

NAMA : AULIA ZAMAIRA
NIM : 221080200018
KELAS : 7/A2
MATA KULIAH : PEMROGRAMAN MOBILE

QUIZ PERTEMUAN KE-5

Pilih salah satu desain dari soal sebelumnya.

Tuliskan:

1. Apa nilai User Experience (UX) terbaik dari desainmu?
 2. Bagian mana yang masih bisa ditingkatkan (misalnya spacing, warna, readability)?
 3. Sebutkan prinsip Material Design yang kamu terapkan.
-

Pilihan Desain: Soal 3 Desain Daftar Kontak

Instruksi:

Buat tampilan daftar kontak menggunakan ListTile di dalam Card.

Setiap item berisi:

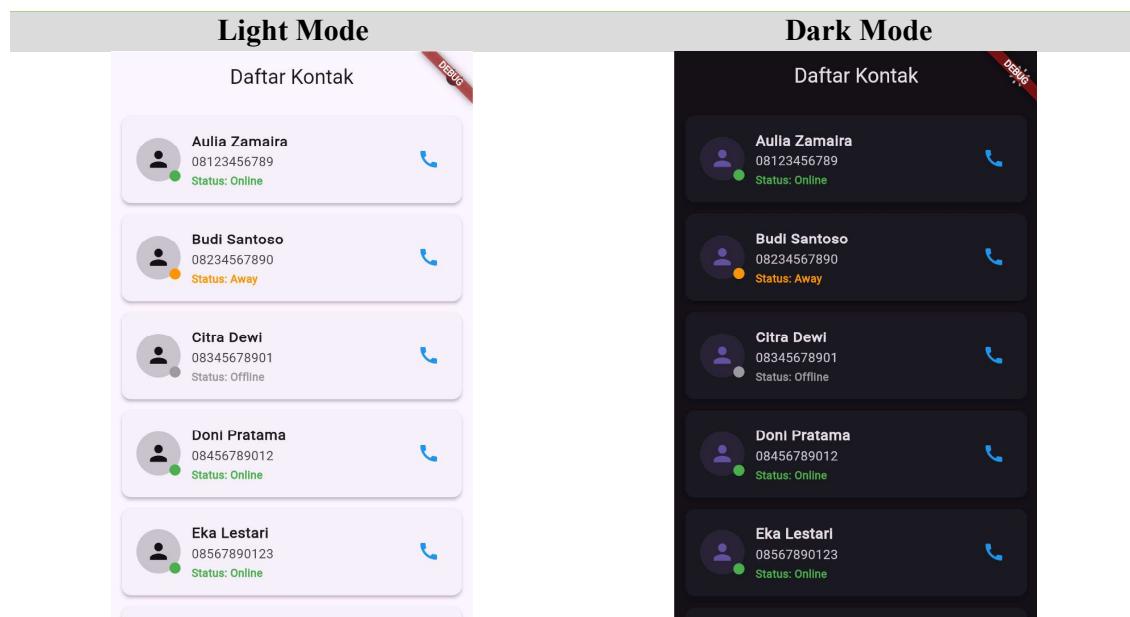
- Avatar (ikon orang)
- Nama kontak
- Nomor telepon
- Status (Online, Offline, Away) dengan indikator warna kecil
- Tombol panggil (icon button)

Tambahkan UX yang baik:

- Gunakan warna status yang mudah dibedakan
- Pastikan teks mudah dibaca
- Gunakan snackbars atau dialog ketika ikon ditekan

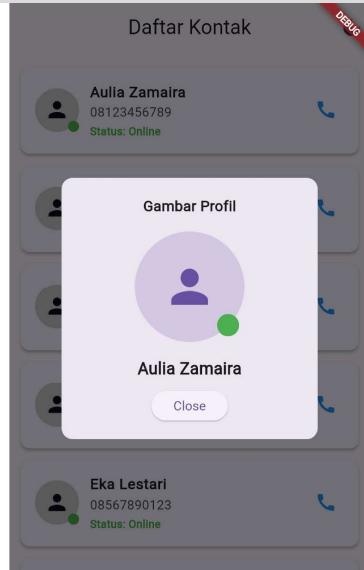
Bonus: Buat satu versi dengan tampilan dark mode.

