

LAPORAN PROYEK PEMBANGUNAN APLIKASI MOBILE APLIKASI QUIS INTERAKTIF

Dosen Pengampu:
Muhaqiqin, S.Kom., M.T.I.
Agung Pamudi, S.Kom., M.Kom.



Disusun oleh : Kelompok 4

- | | |
|----------------------------|------------|
| 1. Fuad Abdul Baqi | 2307051021 |
| 2. Sigit Yudhanto Ramadhan | 2307051003 |
| 3. Elsa Putri Indriana | 2307051028 |
| 4. Anggun Safitri | 2307051004 |

**PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
2025**

1. **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal penyampaian materi pembelajaran. Proses belajar yang dulunya hanya mengandalkan metode tradisional seperti penggunaan buku teks dan penjelasan langsung dari guru, kini mulai beralih ke arah penggunaan media berbasis digital yang lebih interaktif. Hal ini sangat penting terutama bagi siswa Sekolah Dasar (SD) yang memiliki karakteristik senang bermain, aktif, serta lebih mudah memahami pelajaran jika disajikan dalam bentuk yang menarik dan menyenangkan.

Metode belajar tradisional sering kali membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu menggabungkan aspek hiburan dengan edukasi. Salah satu bentuk inovasi yang relevan adalah penggunaan kuis interaktif. Kuis interaktif memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga mereka tidak hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga merasa senang dalam prosesnya.

Aplikasi kuis interaktif yang dirancang dalam tugas ini menyediakan beberapa kategori pilihan sesuai minat siswa, yaitu:

1. Matematika: berisi soal-soal dasar berhitung, logika, dan pemecahan masalah sederhana yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD.
2. Hewan: berisi soal-soal terkait pengetahuan tentang jenis, ciri-ciri, dan habitat hewan.
3. Olahraga: berisi soal-soal seputar cabang olahraga, peraturan dasar, dan tokoh-tokoh olahraga terkenal.
4. Umum: berisi soal-soal pengetahuan umum yang ringan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Dengan adanya kategori tersebut, siswa dapat memilih topik yang mereka sukai, sehingga proses belajar menjadi lebih personal dan menyenangkan. Konsep ini

diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, rasa ingin tahu, serta kemampuan berpikir kritis siswa.

Stakeholder yang terlibat dalam aplikasi kuis interaktif ini meliputi:

- Siswa SD : sebagai pengguna utama yang akan mengerjakan kuis sesuai minat mereka.
- Developer/Pengembang: sebagai pihak yang merancang, mengembangkan, dan melakukan pemeliharaan aplikasi agar dapat digunakan dengan baik sesuai tujuan pembelajaran.

Dengan adanya aplikasi kuis interaktif ini, diharapkan bukan hanya mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar, tetapi juga menjadi alternatif media belajar berbasis teknologi yang relevan dengan perkembangan era digital. Selain itu, aplikasi ini dapat menjadi pijakan awal bagi pengembangan media pembelajaran digital yang lebih variatif dan inovatif di masa depan.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dari pengembangan aplikasi ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi kuis interaktif yang berfungsi sebagai media pembelajaran tambahan bagi siswa Sekolah Dasar. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi sarana belajar yang menyenangkan, interaktif, sekaligus menambah variasi dalam metode pembelajaran sehingga siswa tidak hanya terpaku pada metode konvensional seperti buku teks atau penjelasan guru di kelas.

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi kuis interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan pilihan kategori kuis sesuai minat anak, meliputi Matematika, Hewan, Olahraga, dan Umum, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan topik yang mereka sukai.
2. Meningkatkan semangat belajar siswa melalui pendekatan interaktif yang menggabungkan unsur edukasi dengan permainan.

3. Memberikan skor dan feedback secara otomatis setelah kuis selesai dikerjakan, sebagai bentuk apresiasi sekaligus motivasi bagi siswa untuk terus belajar.
4. Membantu guru maupun orang tua dalam mendampingi dan mengevaluasi proses belajar anak melalui media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah digunakan.

