

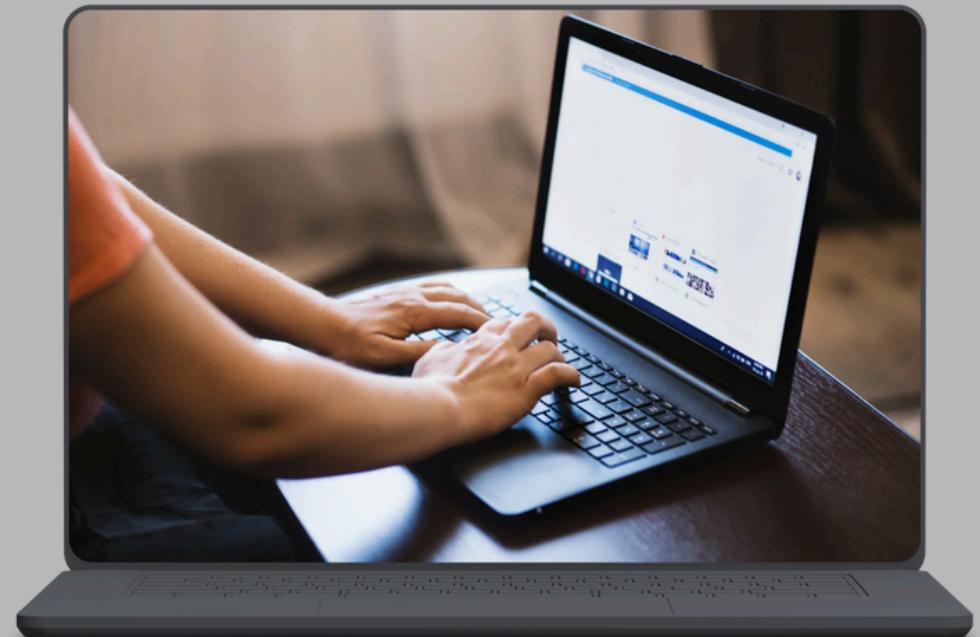
Pemograman Mobile

Sheila Antica Oktaviani

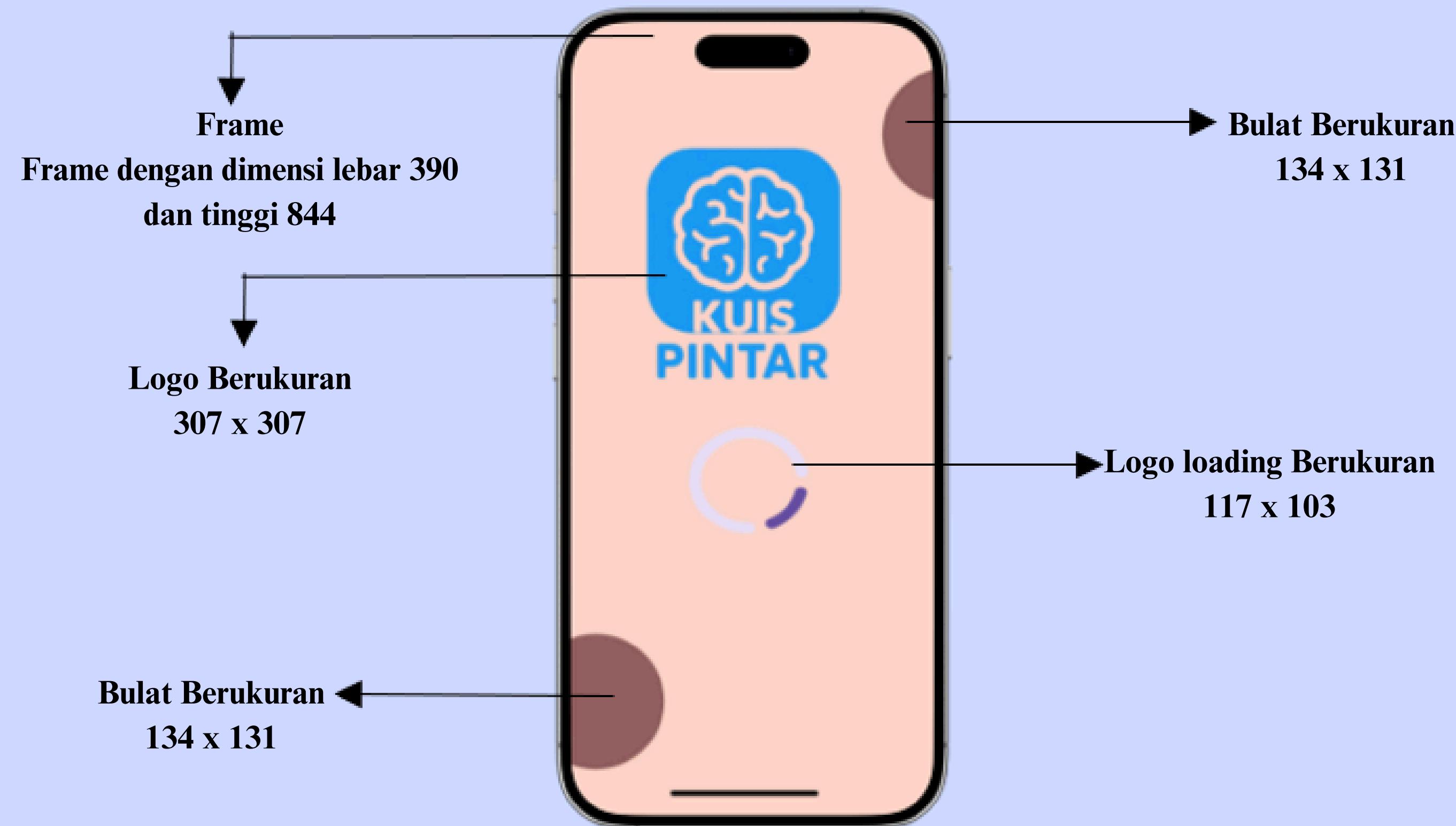
TI.24.A1

312410002

