

LAPORAN PRAKTIKUM MOBILE PROGRAMMING 1

Mobile Programming

Dosen Pengampu:

Ghea Chandra Surawan, M.Pd.



Disusun oleh :

Irena Paskah Margareth Simanjuntak (2213025033)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

2024

BAB I

PENDAHULUAN

Laporan praktikum ini disusun untuk memenuhi persyaratan tugas mata kuliah Mobile Programming. Tujuan utama dari praktikum ini adalah untuk merancang dan mengembangkan sebuah antarmuka pengguna (user interface) yang menarik dan intuitif untuk sebuah aplikasi yang saya beri nama “Noi”. Dalam proses perancangan, aplikasi Figma saya pilih sebagai alat utama karena kemudahan penggunaannya dan kemampuannya dalam menghasilkan desain yang berkualitas tinggi.

Figma, sebagai sebuah platform desain, menawarkan fleksibilitas yang tinggi dalam berkolaborasi dan menghasilkan prototipe interaktif. Dengan menggunakan Figma, proses perancangan antarmuka dapat dilakukan secara efisien dan efektif.

Laporan ini akan menyajikan secara detail proses perancangan antarmuka, mulai dari tahap perencanaan konsep, pembuatan wireframe atau kerangka dasar, hingga perancangan visual yang lengkap. Selain itu, laporan ini juga akan membahas alasan di balik pemilihan elemen-elemen desain tertentu serta bagaimana desain tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

BAB II

PEMBAHASAN

A. Alat yang digunakan

Alat : Laptop

Bahan : Figma, canva, colorhunt

B. Pembahasan aplikasi

Proses perancangan aplikasi "Noi" menggunakan Figma sebagai alat utama untuk merancang antarmuka pengguna (UI). Figma dipilih karena kemampuannya dalam menghasilkan desain berkualitas tinggi serta fleksibilitasnya dalam kolaborasi. Proses desain dimulai dari pembuatan konsep dan wireframe, dilanjutkan dengan perancangan visual yang detail.

Aplikasi ini dirancang khusus untuk membantu mahasiswa dalam mengelola jadwal dan planning mereka secara lebih efektif. Dengan fitur yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan berbagai agenda, tugas, atau rencana ke dalam aplikasi, aplikasi ini akan memberikan notifikasi pengingat secara berkala. Hal ini bertujuan agar mahasiswa tidak melewatkan tenggat waktu penting, baik itu untuk tugas, ujian, maupun kegiatan akademik lainnya. Dengan adanya notifikasi yang teratur, mahasiswa dapat lebih mudah menyusun jadwal secara terstruktur, mengurangi risiko lupa, dan meningkatkan produktivitas dalam menyelesaikan pelajaran maupun perencanaan pribadi mereka.

BAB III

ISI

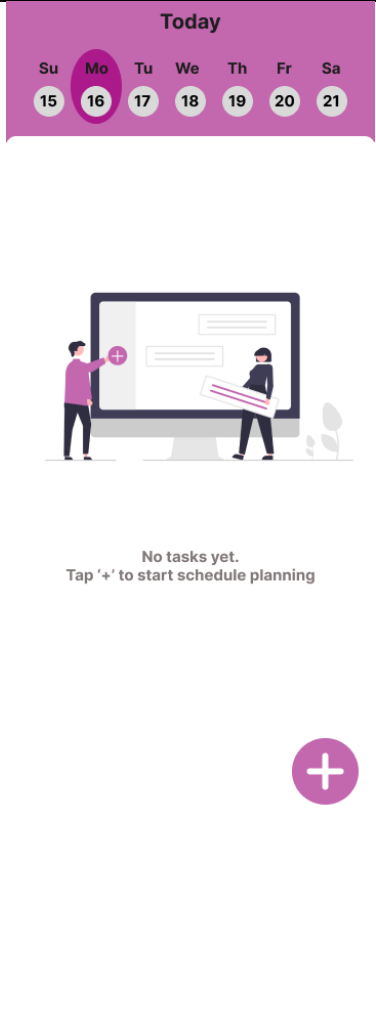
Praktikum Mobile Programming 1


Nama : Irena Paskah Margareth Simanjuntak
NPM : 2213025033
Kelas : PTI 22A
Kegiatan : Membuat desain rancang project mobile programming
Alat : Figma (untuk desain antarmuka), canva (pembuatan logo), dan

Undraw (untuk gambar)

Deskripsi APP :

Aplikasi untuk pengingat planning atau jadwal yang ditambahkan siswa kedalam aplikasi, aplikasi ini akan memberikan notifikasi pengingat bagi mahasiswa, sehingga dapat membantu siswa dalam menyelesaikan pelajaran maupun planning yang terstruktur.

Hari, Tanggal	Jenis Kegiatan	Deskripsi Desain	Gambar
1. Sabtu, 31 Agustus 2024	Membuat desain halaman depan aplikasi	<ol style="list-style-type: none">Pemilihan warna tema aplikasi<ul style="list-style-type: none">Untuk memilih warna desain aplikasi, saya menggunakan web colorhunt.comSaya memilih tema warna pink. Saya memilih pink karena cocok untuk aplikasi sehingga terkesan imut dan pink merupakan warna favorit sayaToday<ul style="list-style-type: none">Font: InterBoldFont size: 20Kode warna: 1E1E1ESu, Mo, Tu, We, Th, Fr, Sa<ul style="list-style-type: none">Font: InterSemi boldFont size: 15Kode warna: 1E1E1ETanggal<ul style="list-style-type: none">Font: InterBoldFont size: 15Kode warna: 1E1E1E	

		<p>5. No task yet. Tap '+' to start schedule planning</p> <ul style="list-style-type: none"> - Font: Inter - Bold - Font size: 15 - Kode warna: 817878 <p>6. Tanda '+'</p> <ul style="list-style-type: none"> - Circle Kode warna: C367AF W: 65 H: 65 - + Kode warna: FFFFFFFF <p>7. Ketika klik "+" maka akan di arahkan ke penambahan list planning yang akan diisi oleh pengguna.</p>	
2. Sabtu, 31 Agustus 2024	Membuat logo aplikasi	<p>1. Untuk logo saya menggunakan canva untuk desain nya,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kode warna #E2AAD6 #AB198C #000624 <p>2. Nama aplikasi saya beri nama "Noi" karena simple, dan merupakan nama anjing peliharaan saya</p>	

<p>3. Minggu, 1 September 2024</p>	<p>Membuat desain antarmuka setelah login</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada bagian ini, para pengguna bisa menambahkan list planning nya kedalam aplikasi, dengan mengetuk “New Task” maka pengguna bisa mengedit judul planning nya 2. Ketika pengguna melakukan tap ke arah “Today” maka pengguna bisa menambahkan tanggal deadline nya. 3. Kolom “No reminder” merupakan bagian jam atau waktu yang ditentukan untuk menampilkan notifikasi pengingat (bisa di atur sesuai dengan keinginan) 	
<p>Minggu, 2 September 2024</p>	<p>Membuat desain absensi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ini merupakan tampilan saat planning sudah ditambahkan, ketika kegiatan plan sudah selesai, maka pengguna bisa melakukan ‘check’ dengan mengetuk kotak berwarna putih. 	

BAB IV
HASIL

A. Hasil desain sementara