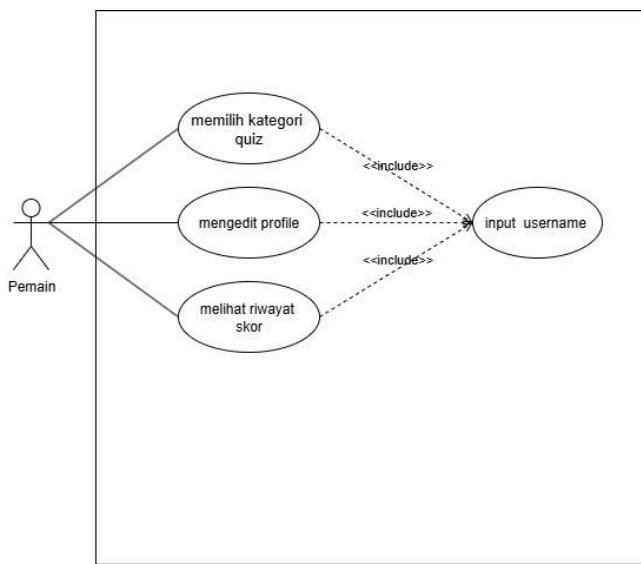
1.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam perancangan aplikasi Kuis Interaktif ini adalah metode Agile. Metode ini dipilih karena bersifat fleksibel, adaptif, dan berorientasi pada kolaborasi serta hasil yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Pendekatan Agile menekankan pada proses pengembangan yang dilakukan secara bertahap dan iteratif, di mana setiap tahap menghasilkan peningkatan atau versi aplikasi yang dapat diuji dan dievaluasi. Dengan cara ini, tim pengembang dapat dengan cepat menanggapi perubahan kebutuhan, memperbaiki kekurangan, serta meningkatkan kualitas aplikasi dari waktu ke waktu.

Selain itu, metode Agile juga mendorong komunikasi dan kerja sama yang intensif antaranggota tim sehingga proses pengembangan menjadi lebih efisien dan terarah. Melalui penerapan metode ini, diharapkan aplikasi yang dikembangkan dapat memenuhi tujuan pembelajaran interaktif secara optimal serta memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi pengguna.

1.3.1 Usecase



1.4 Hasil

A. Deskripsi Fitur yang Akan Dibuat

Aplikasi *Kuis Interaktif* ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa Sekolah Dasar melalui permainan kuis edukatif. Berikut merupakan fitur-fitur utama yang akan dikembangkan:

1. Splash Screen

Halaman pembuka aplikasi yang menampilkan logo dan nama aplikasi sebelum masuk ke menu utama. Fitur ini berfungsi sebagai identitas awal aplikasi sekaligus memberikan tampilan yang menarik saat pertama kali dijalankan.

2. Input Nama dan Umur

Formulir sederhana untuk mengisi identitas pengguna (nama dan umur). Data ini digunakan untuk menampilkan profil dan menyesuaikan tingkat kesulitan kuis sesuai usia pengguna.

3. Dashboard Utama

Halaman utama yang menampilkan beberapa kategori kuis, seperti:

- Matematika: berisi soal hitungan dasar dan logika.

- Hewan: berisi pertanyaan tentang jenis dan habitat hewan.
 - Olahraga: berisi pengetahuan dasar tentang cabang olahraga.
 - Umum: berisi pertanyaan seputar pengetahuan umum ringan.
- Pengguna dapat memilih kategori yang diinginkan untuk memulai kuis.

4. Halaman Kuis

Menampilkan pertanyaan dengan pilihan jawaban (opsi ganda).

Setelah pengguna memilih jawaban, sistem akan menampilkan indikator benar atau salah. Setiap jawaban akan dihitung sebagai skor.

