

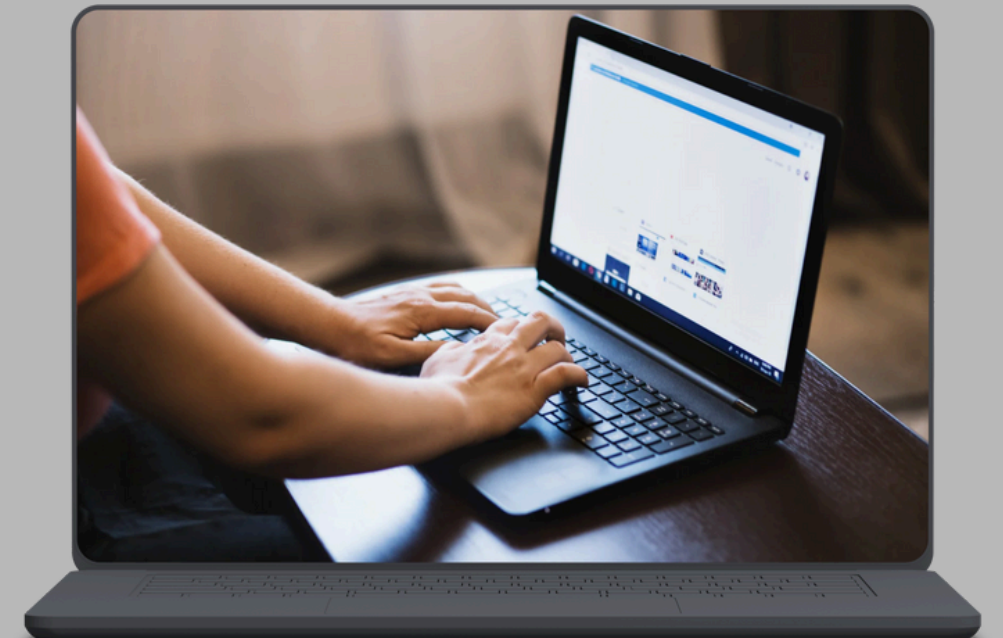
Pemograman **Mobile**

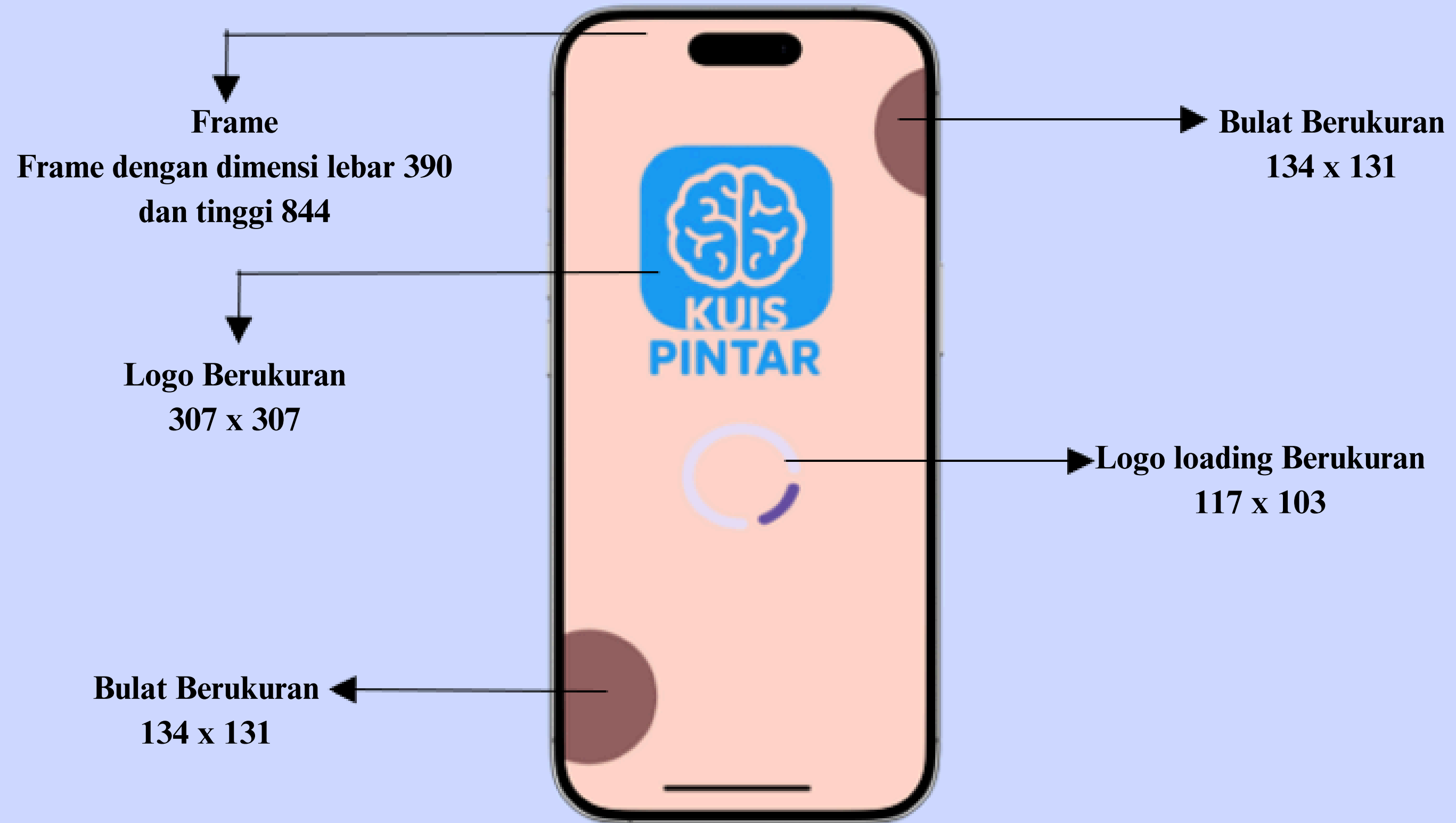
Sheila Antica Oktaviani

TI.24.A1

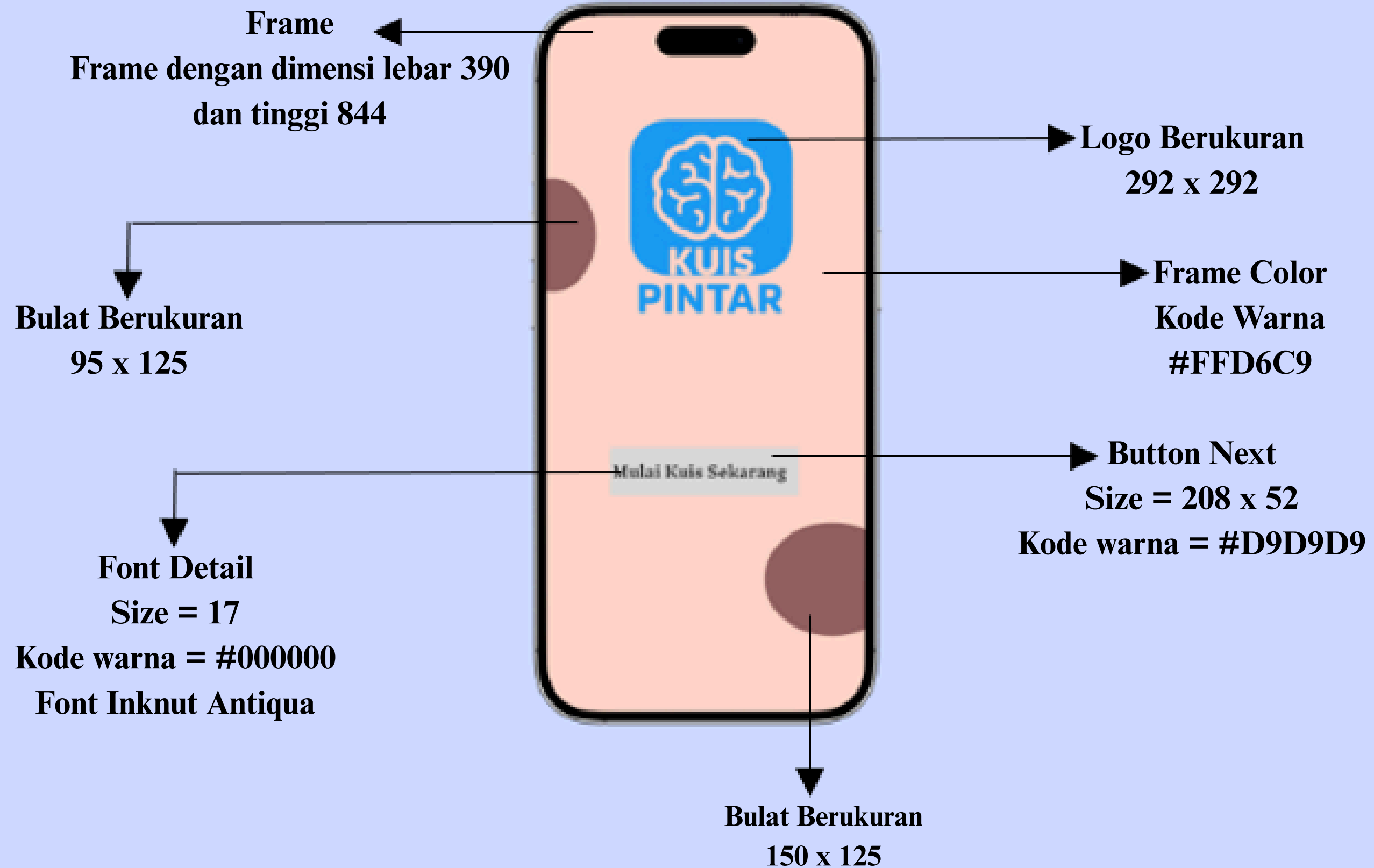
312410002

