

## **Laporan Pertemuan 4 - Praktikum IMK**

Belajar mengenai sketsa antarmuka. Kali ini menggunakan aplikasi yang berbeda lagi dari sebelumnya, aplikasi saat ini yaitu Pencil. Suatu aplikasi GUI Designer yang mudah digunakan.

Kita belajar mengenai penggunaan aplikasi Pencil. Menenal fungsi-fungsi yang tersedia, shapesnya, fontsnya, properties dan sebagainya. Belajar membuat suatu GUI (tampilan) yang masih berupa sketsa saja. Terbilang sama seperti Praktikum sebelumnya, namun lebih banyak menu yang dibuat.

Apa itu GUI?

Graphic User Interface (GUI) atau antarmuka pengguna grafis.

GUI adalah suatu sistem yang membuat para pengguna atau user memapu berinteraksi dengan suatu perangkat komputer yang digunakan oleh si user tersebut. GUI sendiri dapat dikendalikan menggunakan beberapa macam alat input, seperti mouse, keyboard, touchscreen, dan lain sebagainya.

Sistem Operasi GUI secara umum akan ada jendela, menu, tombol, ikon, dan lainnya yang didesain supaya penggunaanya lebih mudah dalam berinteraksi dengan sistem operasi atau aplikasi. Nah, disini kita mulai belajar membuat sketsa dasarnya dahulu di Pencil.