IMPLEMENTASI DESAIN DAFTAR KONTAK

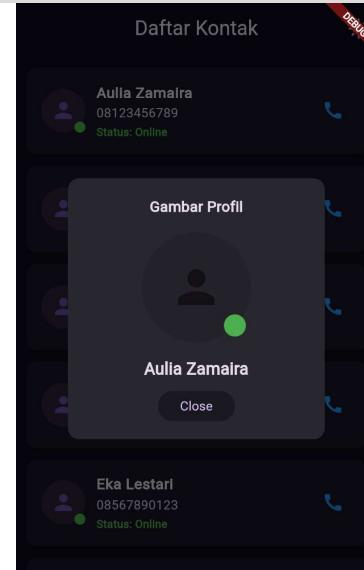


Widget ikon (person) saat ditekan menampilkan Gambar Profil Kontak

Light Mode

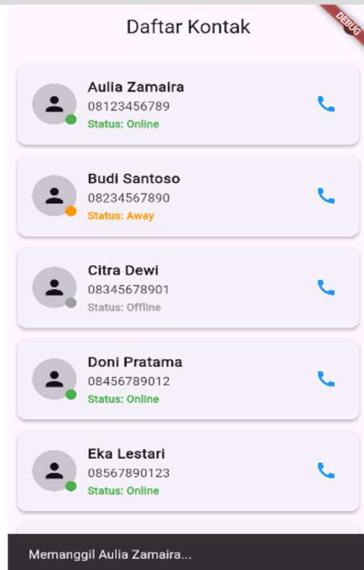


Dark Mode

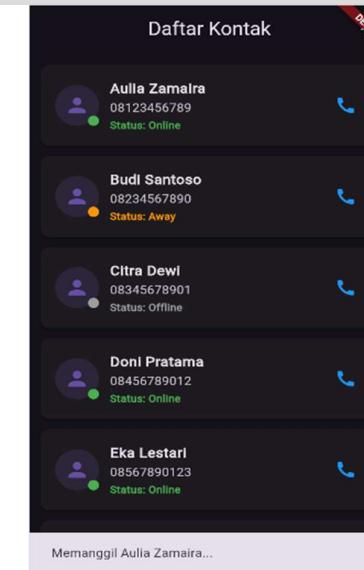


Widget ikon (call) saat di tekan menampilkan Snackbar notifikasi sedang memanggil

Light Mode



Dark Mode



Di pojok kanan atas aplikasi ada ikon kecil berbentuk matahari atau bulan. Ikon ini berfungsi untuk mengganti tampilan aplikasi antara mode terang dan mode gelap. Saat ikon itu ditekan, tampilannya akan berubah secara otomatis. Perubahan ini berlangsung secara halus tanpa perlu memuat ulang aplikasi. Fitur ini dibuat supaya pengguna bisa menyesuaikan tampilan sesuai kenyamanan mereka.

➤ Kebutuhan dan Fungsi dalam kode program Daftar Kontak:

| Bagian/Elemen | Widget Utama | Fungsi dan Tujuan |
|------------------------------------|--|--|
| Struktur utama aplikasi | MaterialApp | Menjadi wadah seluruh aplikasi dan mengatur tema (terang/gelap). Segala tampilan dan pengaturan warna diatur dari sini. |
| Halaman utama | Scaffold | Menyusun tata letak utama aplikasi, mulai dari AppBar sampai isi daftar kontak, dan juga tempat munculnya Snackbar. |
| Judul aplikasi | AppBar | Menampilkan tulisan “Daftar Kontak” di bagian atas. Di sisi kanan terdapat ikon untuk mengganti mode terang dan gelap. |
| Pengganti tema (Light / Dark Mode) | IconButton dengan Icons.light_mode & Icons.dark_mode | Ikon kecil di pojok kanan atas yang bisa ditekan untuk mengubah tampilan aplikasi. Tujuannya agar pengguna bisa menyesuaikan tampilan sesuai kenyamanan. |
| Daftar kontak | ListView.builder | Menampilkan semua kontak dalam bentuk list yang bisa digulir. Setiap item diambil dari daftar data kontak yang sudah dibuat. |
| Tampilan tiap kontak | Card | Membungkus tiap item kontak agar terlihat seperti kartu terpisah dengan sedikit bayangan. |
| Isi di dalam Card | ListTile | Menyusun bagian utama setiap kontak: ada avatar di kiri, nama, nomor, dan status di tengah, serta tombol panggil di kanan. Semua tertata otomatis secara horizontal. |
| Gambar profil (avatar) | CircleAvatar + Icons.person | Menampilkan ikon orang sebagai gambar profil bawaan. Dilingkari agar tampak seperti foto profil. |