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

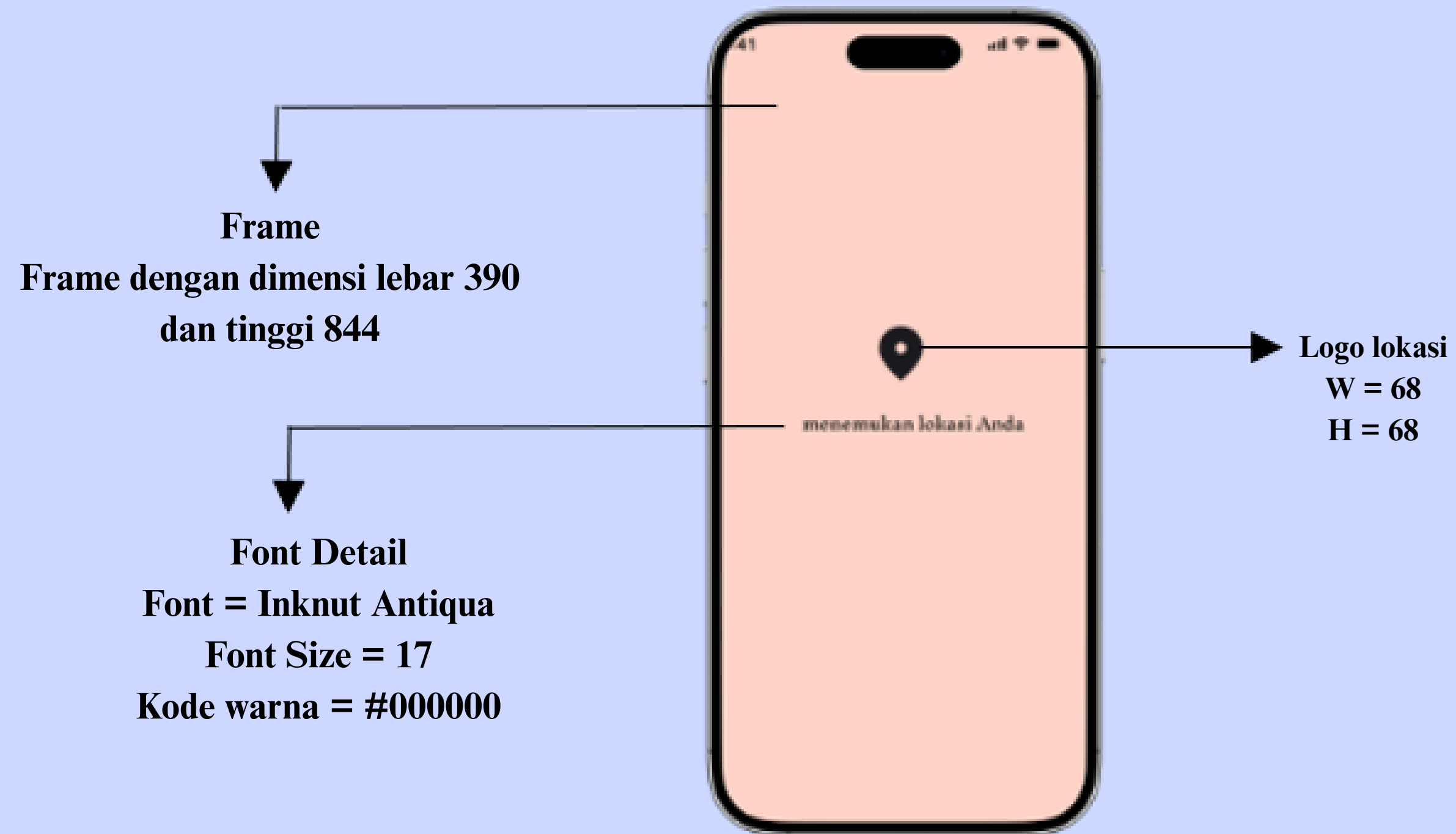




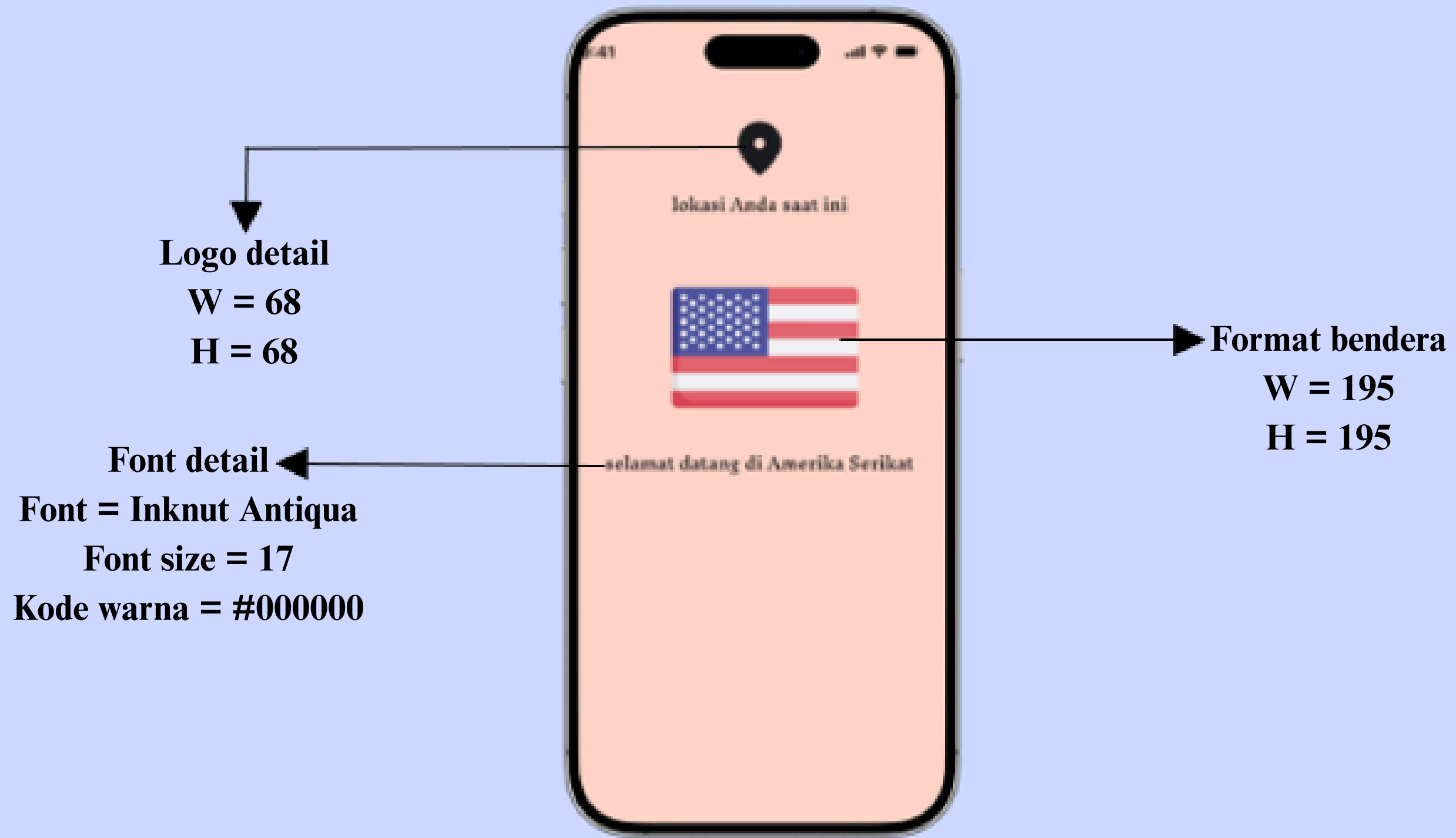
Splash Screen



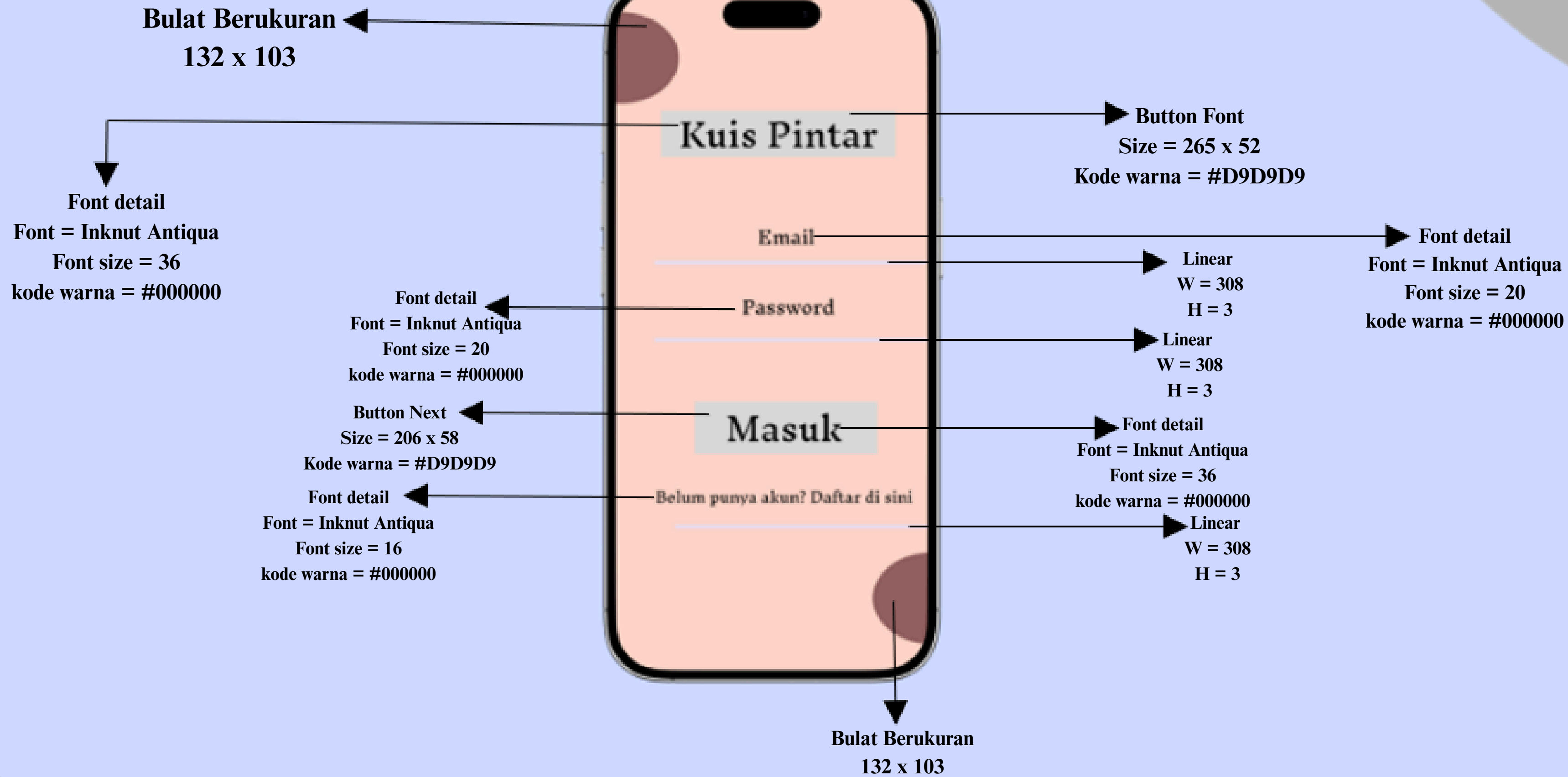
Tampilan find Lokasi