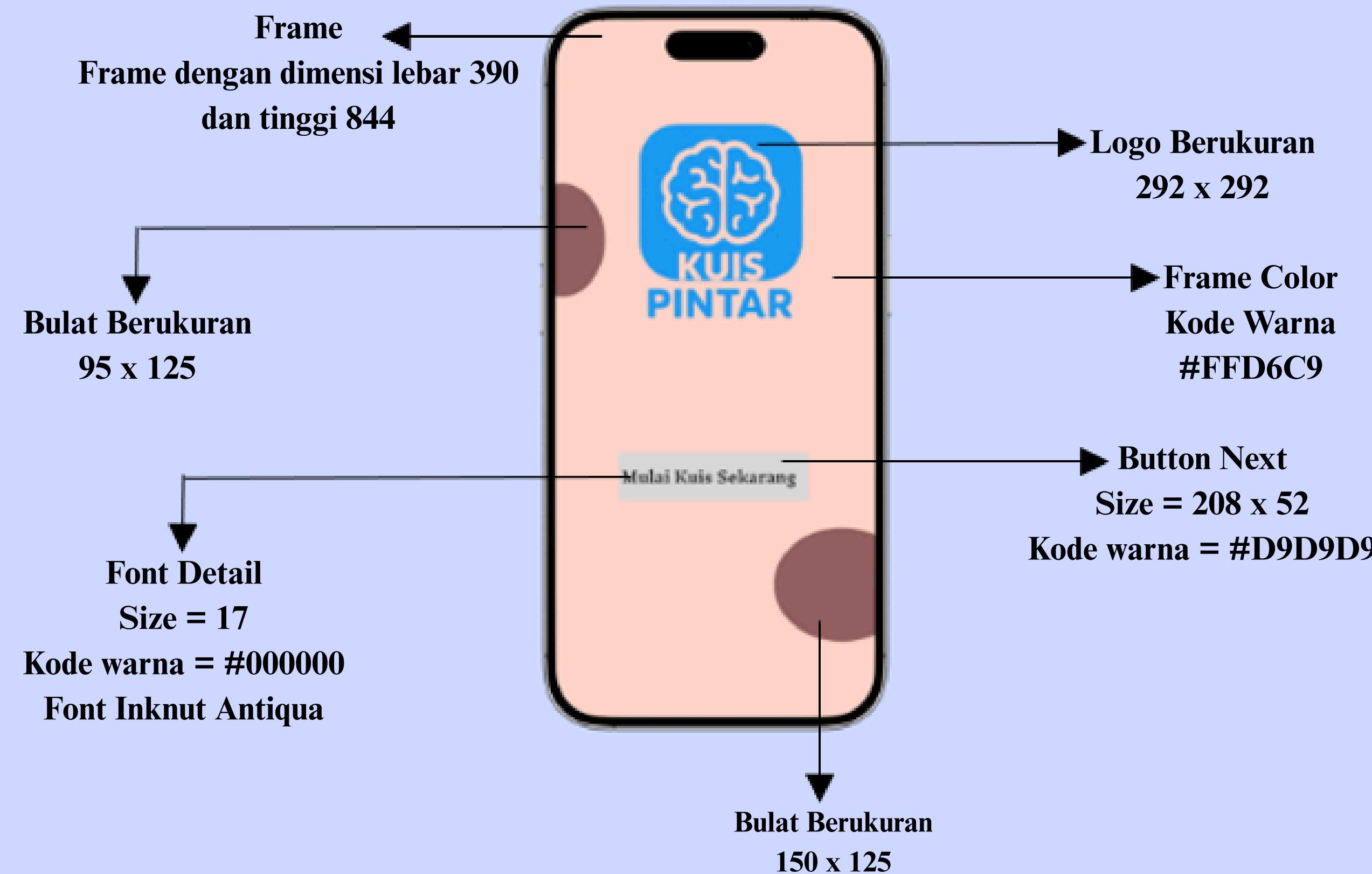
- 1. Splash Screen**
- 2. Storyboard**
- 3. MockUp**
- 4. UI (User Interface)**
- 5. UX (User Experience)**



