilih nama Perpustakaan Simbol untuk melihat semua Simbol di dalamnya, atau Anda dapat memilih nama masing-masing Simbol untuk melihat hanya Simbol itu.

Saat melihat Simbol, Anda akan melihat bilah mengambang kecil yang menunjukkan jalur breadcrumb ke Perpustakaan Simbol. Jika Anda memiliki grup dalam Simbol Anda, bilah breadcrumb akan membantu Anda menavigasi kembali keluar dari grup.

Ikon di bagian atas daftar Simbol memungkinkan Anda untuk memilih apakah Anda ingin melihat Simbol lain di Perpustakaan Simbol bersama dengan Simbol yang dipilih atau tidak.



Note: The Symbol Library that a Symbol belongs to is ignored in the UI Library and Quick Add. You will see a list of all your Symbols, regardless of which Symbol Library they belong to.

Membuat Simbol dalam Tampilan Simbol

Membuat Simbol dalam tampilan Simbol mirip dengan membuat Simbol dalam tampilan Mockup, kecuali bahwa Anda tidak perlu mengelompokkannya. Kontrol apa pun yang Anda tambahkan ke Simbol segera menjadi bagian darinya.

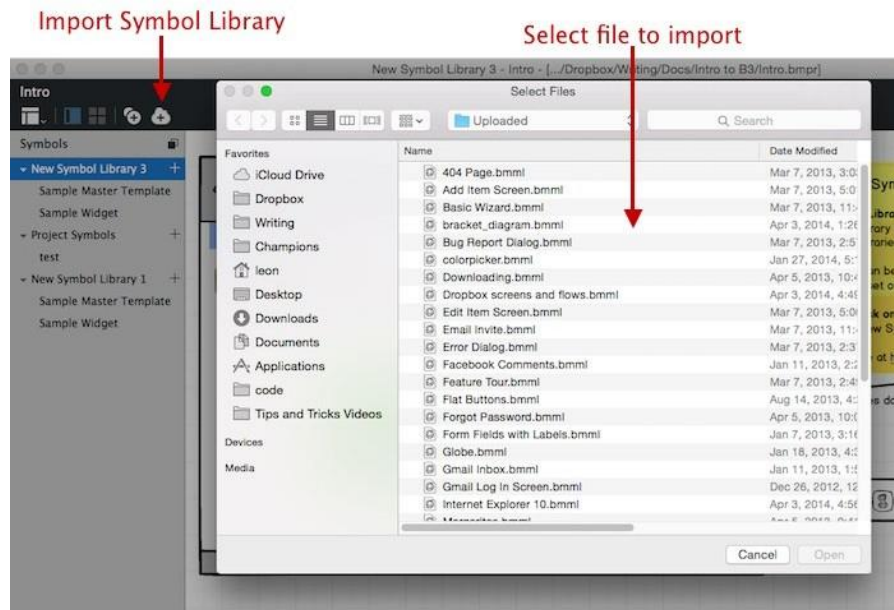
Seperti dijelaskan di atas, Anda dapat menambahkan Simbol baru ke Perpustakaan Simbol yang ada atau di dalam yang baru. **Untuk membuat Simbol baru, klik ikon '+' di sebelah kanan Perpustakaan Simbol.** Ini akan membuat Simbol baru di dalam Perpustakaan Simbol itu (disebut "Simbol Baru", misalnya).

Saat Anda membuat Pustaka Simbol baru, dua contoh Simbol dibuat secara otomatis untuk membantu Anda mempelajari tentang cara kerja Simbol. Jangan ragu untuk memodifikasi atau menghapusnya.

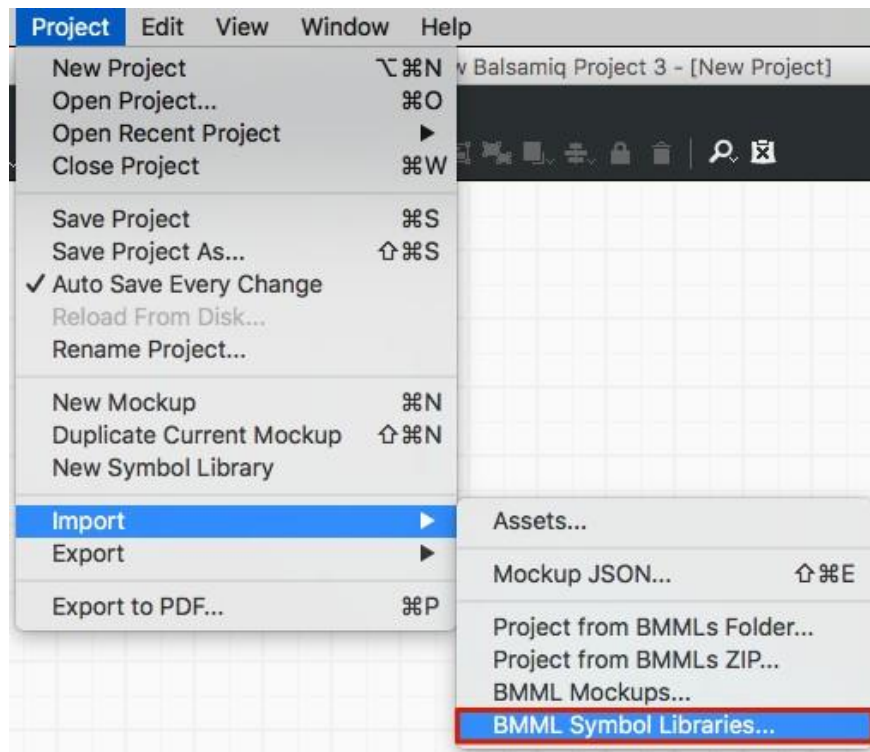
Note: You can add controls to the Symbol Library itself, but these controls will not be shown when the Symbols are used in your mockups. Adding controls such as sticky notes to your Symbol Libraries can be useful for making notes about them that don't need to be shown in the UI.

Mengimpor Simbol

Selain membuat Simbol dari awal, Anda dapat mengimpor Simbol yang dibuat di versi Balsamiq Mockups sebelumnya. Klik Impor Perpustakaan Simbol tombol untuk membuka dialog untuk mengimpor file Mockups dalam format BMML.



Anda juga dapat mengimpor Simbol dari menu Project > Import.



Simbol yang diimpor akan dibuat di Perpustakaan Simbol baru.

Menggunakan Simbol dalam Mockup Anda

Anda dapat menggunakan Simbol seperti kontrol lainnya di Mockup. Anda dapat menambahkannya dari Perpustakaan UI atau Tambahkan Cepat serta memindahkan dan mengaturnya dengan kontrol lain di mockup Anda.

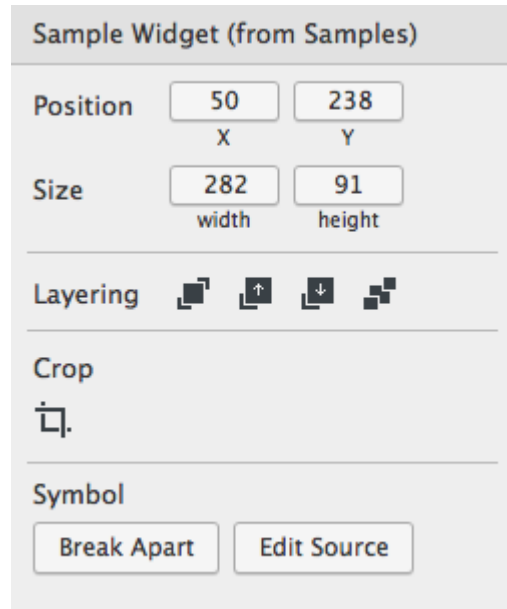
Perbedaan utama adalah bahwa properti untuk Simbol itu sendiri terbatas, mirip dengan kontrol dikelompokkan lainnya.



Keuntungan besarnya adalah, tentu saja, bahwa setiap perubahan yang Anda buat pada Simbol Anda akan diperbarui di mana pun Anda menggunakannya. Baca terus untuk mengetahui tentang mengedit Simbol.

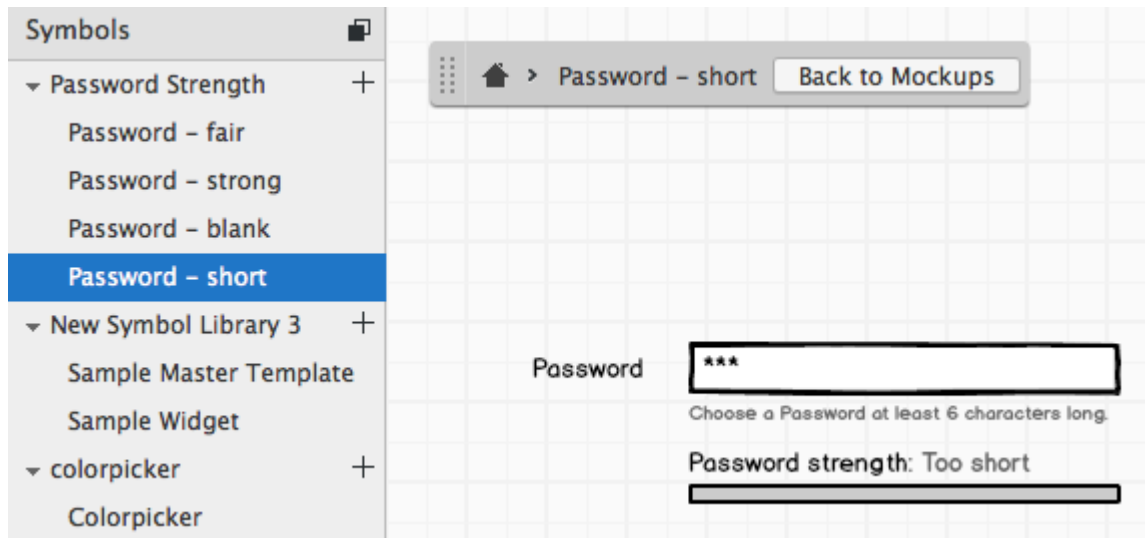
Mengedit Simbol

Saat Anda memilih Simbol pada kanvas Mockup, Anda akan melihat dua properti Simbol di [Inspektur Properti](#): Pisahkan dan Edit Sumber.



"Break Apart" memutuskan hubungan antara kontrol individu di dalam Simbol dan Simbol itu sendiri untuk contoh yang dipilih, yang berarti bahwa itu bukan lagi Simbol (meskipun Simbol asli tetap utuh). Setiap perubahan yang Anda buat pada Simbol yang pecah akan tidak diperbarui di tempat lain dan perubahan apa pun yang dilakukan pada Simbol tidak akan diperbarui di tempat yang telah dipecah.

"Edit Sumber" melakukan apa yang Anda harapkan, ini membawa Anda ke tampilan Simbol di mana Anda dapat mengedit Simbol. Manfaat utama dari Simbol yang dapat digunakan kembali adalah bahwa jika Anda perlu melakukan perubahan, Anda bisa melakukannya di satu tempat dan itu akan disebar ke semua contoh (penggunaan) dari Simbol itu. Setelah selesai mengedit Simbol, Anda dapat mengklik tombol "Kembali ke Maket" di kanvas. Suntingan yang dilakukan pada Simbol akan segera tercermin dalam maket apa pun yang digunakannya.



Tip: You can also edit a Symbol by right-clicking on it in the UI Library and selecting "Edit Symbol Source."

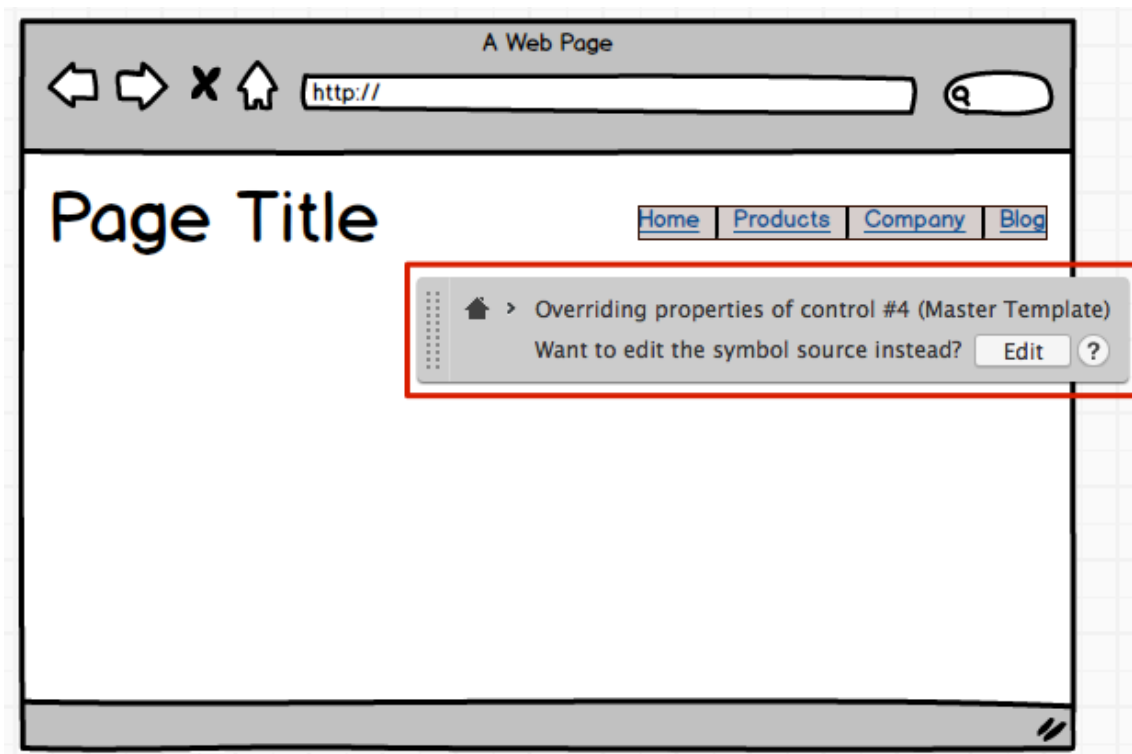
Mengesampingkan Properti Simbol

Setelah Anda membuat Simbol, Anda mungkin ingin mengubahnya sedikit setiap kali Anda menggunakannya. Bayangkan misalnya Simbol yang Anda buat sebagai halaman master atau template, yang berisi judul dan navigasi halaman web.



