

LAPORAN PRAKTIKUM I MOBILE PROGRAMMING
MEMBUAT DESAIN MOBILE PROGRAMMING

Dosen Pengampu :
Ghea Chandra Surawan, M.Pd.



KELOMPOK 1
DI SUSUN OLEH

NAMA : SHAFIRA AUREL AZZAHRA
NPM : 2213025005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG

2024

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ii
I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Waktu Praktikum.....	1
1.2 Alat dan Bahan	1
II PEMBAHASAN APLIKASI.....	2
III HASIL PRAKTIKUM	3
3.1 Gambar Keseluruhan Desain	3
3.2 Gambar Desain dan Prototype	3
3.3 Logbook Hasil Praktikum	4
3.4 Link Figma.....	8
IV PENUTUP	9
4.1 Kesimpulan	9
DAFTAR PUSTAKA.....	10

I PENDAHULUAN

Laporan ini membahas proses dan hasil praktikum dalam pembuatan desain aplikasi menggunakan Figma, sebuah alat desain berbasis web yang terkenal karena kemudahan kolaborasinya dan fitur-fitur canggihnya. Fokus utama laporan ini adalah pada pembuatan desain aplikasi yang berfungsi sebagai wadah untuk materi Rekayasa Perangkat Lunak (RPL).

Laporan ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana Figma digunakan untuk merancang dan memvisualisasikan aplikasi serta memberikan penjelasan mendalam tentang desain yang dihasilkan, yang mencakup berbagai aspek penting dari UI/UX, termasuk tata letak antarmuka, navigasi, dan elemen visual yang mendukung fungsionalitas aplikasi.