5. Hasil Kuis / Skor Akhir

Setelah semua soal selesai, aplikasi menampilkan total skor pengguna. Sistem juga memberikan umpan balik berupa pesan motivasi, misalnya “Hebat! Kamu menjawab 8 dari 10 pertanyaan dengan benar.”

6. Profil Pengguna

Menampilkan informasi pengguna seperti nama, umur, dan skor tertinggi yang pernah diraih. Pengguna juga dapat mengedit nama atau mengganti foto profil melalui fitur Edit Profil.

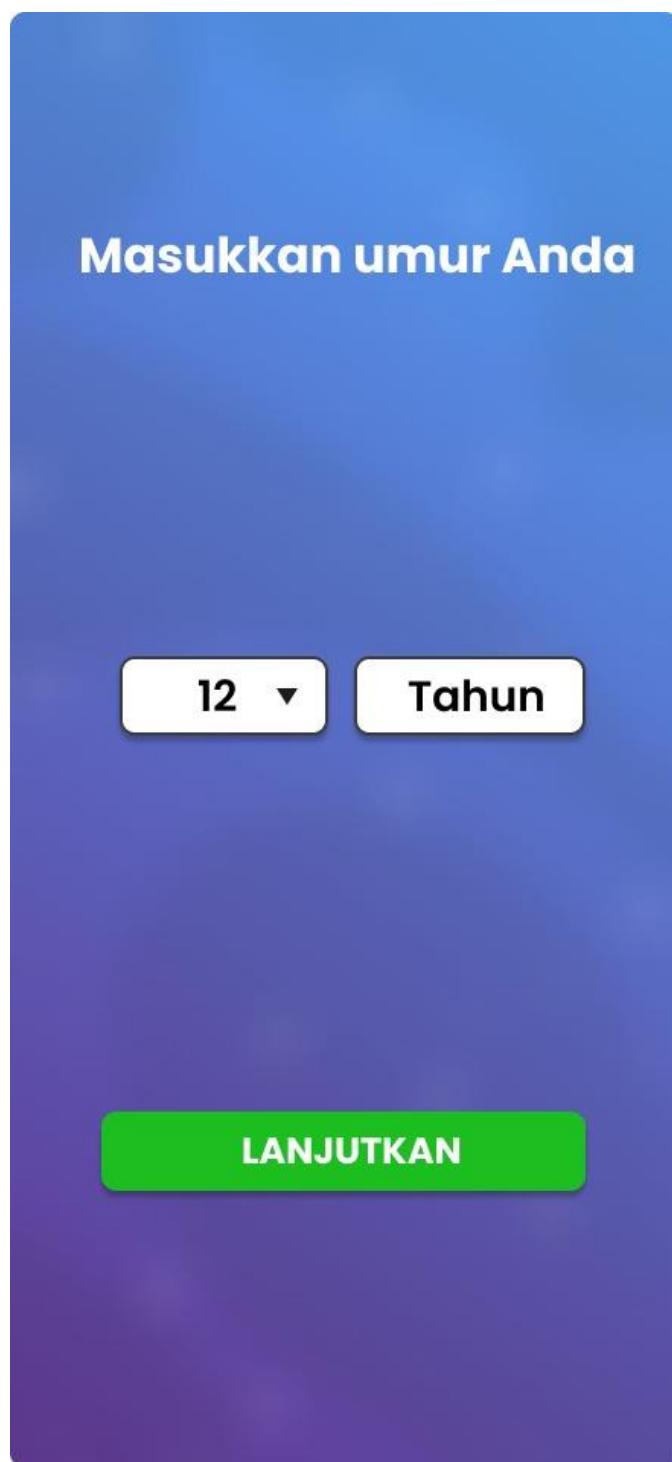
B. Desain UI (User Interface)

Desain antarmuka aplikasi Kuis Interaktif menggunakan tampilan yang sederhana, berwarna cerah, dan mudah dipahami oleh anak-anak SD. Warna utama yang digunakan adalah kombinasi biru muda, kuning, dan putih untuk menciptakan kesan ceria dan edukatif.

