

# ANTARMUKA APLIKASI

Pertemuan ke-1

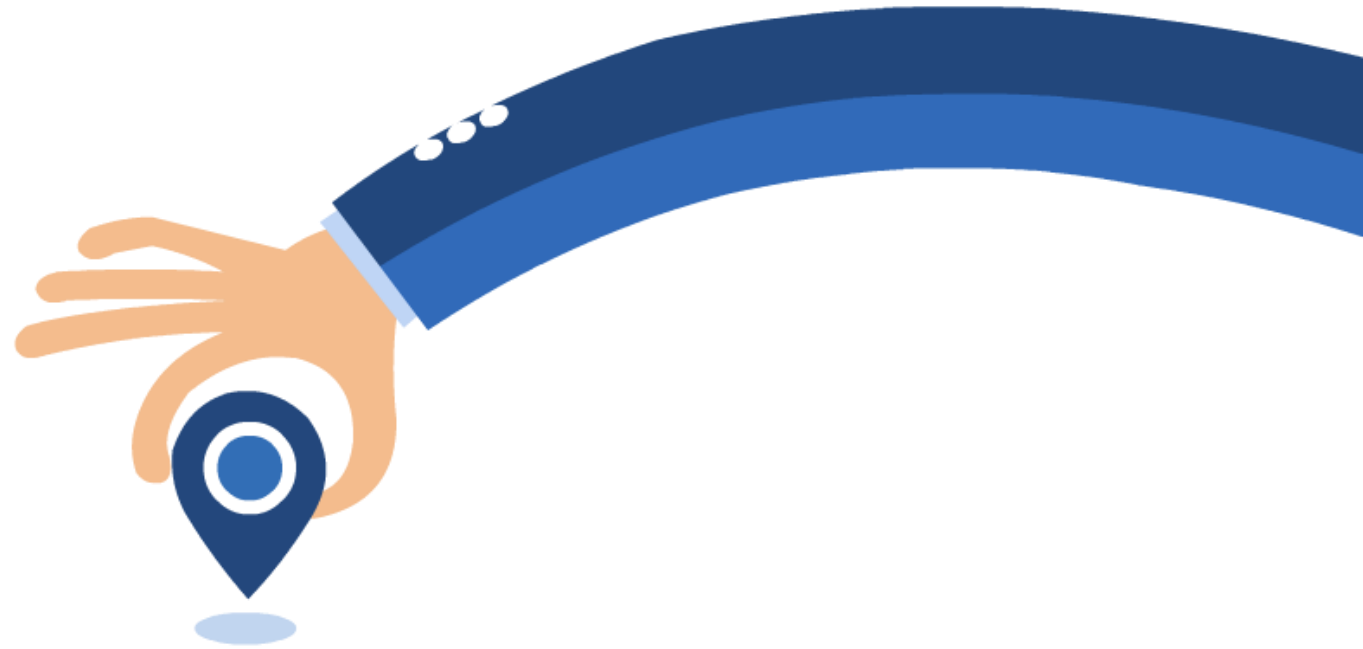


**Pesantren Teknologi Informasi dan Komunikasi**

Jln. Mandor Basar No. 54 RT 01/RW 01 Rangkapanjaya,  
Pancoran Mas, Depok 16435 | Telp. (021) 77 88 66 91  
Koordinat (-6.386680 S, 106.777305 E)

[www.petik.or.id](http://www.petik.or.id)





Jalan Mandor Basar Nomor 54, RT. 01/001,  
Rangkapanjaya, Pancoran Mas, Kota Depok  
16435



[www.petik.or.id](http://www.petik.or.id)



021 7788 6691



[info@petik.or.id](mailto:info@petik.or.id)

السلام عليكم

# Nanang Kuswana

Orang biasa yang mencoba melakukan hal-hal  
luar biasa diluar kebiasaan orang luar biasa  
lainnya.



0818 – 23 – 1668



Nanang Kuswana



Kuswana.nanang@gmail.com



manganang



السلام عليكم

# M. Ali Mufatihi

Mendalami broadcasting dan berbagai jenis keahlian IT. TOP BGT dah pokonya..