1.1 Waktu Praktikum

Hari/Tanggal : Selasa, 27 Agustus 2024

Waktu : 07.30 WIB

1.2 Alat dan Bahan

Alat : Laptop

Bahan : Software Figma

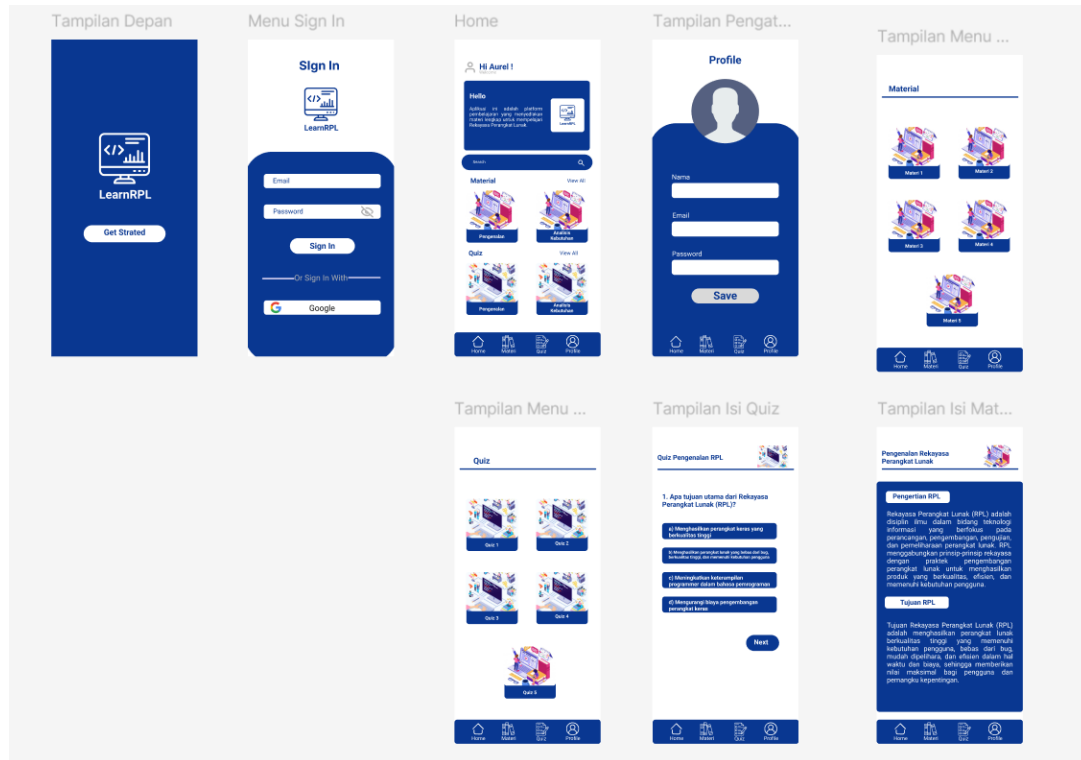
II PEMBAHASAN APLIKASI

Aplikasi ini dibuat supaya belajar Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) jadi lebih gampang dan menyenangkan. Dengan aplikasi ini, pengguna bisa mengakses materi kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas dalam proses belajar tanpa harus terikat dengan jadwal atau tempat tertentu. Setiap pelajaran di dalam aplikasi dirancang dengan hati-hati untuk memastikan bahwa konsep-konsep RPL yang penting disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami. Selain itu, ada quiz seru yang dirancang untuk membantu pengguna mengukur seberapa jauh pemahaman mereka terhadap materi, sekaligus memperkuat apa yang sudah dipelajari.

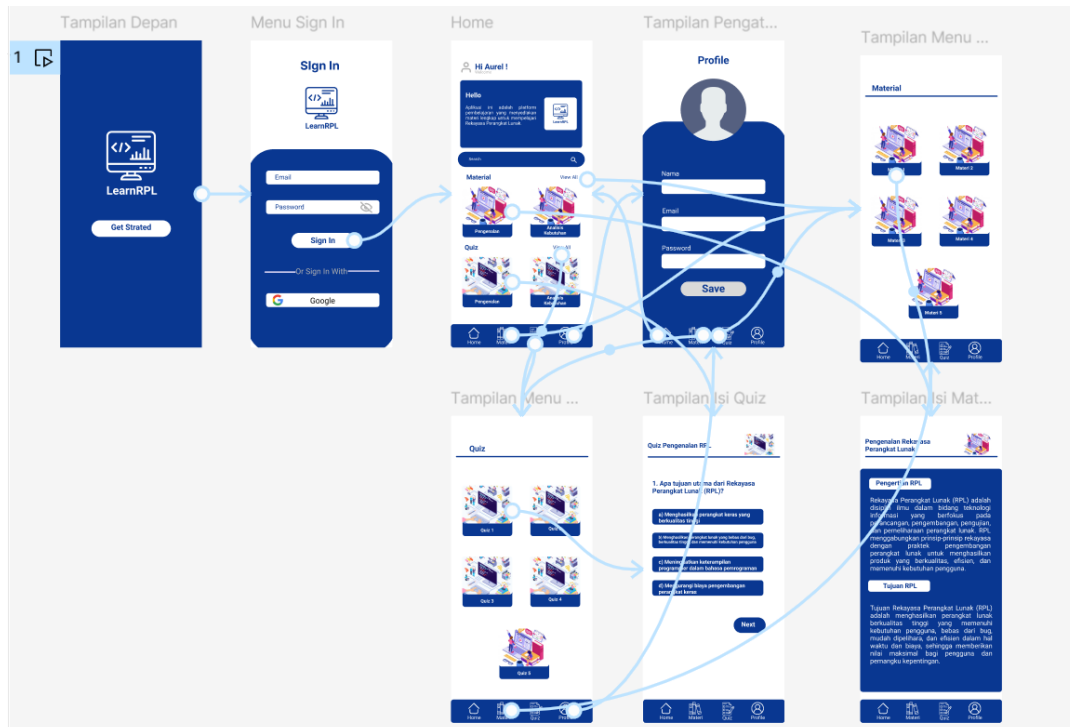
Dengan semua fitur ini, aplikasi ini bertujuan untuk menjadi alat yang efektif dan mudah digunakan bagi siapa saja yang ingin mempelajari atau memperdalam pengetahuan mereka tentang Rekayasa Perangkat Lunak. Harapannya, aplikasi ini tidak hanya membuat belajar RPL lebih mudah, tetapi juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