Tampilan Lokasi



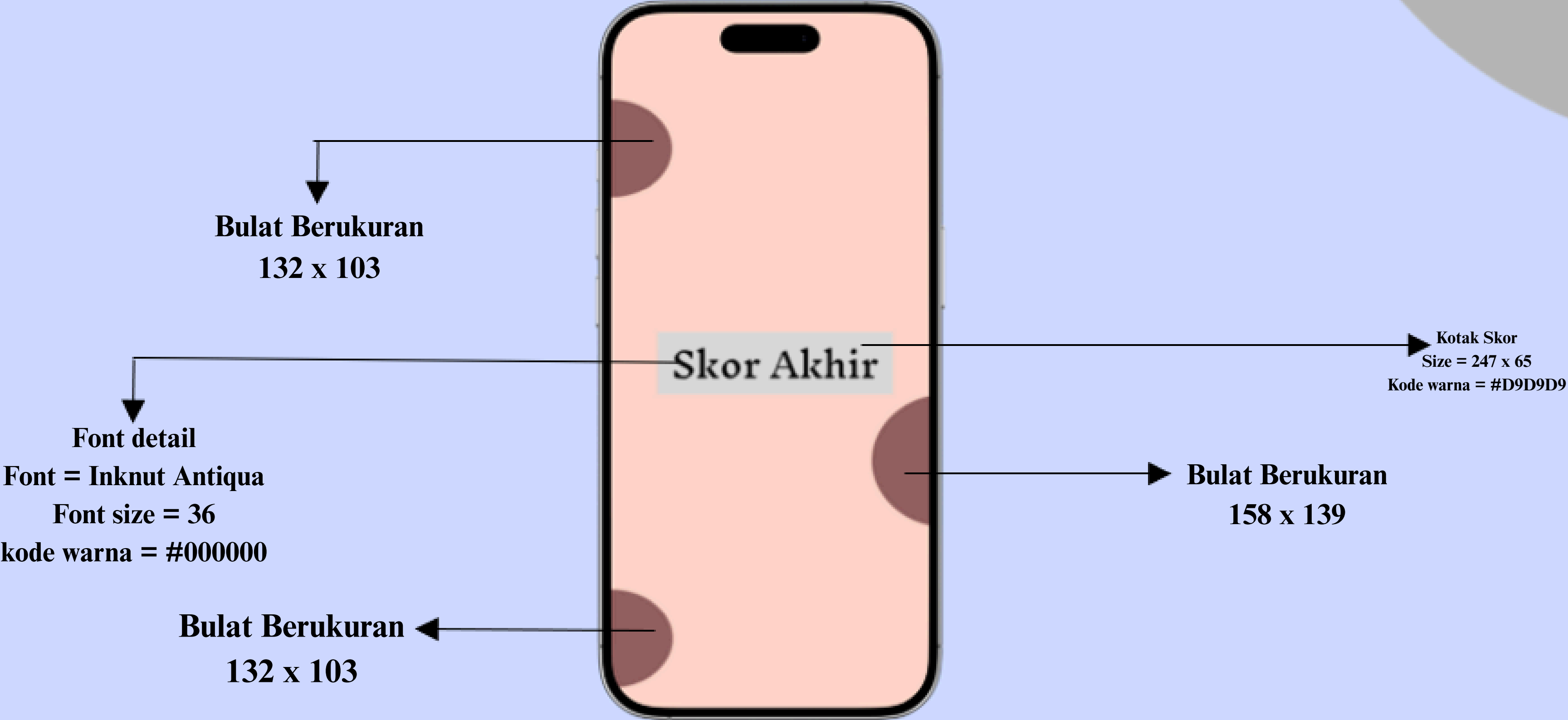
Tampilan Login



Tampilan Mulai kuis



Tampilan Skor akhir



Storyboard

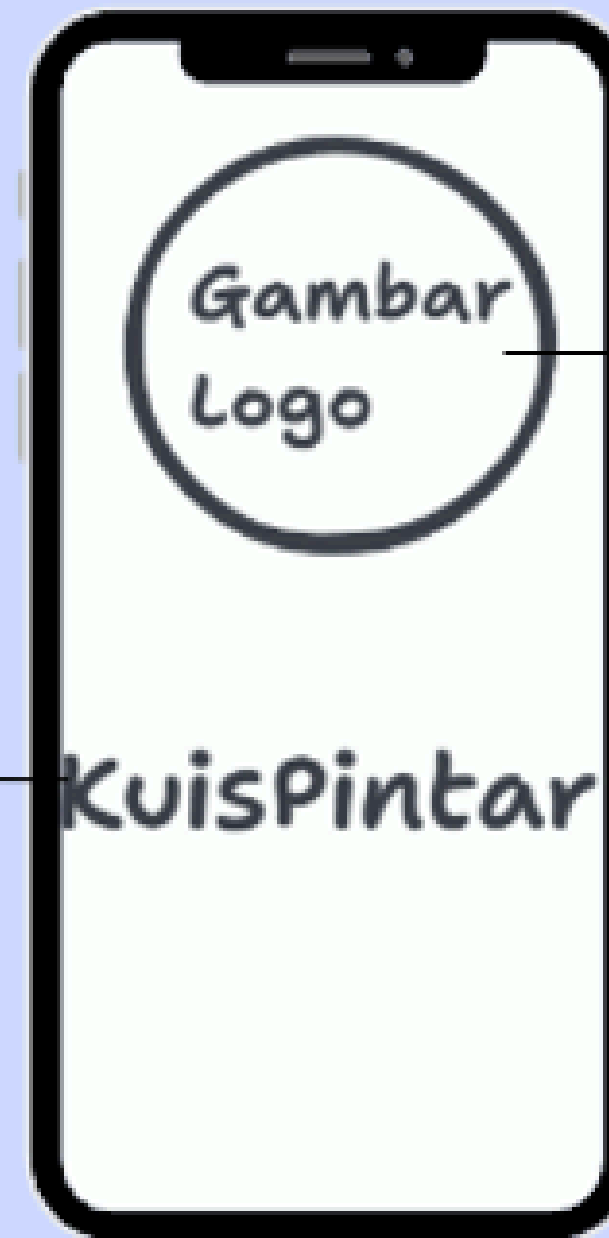
1

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