0858 – 1027 – 9065



mufatihiali@gmail.com



Muhammad Ali Mufatihi



mufatihiali





تَعَلَّمُوا وَ عِلِّمُوا وَ تَوَاضَعُوا لِلْمُعَلِّمِينَ وَ لِيَلْزَمُوا لِلْمُعَلِّمِينَ  
( رَوَاهُ الطَّبْرَانِيُّ )

“

“Belajarlah kamu semua, dan mengajarlah kamu semua, dan hormatilah guru-gurumu, serta berlaku baiklah terhadap orang yang mengajarkanmu.”

(HR Tabrani)

“

# Rencana Perkuliahan

Software	Pencil Wireframe Adobe XD Code.org Thunkable.com
----------	---

## LESSON PLAN

## ANTARMUKA APLIKASI

[ PESANTREN PeTIK ]



Pert	Tanggal		Materi Perkuliahan	Skenario	Tugas			Keterangan
1	Jan	17	Software Development Life Cycle	Proses pembuatan aplikasi, requirement, timeline, proposal	Kel	Office	Membuat proposal pembuatan aplikasi	On the spot score
2	Jan	24	Mengukur User Experience	Memahami UI dan UX, Teknik pengumpulan data, Kriteria kualitas aplikasi web	Kel	Paper	Mengukur kualitas web	On the spot score
3	Jan	31	User Persona	Jenis persona, fungsi, teknik pembuatan persona	Ind	Paper	Membuat proto persona mahasiswa PeTIK	On the spot score
4	Feb	07	Membuat Wireframe	Simbol-simbol wireframe	Kel	Pencil	Membuat wireframe web	On the spot score
5	Feb	14	Presentasi Wireframe	Form penilaian	Kel	Office		Survey
6	Feb	21	Membuat Mockup	Tool pencil, plugin, layout, save, perbedaan wireframe dan mockup	Kel	Pencil	Membuat mockup web	
7	Feb	28	Presentasi Mockup	Form penilaian				Survey
8	Mar	06	Ujian Tengah Semester	Praktek: Membuat desain mockup				
9	Mar	13	Membuat Prototipe Standar	Tool XD, desain obyek, link	Ind	AXD	Membuat prototipe aplikasi android	On the spot score
10	Mar	20	Mengenal Code.org	Proses kerja code.org	Ind	Cod	Hour of Code	On the spot score
11	Mar	27	Login dan Pagination	Text, label, button, image, color, screen, block code	Ind	Cod	App Lab	
12	Apr	03	Presentasi aplikasi Code.org	Form penilaian				Survey
13	Apr	17	Mengenal Thunkable	Layout aplikasi, tool thunkable, changing screen, export project				
14	Apr	24	Membuat aplikasi android	block code, logical if, properti element	Ind	Thu	Membuat aplikasi android	
15	Apr	27	Presentasi aplikasi android	Form penilaian				Survey Pengganti (10/4)
16	Mei	08	Ujian Akhir Semester	Praktek: Membuat prototipe XD				



