**Tugas Akhir**

**Praktikum Mobile Device Programming**

**2018**

**Ketentuan Tugas Akhir :**

1. Pengerjaraan tugas akhir dimulai dari tanggal **6 November 2018 – 16 November 2018**
2. Aplikasi tugas akhir yang telah selesai akan ditunjukkan langsung kepada Pak Kodrat (tanggal menyusul)
3. Tugas akhir diasistensikan kepada asisten pembimbing, minimal sebanyak 2x
   1. Asistensi awal untuk menerangkan ide dan gambaran aplikasi, dilaksanakan sebelum praktikan mulai membuat aplikasi, waktunya tergantung asisten pembimbing masing – masing. Asisten akan mempertimbangkan apakah ide aplikasi sudah sesuai kriteria atau belum
   2. Asistensi akhir untuk menunjukkan aplikasi jadi yang sudah di-*deploy* dalam perangkat mobil masing – masing. Asisten akan mengecek pengujian fungsi, sudah berjalan seluruhnya atau belum. Waktunya tergantung dari asisten pembimbing masing – masing.
4. Wajib membawa **Lembar Asistensi Tugas Akhir** saat asistensi dengan asisten pembimbing
5. Pada saat asistensi lanjutan ke asisten, asisten hanya **membantu** troubleshooting. Tidak **menyarankan** ide atau **menyelesaikan** error
6. Bagi praktikan yang memiliki perangkat dengan OS iOS, dianjurkan untuk membuat / mengembangkan aplikasi untuk OS tersebut
7. Bagi praktikan yang ingin membuat / mengembangkan aplikasi iOS namun tidak memiliki perangkat dengan OS tersebut silahkan hubungi asisten pembimbing terkait (Fakhry Fauzan dan Dhesti Rosytawati R).
8. Mengisi judul aplikasi pada form TA di link berikut : [**http://bit.ly/TAMDP2018**](http://bit.ly/TAMDP2018)**,** maksimal tanggal **9 November 2018**
9. Tugas akhir ini bersifat individu

**Syarat Aplikasi :**

1. Aplikasi yang dibuat merupakan aplikasi **original** buatan masing – masing
2. Aplikasi yang dibuat harus berbeda antara satu praktikan dengan yang lainnya
3. Dilarang membuat aplikasi kalkulator / konversi dan sejenisnya atau aplikasi yang ada pada modul praktikum
4. Aplikasi terdiri dari minimal 5 activity / halaman, dengan fitur wajib :
5. Splashscreen
6. About Me, yang berisikan keterangan praktikan pembuat aplikasi (minimal: Nama, NIM, Foto)
7. Aplikasi memuat pengolahan data, boleh lokal ataupun menggunakan API (internet)
8. Buatlah tampilan (UI) yang sekreatif mungkin, termasuk *icon* pada **launcher**