III HASIL PRAKTIKUM


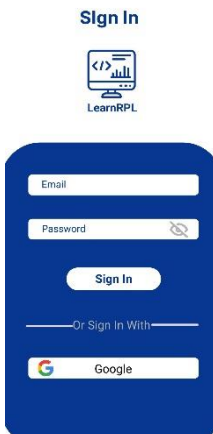

3.1 Gambar Keseluruhan Desain





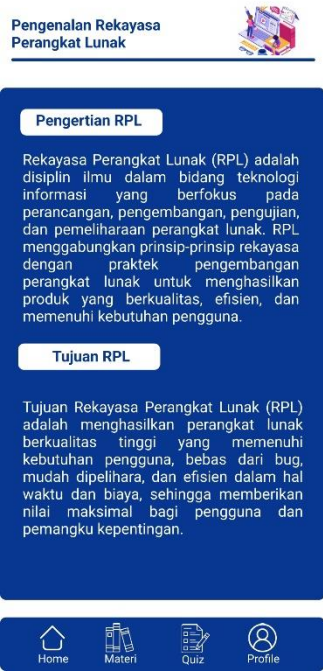
3.2 Gambar Desain dan Prototype





3.3 Logbook Hasil Praktikum

Gambar Desain	Kode Warna	Font	Penjelasan
 <p>Halaman Bagian Awal</p>	<p>Warna Background dan tulisan button : #093791</p> <p>Warna Button : #FFFFFF</p> <p>Warna Logo : #FFFFFF</p>	<p>Roboto</p>	<p>Penjelasan tampilan : Pada bagian awal, saat user masuk aplikasi pertama kali akan melihat bagian halaman tersebut, yang berisi logo aplikasi dan tombol button</p> <p>Penjelasan button : Button (Get Started) saat user mengklik button tersebut otomatis masuk kebagian halaman selanjutnya yaitu halaman sign in</p>
 <p>Halaman Sign In</p>	<p>Warna background putih : #FFFFFF</p> <p>Warna background biru: #093791</p> <p>Warna Font : #093791 #F5F5F5 #000000</p>	<p>Roboto</p>	<p>Penjelasan tampilan : Pada bagian halaman sign in user harus mendaftar terlebih dahulu agar dapat mengakses materi dan quiz yang ada pada aplikasi. User dapat sign in menggunakan manual mengetik atau juga langsung dengan akun google</p> <p>Penjelasan button : Pada halaman tersebut ada button (Sign In) Ketika user mengklik langsung diarahkan ke halaman home aplikasi</p>
 <p>Halaman Home</p>	<p>Warna background dan font : #093791 #FFFFFF</p> <p>Warna navigasi : #FFFFFF</p>	<p>Roboto</p>	<p>Penjelasan tampilan : Pada bagian halaman home, terdapat foto profil dan nama user. Pada bagian atas terdapat penjelasan mengenai aplikasi. Selanjutnya terdapat bagian search bar, untuk memudahkan user mencari materi dan quiz. Setelah itu ada bagian catalog materi dan kuis. Pada bagian bawah terdapat navigasi agar</p>

Gambar Desain	Kode Warna	Font	Penjelasan
			<p>memudahkan user untuk berpindah halaman.</p> <p>Keterangan navigasi : Icon home (halaman home) Icon book (halaman materi) Icon paper (halaman quiz) Icon profil (halaman setting profil)</p> <p>Keterangan button : Pada halaman home tersebut ada beberapa button</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Button view all langsung mengarahkan ke bagian catalog materi/quiz 2. Button catalog, saat user mengklik salah satu catalog materi maupun quiz langsung otomatis berpindah halaman yang dituju 3. Button navigasi, saat user mengklik icon navigasi langsung ke halaman navigasi tersebut
 <p>Halaman Pengaturan Profile</p>	<p>Warna background dan font : #093791 #FFFFFF</p> <p>Warna button : #F5F5F5</p>	<p>Roboto</p>	<p>Penjelasan tampilan : Pada bagian halaman pengaturan profile, user dapat merubah foto dengan format Jpg dan Png. User dapat memasukkan nama, email. Dan password</p> <p>Penjelasan button : Pada halaman tersebut terdapat button save, saat user mengklik button tersebut otomatis perubahan profil user berubah. Terdapat juga bagian navigasi</p>