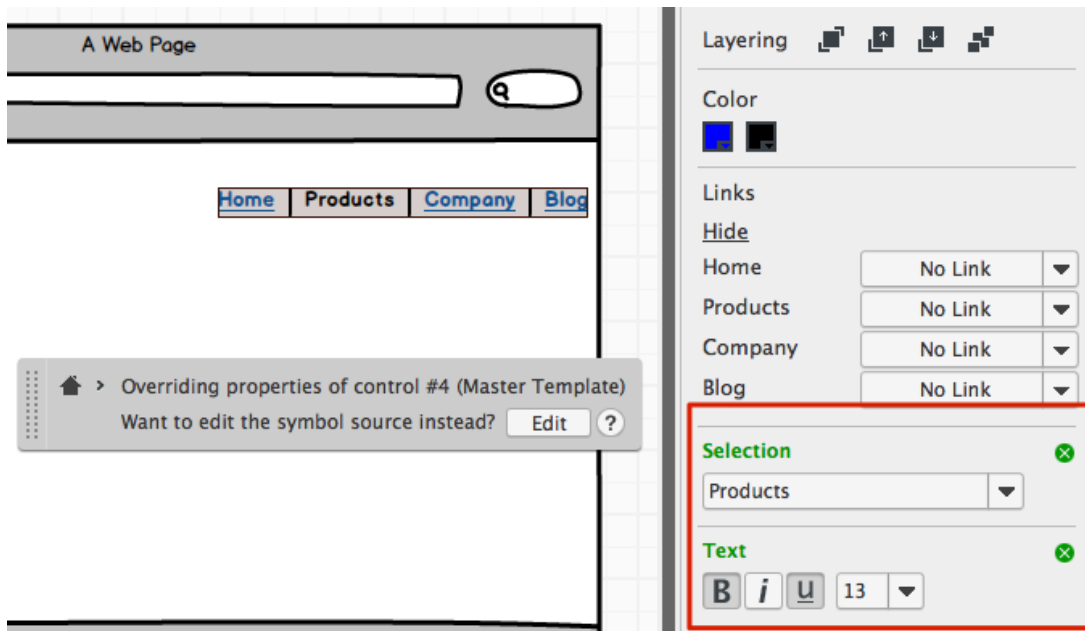
Semua halaman situs web Anda akan memiliki ukuran dan posisi font yang sama untuk judul, tetapi teks judul harus berbeda pada setiap halaman. Hal yang sama berlaku untuk halaman mana yang harus ditampilkan sebagai dipilih di bilah navigasi Anda.

Simbol memungkinkan Anda untuk mencapai hasil ini dengan membiarkan Anda mengganti properti Simbol tertentu setiap kali Anda menggunakan Simbol. Untuk melakukannya, mulailah dengan mengklik dua kali pada simbol untuk "memasukkannya". Meskipun pengalaman ini sangat mirip dengan mengedit konten grup, Anda akan melihat bahwa Mockups 3 memberi tahu Anda bahwa apa yang Anda lakukan benar-benar mengesampingkan beberapa properti Simbol.

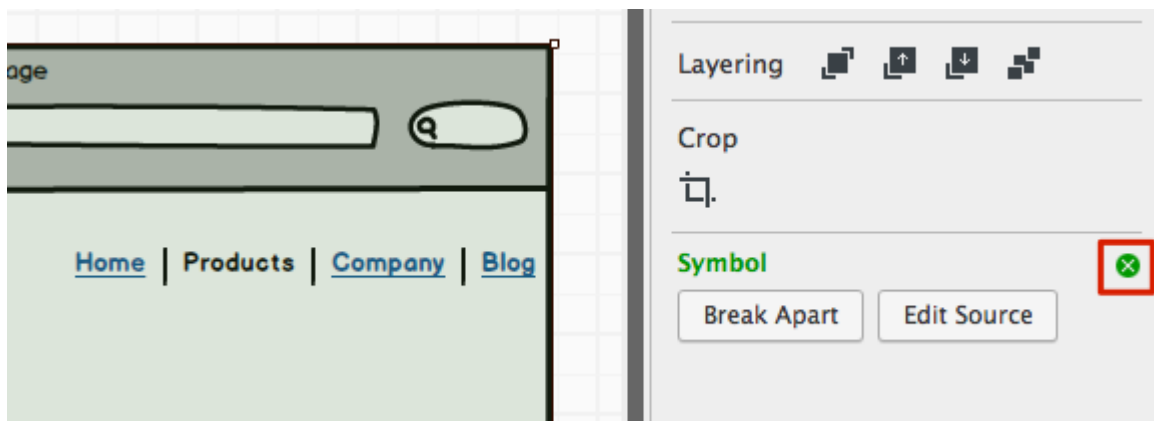


Pada titik ini, Anda dapat memanipulasi setiap kontrol di dalam simbol sesuka hati, seolah-olah Anda sedang mengedit grup. Beberapa operasi tidak diizinkan saat mengganti properti simbol, seperti menambahkan, menghapus, atau mengelompokkan kontrol. Sebaliknya, jika Anda ingin **mengedit semua contoh Simbol**, klik tombol "Edit".

Jika Anda membuat kesalahan, Anda selalu dapat membatalkan untuk kembali. Jika Anda ingin menghapus satu perubahan properti dan kembali ke properti default Simbol, Anda dapat mengklik ikon "x" hijau kecil di Inspektur Properti.



Anda juga dapat mengembalikan semua perubahan yang Anda buat ke instance Simbol sekaligus, melalui ikon "x" di Inspektur Properti yang Anda lihat saat memilih seluruh simbol.



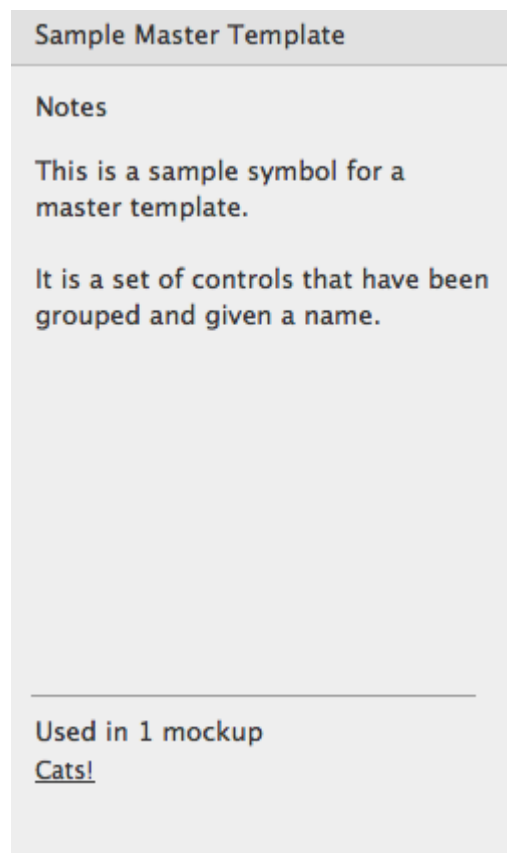
Menggunakan Simbol di Seluruh Proyek

Jika Anda ingin menggunakan Simbol yang sama di beberapa proyek, Anda dapat menyalinnya ke proyek lain dengan menyeretnya dari satu proyek ke proyek lainnya. Anda juga dapat membuat proyek templat, dijelaskan dalam

Mengelola Simbol

Selain membuat Perpustakaan Simbol dan Simbol dalam tampilan Simbol, ini juga merupakan tempat yang baik untuk mengelola dan mengatur Simbol Anda.

Anda dapat menambahkan catatan ke Perpustakaan Simbol dan Simbol di [panel Properti](#) di sebelah kanan. Ketika Simbol individu dipilih, bagian bawah panel menunjukkan maket mana (jika ada) Simbol digunakan. Ini dapat digunakan untuk melihat apakah Anda dapat menghapus Simbol yang tidak digunakan, misalnya. Mengklik nama mockup akan membawa Anda ke mockup itu di tampilan Mockup.



Mengganti Nama Simbol

Untuk mengganti nama Simbol atau Perpustakaan Simbol, Anda dapat mengklik

dua kali namanya di panel navigator di sebelah kiri atau menggunakan [menu konteks](#).

Menghapus Simbol

Anda juga dapat menggunakan [menu konteks](#) untuk menghapus Simbol dan Pustaka Simbol dari proyek Anda. Dalam kasus Perpustakaan Simbol, seperti dengan maket dan gambar, menghapus akan memindahkannya ke tempat sampah, di mana Anda dapat menghapusnya secara permanen atau memulihkannya. Menghapus masing-masing Simbol dari Perpustakaan Simbol, bagaimanapun, menghapusnya secara permanen.

Tip: You can hold down Shift or Control/CMD to select multiple Symbols and delete or move multiple Symbols at once.

Sama seperti dengan gambar, menghapus Simbol dari mockup tidak menghapus Simbol, hanya contoh Simbol.

Simbol Kloning

Kloning Simbol (juga tersedia melalui [menu konteks](#)) dapat menghemat waktu Anda saat membuat Simbol atau Perpustakaan Simbol yang serupa.

Simbol Bergerak

Anda dapat memindahkan Simbol individual dari satu [Perpustakaan Simbol ke Pustaka Simbol](#) lainnya dengan menyeretnya di sekitar tampilan Simbol. Anda juga dapat menyalin Simbol dari satu proyek ke proyek lain seperti [dijelaskan di atas](#).

Berbagi Simbol Antar Proyek

Jika Anda ingin berbagi aset antar proyek, seperti gambar logo atau Perpustakaan Simbol kontrol kustom, **sebaiknya buat proyek Balsamiq yang**

berfungsi sebagai templat untuk proyek baru.

Mulailah dengan membuat proyek baru. Tambahkan gambar, ikon, atau Simbol apa pun yang menurut Anda ingin tersedia untuk semua proyek Anda di masa mendatang. Jika Anda mendesain untuk platform tertentu (misalnya, seluler atau web), Anda juga dapat menambahkan kontrol seperti Browser, Window, atau iPhone ke wireframe pertama. Ini adalah proyek template Anda. Anda mungkin ingin menyimpannya dengan nama yang menyertakan kata "templat."

Kemudian, **kapan pun Anda ingin membuat proyek baru menggunakan template ini**, duplikat proyek, ganti namanya, dan mulailah mengedit!

Anda dapat melakukan ini agar semua proyek baru dapat dengan mudah memulai dengan pustaka bawaan aset yang umum digunakan.

Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop

[Dokumen Balsamiq untuk Desktop](#) > Bekerja dengan Peta Situs

Bekerja dengan Peta Situs

[← Working with Symbols](#)

[Exporting Your Mockups →](#)

Anda bisa membuat peta situs sederhana dari kerangka teks menggunakan kontrol Peta Situs.

Membuat Peta Situs

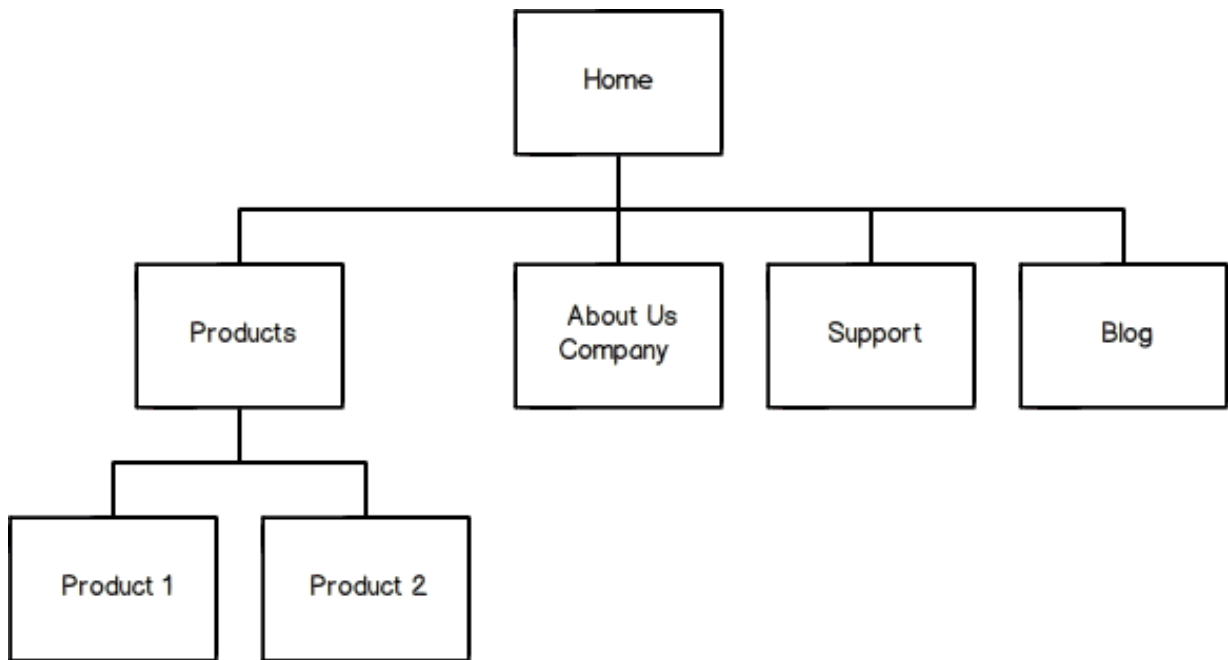
Tambahkan kontrol "Peta Situs" dari Perpustakaan UI ke kanvas.

Edit kontrol dengan mengklik dua kali atau memilihnya dan menekan tombol Enter. Edit kerangka untuk membuat hubungan induk-turunan. Setiap baris mewakili kotak (atau halaman/node) di peta situs Anda. Gunakan tanda hubung untuk mengindentasi kotak anak di bawah orang tua. Berikut contohnya:

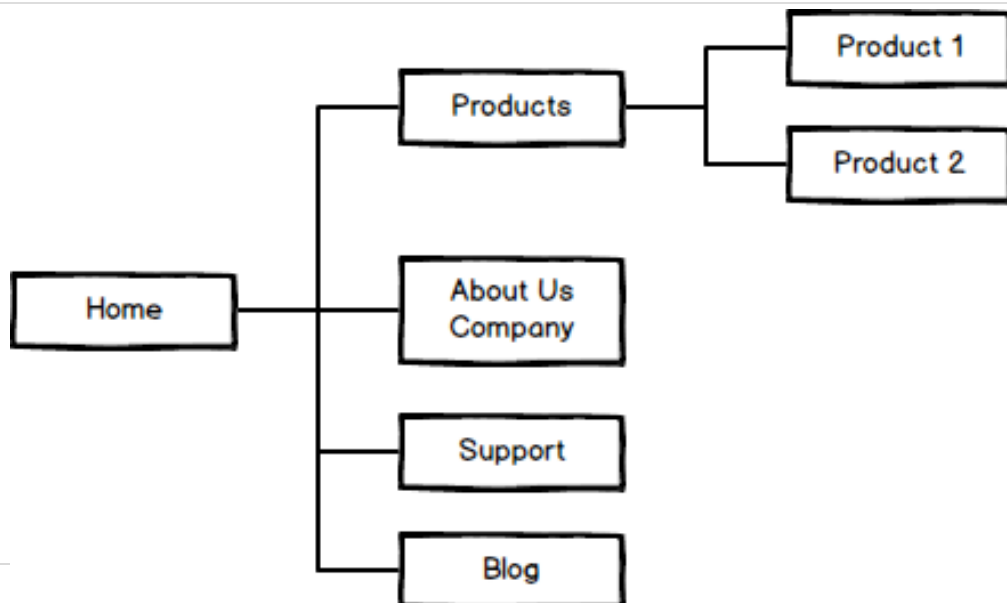
```
Home
- Products
-- Product 1
-- Product 2
- About Us\rCompany
- Support
- Blog
```

Menggunakan [Inspektur Properti](#) Anda dapat menambahkan [tautan](#) ke node di peta dan mengubah properti teks dan orientasi peta (vertikal atau horizontal).