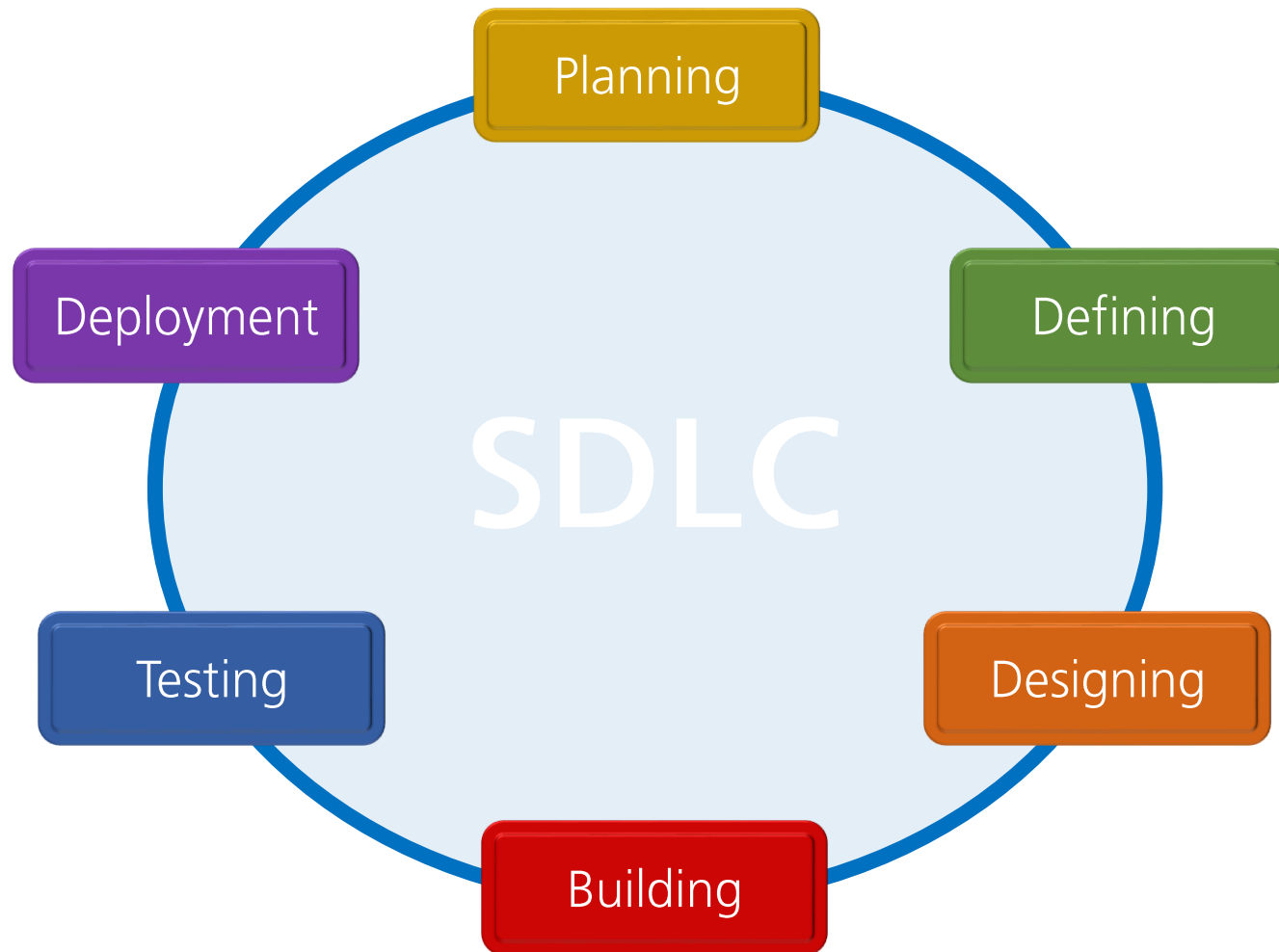
[bit.ly/anappetik](https://bit.ly/anappetik)

**Apa yang harus dikuasai  
untuk membuat aplikasi ?**



**Bagaimana sebenarnya cara  
membuat aplikasi ?**

# Software Development Life Cycle



1

## Planning and Requirement Analysis

- Performed by the **senior members** of the team with inputs from the **customer**, the **sales** department, market surveys and domain **experts** in the industry
- Planning for the **quality assurance** requirements
- identification of the **risks** associated with the project

## 2 Defining Requirements

- Clearly **define** and **document** the product requirements
- Create Software Requirement Specification (**SRS**) Documents
- **Wireframing** software
- Get **approved** from the customer or the market analysts

3

## Designing the Product Architecture

- Usually more than one **design** approach for the product architecture is proposed
- Create **Mockup** or **Prototype**
- Create Design Document Specification (**DDS**)

4

## Building or Developing the Product

- The actual development **starts** and the product is built
- The programming code is **generated** as per DDS during this stage

5

## Testing the Product

- Test product **defects** are reported, tracked, fixed and retested, until the product reaches the quality standards defined in the SRS
- The testing activities are mostly involved in **all the stages** of SDLC