Gambar Desain	Kode Warna	Font	Penjelasan
 <p>Halaman Catalog Materi</p>	<p>Warna background dan font : #FFFFFF</p> <p>Warna font : #093791 #FFFFFF</p> <p>Warna button : #093791</p> <p>Warna garis : #093791</p>	<p>Roboto</p>	<p>Penjelasan tampilan : Pada halaman catalog materi user dapat mengakses materi langsung dan ada beberapa pilihan materi. Saat user dibagian halaman home ketika user mengklik view all langsung otomatis masuk kebagian halaman catalog materi tersebut</p> <p>Penjelasan button : Pada halaman catalog materi terdapat button (Materi) yang langsung mengarahkan ke materi yang dipilih, dan juga terdapat bagian navigasi</p>
 <p>Halaman Isi Materi</p>	<p>Warna background dan font : #FFFFFF #093791</p> <p>Warna garis : #093791</p>	<p>Roboto</p>	<p>Penjelasan tampilan : Pada bagian halaman isi materi, user dapat membaca materi yang ada sesuai dengan materi yang dipilih</p> <p>Penjelasan button : Pada bagian halaman isi materi terdapat navigasi agar memudahkan user untuk berpindah halaman</p>

Gambar Desain	Kode Warna	Font	Penjelasan
 <p>Halaman Catalog Quiz</p>	<p>Warna background dan font : #FFFFFF</p> <p>Warna font : #093791 #FFFFFF</p> <p>Warna button : #093791</p> <p>Warna garis : #093791</p>	<p>Roboto</p>	<p>Penjelasan tampilan : Pada halaman catalog quiz user dapat mengakses quiz langsung dan ada beberapa pilihan quiz. Saat user dibagian halaman home ketika user mengklik view all langsung otomatis masuk kebagian halaman catalog quiz tersebut</p> <p>Penjelasan button : Pada halaman catalog quiz terdapat button (Quiz) yang langsung mengarahkan ke quiz yang dipilih, dan juga terdapat bagian navigasi</p>
 <p>Halaman Isi Quiz</p>	<p>Warna background : #FFFFFF</p> <p>Warna font : #FFFFFF #093791</p> <p>Warna garis : #093791</p> <p>Warna button : #093791</p>	<p>Roboto</p>	<p>Penjelasan tampilan : Pada bagian halaman isi quiz, user dapat mengerjakan quiz yang ada sesuai dengan materi yang dipilih yang berbentuk soal pilihan ganda a-d. Setelah itu di akhir akan ditampilkan nilai yang diperoleh user</p> <p>Penjelasan button : Pada bagian halaman isi quiz terdapat tombol untuk menjawab pertanyaan dengan memilih salah satu antara a-d dan terdapat tombol next untuk berpindah soal. Terdapat juga button navigasi agar memudahkan user untuk berpindah halaman</p>

3.4 Link Figma

<https://www.figma.com/design/iwTCz2EkBtBsrlNyg7YJ2c/Desain-Aplikasi-Mobile-Programming?node-id=0-1&t=f5GTvdQQQl2fgO1h-1>

IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Pada praktikum ini, saya berhasil mengembangkan desain antarmuka aplikasi RPL dengan fokus pada estetika, fungsionalitas, dan kenyamanan pengguna. Pemilihan warna yang konsisten dan font yang jelas menciptakan tampilan yang mudah dibaca. Setiap tombol dirancang dengan fungsi spesifik yang mempermudah penggunaan aplikasi. Praktikum ini memberikan pengalaman dalam menerapkan prinsip desain antarmuka yang efektif, menghasilkan aplikasi yang user-friendly dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

Figma. (n.d.). *Figma Community*. Retrieved from Figma: <https://www.figma.com/>