

**LAPORAN PRAKTEK UTS**  
**“MOBILE PROGRAM LANJUTAN”**



**NAMA: JIMMY MAHENDRA**

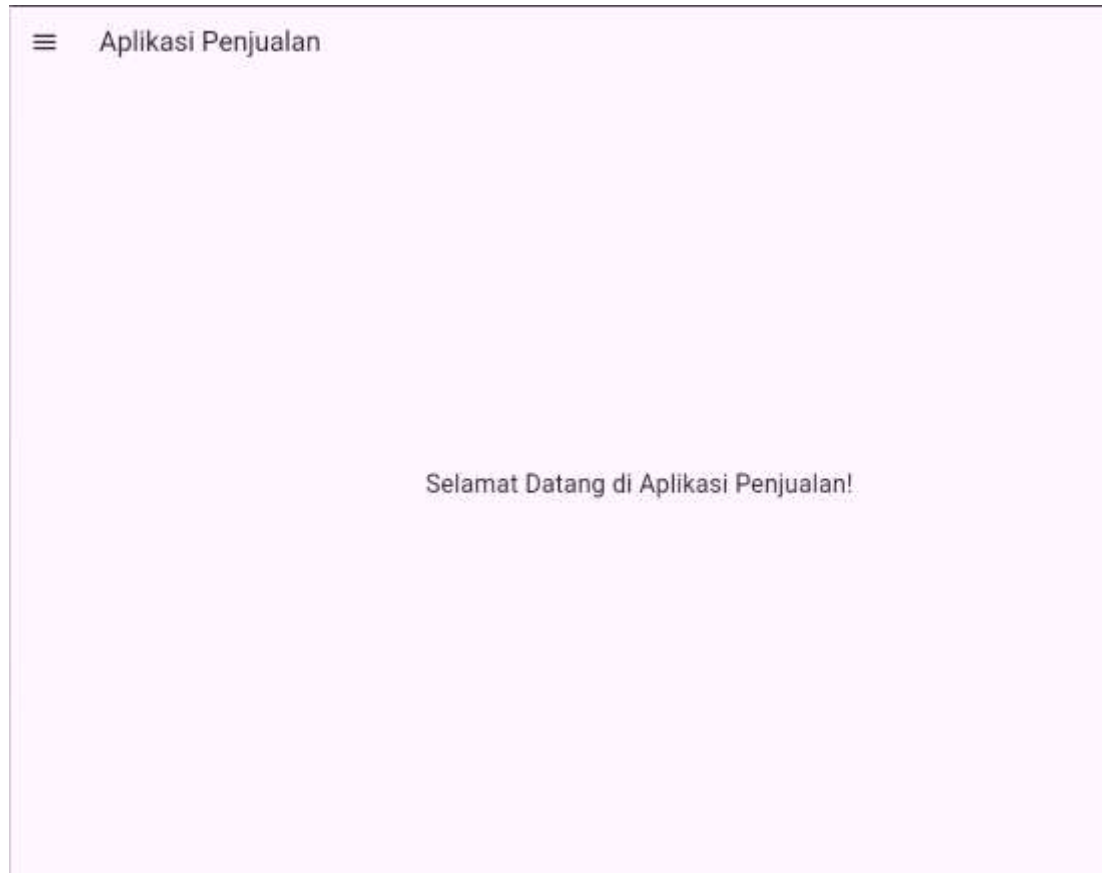
**NIM :22346009**

**Dosen Pengampu: Ade Kurniawan, S.Pd., M.Pd.T.**

**PRODI INFORMATIKA**  
**DEPARTEMEN ELEKTRONIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**  
**2024\2025**

Baiklah saya di sini akan membuat laporan dari pengerjaan uts yang di berikan oleh bapak,jadi tugas nya adalah membuat aplikasi dengan menggabungkan jobsheet yang telah di pelajari yaitu 1 sampai 5.di sini saya akan menampilkan screen shoot dan menjelaskan bagian aplikasi nya.dan aplikasi nya berjudul Jualan.

### **1. Tampilan 1**



tampilan awal dari sebuah aplikasi penjualan yang dibuat dengan tampilan sederhana. Di bagian atas ada menu navigasi (ikon tiga garis) dan tulisan "Aplikasi Penjualan". Di tengah layar, ada teks sambutan: "Selamat Datang di Aplikasi Penjualan!".

Tampilan ini biasanya muncul setelah aplikasi dibuka, sebagai halaman utama sebelum pengguna memilih fitur lain lewat menu di samping kiri.

## Tampilan 2



tampilan dari halaman lain di aplikasi penjualan. Di bagian tengah layar ada tulisan "Contoh Widget:" lalu di bawahnya ada ikon keranjang belanja dengan teks "Belanja Sekarang!".

