

PRAKTIKUM 1 MEMBUAT DESAIN



Disusun Oleh:

Shelly Gustika Harahap (2213025007)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

2024

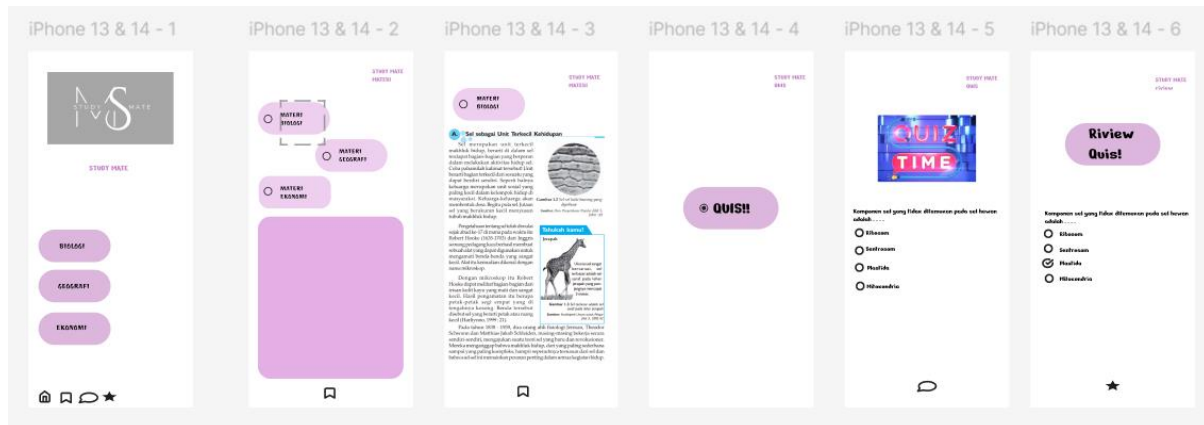
DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	
BAB II ALAT YANG DIGUNAKAN	
BAB III HASIL PRAKTIKUM.....	
Desain Aplikasi	
Warna	
Font	
Penjelasan Desain.....	

BAB I

PENDAHULUAN

Pada laporan ini adalah untuk memenuhi mata kuliah Mobile Programming .Laporan ini saya membahas proses pembuatan desain aplikasi yang saya beri nama “Study Mate” yang bermakna teman belajar aplikasi ini dibuat untuk membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran biologi,geografi dan ekonomi dengan lebih mudah .Dalam aplikasi “Study Mate” memiliki fitur seperti materi dan mengikuti kuis untuk menguji pengetahuan .Saya membuat aplikasi ini dengan tampilan yang sederhana agar pengguna dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan semua fitur yang ada.



BAB II

ALAT YANG DIGUNAKAN

Desain aplikasi “Study Mate” menggunakan beberapa alat yaitu :

- Figma
- Warna Ungu pastel untuk memberikan kesan lembut dan cocok untuk belajar
- Font yang digunakan adalah jenis Nerko One, Joti One yang mudah dibaca dan terlihat berinovasi dan tetap jelas dan mudah dipahami oleh pengguna.

BAB III HASIL PRAKTIKUM

Desain Aplikasi

Pada tampilan utama aplikasi “Study Mate” akan menampilkan logo Study Mate dan tiga mata Pelajaran Biologi, Geografi dan Ekonomi. Saya memilih bentuk bulat untuk memudahkan pengguna dalam Membaca. Desain halaman utama ini saya buat sesederhana mungkin supaya pengguna terutama siswa tidak merasa bingung saat menggunakannya



Warna

Warna utama saya memilih warna ungu pastel sebagai warna utama dan warna hitam untuk teks karena memberikan kesan soft dan tidak membosankan. Warna ini digunakan secara konsisten diseluruh halaman maupun elemen lainnya. Tujuan penggunaan warna ini adalah untuk menciptakan penampilan yang menyenangkan dan menenangkan saat pengguna belajar

Font

Jenis Font yang saya pilih adalah jenis Nerko One, Joti One karena tampilannya yang mudah dibaca. Jenis Nerko One digunakan untuk judul nama aplikasi dan Joti One digunakan disemua teks aplikasi termasuk isi materi, quis dan riview dengan font ini saya memastikan teks tetap jelas dibaca dan tidak membuat bingung pengguna untuk memahami dan membaca materi tersebut.

Penjelasan Desain

Pada halaman materi teks ditampilkan dengan rapi ditengah layar sementara gambar atau ilustrasi ditempatkan disampingnya. Desain ini dibuat agar pengguna dapat fokus membaca materi sambil mendapatkan bantuan visual dari gambar yang ada.

Pada halaman quis sangat sederhana. Saat quis dimulai pengguna akan melihat pertanyaan dibagian atas layar dengan pilihan jawaban dibawahnya. ada tombol yang bisa diklik untuk memulai kuis dan setelah selesai pengguna bisa melihat hasil jawaban benar nya di bagian halaman riview. desain ini dibuat agar quis bisa diikuti dengan mudah dan cepat.



<https://www.figma.com/design/LCRRVFtyIy3CkssFwZKdEu/Untitled?node-id=0-1&t=1XSniGbv3GigA4F-1>