TUGAS 3

Dasar-Dasar Pemrograman 2 CSGE601021 Semester Genap 2016/2017

Batas waktu pengumpulan:

Minggu, 21 Mei 2017 pukul 23.55 Waktu Scele

Tujuan dari Tugas ini adalah untuk menguji pemahaman Anda terhadap materi bahan kuliah yang telah diajarkan di kelas. Mahasiswa harus menuliskan sendiri solusi/kode program dari soal yang diberikan tanpa bantuan orang lain. Belajarlah menjadi mahasiswa yang mematuhi integritas akademik. Sikap Jujur merupakan sebuah sikap yang dimiliki mahasiswa Fasilkom UI.

Peringatan: Jangan mengumpulkan pekerjaan beberapa menit menjelang batas waktu pengumpulan karena ada kemungkinan pengumpulan gagal dilakukan atau koneksi internet terputus!

TUGAS 3

Satu hari setelah teman Anda, Nadiem Makara, mempresentasikan *prototype* yang telah Anda buat kepada para investor, Ia menghubungi Anda kembali. Nadiem mengatakan bahwa para investor sangat tertarik dengan model bisnis start-up OW-JEK tersebut. Namun, para investor kurang puas dengan tampilan I/O pada *prototype* yang hanya berbasis konsol. Para investor meminta Nadiem untuk meng-upgrade *prototype* tersebut sehingga tampilan I/O nya menjadi lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, Nadiem meminta Anda untuk memperbaiki I/O pada *prototype* tersebut. Sembari mendengar penjelasan Nadiem, Anda mengingat kembali tentang materi GUI (*Graphical User Interface*) yang sudah diberikan di sesi perkuliahan. Anda sejenak berpikir bahwa mungkin Anda bisa menggunakan komponen-komponen pada java Swing atau AWT untuk membuat I/O yang lebih menarik dan interaktif pada.

Tidak ada *requirement* yang spesifik diberikan pada Tugas 3 ini. Tugas Anda hanya mengubah tampilan I/O pada Tugas 2 sehingga menjadi lebih menarik dan interaktif dengan menggunkan fitur GUI pada Java. Anda diberikan ruang yang seluas-luasnya untuk berkreasi dalam membuat *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) sebaik dan semenarik mungkin. Anda diperbolehkan menggunakan IDE.

Poin Penilaian

- 1. UI Design (50 %)
- 2. UX Design (50%)
- 3. Dokumentasi (+5%)