Ini seperti contoh tampilan tombol atau fitur yang bisa dipakai pengguna untuk mulai berbelanja. Desainnya simpel dan mudah dimengerti. Biasanya halaman ini digunakan untuk menampilkan contoh penggunaan ikon atau komponen (widget) dalam aplikasi.

### Tampilan 3

halaman di aplikasi penjualan yang berfungsi sebagai fitur penghitung produk. Di tengah layar ada tulisan "Jumlah Produk Ditambahkan:" dengan angka 0 di bawahnya.

Lalu ada dua tombol:

Tombol "+" untuk menambah jumlah produk

Tombol "-" untuk mengurangi jumlahnya

Halaman ini berguna kalau pengguna mau menambahkan produk ke keranjang dan melihat jumlahnya secara langsung. Desainnya simpel dan langsung ke fungsi utama.



### Tampilan 4

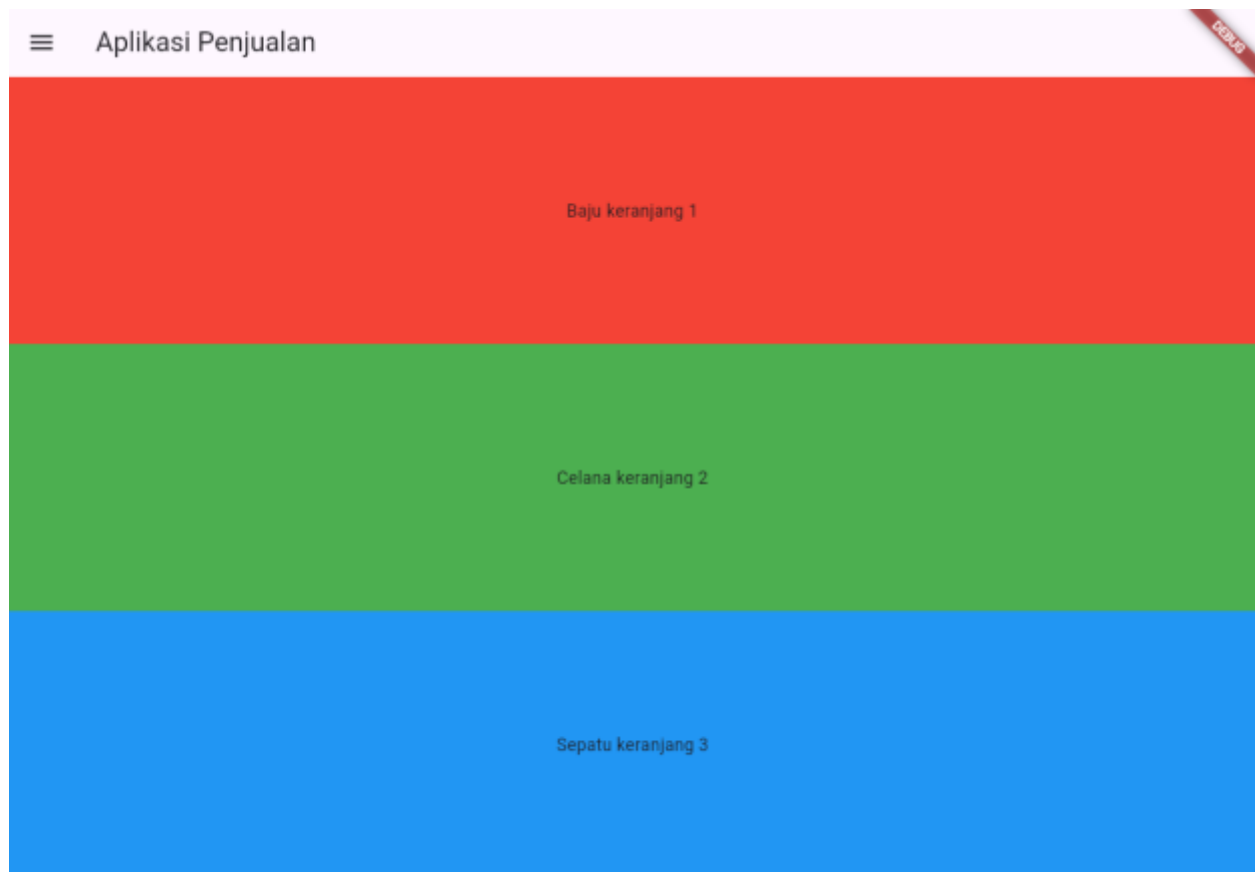
halaman di aplikasi penjualan yang menunjukkan daftar isi keranjang belanja. Ada tiga kotak besar berwarna berbeda:

Merah: Baju keranjang 1

Hijau: Celana keranjang 2

Biru: Sepatu keranjang 3

Setiap kotak mewakili satu item yang ditambahkan ke keranjang belanja. Tampilan ini bisa membantu pengguna melihat barang-barang yang sudah dipilih dengan jelas dan warna-warni agar tidak membosankan.