Loading



Splash Screen



Tampilan find Lokasi



Tampilan Lokasi



Logo detail

W = 68

H = 68

Font detail

Font = Inknut Antiqua

Font size = 17

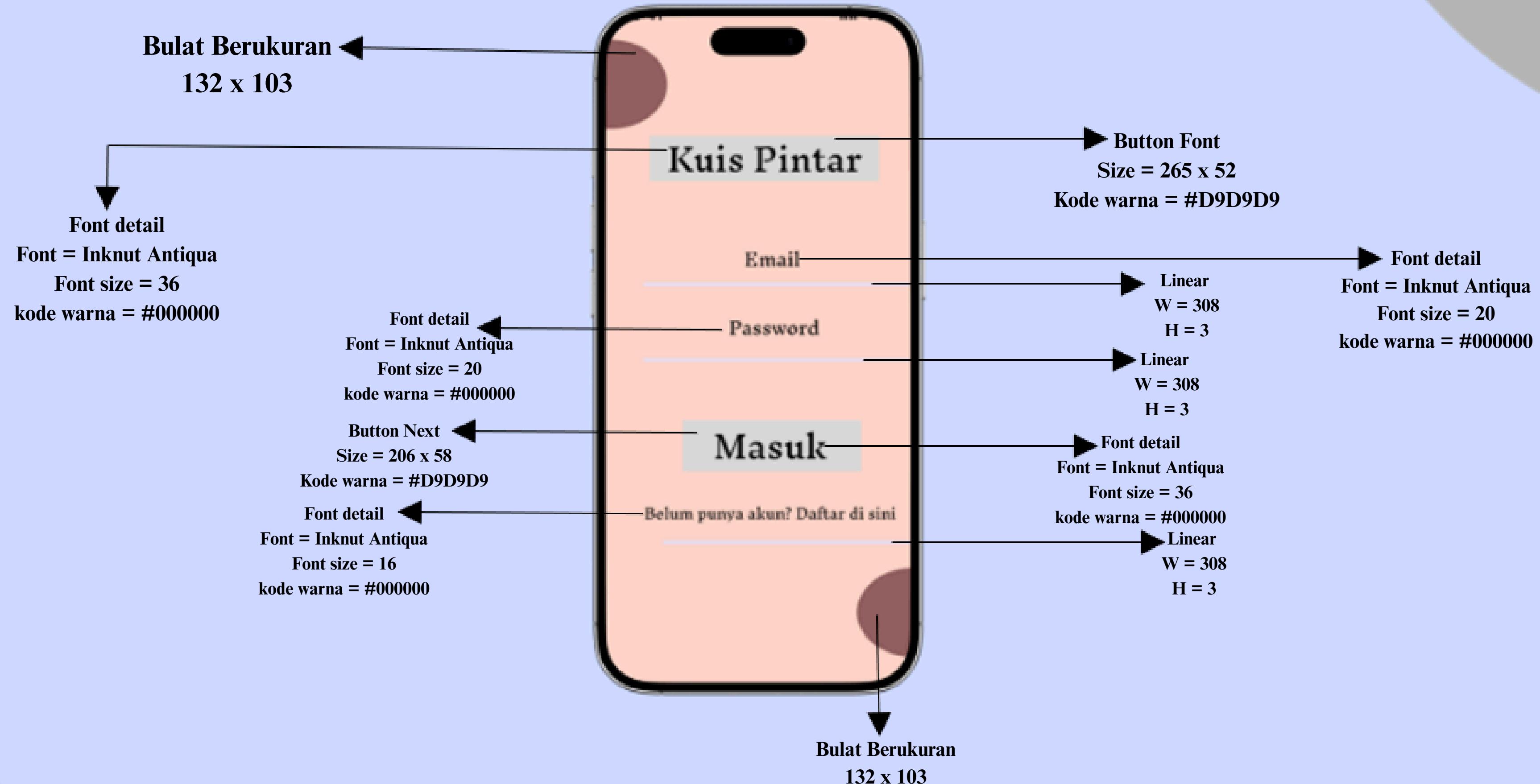
Kode warna = #000000

Format bendera

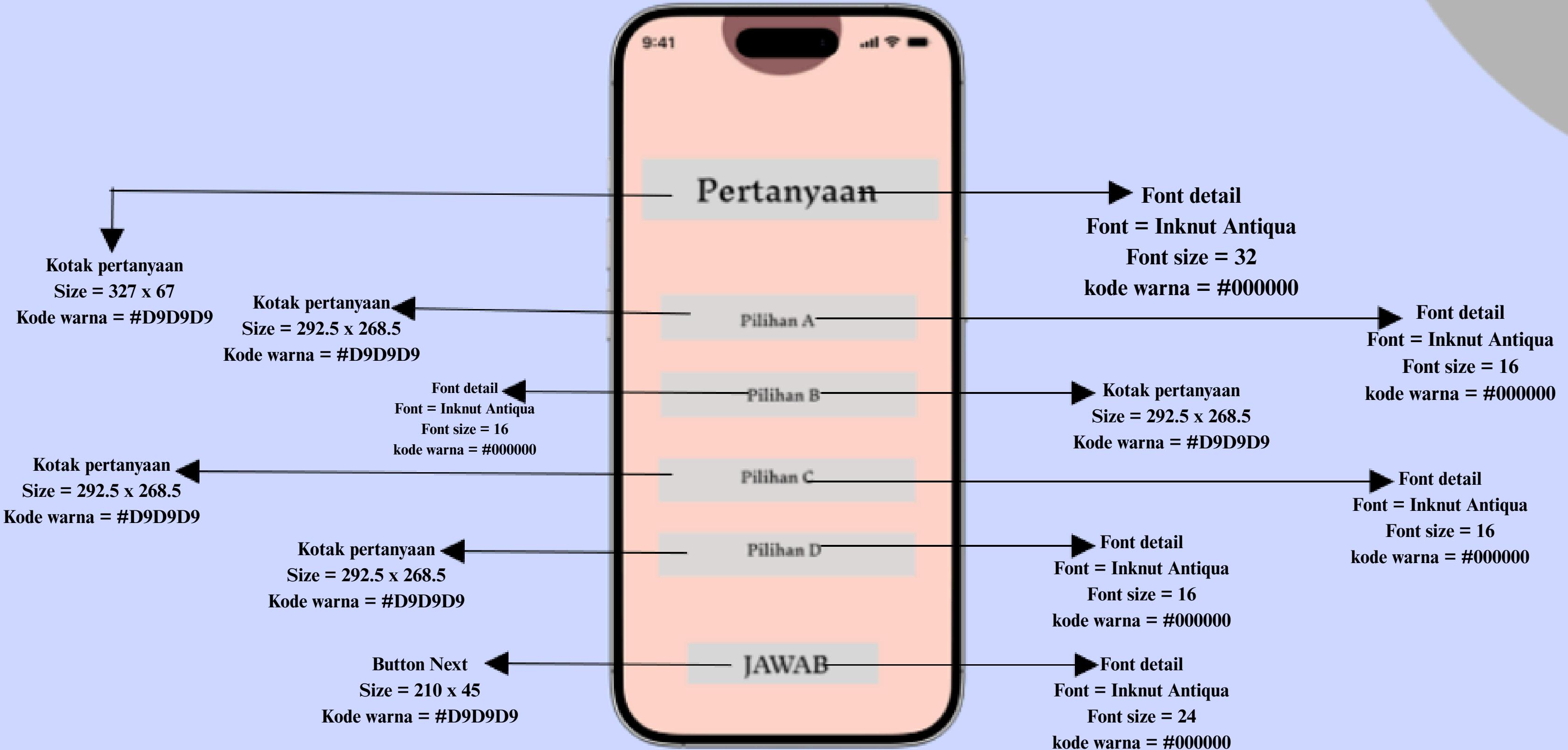
W = 195

H = 195

Tampilan Login



Tampilan Mulai kuis



Tampilan Skor akhir



Bulat Berukuran
132 x 103

Font detail
Font = Inknut Antiqua
Font size = 36
kode warna = #000000

Skor Akhir

Kotak Skor
Size = 247 x 65
Kode warna = #D9D9D9

Bulat Berukuran
132 x 103

Bulat Berukuran
158 x 139

Storyboard

1 Loading

Tujuan: Menampilkan logo aplikasi “Kuis Pintar” saat pertama kali aplikasi dijalankan.

Deskripsi Tampilan: Layar hanya menampilkan logo aplikasi di tengah layar dengan latar polos.

Fungsi: Memberi waktu bagi aplikasi untuk mempersiapkan data awal sebelum masuk ke halaman berikutnya (splash screen).