## 6 Deployment in the Market and Maintenance

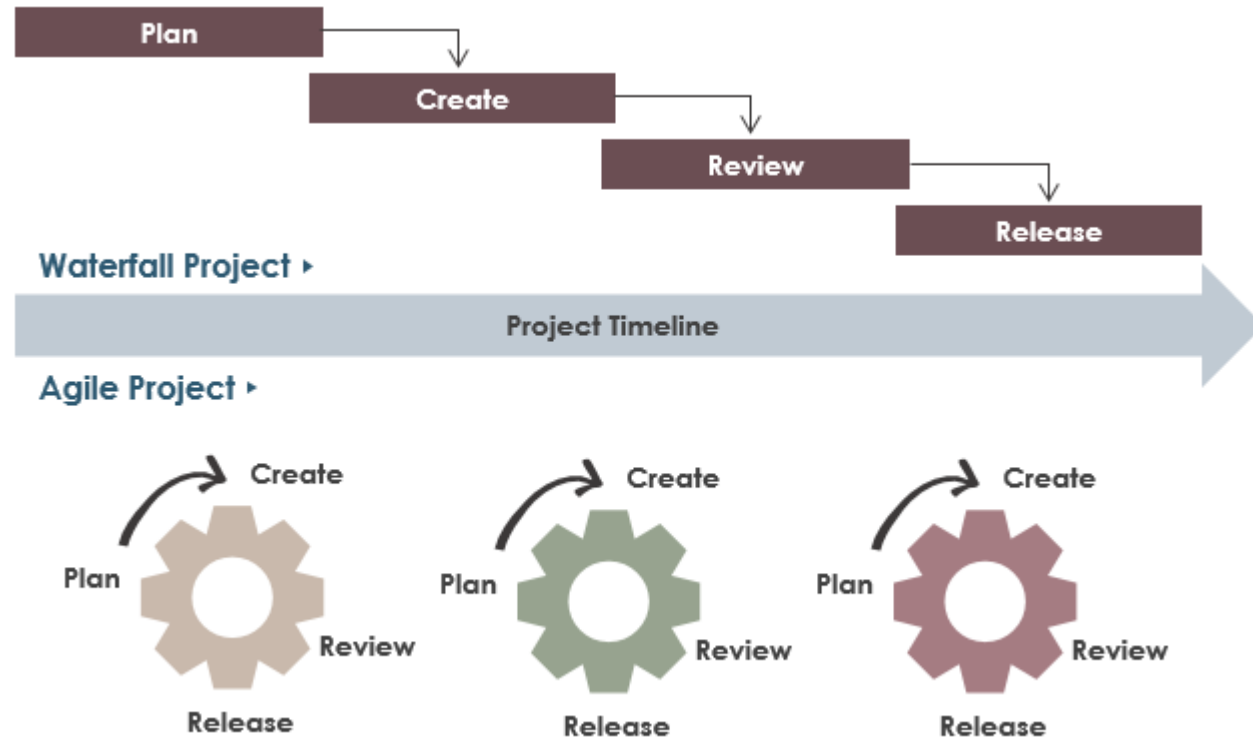
- The product may first be released in a **limited** segment and tested in the real business environment (UAT- User acceptance testing)
- Then based on the feedback, the product may be **released** as it is or with suggested enhancements in the targeting market segment



