

Nama : Dimas Hammam Abdillah

NIM : 221080200048

Github : [https://github.com/FourthMarch/PM\\_ContactList.git](https://github.com/FourthMarch/PM_ContactList.git)

## QUIZ Pemrogaman Mobile

### Apa nilai User Experience (UX) terbaik dari desainmu?

Nilai UX terbaik dari desain ini adalah interaksi yang efisien dan fokus melalui mekanisme progressive disclosure (pengungkapan progresif).

Menghindari Tampilan Penuh Sesak: Daripada langsung menampilkan tombol "Call" dan "Message" untuk semua kontak—yang akan membuat layar sangat penuh—desain ini hanya menampilkan informasi utama (nama dan status) pada awalnya.

Aksi Berbasis Niat Pengguna: Tombol aksi (Call/Message) hanya muncul setelah pengguna menunjukkan niatnya dengan mengetuk satu kartu kontak. Ini membuat antarmuka (UI) lebih bersih dan memfokuskan pengguna pada tugas yang ingin mereka lakukan.

Umpam Balik Instan: Aplikasi ini memberikan umpan balik yang jelas pada setiap aksi, seperti:

- Kartu mengembang saat diketuk.
- Snackbar "Calling..." muncul saat tombol "Call" ditekan.
- Daftar kontak langsung terfilter saat pengguna mengetik di SearchBar.

### Bagian mana yang masih bisa ditingkatkan?

Meskipun fungsional, ada beberapa bagian yang bisa ditingkatkan secara signifikan:

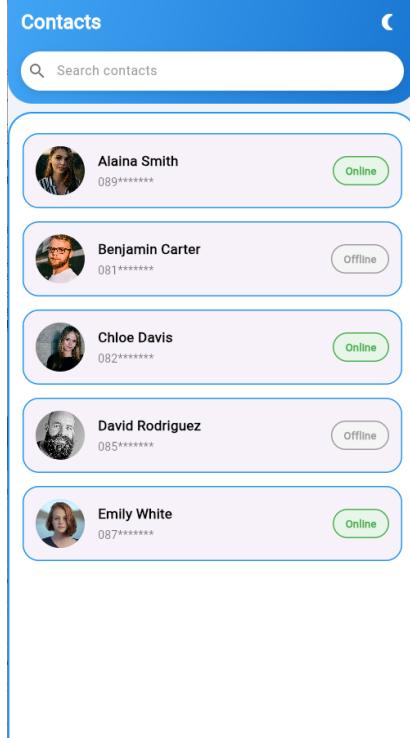
- Status Kosong (Empty State): Saat ini, jika pengguna mencari nama dan tidak ada hasil yang ditemukan, daftar kontak akan kosong begitu saja. Ini adalah UX yang buruk. Seharusnya ada pesan yang muncul di tengah layar, seperti "Kontak tidak ditemukan" atau "Tidak ada hasil untuk 'nama\_yang\_dicari'".
- UX Halaman Chat: Halaman chat masih sangat dasar. Semua gelembung pesan (chat bubble) muncul di sebelah kanan. Untuk UX yang baik, pesan dari pengguna (pengirim) harus di sebelah kanan, dan pesan dari kontak (penerima) harus di sebelah kiri.
- Aksesibilitas (Readability): Meskipun kita sudah menggunakan border biru, kontras antara teks nama (hitam) dan teks nomor telepon (abu-abu) bisa jadi kurang jelas bagi sebagian pengguna. Mungkin nomor telepon bisa dibuat sedikit lebih gelap.
- Status Loading: Aplikasi ini mengasumsikan gambar dan kontak sudah tersedia. Di aplikasi nyata, data ini mungkin perlu diambil dari internet. Seharusnya ada indikator loading (seperti CircularProgressIndicator) saat gambar sedang dimuat agar pengguna tahu aplikasi sedang bekerja.

## Sebutkan prinsip Material Design yang kamu terapkan.

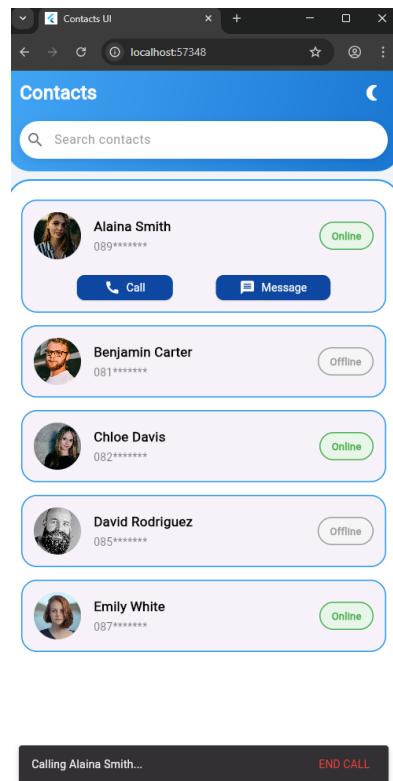
Desain ini menerapkan beberapa prinsip inti dari Material Design:

- Permukaan (Surfaces) dan Elevasi: Kita menggunakan komponen Card dan Container sebagai "lembaran" material. Container header gradien, Container list kontak, dan setiap Card kontak terasa seperti lapisan yang terpisah. Ini menciptakan hierarki visual yang jelas.
- Komponen Ikonik: Kita menggunakan komponen Material yang sudah dikenal pengguna, seperti ListTile (untuk struktur di dalam kartu), CircleAvatar (untuk gambar profil), ElevatedButton (untuk tombol aksi), dan Snackbar (untuk umpan balik).
- Tipografi dan Warna: Ada hierarki tipografi yang jelas (Judul > Nama Kontak > Sub-info). Kita juga menggunakan sistem warna yang jelas: Warna primer (gradien biru), warna aksi (biru dongker), dan warna semantik (hijau untuk "Online", abu-abu untuk "Offline").
- Gerakan (Motion) dan Umpam Balik: Interaksi pengguna memiliki respons. Kartu yang mengembang (meskipun instan) dan Snackbar yang muncul adalah bentuk umpan balik yang membuat aplikasi terasa hidup dan responsif.

### Screenshot

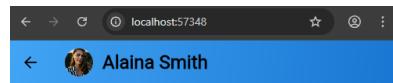


Gambar 1main.dart



Calling Alaina Smith... END CALL

Gambar 2main.dart(interaksi)



Gambar 3Chat Page