Nama Aplikasi

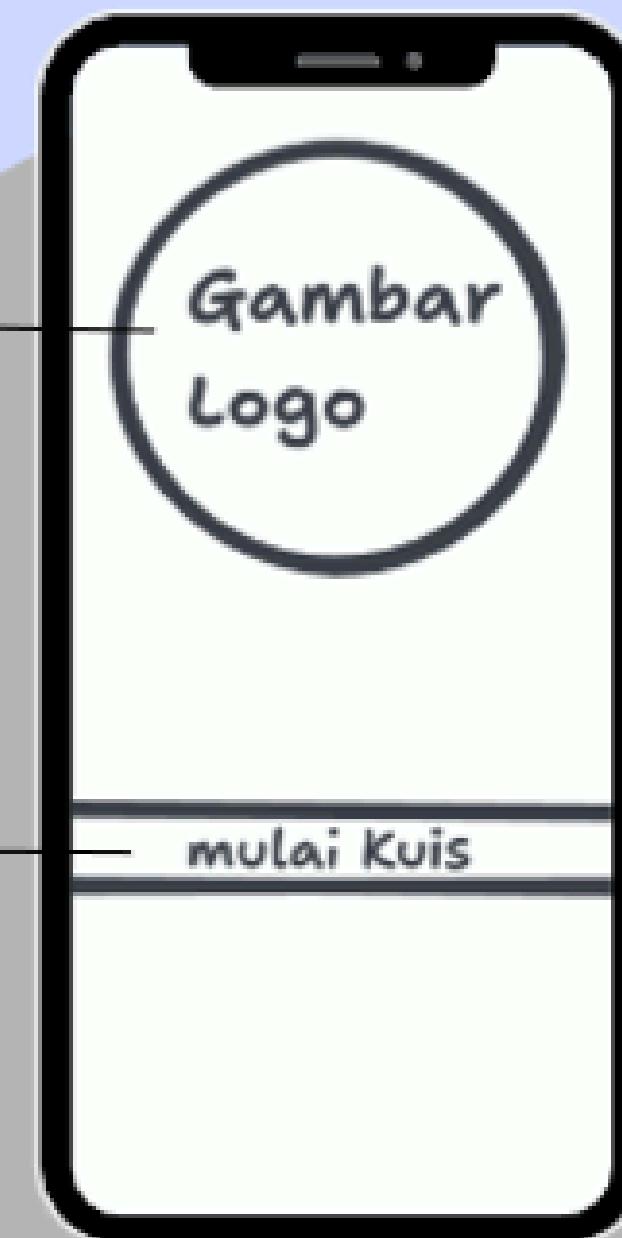
2 Loading



Pencet Mulai untuk Ke
halaman Home Screen

Logo

Logo



Splash Screen

Tujuan: Menyambut pengguna dan memberikan identitas aplikasi.

Deskripsi Tampilan: Terdapat logo “Kuis Pintar” dan teks sambutan “Selamat Datang di Kuis Pintar”, serta tombol “Mulai Sekarang” di bagian bawah.

Fungsi: Ketika tombol ditekan, pengguna diarahkan ke halaman Home Screen untuk login.

Storyboard

3

Home Screen

Tujuan: Menjadi halaman utama untuk login pengguna.

Deskripsi Tampilan:

Terdapat judul “KuisPintar”.

Dua kolom input: Email dan Password.

Tombol “Masuk” di bawah form login.

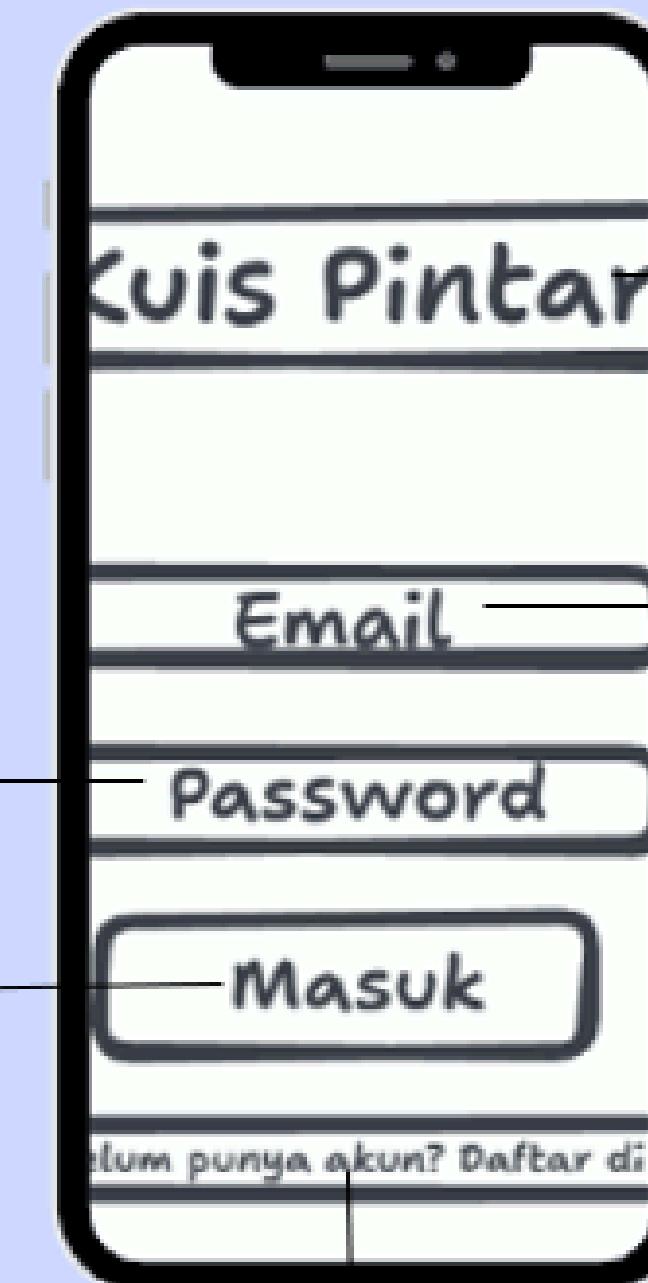
Teks kecil di bawah form sebagai petunjuk tambahan, misalnya “Belum punya akun? Daftar di sini.”

