

LAPORAN MOBILE PROGRAMMING

“Laporan 1: Membuat Desain”



DISUSUN OLEH :

Yeni Silvia : 2213025075

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

2024

A. Pendahuluan

Laporan ini disusun untuk mendokumentasikan pengembangan dan implementasi aplikasi Learning Management System (LMS) yang berfokus pada pelajaran komputer. Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk menyediakan platform pembelajaran yang mudah diakses, terstruktur, dan interaktif bagi siswa. Dengan meningkatnya kebutuhan akan metode pembelajaran yang fleksibel dan efisien, aplikasi LMS ini diharapkan dapat mendukung proses belajar mengajar di era digital saat ini.

Aplikasi ini dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam mempelajari berbagai konsep dan materi pelajaran komputer secara mandiri. Melalui fitur-fitur yang disediakan, siswa dapat mengakses materi pembelajaran, mengikuti kuis untuk menguji pemahaman mereka, dan meninjau jawaban mereka untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.

B. Alat dan Teknik

Dalam pembuatan desain ini, penulis menggunakan aplikasi Figma. Aplikasi ini dipilih karena kemampuannya dalam mendukung pembuatan desain antarmuka pengguna (UI) yang intuitif dan efektif untuk prototipe aplikasi mobile.

C. Hasil Desain

1. Deskripsi Desain

Nama Aplikasi: EduFlareX

Nama ini menggabungkan elemen pendidikan ("Edu") dengan "Flare" yang menyiratkan cahaya, inspirasi, atau ide yang menyala, serta "X" yang menunjukkan inovasi dan keunggulan. Judul ini mencerminkan sebuah aplikasi LMS yang menerangi jalur pembelajaran melalui modul dan kuis interaktif. Logo buku sebagai identitas pembelajaran.

Detail Desain:

a. Layar 1: Splash Screen

Layar ini merupakan layar pembuka aplikasi "EduFlareX". Tampilan ini muncul sesaat ketika aplikasi pertama kali dibuka, menampilkan logo aplikasi di tengah layar dengan latar belakang biru, memberikan identitas visual aplikasi sebelum menuju ke halaman utama.

b. Layar 2: Home Page

Halaman utama dari aplikasi yang menyajikan pilihan berbagai modul materi yang bisa dipelajari. Setiap modul diwakili oleh tombol dengan judul modul seperti "Apa Itu Komputer?", "Cara Menggunakan Komputer", "Hardware", "Software", dan "Virus". Desain tombol yang besar dan mudah diakses memudahkan navigasi bagi pengguna.

c. Layar 3: Halaman Materi

Layar ini menampilkan konten materi yang dipilih dari home page. Sebagai contoh, layar ini menjelaskan tentang "Komputer". Teks yang ditampilkan padat dengan penjelasan yang mendetail, memungkinkan siswa untuk membaca dan memahami

materi. Navigasi berupa panah di bagian bawah memudahkan pengguna berpindah ke halaman berikutnya atau sebelumnya.