1. Splash Screen



2. Input umur



3. Input nama

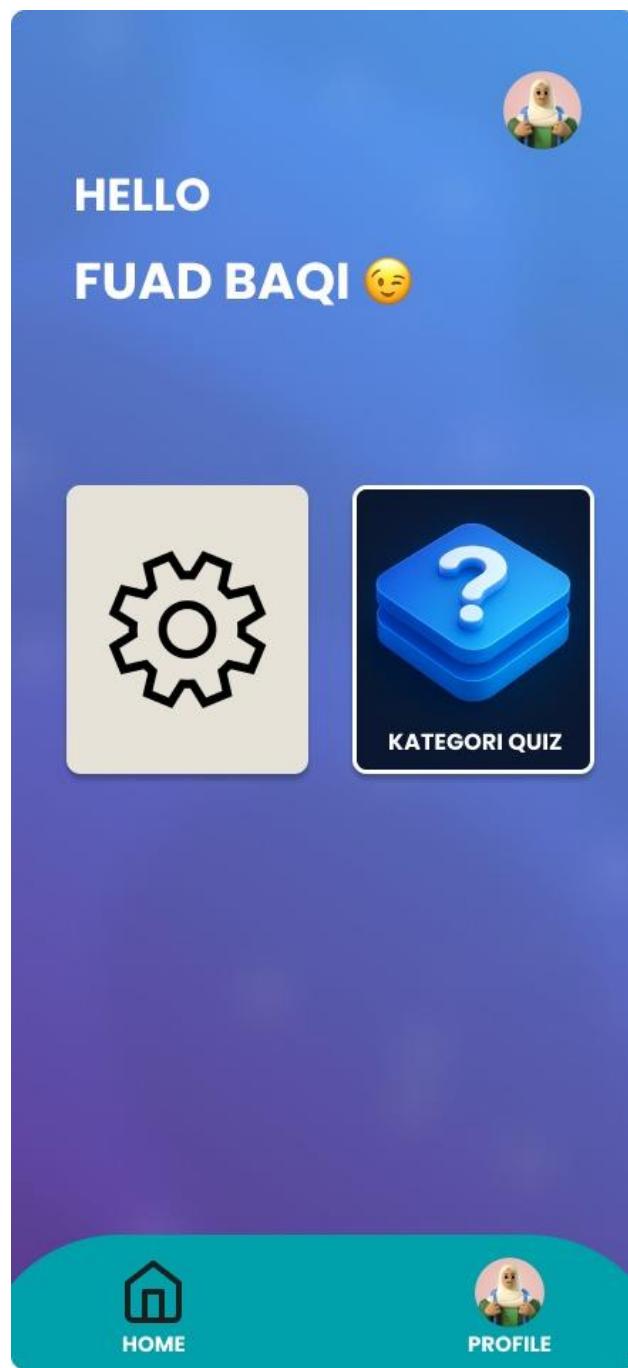
SILAHKAN MASUKKAN NAMA ANDA

Akan digunakan dalam game.