Loading



2

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.

Logo

Logo

Pencet Mulai untuk Ke halaman Home Screen



Storyboard

3

Home Screen

Tujuan: Menjadi halaman utama untuk login pengguna.

Deskripsi Tampilan:

Terdapat judul “KuisPintar”.

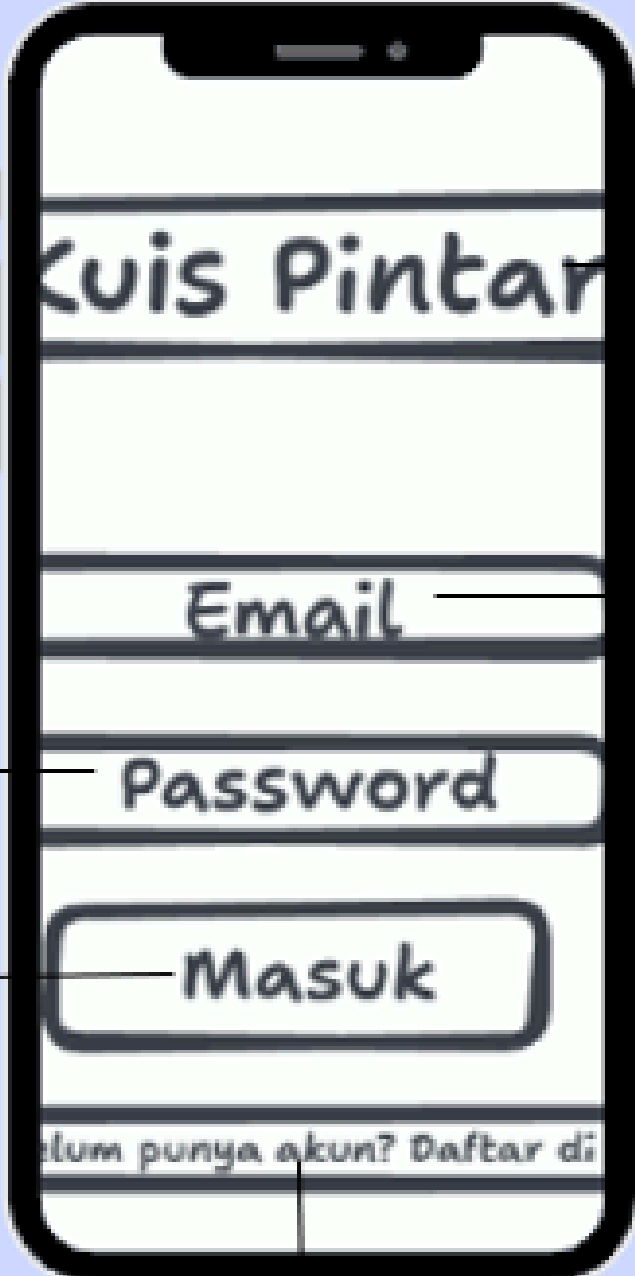
Dua kolom input: Email dan Password.

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.

Home Screen



Untuk Masukkan Password

Jika Sudah Masukkan Email dan Passoword, Klik “Masuk”

Jika Belum Punya akun Silakan Klik “Daftar disini”

4

Mulai Kuis

Tujuan: Menyajikan pertanyaan kuis kepada pengguna.