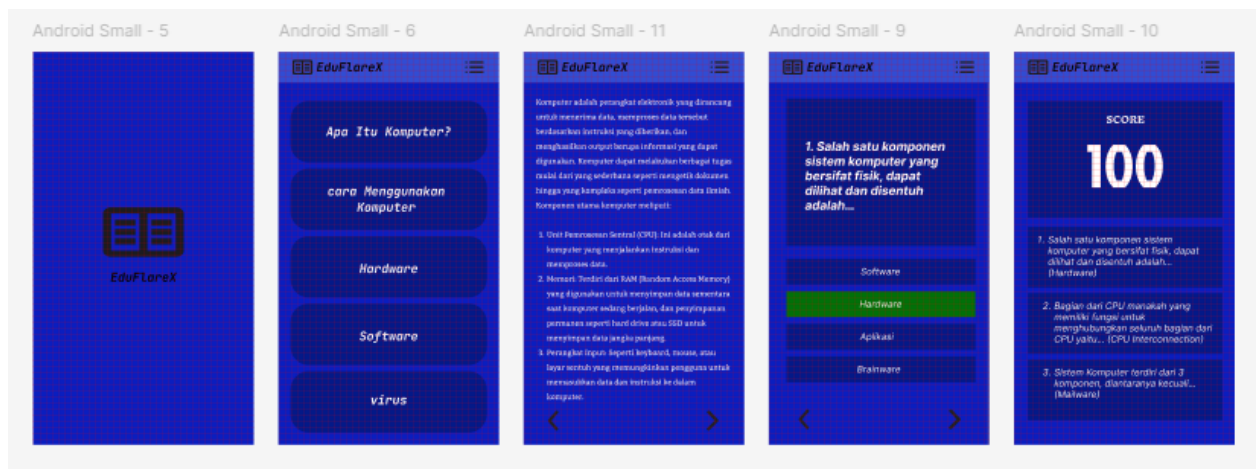
d. **Layar 4: Halaman Kuis**

Setelah membaca materi, pengguna dapat mengakses kuis untuk menguji pemahaman mereka. Layar ini menampilkan pertanyaan kuis dengan beberapa pilihan jawaban (Software, Hardware, Aplikasi, Brainware). Pengguna memilih jawaban dengan menekan salah satu tombol pilihan.

e. **Layar 5: Halaman Review dan Score**

Layar ini menampilkan hasil atau skor dari kuis yang telah dikerjakan. Skor "100" menunjukkan pencapaian pengguna dalam kuis tersebut. Di bawah skor, terdapat ulasan mengenai jawaban yang benar atau salah, memungkinkan pengguna untuk mereview jawaban mereka dan memahami kesalahan yang mungkin telah dibuat.

2. Visualisasi Desain



Desain:

Kesederhanaan dan Fungsionalitas:

- Desain aplikasi "EduFlareX" menekankan kesederhanaan dan kemudahan penggunaan. Setiap elemen desain diatur dengan jelas untuk memudahkan pengguna dalam menavigasi aplikasi, memilih modul, membaca materi, mengerjakan kuis, dan meninjau hasil.
- Navigasi yang Intuitif:**
Tombol navigasi yang besar dan jelas, seperti tombol pilihan modul di home page dan tombol panah di halaman materi, membantu pengguna berpindah antar halaman dengan mudah. Ini sangat penting dalam aplikasi pembelajaran untuk menjaga fokus pengguna pada materi yang sedang dipelajari.
- Visual Konsisten:**
Setiap layar dalam aplikasi memiliki elemen desain yang konsisten, seperti penggunaan bentuk tombol, posisi logo, dan tata letak teks. Konsistensi ini membantu menciptakan pengalaman pengguna yang mulus dan tidak membingungkan.

Warna:

- a. Dominasi Warna Biru:
Warna latar belakang aplikasi didominasi oleh warna biru, yang sering diasosiasikan dengan kepercayaan, keamanan, dan profesionalisme. Warna biru juga cenderung menenangkan dan dapat membantu pengguna untuk fokus.
- b. Kontras Warna untuk Kejelasan:
Teks dan elemen penting lainnya seperti tombol menggunakan warna putih atau warna yang lebih terang untuk menciptakan kontras dengan latar belakang biru. Ini meningkatkan keterbacaan dan membantu elemen penting menonjol, memudahkan pengguna untuk membaca dan berinteraksi dengan aplikasi.
- c. Penggunaan Warna Hijau dan Merah pada Kuis:
Pilihan jawaban yang benar ditandai dengan warna hijau, sedangkan jawaban yang salah ditandai dengan warna merah. Penggunaan warna ini sesuai dengan konvensi umum yang mengasosiasikan hijau dengan 'benar' dan merah dengan 'salah', sehingga memudahkan pengguna untuk memahami hasil kuis dengan cepat.