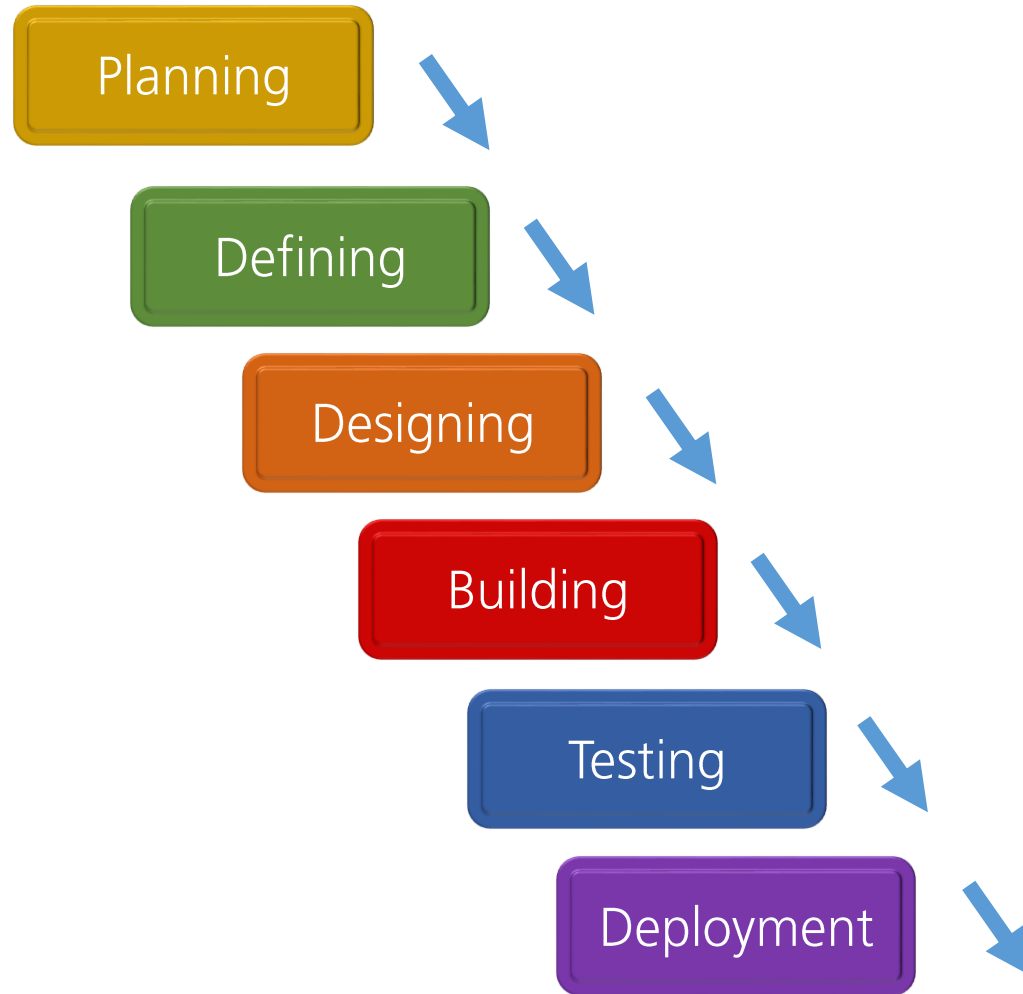
## SDLC Models

- Waterfall Model
- Iterative Model
- Spiral Model
- V-Model
- Big Bang Model
- Agile Model
- RAD Model
- Rapid Application Development and Prototyping Models