Seperti inilah kerangka di atas dalam orientasi vertikal (default):

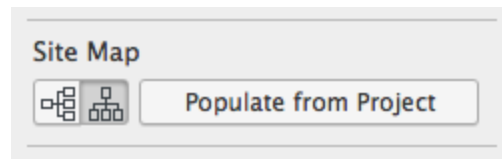


... dan dalam orientasi horizontal:

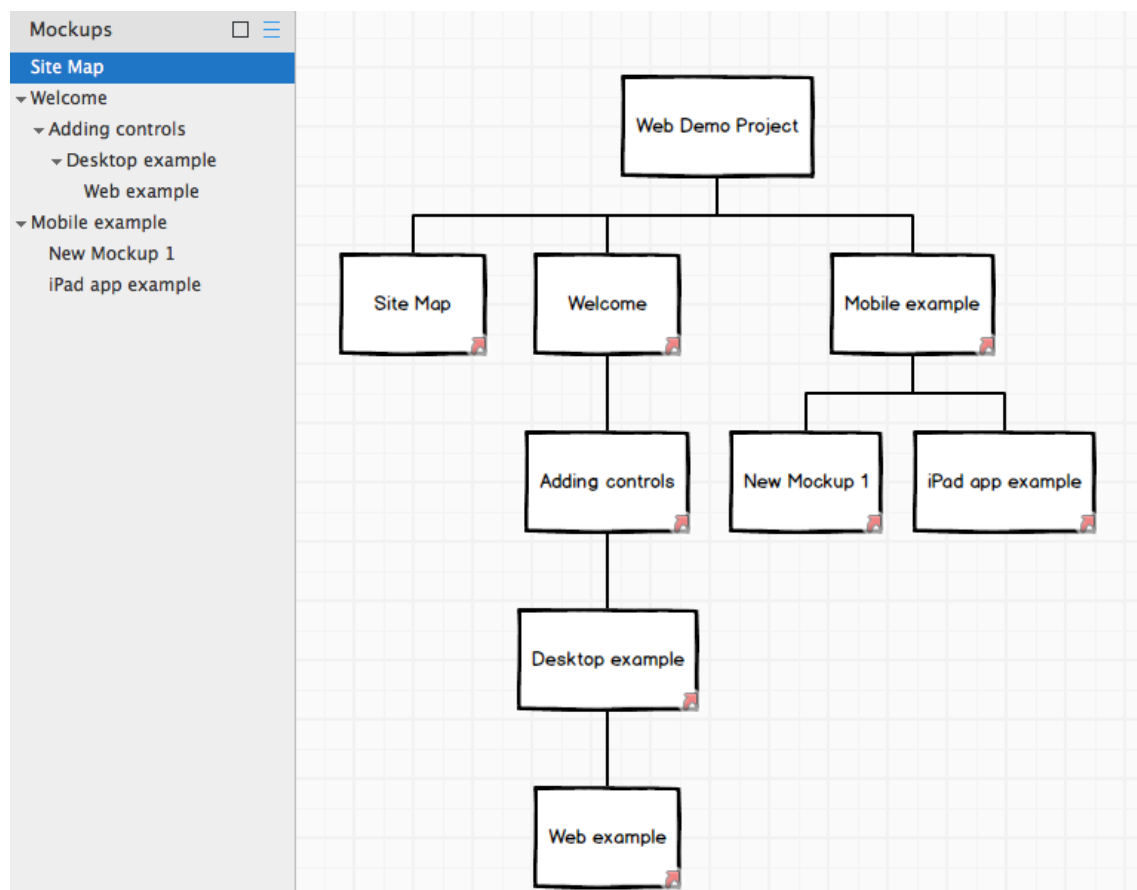


Membuat Peta Situs Secara Otomatis

Di sebelah opsi untuk mengubah orientasi di [Inspektur Properti](#) adalah tombol yang memungkinkan Anda untuk secara otomatis mengisi peta situs berdasarkan urutan dan struktur maket Anda di [Panel Navigator](#).



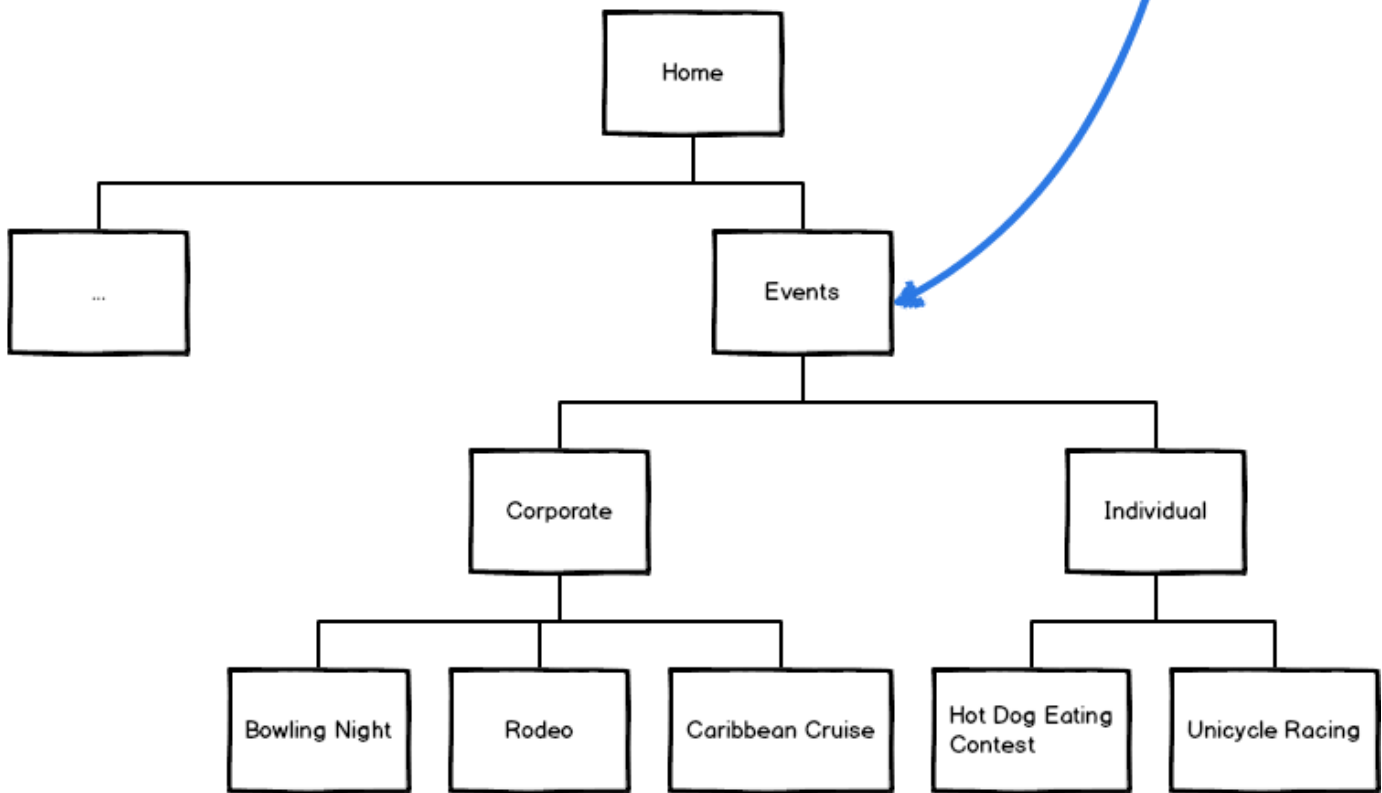
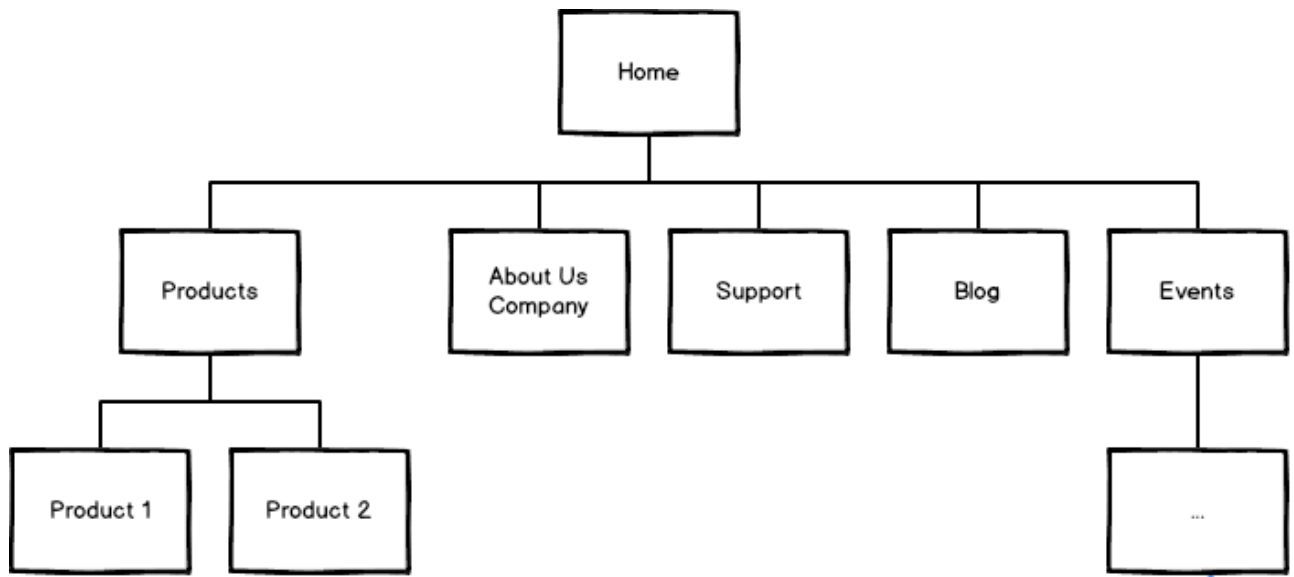
Setiap kali Anda mengklik proyek "Isi dari Proyek", peta situs akan diperbarui untuk mencerminkan struktur proyek saat ini. Jika Anda menggunakan [hierarki mockup](#), mockup anak akan ditampilkan sebagai node anak di peta situs, seperti yang ditunjukkan di bawah ini.



Tautan akan ditambahkan ke setiap node di peta situs ke mockup yang sesuai dalam proyek Anda.

Catatan dan Opsi

- Dukungan Pohon Tunggal: Peta Situs mengharapkan baris pertama menjadi induk paling atas, dan hanya satu yang bisa ada karena hanya membuat satu pohon. Jika Anda ingin membuat beberapa pohon, cukup tambahkan lebih banyak kontrol Peta Situs.
- Teks Multi-Baris: Anda dapat menggunakan `\r` untuk membuat pengembalian baris pada teks dalam kotak seperti ini: `About\rUs`
- Anda tidak dapat mengubah ukuran Peta Situs, tetapi jika Anda tidak dapat melihat seluruh peta di kanvas Anda, Anda dapat mencoba mengubah orientasi atau menampilkan salah satu node yang diperluas dalam Peta Situs terpisah, seperti yang ditunjukkan di bawah ini.



Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop

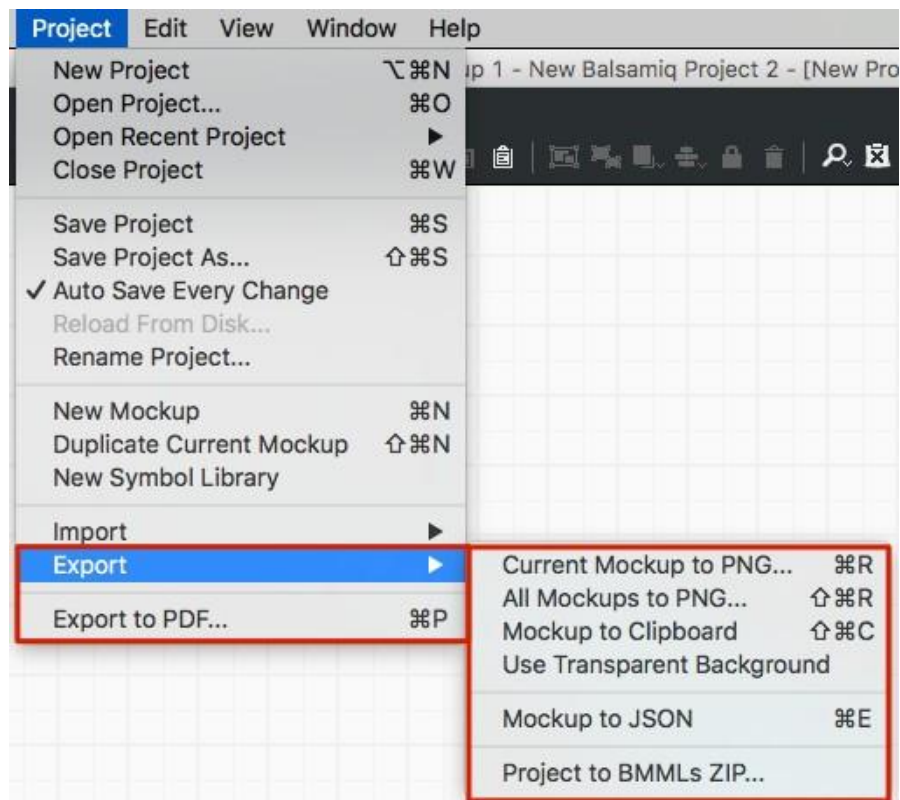
[Balsamiq untuk Dokumen Desktop](#) > Mengekspor Mockup Anda

Mengekspor Mockup Anda

[← Working with Site Maps](#)

[Working with Skins \(Sketch vs. Wireframe\) →](#)

Menu Ekspor berisi opsi ekspor berikut:



Baca terus untuk deskripsi semua opsi atau lewati terus menggunakan tautan di bawah ini.

