

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 “i learn”. 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

Aplikasi "i learn" dikembangkan untuk mempermudah siswa dan orang tua/wali dalam mengakses informasi akademik secara digital. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat melihat berbagai informasi penting seperti pengumuman sekolah, presensi, nilai siswa, dan jadwal kegiatan yang akan datang. Tujuan utama dari aplikasi ini adalah untuk meningkatkan komunikasi dan transparansi antara sekolah, siswa, dan orang tua, sehingga semua pihak dapat lebih terlibat dalam proses pendidikan.

Proses perancangan aplikasi "i learn" 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. Desain aplikasi ini menggunakan kombinasi warna biru dan kuning yang dipilih untuk memberikan kesan serius namun tetap menarik bagi pengguna. Selain itu, elemen-elemen desain, seperti ikon dan tipografi, dipilih untuk memastikan pengalaman pengguna yang intuitif dan mudah.

Aplikasi ini memiliki fitur login yang memungkinkan siswa dan orang tua/wali menggunakan ID siswa dan password yang unik untuk setiap pengguna. Fitur-fitur lain seperti kolom pengumuman, event yang akan datang, presensi, dan modul materi pelajaran didesain untuk memberikan kemudahan akses informasi dan manajemen kegiatan akademik. Melalui pengembangan aplikasi ini, diharapkan interaksi antara pihak sekolah dan pengguna dapat berjalan lebih efektif dan efisien, serta mendukung proses belajar mengajar yang lebih baik.

BAB III

ISI

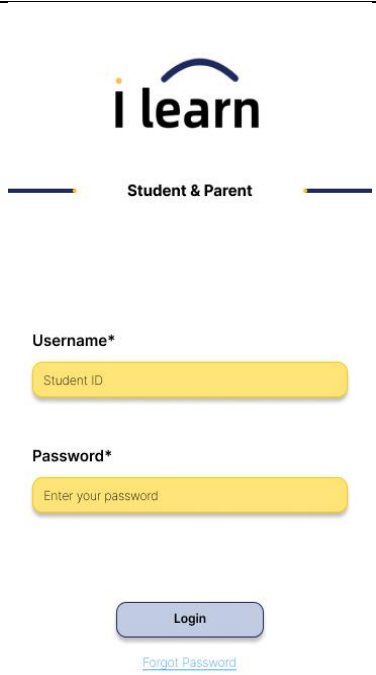
Praktikum Mobile Programming 1






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

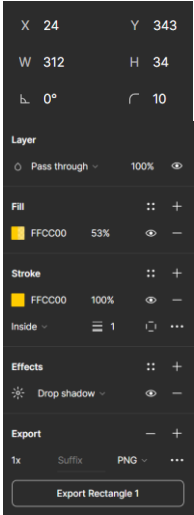
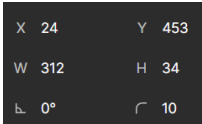
Aplikasi untuk siswa dan orang tua/wali siswa, di aplikasi ini akan bisa melihat nilai, pengumuman, presensi, dan jadwal selanjutnya. Siswa melakukan login menggunakan student ID dan password, untuk orang tua juga sama tapi orang tua akan dibedakan passwordnya menggunakan 1 key berbeda, misalnya,