# Traditional vs Agile Approaches



## Waterfall Methods



## Struktur Proposal

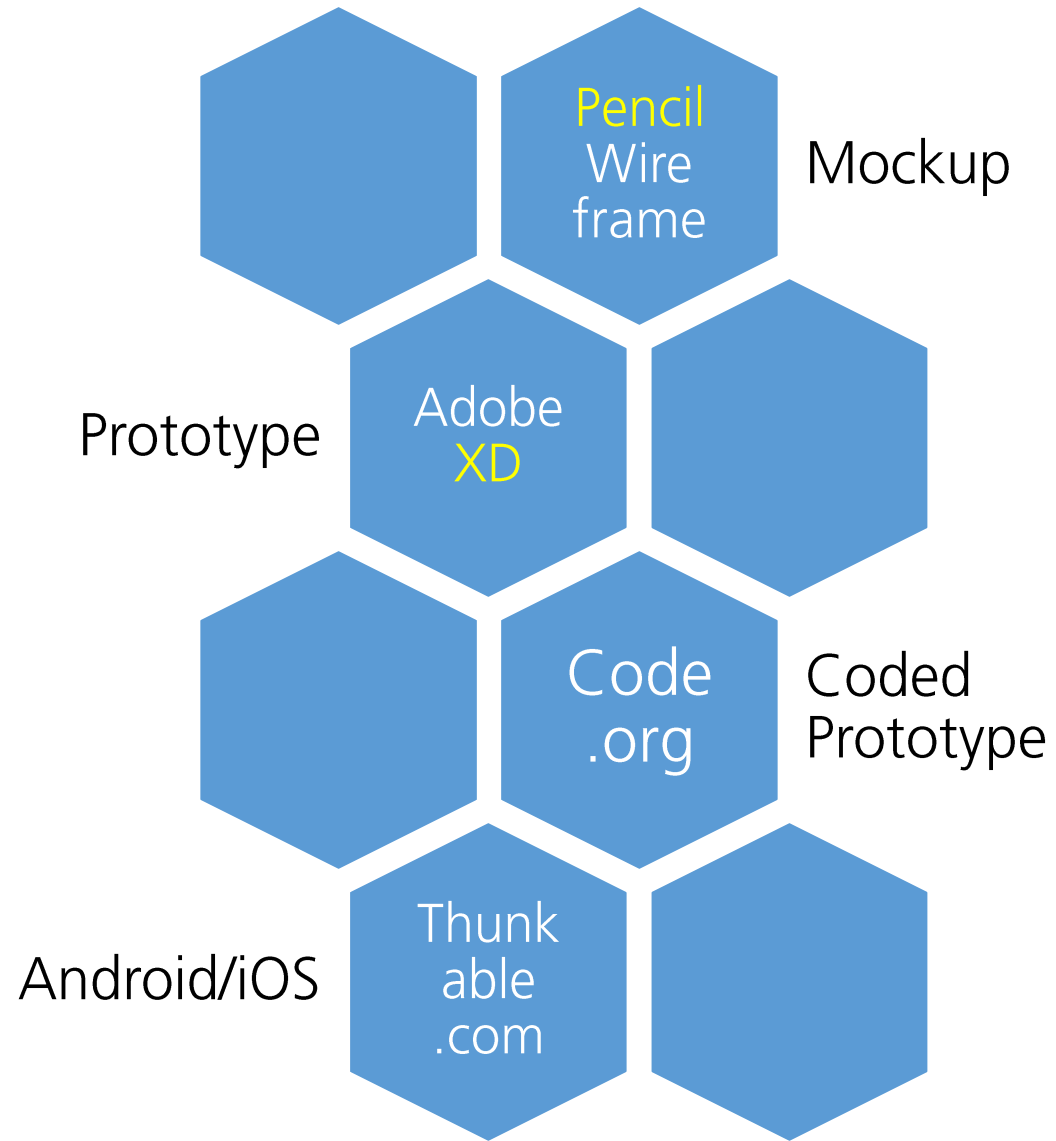
- Pendahuluan (min: Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan)
- Daftar Requirements
- Mockup aplikasi
- Metode pelaksanaan proyek
- Rincian Biaya
- Timeline pembuatan

## Kesimpulan hari ini

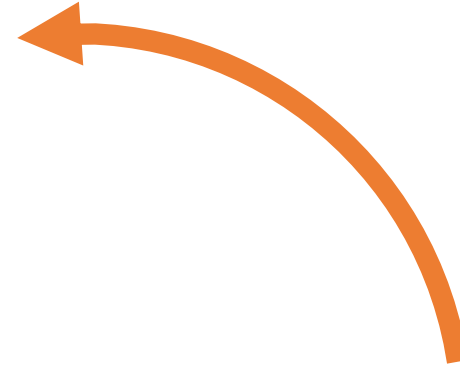
- Pembuatan aplikasi tidak hanya tentang “ngoding”
- Harus hati-hati dalam mengerjakan proyek
- Sistem keterbukaan dan saling menjaga kepercayaan harus diutamakan
- Gunakan data valid

## Tugas

- Kelompok
- Buat Proposal
- Pembuatan aplikasi berbasis web untuk penjualan oleh-oleh khas Depok
- Pembeli dapat berkomunikasi langsung
- Teknik pembayaran transfer dan COD
- Send proposal ke  
kuswana.nanang@gmail.com dan  
mufatihiali@gmail.com



Harus disiapkan !!





Jalan Mandor Basar Nomor 54, RT. 01/001, Rangkapanjaya, Pancoran Mas,  
Kota Depok 16435



[www.petik.or.id](http://www.petik.or.id)



021 7788 6691



[info@petik.or.id](mailto:info@petik.or.id)