- [Ekspor ke PDF...](#)
- [Saat ini atau semua mockup ke mockup PNG keclipboard](#)
- [Mockup ke Proyek JSON ke BMML ZIP ...](#)
-

Mengekspor ke PDF

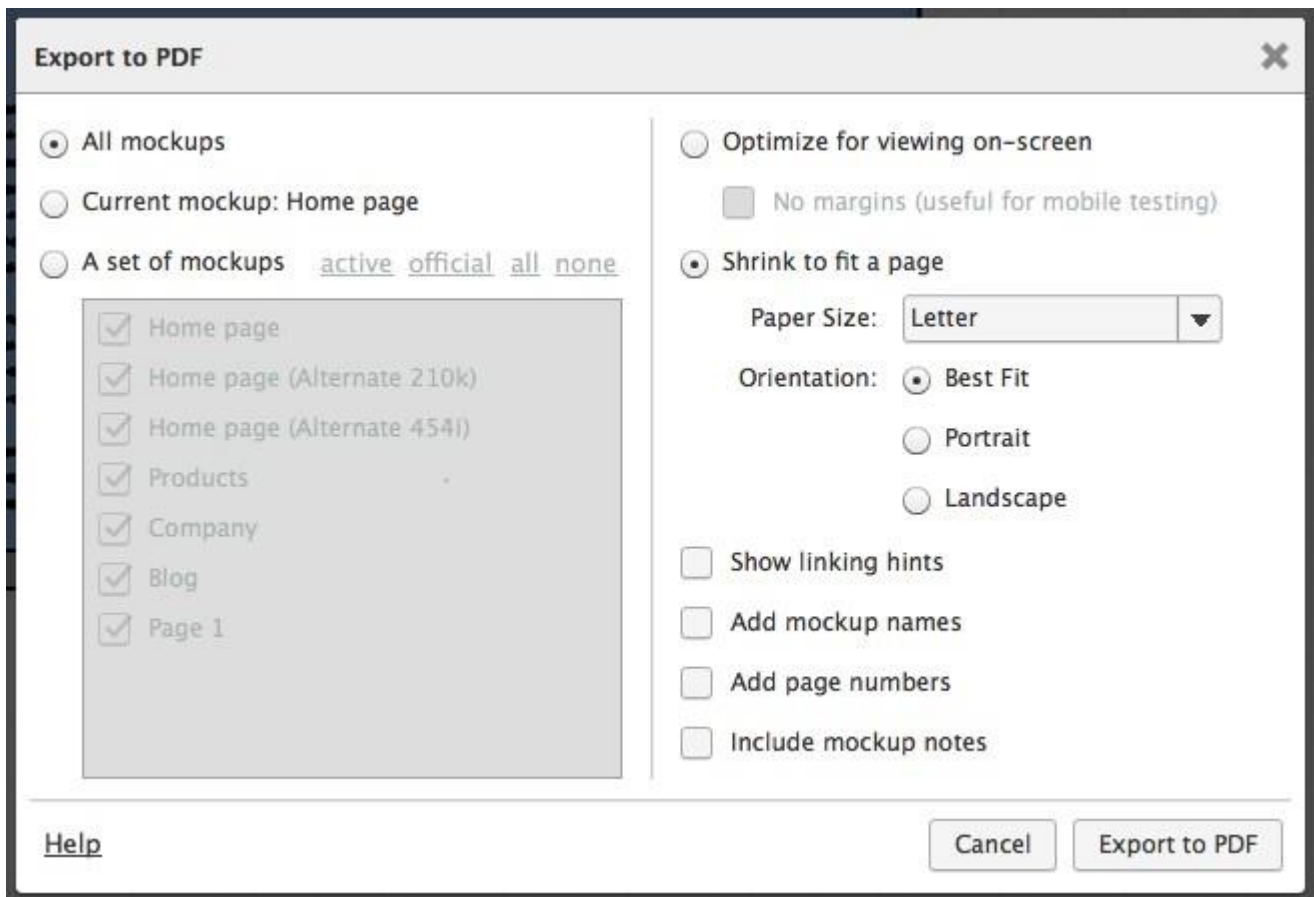
Anda dapat mengekspor mockup dalam proyek Anda sebagai PDF, yang dapat berguna untuk mencetak, mengirim melalui email, mempresentasikan kepada klien, atau memposting secara online. Jika mockup Anda berisi **tautan**, ini akan berfungsi di PDF yang diekspor juga, yang memungkinkan Anda membuat prototipe klik-tayang dari desain Anda. *(Untuk mempelajari selengkapnya tentang menautkan, lihat [Menautkan Mockup Bersama](#).)*

Note: Links may not work in the default Windows 8 or 10 PDF viewer. If this happens, you can download [Adobe Acrobat](#) or one of the many other free PDF viewers.

Untuk mengekspor ke PDF, pilih Project > Export to PDF... perintah menu (pintasan: CTRL/CMD+P). Setiap mockup akan ditampilkan pada halaman terpisah dari dokumen PDF. Maket akan berada dalam urutan yang sama seperti dalam proyek, jadi aturlah dalam urutan yang Anda inginkan sebelum mengekspor.

Anda dapat memilih untuk mengekspor semua mockup atau subset, termasuk [alternatif](#) yang telah Anda buat.

Opsi ekspor PDF ditampilkan di sini.



Setelah mengekspor, jendela pemberitahuan akan muncul untuk menunjukkan di mana PDF Anda disimpan. Klik pemberitahuan untuk membuka folder yang berisi.

Mengekspor Catatan Mockup

Saat mengekspor mockup Anda ke PDF, Anda juga dapat memilih untuk mengekspor catatan yang telah Anda tulis di [panel catatan](#) dengan mencentang kotak berlabel "Sertakan catatan mockup."

Gambar yang diekspor tidak termasuk catatan mockup.

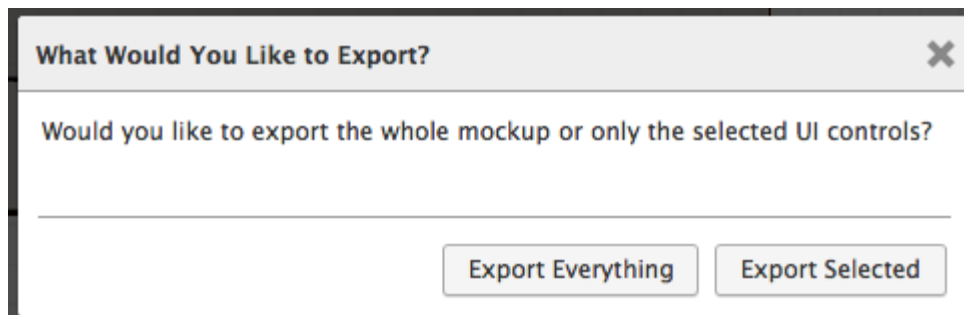
Cara lain untuk berbagi catatan mockup adalah [dengan membagikan file proyek](#).

Mengekspor ke Gambar

Untuk menyimpan satu atau semua mockup Anda sebagai file gambar, pilih salah satu perintah ekspor ke PNG dari menu Ekspor. Ekspor > Mockup Saat Ini ke PNG ... akan menyimpan mockup yang dipilih dalam format gambar PNG, sementara Ekspor > Semua Mockup ke PNG ... akan menyimpan semua mockup dalam proyek Anda sebagai file gambar terpisah. Jika Anda mencentang opsi "**Gunakan Latar Belakang Transparan**", gambar yang diekspor akan transparan di mana pun kanvas ditampilkan di mockup.

Pintasan untuk mengekspor mockup dan proyek ke file gambar masing-masing adalah CTRL / CMD + R dan CTRL / CMD + Shift + R. Mengekspor semua mockup juga akan menghasilkan gambar untuk setiap [alternatif yang](#) telah Anda buat.

Anda juga dapat mengekspor subset kontrol di mockup Anda dengan memilihnya di kanvas dan menggunakan perintah Export Current Mockup to PNG. Dialog ekspor akan menanyakan apakah Anda hanya ingin mengekspor kontrol yang dipilih atau seluruh mockup.



Menyalin ke Clipboard

Untuk menyalin mockup sebagai gambar untuk ditempelkan ke aplikasi lain, pilih Ekspor > Mockup ke Clipboard.

Pencetakan

Balsamiq Mockups tidak lagi mendukung pencetakan langsung ke printer. Sebagai gantinya, Anda dapat [mengeksport ke PDF](#) dan mencetak dari penampil PDF.

Mengeksport Mockup ke Proyek Lain

Anda dapat menyalin mockup atau Simbol di seluruh proyek dengan menyeretnya dari satu proyek ke proyek lainnya. Perhatikan bahwa menyeret mockup hanya akan menyalinnya, bukan menghapusnya dari proyek asal.

Metode lain adalah dengan menggunakan perintah JSON Mockup Impor/Eksport di menu Project. Mengeksport ke Mockup JSON (Project > Export > Mockup ke JSON) akan menyalin kode Balsamiq Mockups untuk mockup yang dipilih ke clipboard. Untuk membuat mockup ini dalam proyek baru, beralihlah ke sana dan pilih "Impor Mockup JSON ..." dari menu Project > Import dan tempel kode yang disalin.

Mengeksport untuk digunakan dalam versi sebelumnya

Anda juga dapat mengeksport proyek Anda untuk digunakan dalam versi Balsamiq Mockups sebelumnya atau versi yang belum mendukung format file Balsamiq Mockups 3 Bmpr.

Memilih Proyek Ekspor > ke BMML ZIP... akan menyimpan mockup Anda sebagai file ZIP yang berisi file BMML individual (kompatibel dengan Balsamiq Mockups versi 2) dan gambar dan Simbol yang disimpan dalam sub-folder aset. Anda kemudian dapat membuka ritsletingnya dan membuka maket dengan versi Balsamiq Mockups yang lebih lama.

[← Working with Site Maps](#)

[Working with Skins \(Sketch vs. Wireframe\) →](#)

Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop

[Balsamiq untuk Dokumen Desktop](#) > Bekerja dengan Skin (Sketch vs. Wireframe)

Bekerja dengan Skin (Sketch vs. Wireframe)

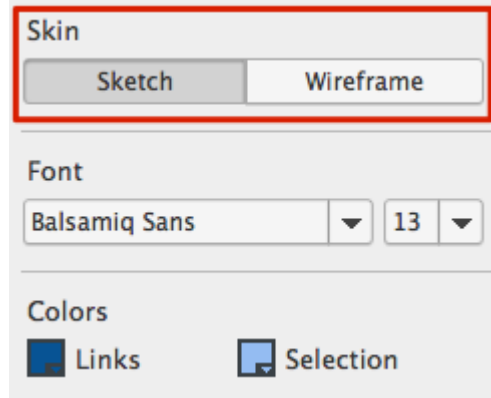
[← Exporting Your Mockups](#)

[Importing Mockups and Symbols →](#)

Kami tahu bahwa beberapa orang perlu beralih dari pembuatan ide dengan tim internal ke presentasi dengan klien atau pemangku kepentingan, dan dalam situasi tersebut kulit "sketsa" default dapat menghadirkan tantangan dengan audiens tertentu. Untuk mengatasi kebutuhan ini, kami menciptakan kulit "wireframe" yang memungkinkan Anda beralih dari gaya gambar tangan yang samar ke elemen wireframe yang lebih tajam dan bersih.

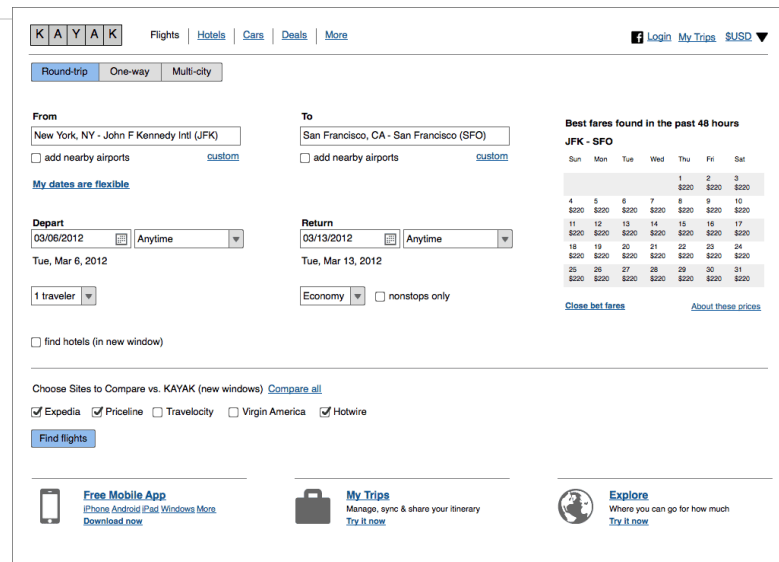
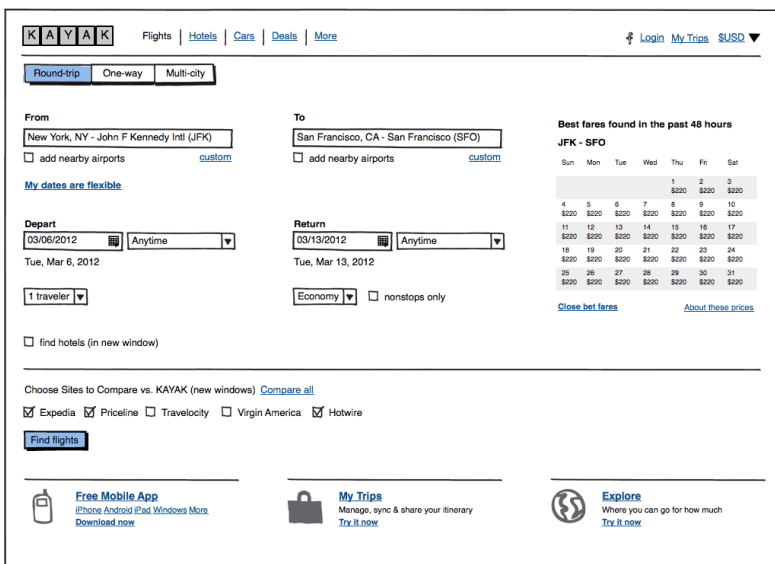
Beralih dari Sketch ke Wireframe Skin

Untuk mengganti skin, buka [panel Project Info](#) dan atur pengaturan Skin ke "Wireframe".



Fitur ini memungkinkan Anda untuk mengerjakan ide-ide awal di kulit yang samar, dan kemudian memilih menu untuk menukar semua kontrol Anda di kulit yang bersih. Semua elemen Anda, termasuk ikon akan diganti.

Tangkapan layar di bawah ini menunjukkan perbandingan desain sampel masing-masing dalam kulit "sketsa" dan "wireframe" default. Klik untuk melihat gambar yang lebih besar.



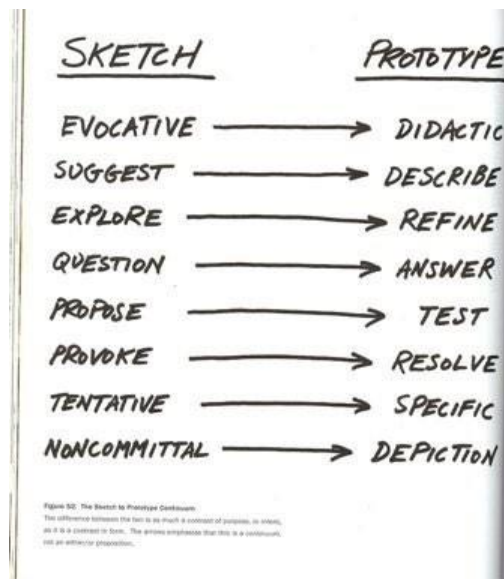
Kulit apa yang harus saya gunakan?