Deskripsi Tampilan:

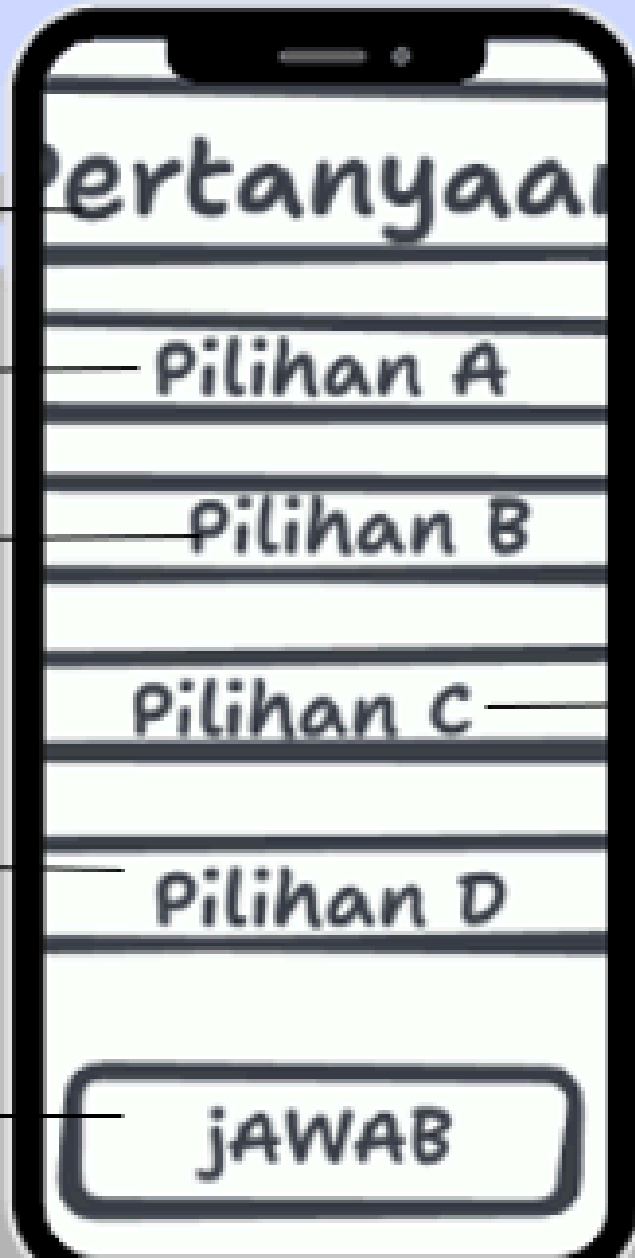
Bagian atas menampilkan teks pertanyaan, misalnya: “Apa nama ibukota negara Indonesia?”

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.

Mulai 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”

Untuk Pilihan Jawaban

Storyboard

5

Skor Akhir

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.

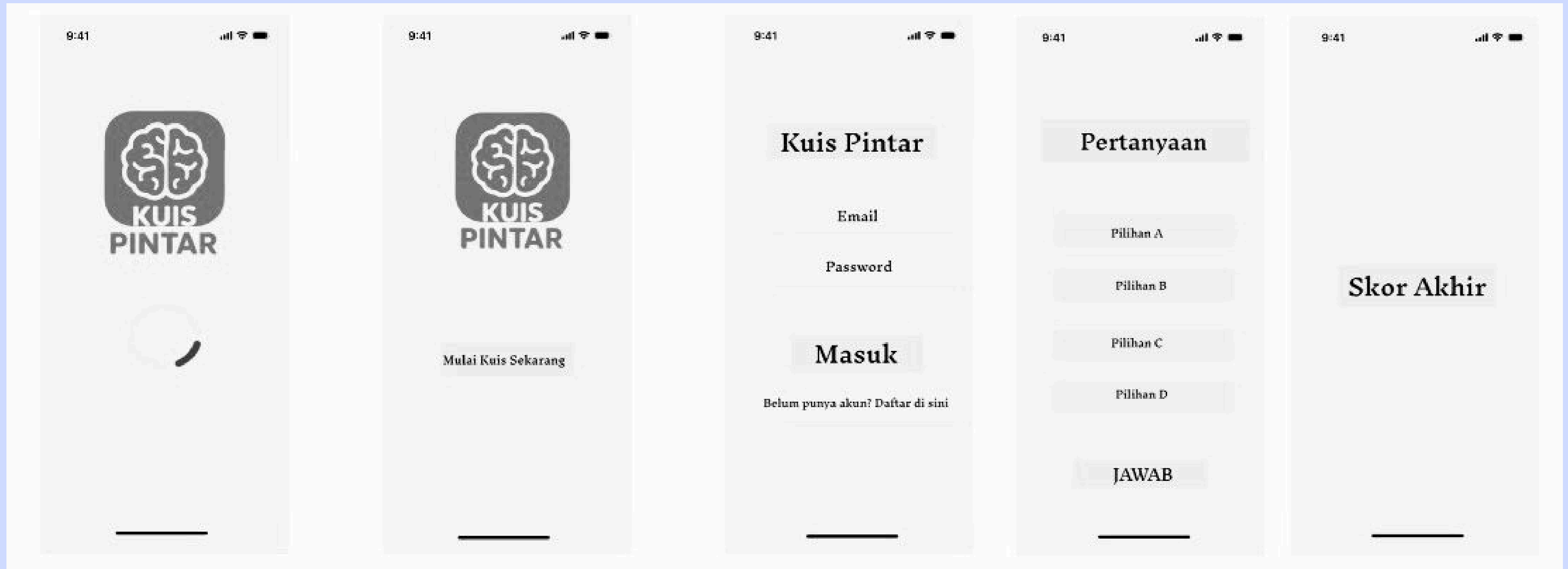
Fungsi: Memberikan umpan balik terhadap performa pengguna dan opsi untuk mengulang kuis.