## Tampilan 5

### Aplikasi

Judul Aplikasi: Aplikasi Penjualan

Seksi Utama: Menampilkan berbagai jenis tombol yang bisa digunakan dalam aplikasi.

Jenis-Jenis Tombol:

\*Elevated Button: Tombol yang tampak lebih menonjol dari latar belakang, biasanya untuk aksi yang penting.

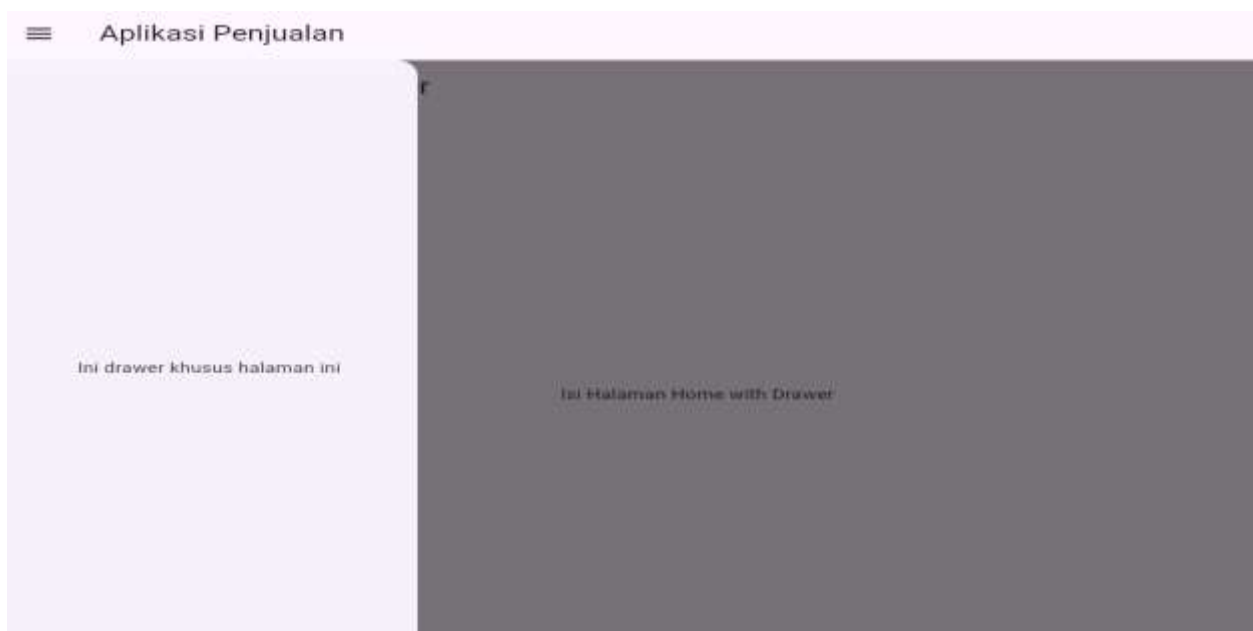
\*Text Button: Tombol biasa yang berfungsi memberikan pilihan tanpa efek mengelevasi.

\*Outlined Button: Tombol dengan garis tepi yang menandakan interaksi.

\*Tombol Kembali: Untuk kembali ke halaman sebelumnya, serta memiliki ikon hati.

Gambarnya memberi contoh tombol-tombol ini dalam satu layar, membuat pengguna lebih mudah memahami fungsinya.

## Tampilan 6



### 1. Menu Navigasi:

Ada opsi "Halaman dengan Drawer" yang menunjukkan ada fitur menu tersembunyi (drawer) untuk navigasi di dalam aplikasi.

### 2. Konten Halaman:

Terdapat tulisan "Ini Halaman Home with Drawer," yang menggambarkan bahwa ini adalah halaman utama yang menampilkan isi dengan menggunakan fitur drawer untuk navigasi lebih lanjut.

Gambar tersebut bisa jadi adalah tampilan awal dari aplikasi penjualan yang memudahkan pengguna dalam menjelajah menu dengan cara yang terorganisir.

**Baik mungkin itu adalah hasil laporan uts Jimmy Mahendra ,saya ucapkan banyak terima kasih.**