Kami senang Anda bertanya ;-) Jawaban singkatnya adalah kita masih merasa bahwa kulit sketsa lebih banyak sesuai sebagian besar waktu saat menggunakan Mockup.

Tujuan kami dengan menambahkan kulit wireframe adalah untuk membantu menambah legitimasi pada Mockup Anda ketika menyajikannya kepada klien atau pemangku kepentingan, orang-orang yang mungkin secara sadar atau tidak sadar mengabaikan pemikiran dan upaya pekerjaan desain Anda hanya karena terlihat seperti itu dibuat sketsa di bagian belakang serbet. Kami benci jika semua kerja keras Anda tidak dihargai hanya karena tidak terlihat cukup "profesional"!

Namun, saat mendesain, kulit sketsa asli masih menawarkan semua kelebihan yang selalu dimilikinya. Ini sengaja terlihat kasar dan tentatif, yang mendorong Anda, perancang, untuk mencoba banyak ide yang berbeda, untuk bereksperimen dan merevisi untuk menghasilkan desain terbaik. Mendesain di kulit wireframe dapat menyebabkan Anda terikat pada ide desain tertentu terlalu cepat karena terlihat "selesai", atau mungkin meminta Anda untuk menyempurnakan perataan, warna, atau font ketika Anda harus memikirkan alur kerja.

Sama seperti kulit wireframe membuat desain terasa selesai, kulit sketsa membuat desain terasa *belum* selesai, yang memandu Anda untuk terus mengajukan pertanyaan dan mengeksplorasi. Deskripsi berikut tentang perbedaan antara sketsa dan prototipe juga dapat diterapkan pada kulit sketsa dan wireframe.



Sumber: Bill Buxton, [Membuat Sketsa Pengalaman Pengguna](#)

Jadi, meskipun Anda *dapat* menggunakan kulit wireframe pada setiap fase proses desain, kami tidak benar-benar merekomendasikannya sebagai alternatif untuk kulit sketsa. Tapi, lebih sebagai tindak lanjutnya. Ini *memperluas* fungsionalitas Mockup dengan membuatnya lebih setuju dengan fase presentasi atau pitching pengembangan produk, lebih dari sekadar fase ideasi dan desain.

Sejak awal, Balsamiq Mockups telah dioptimalkan untuk **sweet spot** dari fase ideasi proyek dan akan terus berlanjut di masa mendatang. Kami **masih** belum memiliki rencana untuk menambahkan perilaku interaksi mewah ke keluarga produk kami, misalnya, dan kami baik-baik saja dengan itu.

[← Exporting Your Mockups](#)

[Importing Mockups and Symbols →](#)

Mengimpor Mockup dan Simbol

[← Working with Skins \(Sketch vs. Wireframe\)](#)

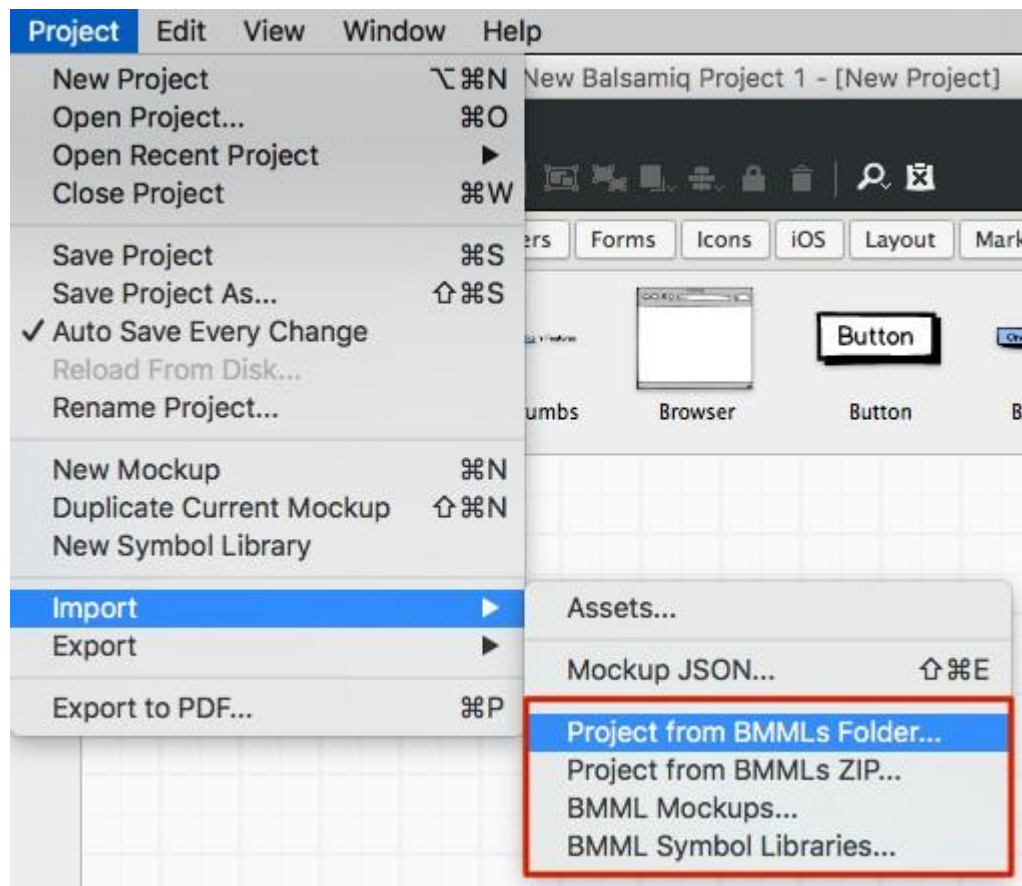
[The Project Info Panel →](#)

Mengimpor Mockup dari Versi Sebelumnya (File BMML)

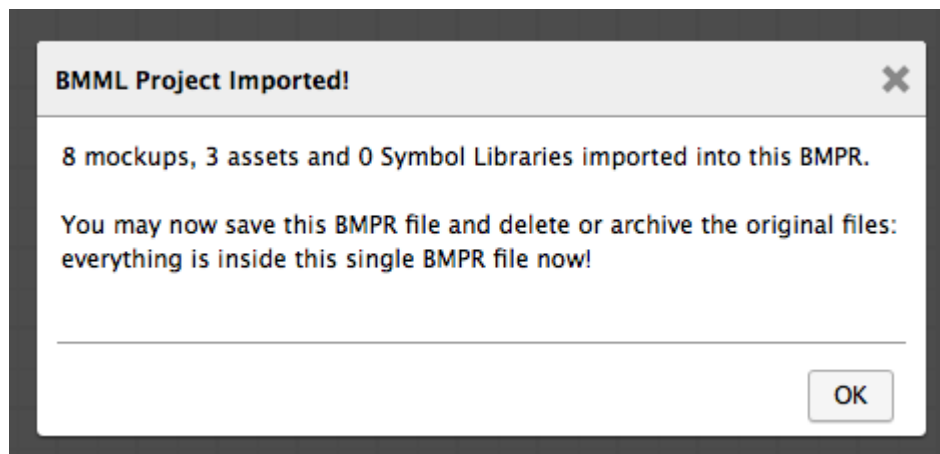
Balsamiq Mockups 3 menggunakan format file yang berbeda dari versi sebelumnya. Anda dapat mengimpor mockup lama Anda dalam salah satu dari tiga format:

1. File BMML individual
2. Folder yang berisi file BMML (dengan gambar dan Simbol dalam sub-folder aset)
3. File ZIP yang berisi file BMML (dengan atau tanpa gambar dan Simbol dalam sub-folder aset)

Untuk mengonversi folder proyek atau file ZIP yang ada menjadi file BMML, buka menu Project > Import.



Pilih apa yang ingin Anda impor dan file lama Anda akan diimpor dan file BMPR baru akan dibuat.



Anda juga dapat menyeret file BMML ke Balsamiq Mockups 3 untuk mengimpornya ke proyek saat ini.

Mengimpor Simbol

Jika Anda memiliki file Simbol yang dibuat dengan versi Balsamiq Mockups sebelumnya, Anda dapat mengimpornya ke Balsamiq Mockups 3 sebagai Simbol menggunakan perintah Import > BMML Symbol Libraries. Ini akan mengonversi grup menjadi Simbol bernama yang akan muncul di kategori Simbol Perpustakaan UI.

Mengimpor Mockup dari Proyek Lain

Cara termudah untuk memindahkan atau menyalin mockup dari satu proyek ke proyek lain adalah dengan hanya menyeret mockup (menggunakan [panel navigator](#)) dari satu proyek ke proyek lain. Anda juga dapat memilih dan menyalin kontrol pada kanvas di satu proyek dan menempelkannya ke kanvas di proyek lain.

Atau, Anda dapat menyalin mockup dari satu proyek ke proyek lain menggunakan perintah JSON Mockup Impor/Ekspor di menu Proyek. Mengekspor ke Mockup JSON (Project > Export

> Mockup to JSON) akan menyalin kode Balsamiq Mockups untuk mockup yang dipilih ke clipboard. Untuk membuat mockup ini dalam proyek baru, beralihlah ke sana dan pilih "Impor Mockup JSON ..." dari menu Project > Import dan tempel kode yang disalin. Namun, Gambar dan Simbol tidak akan disalin.

Mengimpor Gambar

Untuk mempelajari tentang mengimpor gambar, lihat [Bekerja dengan Gambar](#).

[← Working with Skins \(Sketch vs. Wireframe\)](#)

[The Project Info Panel →](#)

Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop

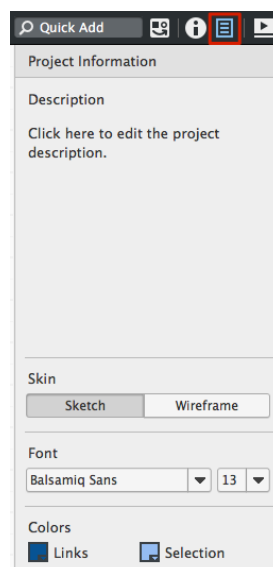
Balsamiq untuk Dokumen Desktop > Panel Info Proyek

Panel Info Proyek

[← Importing Mockups and Symbols](#)

[Linking Mockups Together →](#)

Baru di Balsamiq Mockups 3 adalah kemampuan untuk menentukan pengaturan seluruh proyek untuk kulit, font, dan tautan dan warna seleksi. Panel Info Proyek berisi pengaturan ini serta area untuk menambahkan catatan tentang proyek. Klik ikon di sebelah ikon Property Inspector untuk mengaktifkan panel Info Proyek (pintasan keyboard: CTRL/CMD + ,).



Pengaturan ini akan diterapkan ke semua mockup dalam proyek dan akan disimpan dengan proyek (yaitu, mereka bertahan ketika proyek ditutup dan dibuka kembali atau dibagikan dengan orang lain).

Untuk mempelajari selengkapnya tentang perbedaan antara kulit sketsa dan wireframe, lihat [Bekerja denganSkin](#).

Font default adalah [Balsamiq](#) Sans, sama seperti di versi sebelumnya (*bukan* Comic Sans seperti yang Anda kira; meskipun sekarang Anda dapat mengaturnya ke sana, semua pecinta Comic Sans di luar sana!).

Note: If you want to use a specific project font we recommend that you set it before you start creating your mockups. Changing the project font may adversely affect existing mockups in your project. Each font has different dimensions and proportions so switching fonts may cause controls to overlap or line up unevenly. Also, setting your project font to a variant such as "thin", "light", or "extrabold" may override font style settings on individual controls.

Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop

Balsamiq untuk Dokumen Desktop > Menautkan Mockup Bersama

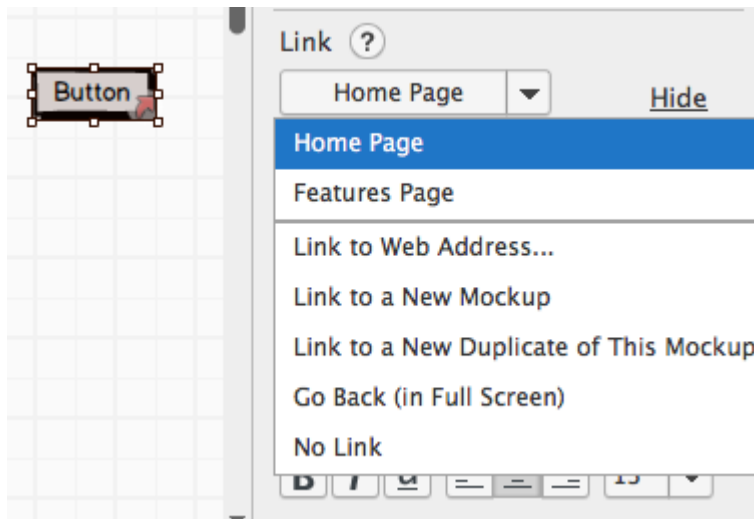
Menghubungkan Mockup Bersama

[← The Project Info Panel](#)

[Full Screen Presentation Mode →](#)

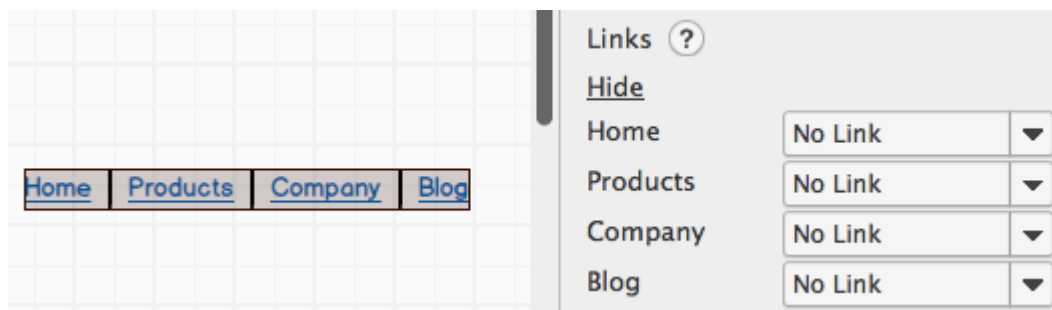
Anda dapat menautkan mockup bersama untuk membuat prototipe sederhana untuk situs atau aplikasi perangkat lunak Anda. Ini dapat berguna untuk mendemonstrasikan prototipe klik-tayang atau untuk pengujian kegunaan saat Anda menampilkan proyek Anda dalam [mode Presentasi Layar Penuh](#) atau sebagai PDF yang [diekspor](#).

Menghubungkan mockup bersama-sama semudah memilih nama mockup dari menu drop-down. Cukup klik pada kontrol yang mendukung penautan (sebagian besar melakukannya, [dan inilah solusi bagi mereka yang tidak](#)), dan Anda akan melihat drop-down ["Link" di Property Inspector](#) (klik tautan "Show Link Inspector" jika Anda tidak melihatnya).