Fungsi: Setelah pengguna mengisi data login dan menekan tombol “Masuk”, mereka akan diarahkan ke halaman Mulai Kuis.

Untuk Masukkan Password

Jika Sudah Masukkan Email dan
Password, Klik “ Masuk ”

Home Screen



Jika Belum Punya akun
Silakan Klik “Daftar disini”

4

Mulai Kuis

Tujuan: Menyajikan pertanyaan kuis kepada pengguna.

Deskripsi Tampilan:

Bagian atas menampilkan teks pertanyaan, misalnya: “Apa nama ibukota negara Indonesia?”

Di bawahnya terdapat beberapa pilihan jawaban (opsi A, B, C, D) dalam bentuk radio button.

Tombol “Jawab” di bagian bawah digunakan untuk mengirim jawaban dan lanjut ke pertanyaan berikutnya atau ke hasil akhir.

Fungsi: Halaman interaktif tempat pengguna menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis.

► Nama Aplikasi

► Untuk Masukkan
Email

Pertanyaan Untuk
Memilih Jawaban

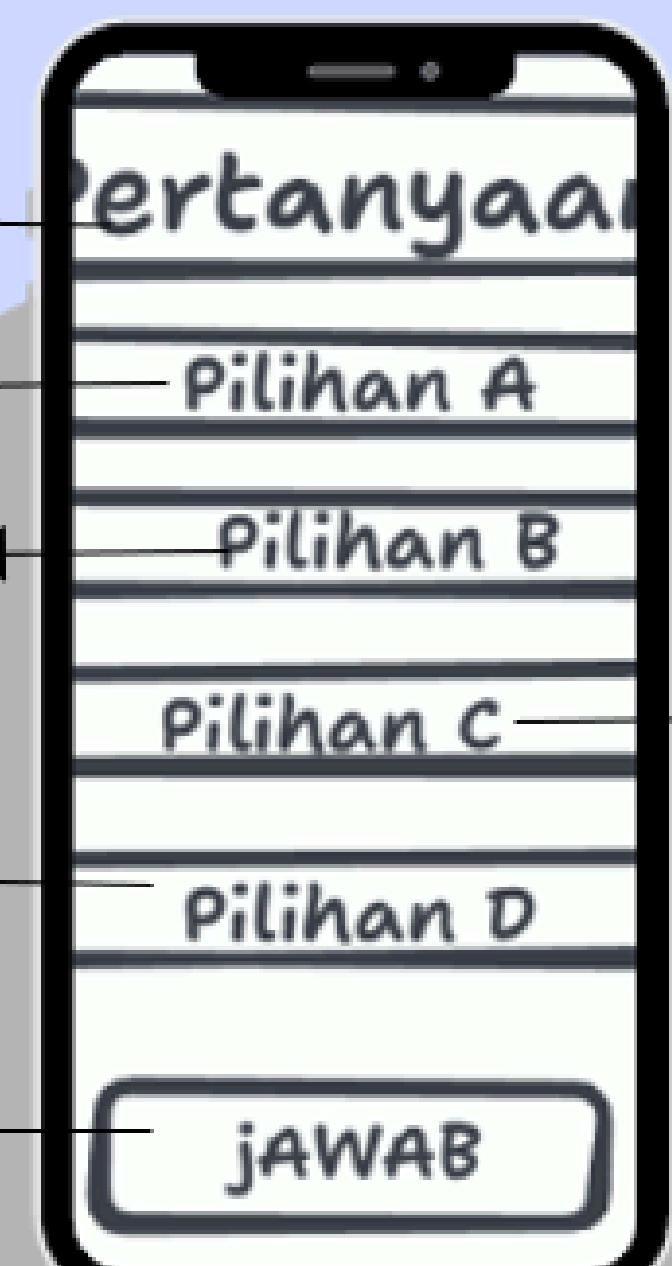
Untuk Pilihan Jawaban

Untuk Pilihan Jawaban

Untuk Pilihan Jawaban

Jika Sudah
menjawab bisa Klik
“ Jawab ”