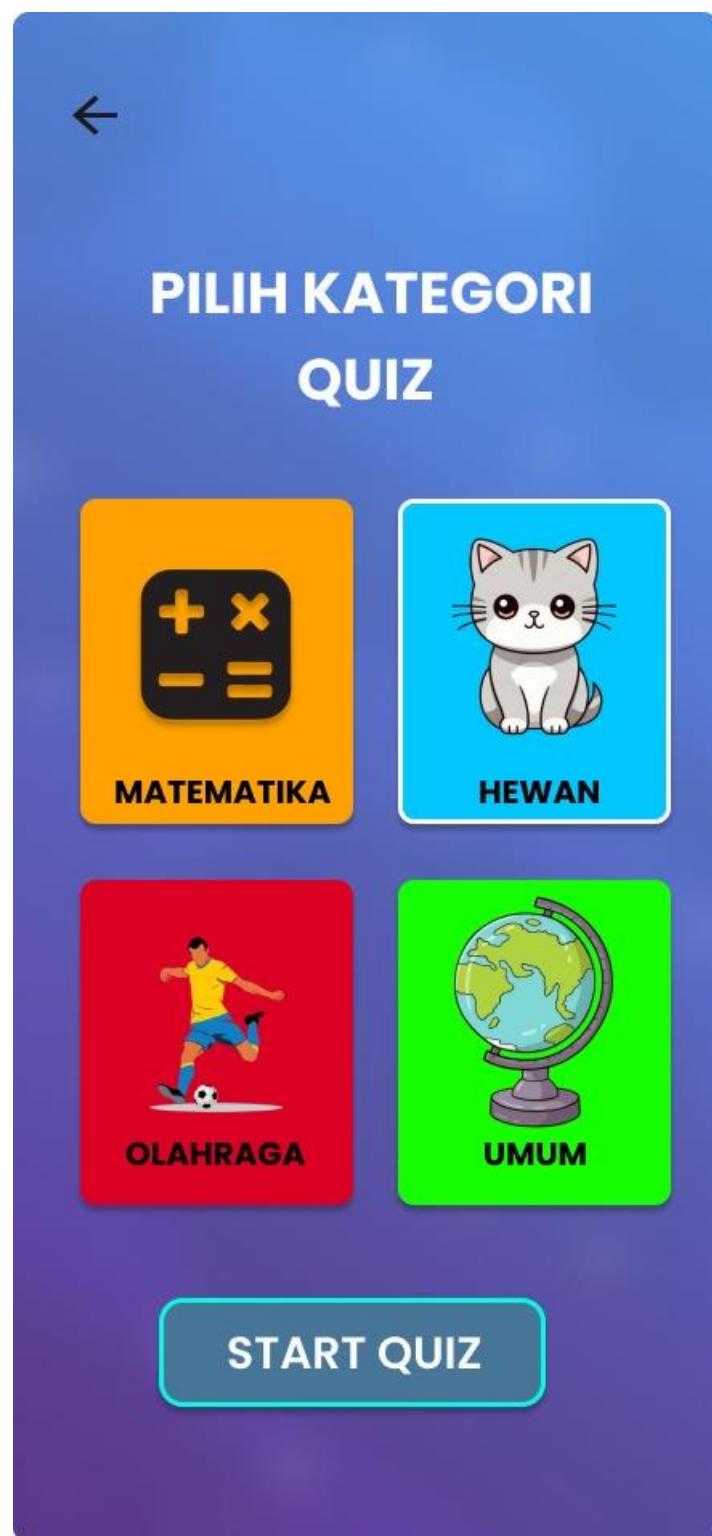
FUAD BAQI

LANJUTKAN

4. Dashboard Utama



5. Pilih kategori kuiz



6. Salah satu kategori kuis



SOAL NO 1

Soal 1/10



Siapakah nama
GOAT tersebut?

C. RONALDO

LAMINE YAMAL

LIONEL MESSI

ABANG SIGIT

7. Jawaban jika pilihan benar



JAWABANMU BENAR

8. Jawaban terakhir jika benar , ada button untuk lihat nilai



JAWABANMU BENAR

LIHAT NILAI

9. Hasil akhir skor kuis



SCORE: 30/100

Kamu harus
berlatih lebih ekstra lagi 

ULANGI QUIZ

PILIH KATEGORI

KEMBALI KE HOME

10. Profile

PROFIL

ELSA PUTRI
Pemain

RIWAYAT SKOR

90 12 Oktober 2025

90 12 Oktober 2025

90 12 Oktober 2025

HOME

PROFILE

11. Edit Profile



Link figma:<https://www.figma.com/design/JlPkYZklVIFC7prVscepf/MOBILE-PROJECT?t=CihBVrHLx75RfVID-0>