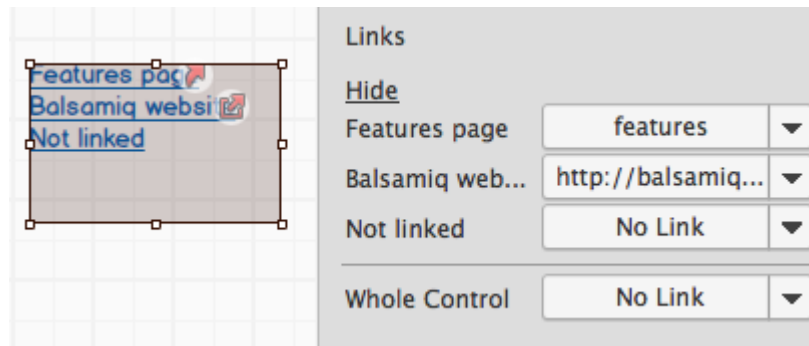


Note: To learn how to create links from text strings inside other controls, see our article on [making links in text actually work](#).

Untuk kontrol yang dapat memiliki beberapa target, Anda akan melihat sesuatu seperti ini:



Setelah Anda memilih mockup atau halaman web untuk ditautkan dari menu tarik-turun, kontrol akan menampilkan ikon panah kecil di sudut kanan bawah. Link ke mockup akan ditampilkan sebagai panah biasa, sementara link ke halaman web akan ditampilkan sebagai panah dengan kotak di sekitarnya, seperti yang ditunjukkan di bawah ini.



Menautkan ke Mockup yang Ada

Daftar ini telah diisi sebelumnya dengan nama-nama maket lain dalam proyek. Pilih salah satu untuk menautkannya.

Note: You can even link to an alternate version by using [\[this workaround\]](/tutorials/tips/linktoalternates/) (/tutorials/tips/linktoalternates/).

Menautkan ke Mockup Baru

Untuk menautkan ke mockup kosong yang belum Anda buat, klik "Tautkan ke Mockup Baru" dan mockup baru akan dibuat dan ditautkan dari kontrol yang dipilih. Pilih "Link to a New Duplicate of This Mockup" untuk membuat mockup baru dengan konten yang sama dengan mockup saat ini. Pemberitahuan akan ditampilkan dengan nama mockup baru. Mengklik notifikasi akan membawa Anda ke mockup itu.



Menautkan ke Halaman Web

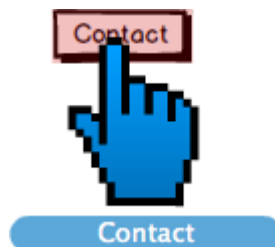
Anda juga dapat menautkan ke URL web, bukan mockup lainnya, untuk menampilkan tautan ke situs eksternal atau halaman produk. Untuk melakukan ini, pilih "Link to Web Address ..." opsi dari drop-down dan masukkan URL web di dialog yang muncul.



Menggunakan Link dalam Mode Presentasi

Setelah selesai menautkan mockup, Anda dapat masuk ke [mode Presentasi Layar Penuh](#) dan Anda akan dapat mengklik tautan yang Anda siapkan untuk menguji prototipe Anda.

Dalam mode Presentasi Layar Penuh, kontrol dengan tautan akan memiliki hampan merah di atasnya dan mengarahkan mouse ke atasnya akan menampilkan penunjuk tangan besar dengan nama file target atau halaman web untuk tautan (opsi ini dapat dimatikan di [panel pengaturan Layar Penuh](#)).



Klik tautan untuk membuka file mockup atau halaman web yang direferensikan. Tautan web akan terbuka di jendela browser baru. Link dengan target "Go Back (in Full Screen)" akan masuk ke mockup sebelumnya saat diklik (seperti yang [ditunjukkan di sini](#)).

Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop

Balsamiq untuk Dokumen Desktop > Mode Presentasi Layar Penuh

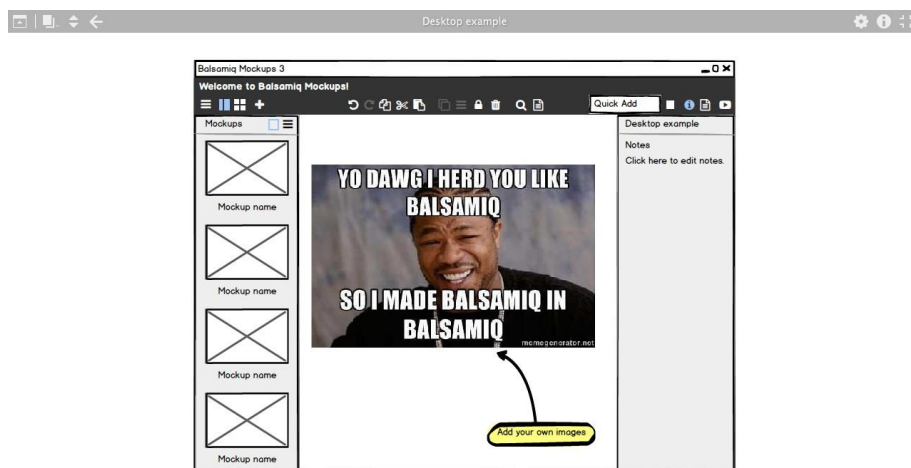
Mode Presentasi Layar Penuh

[← Linking Mockups Together](#)

[Autosaving →](#)

Mockup mencakup mode presentasi layar penuh untuk menyajikan wireframe Anda kepada pemangku kepentingan atau pengujian kegunaan.

Untuk masuk ke mode Presentasi Layar Penuh, cukup klik ikon layar penuh di sudut kanan atas Mockup, atau pilih "Presentasi Layar Penuh" dari menu Lihat, atau cukup tekan CTRL / CMD + F.

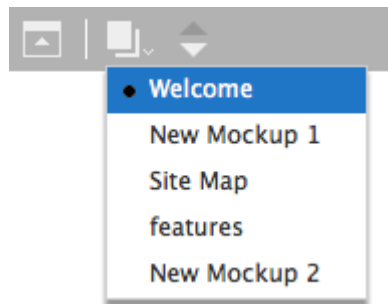


Balsamiq Mockups akan diperluas untuk mengambil seluruh layar Anda, dengan mockup Anda berpusat di atasnya.

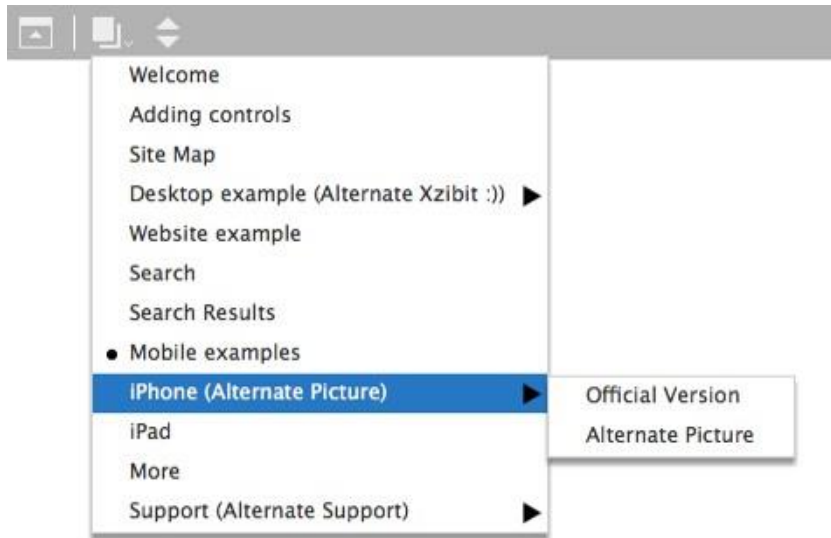
Ikon paling kiri mengaktifkan dan menonaktifkan bilah atas. Anda dapat memamatkannya untuk menghapus semuanya kecuali mockup (bahkan ikon akan hilang sampai kursor ditempatkan di atasnya), ini berguna untuk pengujian kegunaan ketika Anda menginginkan pengalaman yang lebih realistis.

Menavigasi di antara Mockup

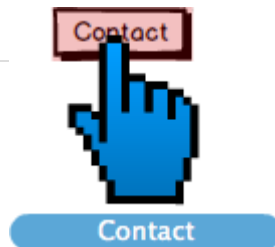
Anda dapat menavigasi di antara mockup menggunakan ikon di kiri atas. Mereka berperilaku seperti ikon navigasi di [toolbar editor](#). Panah atas dan bawah menavigasi di antara mockup Anda secara berurutan, sementara ikon yang diaktifkan di bawah ini memungkinkan Anda untuk melompat langsung ke mockup tertentu.



Jika Anda telah membuat mockup [alternatif](#), menu akan muncul ketika Anda mouse di atas mockup, memungkinkan Anda untuk memilih dan menampilkan alternatif. Jika Anda melihat alternatif, namanya akan muncul dalam tanda kurung di sebelah nama mockup resmi.



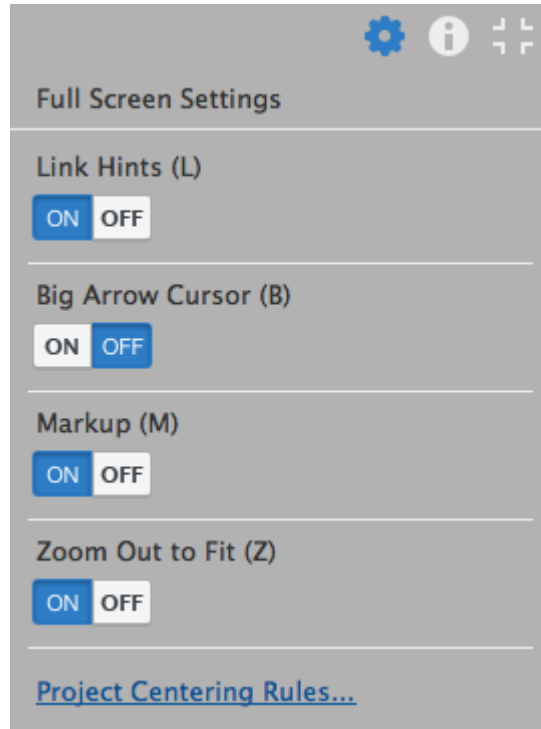
Jika Anda telah membuat [tautan](#) di antara mockup Anda, tautan tersebut akan dapat diklik dalam mode presentasi layar penuh.



Pengaturan

Secara default Anda juga akan melihat **penunjuk panah biru** besar di tempat cursor mouse biasa. Ini berguna untuk menyajikan maket Anda. Penunjuk akan menunjuk ke arah tengahlayar agar selalu menjauh dari mockup Anda sebanyak mungkin.

Anda dapat mematikan panah biru besar di pengaturan layar penuh dengan mengklik ikon roda gigi di kanan atas untuk membuka panel pengaturan.



Panel pengaturan juga memiliki opsi untuk mengaktifkan dan menonaktifkan **petunjuk tautan**. Saat petunjuk tautan aktif, area yang berisi **tautan** akan ditampilkan dengan hamparan merah muda sehingga dapat dilihat dengan mudah.

Pengaturan Markup adalah untuk **menampilkan dan menyembunyikan** elemen markup, seperti Catatan Tempel, Panah, dan Info (kontrol apa pun di bawah tab "Markup" di Perpustakaan UI). Ini berguna jika Anda hanya ingin melihat UI Anda tanpa anotasi yang mengelilinginya.

Pengaturan terakhir adalah mengatur tampilan untuk **memperkecil** agar sesuai dengan mockup terbesar. Semua mockup lainnya akan diperbesar relatif terhadap mockup terbesar.

Ada pintasan keyboard untuk setiap pengaturan, ditampilkan di sebelah nama pengaturan di panel. Tidak diperlukan tombol pengubah dalam mode layar penuh (misalnya, hanya L untuk petunjuk tautan, bukan CTRL/CMD+L)

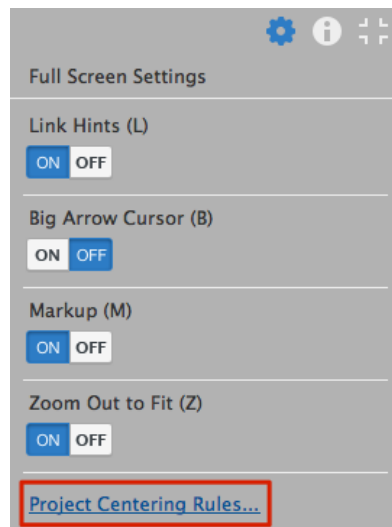
Ikon info di sebelah ikon pengaturan akan membuka panel untuk melihat dan mengedit catatan untuk mockup yang dipilih, seperti dalam mode edit normal.

Untuk keluar dari mode Presentasi Layar Penuh, tekan tombol ESC atau klik ikon di kanan atas sudut.

Menyesuaikan Pemusatan Proyek Anda

Mode Presentasi Layar Penuh memusatkan seluruh proyek Anda berdasarkan mockup yang tertinggi, dan mockup yang terluas. Meskipun ini biasanya menghasilkan presentasi yang terpusat (dan yang fokusnya tidak melompat-lompat), jika Anda memiliki mockup yang jauh lebih besar daripada mockup Anda yang lain, itu dapat mengakibatkan proyek Anda berada di luar pusat, atau didorong ke bagian atas layar.

Di panel [Pengaturan](#), Anda akan menemukan tautan yang disebut **Aturan**



Pemusatan Proyek.

Mengklik tautan itu akan membuka jendela yang memberi Anda gambaran umum tentang ukuran semua mockup dalam proyek Anda. Ini akan menunjukkan kepada Anda maket terpanjang dan terluas dalam proyek, dan ukuran efektif mereka membuat proyek Anda secara keseluruhan. Mockup

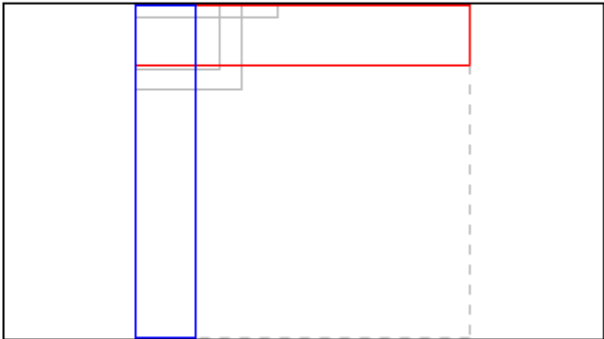
terpanjang akan memiliki lebar berwarna merah, sedangkan mockup tertinggi akan memiliki tinggi berwarna biru. Ini akan memberi Anda petunjuk tentang mockup apa yang menyebabkan proyek Anda salah pusat.

Project Centering Rules

In order to avoid things "jumping around" as you click through your prototype, we center based on the widest and tallest mockups in the whole project.