Mulai Kuis



► Untuk
Pilihan
Jawaban

Storyboard

Skor Akhir

Skor Akhir

5

Tujuan: Menampilkan hasil akhir dari kuis yang sudah dikerjakan pengguna.

Deskripsi Tampilan:

Teks utama: “Skor Anda: 100” (nilai akan menyesuaikan hasil pengguna).

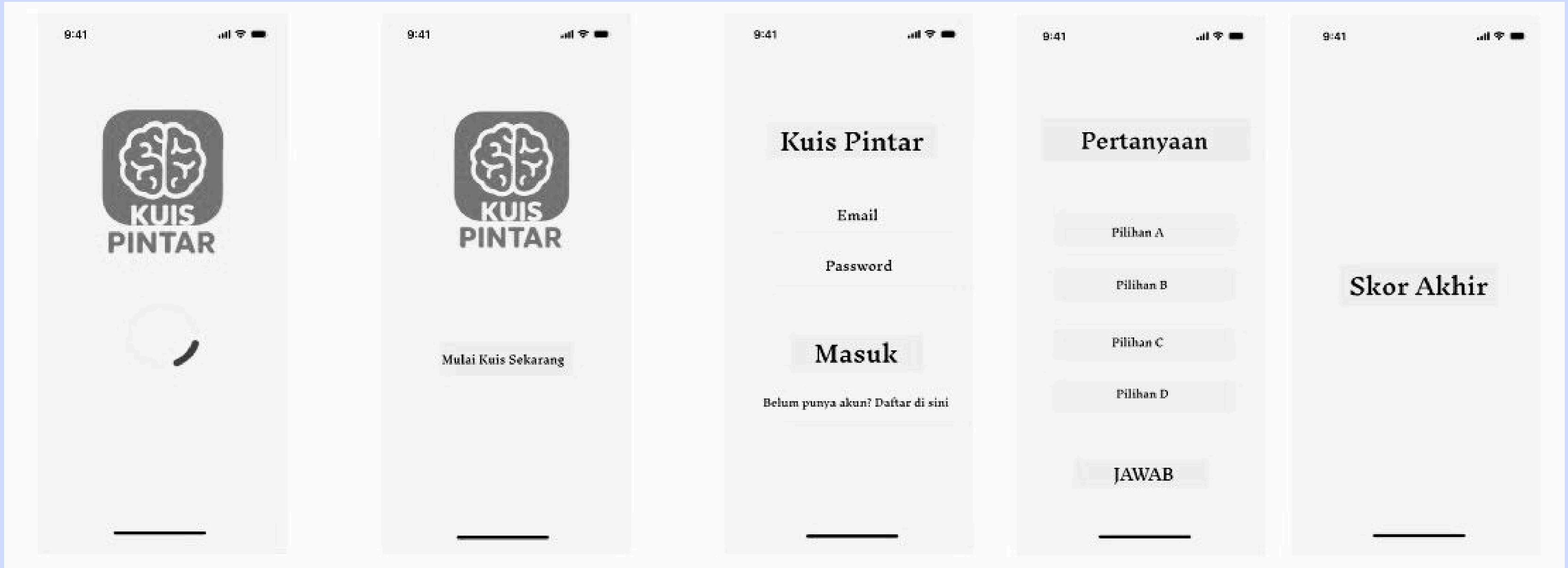
Tombol “Coba Lagi” untuk mengulangi kuis dari awal.

Fungsi: Memberikan umpan balik terhadap performa pengguna dan opsi untuk mengulang kuis.