Skor Akhir

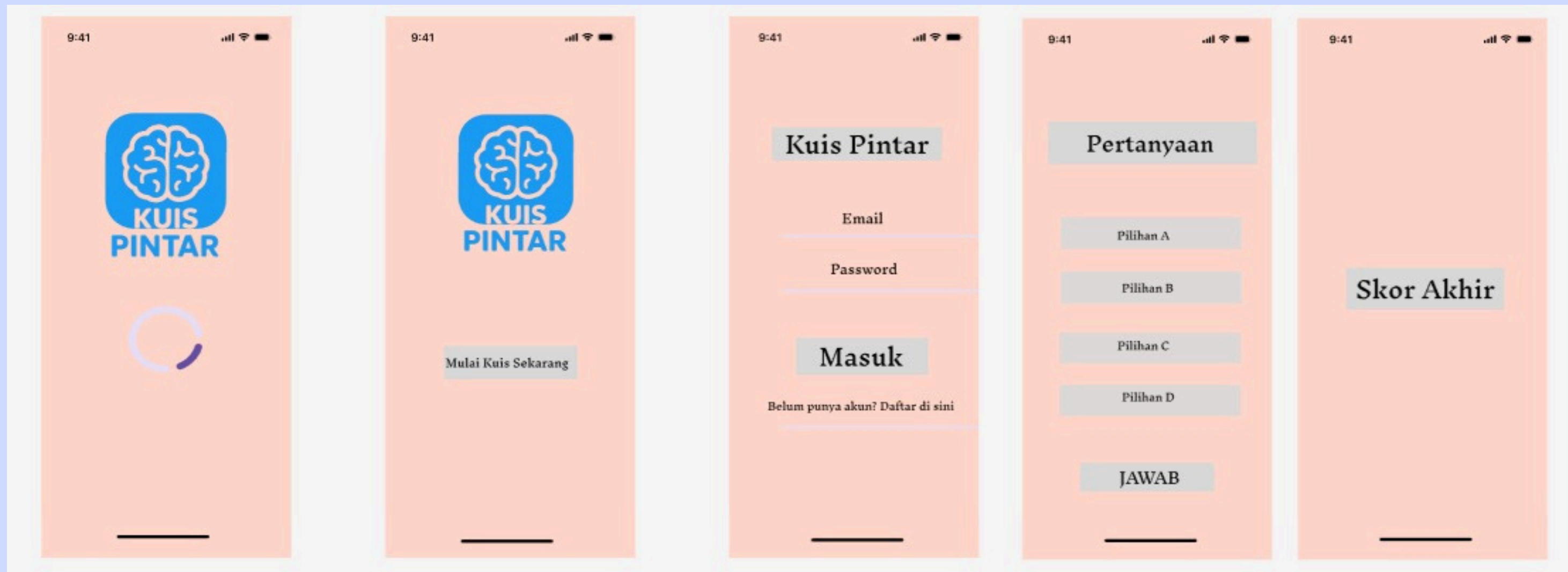


➔ Jika sudah Menjawab Semua Pertanyaan Akan Muncul Nilai Skor nya

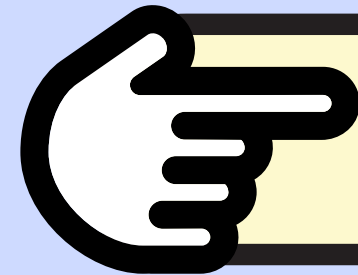
MOCKUPS



UI DESIGN

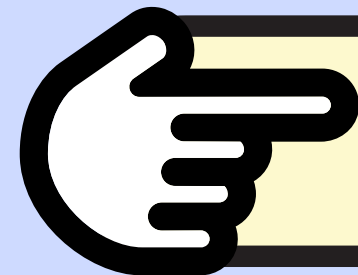


Link Youtube Video UX (User Experience)



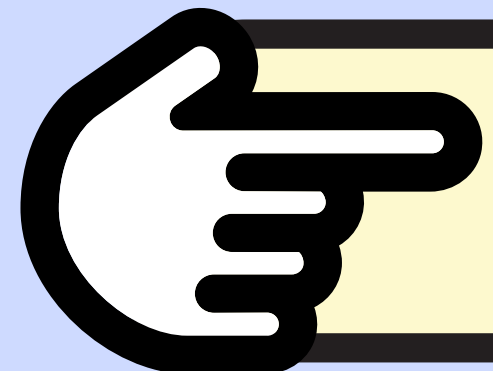
[https://youtu.be/eHn5yw1n9jc
?si=xoPVO2K8bVB6K6zU](https://youtu.be/eHn5yw1n9jc?si=xoPVO2K8bVB6K6zU)

Link Repository Github



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