Use the checkboxes below to exclude certain mockups from the centering calculation. This is typically done for site maps, diagrams and other mockups that are not part of the prototype "proper".
[Learn More...](#)

	Name	Width	Height ▾
<input checked="" type="checkbox"/>	Tall	324	1800
<input checked="" type="checkbox"/>	Browser	570	458
<input checked="" type="checkbox"/>	New Mockup 5	447	351
<input checked="" type="checkbox"/>	Wide	1800	324
<input checked="" type="checkbox"/>	Text	769	71



[Select All](#) [Select None](#) Cancel Save

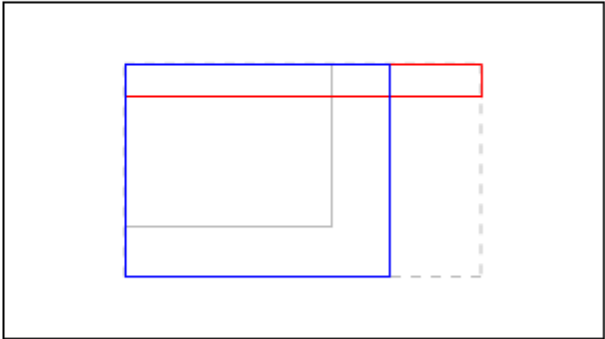
Mengklik kotak centang di sebelah mockup masalah (atau mockup) akan mengeluarkannya dari perhitungan pemusatan (dan akan menghitung ulang mockup terpanjang/terluas baru, menyesuaikan ukuran proyek secara keseluruhan).

Project Centering Rules ✕

In order to avoid things "jumping around" as you click through your prototype, we center based on the widest and tallest mockups in the whole project.

Use the checkboxes below to exclude certain mockups from the centering calculation. This is typically done for site maps, diagrams and other mockups that are not part of the prototype "proper".
[Learn More...](#)

	Name	Width	Height ▼
<input type="checkbox"/>	Tall	324	1800
<input checked="" type="checkbox"/>	Browser	570	458
<input checked="" type="checkbox"/>	New Mockup 5	447	351
<input type="checkbox"/>	Wide	1800	324
<input checked="" type="checkbox"/>	Text	769	71



[Select All](#) [Select None](#) Cancel Save

Ini harus menyelesaikan masalah pemusatan yang Anda miliki!



But I want to read that :(

And now I can :)

Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop

[Balsamiq untuk Dokumen Desktop](#) > Penyimpanan Otomatis

Simpan otomatis

[← Full Screen Presentation Mode](#)

[Keeping Projects Clean and Organized →](#)

Secara default, Mockups 3 for Desktop akan secara otomatis menyimpan perubahan yang Anda buat. Ini memastikan bahwa Anda tidak akan pernah kehilangan pekerjaan apa pun.

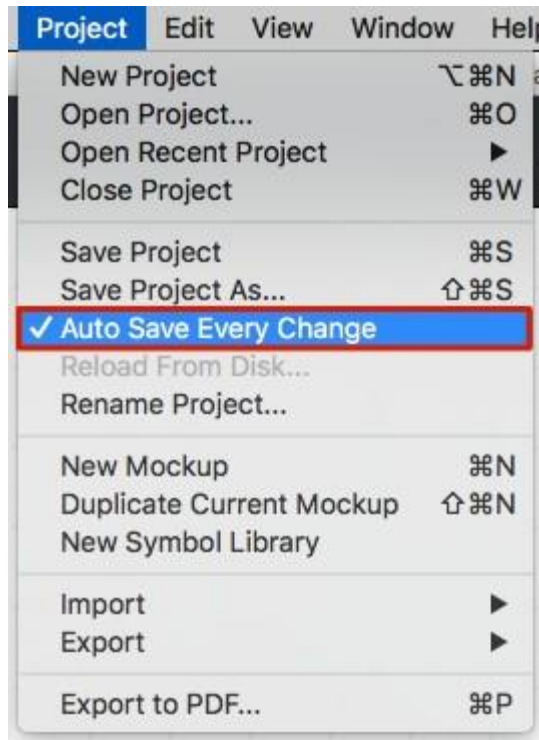
Mockups 3 untuk Desktop secara otomatis menyimpan di dua tempat. Pertama, ia melakukan semua perubahan secara real time ke [file cadangan internal](#). Kemudian setelah beberapa saat tidak aktif, Mockups 3 for Desktop akan melakukan perubahan pada file proyek asli Anda. Penundaan ini akan membantu saat Anda menyimpan ke drive atau folder jaringan.

Menonaktifkan Simpan Otomatis

Jika Anda menemukan bahwa fitur penyimpanan otomatis menyebabkan masalah atau alur kerja Anda lebih cocok dengan menyimpan secara manual, ini adalah bagaimana Anda akan menonaktifkannya.

Di menu tarik-turun Project, Anda akan menemukan item bernama **Auto Save**

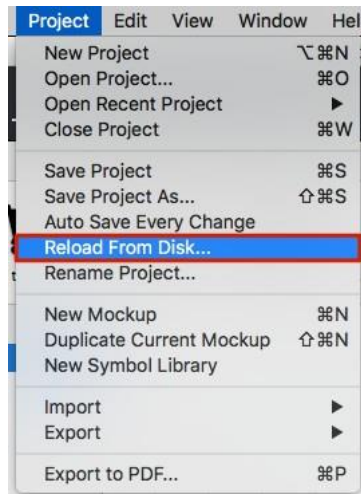
Every Change. Jika item menu itu memiliki tanda centang di sebelahnya, itu berarti penyimpanan otomatis diaktifkan. Mengkliknya akan menonaktifkan penyimpanan otomatis.



Saat penyimpanan otomatis dinonaktifkan, perubahan Anda hanya akan diterapkan ke file proyek asli saat Anda menyimpannya secara manual, baik melalui opsi menu **Project > Save**, atau dengan menggunakan [pintasan keyboard](#) (**CMD+S** di OS X dan **CTRL+S** di Windows).

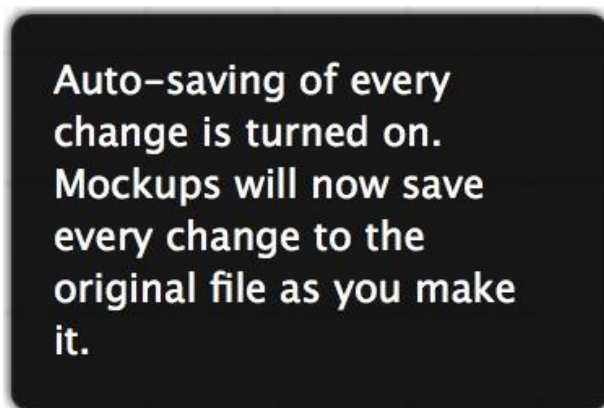
Auto-saving of every change is turned off. You can decide when to save your work manually. (Mockups is still saving everything in a local copy in case of a crash, of course)

Perubahan Anda masih disimpan ke [file cadangan internal](#), dan mereka akan pulih secara otomatis jika Anda menutup Mockup tanpa ingat untuk menyimpan. Jika Anda ingin membuang perubahan apa pun yang telah Anda buat pada file, Anda dapat menggunakan >... item menu untuk kembali ke hal terakhir yang Anda simpan ke file proyek asli Anda.



Mengaktifkan Kembali Simpan Otomatis

Untuk mengaktifkan kembali fitur penyimpanan otomatis Mockups 3 for Desktop, cukup klik item menu **Project > Auto Save Every Change**. Tanda centang akan muncul dan Anda akan melihat dialog konfirmasi di sudut kanan bawah kanvas.



Menjaga Proyek Tetap Bersih dan Terorganisir

[← Autosaving](#)

[The Local Storage Folder and Backups →](#)

Proyek dapat menjadi penuh dengan banyak elemen, dan kadang-kadang ada baiknya meluangkan waktu sejenak untuk melakukan pemeliharaan rumah. Membersihkan proyek Anda akan membuatnya lebih mudah dinavigasi, ukurannya lebih kecil, dan dengan demikian **jauh lebih cepat!** Mari kita lihat beberapa cara berbeda untuk mengoptimalkan proyek.

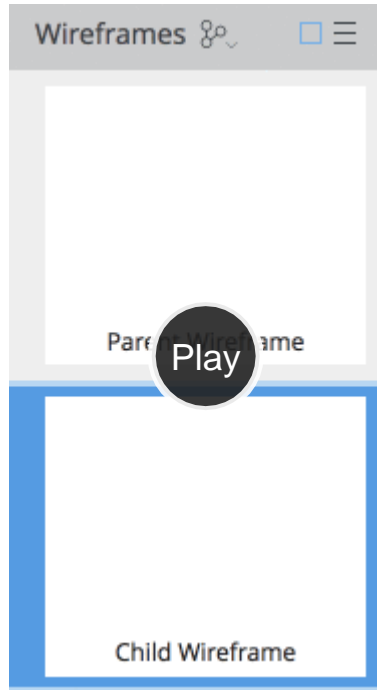
Mengatur wireframes dan menggunakan hierarki

[Panel Navigator](#) mencantumkan semua wireframe milik proyek Anda dalam urutan kronologis.

Anda dapat menyusun ulang sesuai keinginan (dengan menyeretnya ke atas dan ke bawah) dan juga menawarkan struktur hierarkis untuk mengatur wireframe Anda dengan lebih baik, memungkinkan Anda untuk membuat **hubungan induk / anak** di antara mereka.

Untuk menggunakannya, pilih wireframe yang Anda inginkan untuk menjadi anak dan tekan **TAB** Kuncinya. Wireframe anak akan ditempatkan dalam hierarki pohon di bawah wireframe di atasnya.

Anda kemudian dapat menggunakan panah di sebelah kiri wireframe induk untuk menampilkan dan menyembunyikan wireframes di bawahnya.

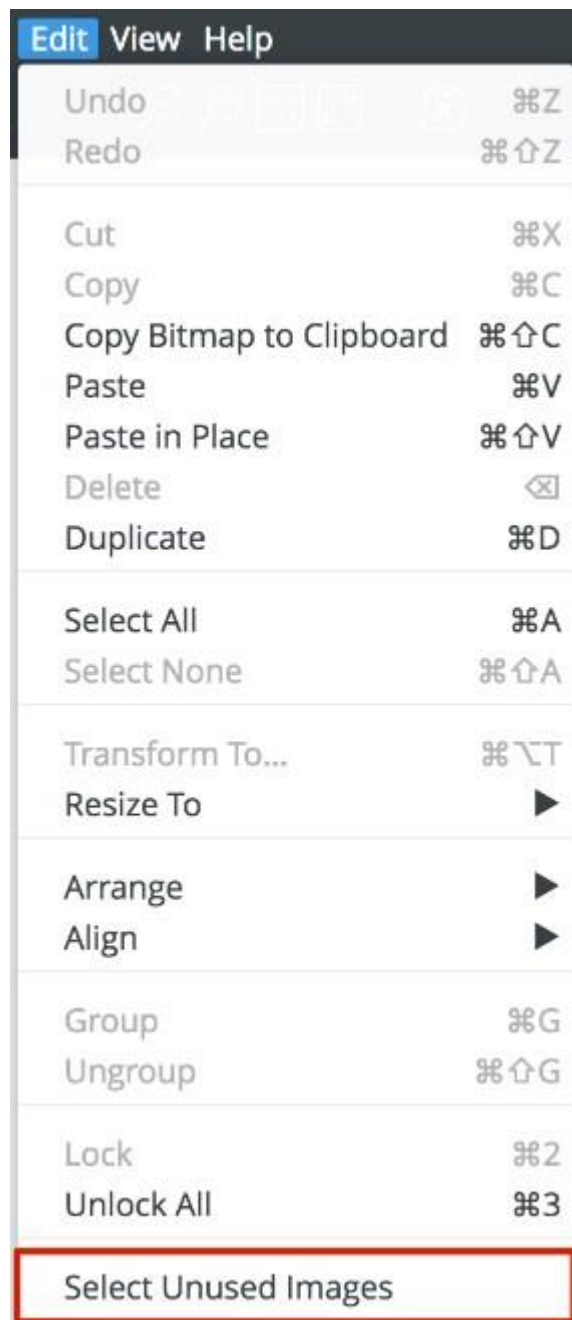


Untuk mengembalikannya ke tingkat atas, Tekan **SHIFT + TAB**.

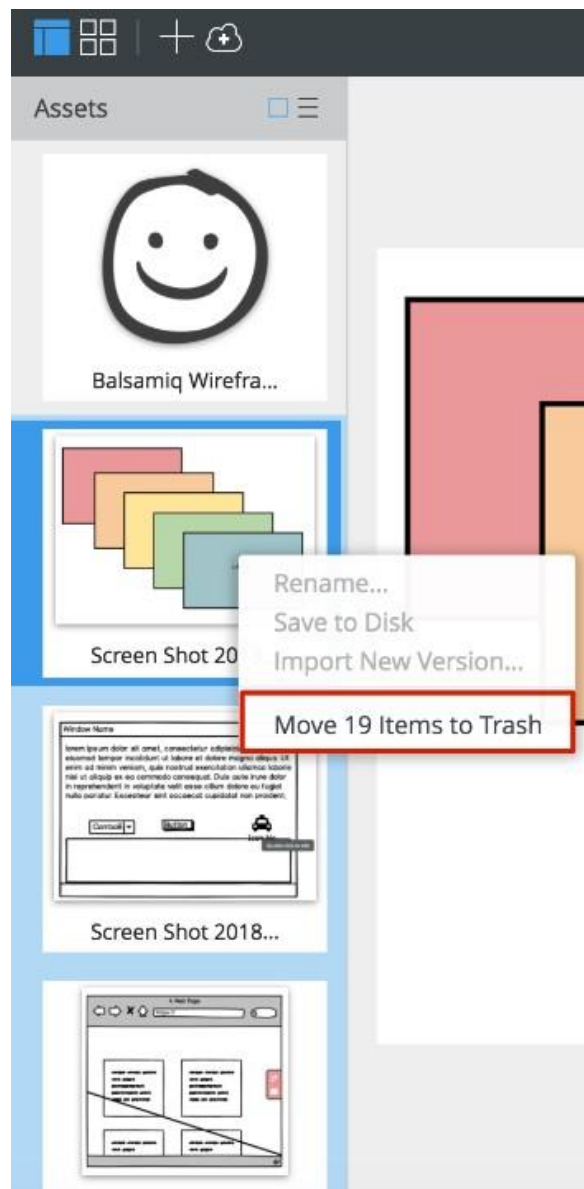
Pilih gambar/aset yang tidak digunakan

Menggunakan **Aset** dapat sangat berguna saat membuat wireframes Anda, tetapi karena kami menghabiskan sebagian besar waktu dalam tampilan Wireframes, Aset dapat dengan mudah menjadi berantakan dengan elemen yang tidak perlu.

Dengan mengingat hal itu, kami membuat opsi yang memungkinkan Anda memilih semua gambar yang tidak digunakan dalam wireframe Anda. Opsi ini tersedia di menu Edit, seperti yang ditunjukkan di bawah ini:



Memilihnya akan membuka tampilan Aset tempat semua gambar yang tidak digunakan akan dipilih untuk Anda. Anda kemudian dapat memindahkan semua item ke tempat sampah dari menu konteks.