Siswa : 22130250

Orang tua/wali: P2213025033

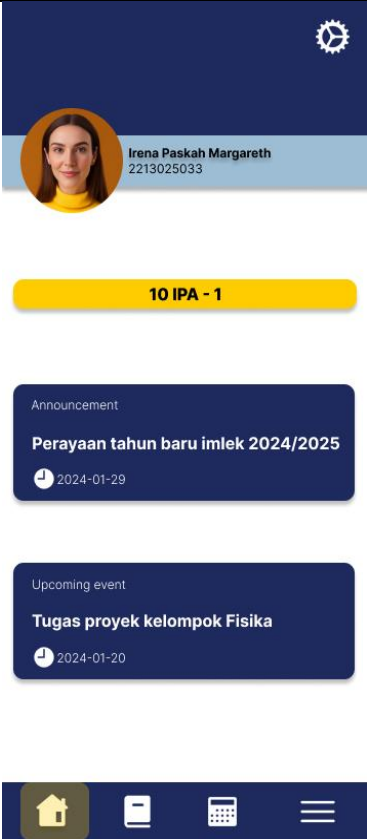
Hari, Tanggal	Jenis Kegiatan	Deskripsi Desain	Gambar
1. Sabtu, 31 Agustus 2024	Membuat desain Login aplikasi	<ol style="list-style-type: none">Aplikasi yang akan dibuat ini adalah aplikasi yang dapat membantu siswa dan orang tua/ wali untuk melakukan tracking dalam dunia sekolah nya, di aplikasi ini nanti akan ada fitur pengumuman, informasi absen, nilai siswaLogo<ul style="list-style-type: none">Desain logo di buat dengan aplikasi Canva. Canva adalah sebuah aplikasi yang memiliki tujuan untuk membuat berbagai macam desain seperti poster, logo, pamphlet, dan lainnya, disini saya gunakan untuk mendesain logo aplikasi. Setelah logo di desain, saya download sebagai JPGDesain logo yang udah di download tadi saya remove background nya	

		<p>menggunakan web insmind.com</p> <p>- Kode warna:</p> <div>  #FFBD59 </div> <div>  #1E2A5E </div> <div>  #000000 </div> <p>3. Inspirasi nama logo/aplikasi</p> <p>- Menggunakan nama aplikasi sebagai 'i learn' karena terinspirasi dari nama saya yang inisialnya I (irena), lalu learn adalah sebagai penjas bahwa app tersebut untuk Pendidikan</p> <p>4. Pemilihan warna tema aplikasi</p> <p>- Untuk memilih warna desain aplikasi, saya menggunakan web colorhunt.com</p> <p>- Saya memilih tema warna kuning dan biru. Saya memilih biru karena cocok untuk aplikasi sehingga terkesan serius, dan untuk kuning karena kuning cocok dengan warna biru (terinspirasi dari aplikasi livin by mandiri juga)</p> <p>5. Linear-determinate</p> <p>- Kode warna:</p> <div>  1E2A5E 100% </div> <div>  FFCC00 100% </div> <p>6. Student & parent</p> <p>- Font: Inter</p> <p>- Bold</p> <p>- Font size: 15</p> <p>- Kode warna: 000000</p> <p>7. Username*</p> <p>- Font: Inter</p> <p>- Semi bold</p> <p>- Font size: 15</p> <p>- Kode warna: 000000</p> <p>8. Student ID</p>	
--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> - Font: Inter - Extra light - Font size: 12 - Kode warna: 000000 <p>9. Password*</p> <ul style="list-style-type: none"> - Font: Inter - Semi bold - Font size: 15 - Kode warna: 000000 <p>10. Enter your password</p> <ul style="list-style-type: none"> - Font: Inter - Extra light - Font size: 12 - Kode warna: 000000 <p>11. Login</p> <ul style="list-style-type: none"> - Font: Inter - Semi bold - Font size: 12 - Kode warna: 000000 <p>12. Forgot Password</p> <ul style="list-style-type: none"> - Font: Inter - Extra light - Font size: 12 - Kode warna: 36A2F0 <p>13. Ketika klik “forgot password” maka akan di kirim email untuk mengganti password</p> <p>14. ‘Student ID’ column</p>  <p>15. ‘Enter your password’ column</p> 	
--	--	--	--