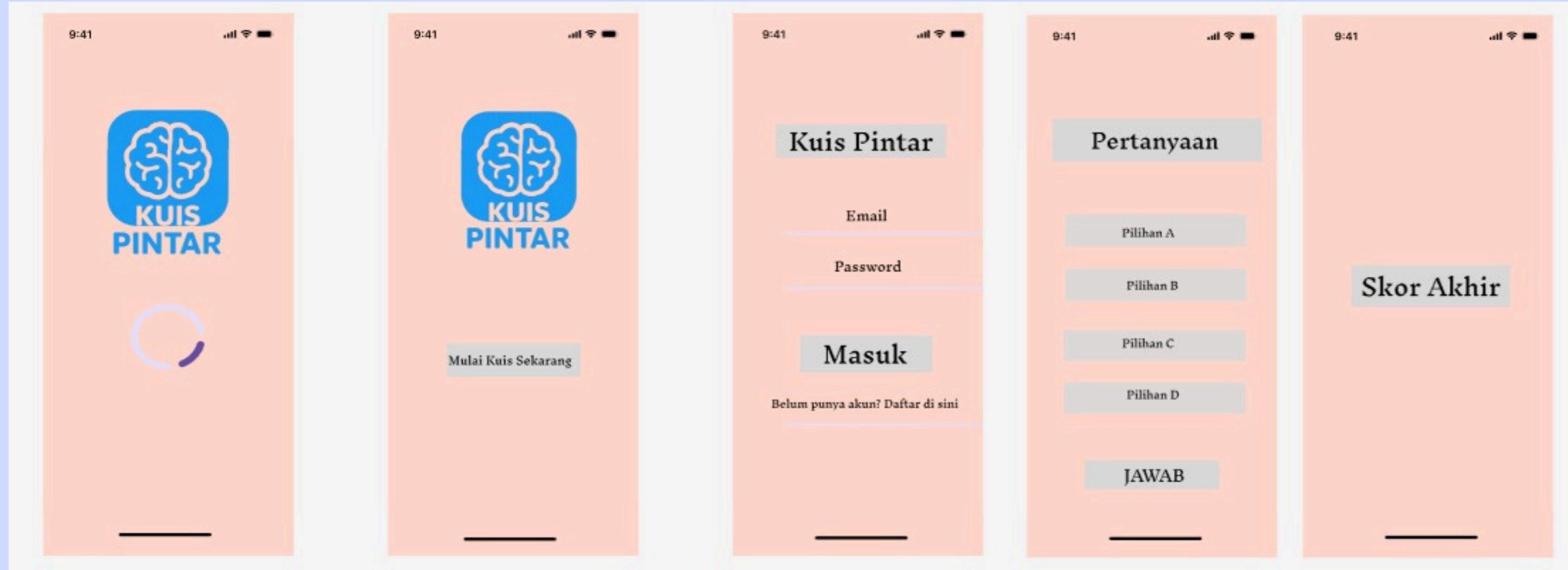


► Jika sudah Menjawab
Semua Pertanyaan Akan
Muncul Nilai Skor nya

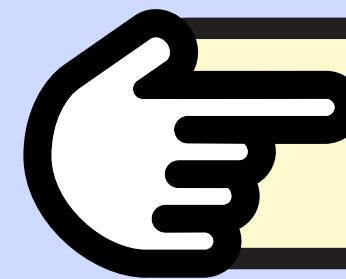
MOCKUPS



UI DESIGN

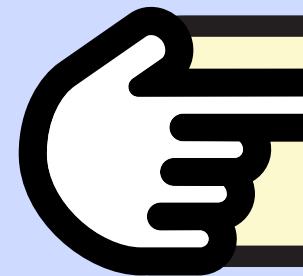


Link Youtube Video UX (User Experience)



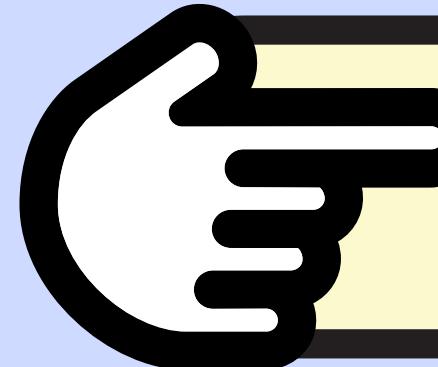
[https://youtu.be/eHn5yw1n9jc
?si=xoPVO2K8bVB6K6zU](https://youtu.be/eHn5yw1n9jc?si=xoPVO2K8bVB6K6zU)

Link Repository Github



[https://github.com/SheilaAnticaOktavia
ni/UTS-Pemograman-mobile.git](https://github.com/SheilaAnticaOktavia ni/UTS-Pemograman-mobile.git)

Link ClickUp



[https://app.clickup.com/90181770669
/v/wb/2kzm17dd-658](https://app.clickup.com/90181770669 /v/wb/2kzm17dd-658)

CLICKUP

IN PROGRESS 1

Implementasi Di Android Studio

Oct 7

+ Add Task

COMPLETE 5

Install Android Studio

Sep 7, 6:30 pm

Setup bikin akun Click Up

Sep 7, 7:30 pm

Storyboard

Oct 7, 4:15 pm

Mockup/Wireframe

Oct 7, 4:45 pm