Font:

- a. Font Sederhana dan Mudah Dibaca:
Aplikasi ini menggunakan font yang sederhana dan mudah dibaca, seperti sans-serif, yang umum digunakan dalam aplikasi digital untuk menjaga keterbacaan. Ukuran font yang cukup besar pada setiap halaman memastikan bahwa teks dapat dibaca dengan jelas, bahkan pada perangkat yang lebih kecil.
- b. Konsistensi dalam Penggunaan Font:
Setiap layar menggunakan gaya dan ukuran font yang konsisten. Judul menggunakan font yang lebih besar untuk menarik perhatian, sementara teks isi menggunakan font yang sedikit lebih kecil tetapi tetap mudah dibaca. Konsistensi ini membantu pengguna memahami hierarki informasi dengan cepat.

Penjelasan Desain:

Aplikasi "EduFlareX" dirancang dengan fokus utama pada keterbacaan, navigasi yang mudah, dan konsistensi visual.

- a. Home Page:
Bertfungsi sebagai pusat navigasi yang intuitif dengan tombol modul yang besar dan jelas, memungkinkan pengguna untuk memilih topik yang ingin dipelajari tanpa kebingungan.
- b. Halaman Materi:
Menyediakan informasi yang jelas dan mendetail mengenai setiap topik. Penggunaan teks yang terstruktur dengan baik dan navigasi halaman yang mudah memungkinkan pembelajaran yang efisien.
- c. Kuis dan Review:
Elemen kuis interaktif dan halaman review hasil kuis dirancang untuk memotivasi pengguna, memberikan umpan balik langsung, dan memungkinkan mereka untuk belajar dari kesalahan mereka.

D. Kesimpulan

Pengembangan aplikasi "EduFlareX" sebagai Learning Management System (LMS) menunjukkan bahwa dengan desain yang sederhana, intuitif, dan konsisten, pengguna dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran dan mengukur pemahaman mereka melalui kuis interaktif. Penggunaan elemen visual seperti warna biru untuk menciptakan ketenangan dan profesionalisme, serta penggunaan font yang mudah dibaca, mendukung keterbacaan dan kenyamanan pengguna. Dengan fitur-fitur seperti splash screen, home page yang mudah dinavigasi, halaman materi yang informatif, serta kuis yang interaktif dan halaman review hasil yang memberikan umpan balik, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif di era digital. EduFlareX bukan hanya menyediakan platform pembelajaran yang terstruktur, tetapi juga memotivasi siswa untuk terus belajar dan memahami materi secara mendalam.

E. Daftar Pustaka

- Wicaksono, R. A., & Hidayat, R. (2018). Pengembangan Sistem E-Learning Menggunakan Moodle untuk Mendukung Pembelajaran di Universitas Terbuka. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 5 (2), 119-127.
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jtik/article/view/10334>
- Sari, R., & Putra, P. O. H. (2020). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22 (2), 117-128.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jtp/article/view/17437>
- Rahmawati, S. (2019). Pengaruh Desain Antarmuka Aplikasi Terhadap Kepuasan Pengguna: Studi Kasus pada Aplikasi Pembelajaran. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 10 (1), 45-52. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/saintek/informatika/article/view/1981>
- Subekti, A., & Sari, D. N. (2017). Pengaruh Warna Dalam Desain Antarmuka Aplikasi Mobile Terhadap Pengguna. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6 (2), 75-85.
<http://journal.unpas.ac.id/index.php/dkv/article/view/28>
- Anggoro, T., & Santoso, B. (2021). Penggunaan Figma dalam Proses Desain UI/UX di Perusahaan Startup Digital Indonesia. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 9 (1), 1-10. <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/informatika/article/view/4148>
- Wahyudi, A., & Pratama, M. A. (2019). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Mobile dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 21 (1), 83-95.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jptv/article/view/22789>