		<div><div><div>Layer</div><div><div>Pass through</div><div>100%</div><div></div></div></div><div><div>Fill</div><div><div></div><div>FFCC00</div><div>53%</div><div></div><div>—</div></div></div><div><div>Stroke</div><div><div></div><div>FFCC00</div><div>100%</div><div></div><div>—</div></div></div><div><div>Inside</div><div><div>≡</div><div>1</div><div></div><div>...</div></div></div><div><div>Effects</div><div><div></div><div>Drop shadow</div><div></div><div>—</div></div></div><div><div>Export</div><div><div>1x</div><div>Suffix</div><div>PNG</div><div>...</div></div></div><div>Export Rectangle 2</div></div>		
		<div><div><div>X 107Y 572</div><div>W 146H 34</div><div><div>0°</div><div>10</div></div></div><div><div>Layer</div><div><div>Pass through</div><div>100%</div><div></div></div></div><div><div>Fill</div><div><div></div><div>7C93C3</div><div>47%</div><div></div><div>—</div></div></div><div><div>Stroke</div><div><div></div><div>1E2A5E</div><div>100%</div><div></div><div>—</div></div></div><div><div>Inside</div><div><div>≡</div><div>1</div><div></div><div>...</div></div></div><div><div>Effects</div><div><div></div><div>Drop shadow</div><div></div><div>—</div></div></div><div><div>Export</div><div><div>1x</div><div>Suffix</div><div>PNG</div><div>...</div></div></div><div>Export Rectangle 3</div></div> <div>Preview</div>		

16. ‘Login’ column

<p>Minggu, 1 September 2024</p>	<p>Membuat desain antarmuka setelah login</p>	<ol style="list-style-type: none"> Icon yang menggunakan plugins <ul style="list-style-type: none"> Plugin dalam figma adalah perkakas tambahan untuk memperluas kemampuan figma. Jika figma adalah mobil, maka plugin adalah seperti aksesoris yang membuat makin canggih Icon setting (plugins: Icons8-icons, illustrations, photos) Avatar/photo profile (plugins: TinyFaces) Icon clock, home, book, calendar, 3 strip (plugins: Icons8-icons, illustrations, photos) Kolom announcement (pengumuman) disitu akan diisi dengan pengingat umum untuk acara sekolah dan lebih eksternal lagi Foto profilnya menggunakan plugins TinyFaces dan di generate oleh ai. Saya megggunakan plugins tersebut karena lebih praktis daripada harus cari foto saya sendiri Kolom upcoming event (event yang akan dating) akan diisi dengan pengingat yang lebih internal (kegiatan di dalam kelas) seperti ujian semester, dan tugas Icon home menampilkan profil pengguna, pengumuman, dan event yang akan dating. Bagian home merupakan menu umum Icon book akan berisi modul materi Icon calendar akan berisi presensi 	
---------------------------------	---	--	--

		8. Icon 3 strip akan menampilkan info lebih dari aplikasi nya																			
Minggu, 2 September 2024	Membuat desain absensi	1. Font Semua font menggunakan Inter dan bold, untuk ukuran tulisan menggunakan ukuran 15, tetapi untuk tulisan absence menggunakan ukuran 16. Pada halaman ini akan menampilkan total pertemuan tiap mata pelajaran yang ada dan menampilkan berapa kali siswa tersebut hadir di dalam pertemuan mata pelajarannya.	<div><div>Absence</div><table><thead><tr><th>Course</th><th>Total Session</th><th>Session Done</th></tr></thead><tbody><tr><td>Matematika wajib</td><td>50</td><td>48</td></tr><tr><td>Fisika</td><td>50</td><td>50</td></tr><tr><td>Kimia</td><td>50</td><td>50</td></tr><tr><td>Biologi</td><td>50</td><td>49</td></tr><tr><td>Bahasa Inggris</td><td>50</td><td>47</td></tr></tbody></table><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div>	Course	Total Session	Session Done	Matematika wajib	50	48	Fisika	50	50	Kimia	50	50	Biologi	50	49	Bahasa Inggris	50	47
Course	Total Session	Session Done																			
Matematika wajib	50	48																			
Fisika	50	50																			
Kimia	50	50																			
Biologi	50	49																			
Bahasa Inggris	50	47																			

BAB IV HASIL

A. Hasil desain sementara (bagian login, halaman utama, absensi), belum 100%