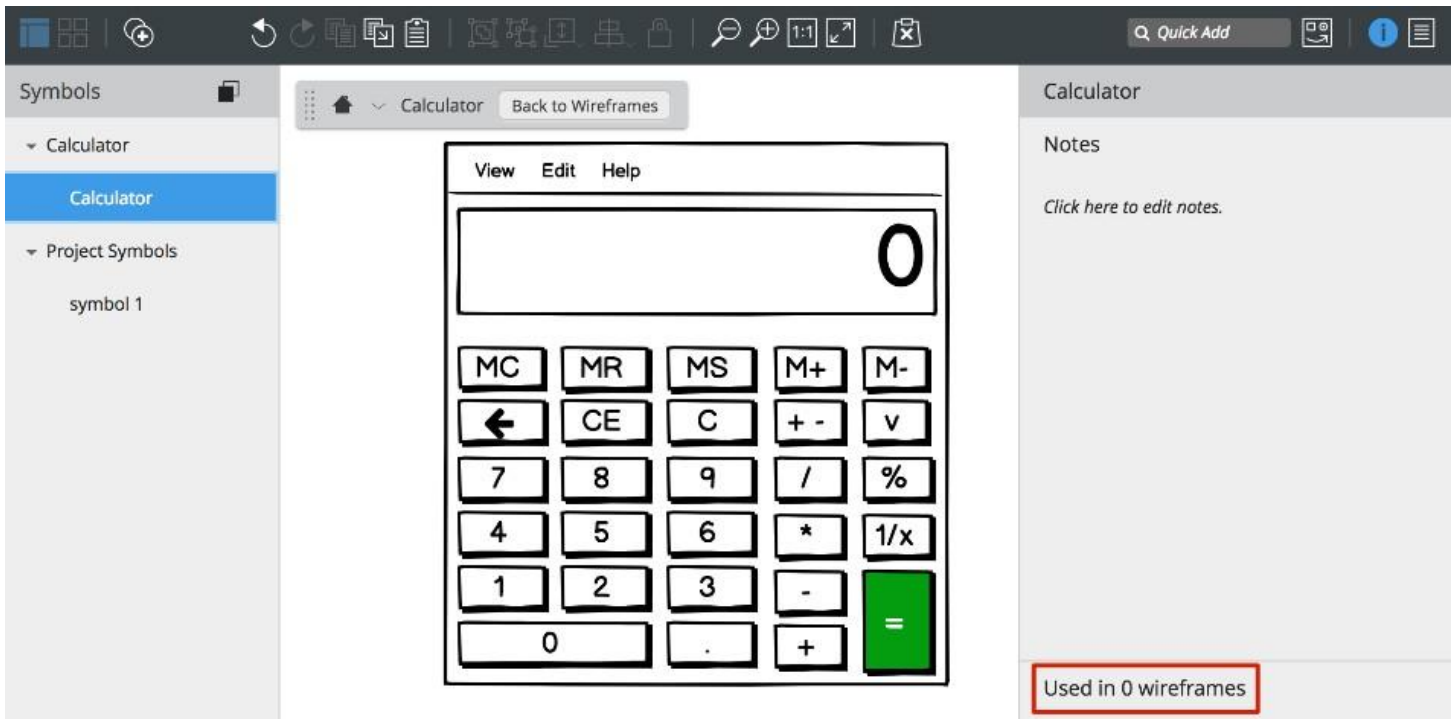


Note: Moving Assets to the trash does not remove them from the project. You'll need to use the ["Empty Trash" option](#) to delete those items permanently.

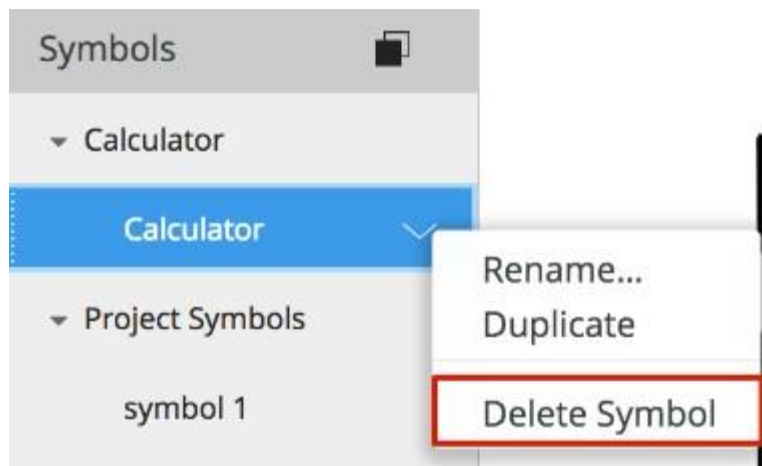
Bersihkan Simbol

Simbol adalah fitur hebat lainnya yang memungkinkan Anda membuat elemen umum yang dapat digunakan kembali yang Anda dapat digunakan di berbagai wireframe. Mari kita lihat cara terbaik untuk menjaganya tetap "bersih".

Ketika Simbol individu dipilih, bagian bawah panel kanan menunjukkan wireframes mana (jika ada) Simbol digunakan. Ini adalah indikasi yang baik untuk menghapus Simbol yang tidak digunakan.



Anda dapat menggunakan menu konteks untuk menghapus Simbol dan Pustaka Simbol dari proyek Anda.



Note: Deleting Symbol Libraries will move them to the trash, where you can [delete them permanently](#) or restore them. Deleting an individual Symbol from a Symbol Library, however, deletes it permanently.

Tips : Anda dapat Menekan Tombol **SHIFT** atau **CTRL/ cmd** beberapa Simbol sekaligus. untuk memilih beberapa Simbol dan menghapus

Kosongkan Tong Sampah

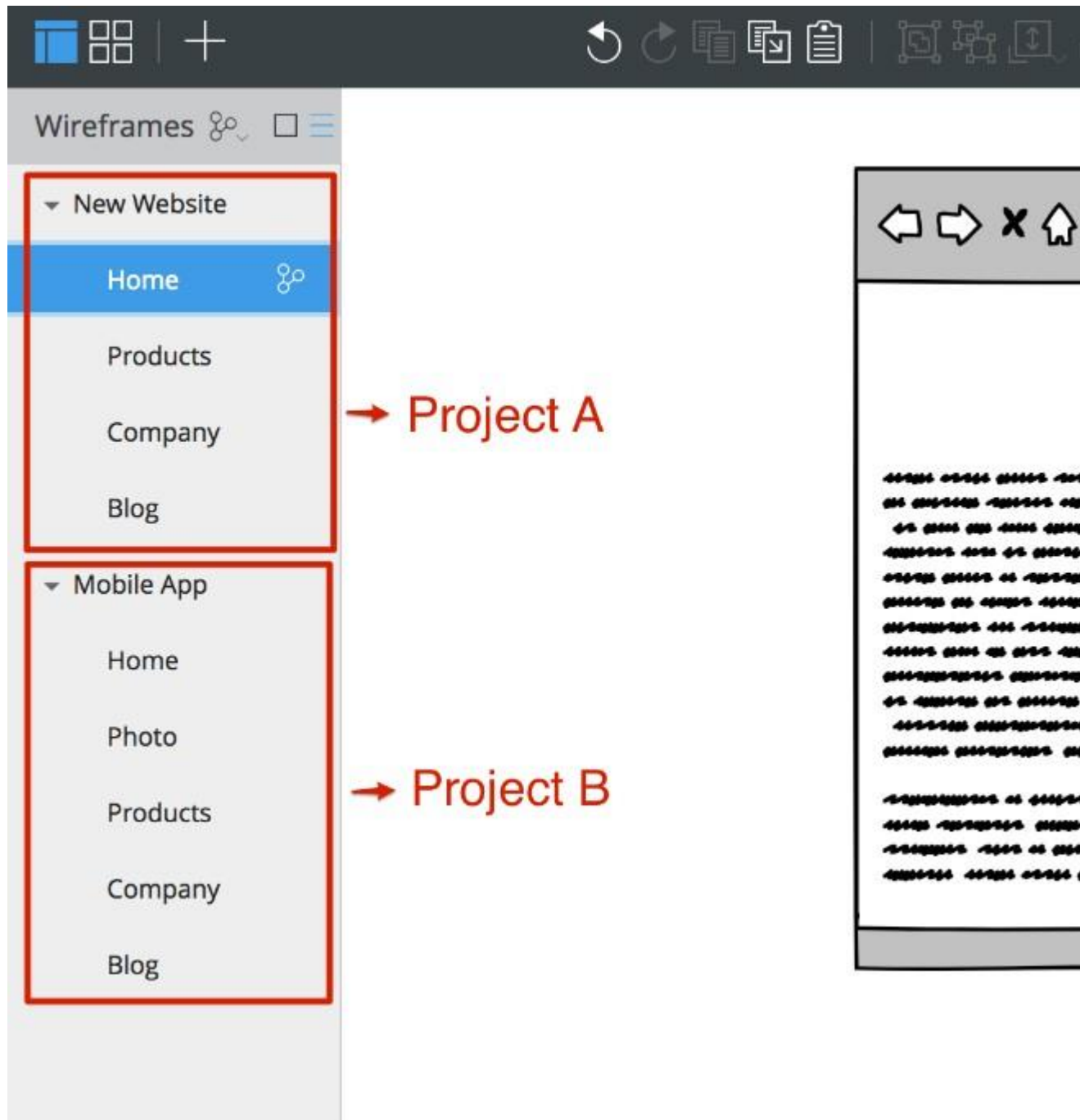
Memindahkan item ke **Tong Sampah** tidak menghapusnya dari proyek. Menggunakan opsi "Kosongkan Sampah" adalah satu-satunya cara untuk menghapus item tersebut secara permanen.



Langkah Ekstra: Pisahkan Proyek Anda Menjadi yang Lebih Kecil

Di samping catatan, kami biasanya merekomendasikan menjaga proyek di bawah

100 wireframes untuk menghindari masalah kinerja. Terkadang, membagi proyek menjadi proyek yang lebih kecil adalah cara yang bagus dan mudah untuk membantu masalah kelambatan juga.



Kami berharap tips ini akan berguna untuk meningkatkan organisasi proyek Anda dan membantu dengan masalah kinerja apa pun yang mungkin Anda hadapi.

Namun, jangan ragu untuk menghubungi dan membagikan file BMPR terkait dengan kami melalui support@balsamiq.com jika diperlukan. Kami siap membantu! :)

[← Autosaving](#)

[The Local Storage Folder and Backups →](#)

Balsamiq untuk Dokumentasi Desktop

Balsamiq untuk Dokumen Desktop > Folder Penyimpanan Lokal dan Cadangan

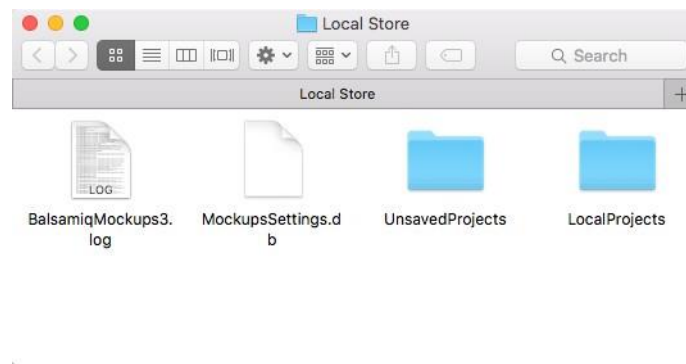
Folder Penyimpanan Lokal dan Cadangan

[← Keeping Projects Clean and Organized](#)

[Keyboard Shortcuts →](#)

Folder penyimpanan lokal

Balsamiq Mockups 3 for Desktop membuat folder di hard drive Anda untuk menyimpan beberapa data dan preferensi lokal. Ini terlihat seperti ini:



Cara termudah untuk menemukannya adalah dengan membuka dialog "Tentang" dan mengklik tautan "Buka Folder Toko Lokal".



Sebagai referensi, berikut adalah lokasi folder ini di berbagai sistem operasi tempat Balsamiq Mockups for Desktop berjalan:

Pada Windows XP: C:\Documents and Settings\\Application

Data\BalsamiqMockups3.EDE15CF69E11F7F7D45B5430C7D37CC6C3545E3C.1\Toko Lokal

Di Windows Vista dan versi lebih baru: C:\Users\<

<nama pengguna Anda>\AppData\Roaming\BalsamiqMockups3.EDE15CF69E11F7F7D45B5430C7D37CC6C3545E3C.1\Toko Lokal

Pada Mac OS X: •

/Perpustakaan/Preferensi/BalsamiqMockups3.EDE15CF69E11F7F7D45B5430C7D37CC6C3545E3C.1/Toko Lokal

Note: On macOS 10.7 and Beyond: the ~/Library folder is hidden by default. You can access it by opening a Finder window, clicking on the "Go" menu option at the top of your screen, and then pressing the "alt/option" key on your keyboard. That will make the Library folder selectable in the dropdown menu.

Memperlihatkan File Sistem di Windows

Di Windows 7, jika Anda tidak melihat Dokumen dan Pengaturan, Anda mungkin perlu "menampilkan file sistem." Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukannya:

1. Buka Windows Explorer (Start+E)
2. Pilih item menu "Atur Folder > dan opsi pencarian."
3. Pilih tab Lihat, dan hapus centang "Sembunyikan file sistem operasi yang dilindungi."

Dokumen dan Pengaturan akan muncul di bawah C:\ di Windows Explorer Anda sekarang. Jika tidak, Anda mungkin perlu memulai ulang.

Mockups 3 untuk Desktop mencadangkan file apa pun yang Anda buka ke folder lokal. Versi lokal ini disimpan selama (sekitar) tujuh hari dan harus dimuat secara otomatis jika file proyek rusak.

Versi [Mockups 3 untuk Desktop](#) sebelum 3.4 tidak memiliki fitur pemulihan otomatis. FAQ ini akan menunjukkan cara memulihkan file secara manual.

Backup

Cadangan disimpan di folder Penyimpanan Lokal dalam dua folder.

Folder LocalProjects: Folder LocalProjects adalah untuk proyek yang telah Anda simpan setidaknya sekali. Kami menyimpan proyek di folder ini selama sekitar satu minggu sebelum menghapusnya. **Folder UnsavedProjects:** Folder UnsavedProjects adalah untuk proyek yang belum sempat Anda simpan, tetapi telah dikerjakan. Periksa di sini jika Anda membuka kembali Mockups 3 untuk Desktop, tetapi proyek baru Anda tidak terbuka dengannya.

Memulihkan Cadangan

Periksa folder **LocalProjects** dan **UnsavedProjects** untuk proyek Anda. Anda mungkin harus membuka beberapa proyek berbeda untuk menemukan versi yang berfungsi atau terbaru. Setelah Anda menemukan dan membukanya, Pilih Project > Save As dan simpan file di lokasi baru. Menyimpannya memungkinkan cadangan dan versi baru file ada, yang membuat data Anda tetap aman!

Note: We do not recommend moving files out of the Local Store folder. If you want to move a backed up file to another folder, we recommend copying the file (CTRL/CMD+C), and then pasting it to the destination (CTRL/CMD+V).