| | | |
|------------------------|---------------------------------|---|
| Indikator status kecil | Positioned + CircleAvatar kecil | Menampilkan titik warna kecil di pojok bawah avatar: hijau (Online), oranye (Away), abu-abu (Offline). Warnanya mudah dibedakan agar pengguna cepat mengenali status. |
| Nama dan nomor telepon | Text (dalam title dan subtitle) | Menampilkan nama tebal di atas dan nomor telepon di bawahnya. Huruf dibuat cukup jelas dan mudah dibaca. |
| Status kontak | Text berwarna (dalam subtitle) | Menampilkan teks “Status: Online / Offline / Away” dengan warna sesuai status. |
| Tombol panggil | IconButton(Icons.call) | Ikon telepon di sisi kanan. Saat ditekan, akan menampilkan Snackbar berisi pesan “Memanggil [nama kontak]...”. |
| Notifikasi cepat | SnackBar | Memberi umpan balik singkat bahwa tombol panggil ditekan, tanpa mengganggu tampilan utama. Pesannya muncul sebentar di bawah layer. |
| Dialog avatar | showDialog + Dialog | Muncul ketika pengguna menekan foto profil. Menampilkan versi lebih besar dari avatar beserta nama kontak dan tombol “Close”. |
| Warna status | getStatusBarColor() | Fungsi kecil yang menentukan warna berdasarkan status (Online → hijau, Away → oranye, Offline → abu-abu). |

➤ Fitur Tema (mode terang dan gelap):

| Fitur Tema | Widget Utama | Fungsi dan Tujuan |
|-------------|---|---|
| Tema terang | ThemeData(brightness: Brightness.light) | Tampilan putih bersih, cocok untuk siang hari. Warna teks dan kartu dibuat kontras agar mudah dibaca. |

| | | |
|-----------------|---|--|
| Tema gelap | <code>ThemeData(brightness: Brightness.dark)</code> | Tampilan latar gelap agar mata tidak cepat lelah saat malam. Elemen seperti kartu dibuat abu-abu agar tetap jelas. |
| Pengaturan mode | <code>_toggleTheme() + ThemeMode</code> | Fungsi untuk berpindah antara terang ↔ gelap. Saat ikon di AppBar ditekan, tema langsung berubah secara dinamis. |

1. Nilai User Experience (UX) terbaik dari desain

Menurut saya, nilai UX yang paling terasa dari desain ini ada pada kesederhanaan dan interaksi yang nyaman. Setiap elemen tampil dengan rapi dan langsung menunjukkan fungsinya. Pengguna bisa dengan cepat mengenali nama kontak, nomor telepon, dan statusnya tanpa perlu menebak. Adanya indikator warna kecil di avatar membantu pengguna memahami status (*online / offline / away*) hanya dengan sekali lihat. Selain itu, ketika ikon ditekan, muncul Snackbar atau Dialog sebagai respon langsung dari aplikasi. Hal ini memberi kesan interaktif dan membuat pengguna merasa tindakannya “direspons”. Fitur mode terang dan gelap juga menambah kenyamanan, karena pengguna bisa menyesuaikan tampilan sesuai kondisi cahaya atau preferensi pribadi.

2. Bagian yang masih bisa ditingkatkan

Beberapa hal yang masih bisa ditingkatkan dan diperbaiki adalah jarak antar elemen (*spacing*) dan penyesuaian warna teks pada tema gelap. Spacing bisa sedikit diperluas agar tiap kartu tidak saling berdekatan. Selain itu, pada mode gelap, beberapa teks bisa dibuat sedikit lebih terang supaya tetap mudah dibaca di semua kondisi layar. Untuk bagian gambar profil, ikon bisa diganti dengan foto profil nyata.

3. Prinsip Material Design yang diterapkan

Dalam desain daftar kontak ini, prinsip Material Design diterapkan dengan cara yang sederhana, teratur, dan mudah dipahami. Setiap kontak ditampilkan menggunakan ListTile di dalam Card sehingga tampilan antar item terlihat seragam dan rapi. Susunan ini membantu pengguna langsung mengenali pola informasi tanpa kebingungan karena semua elemen mengikuti struktur dan gaya yang sama. Card dengan sudut membulat dan efek bayangan lembut memberikan kesan kedalaman serta membedakan satu item dengan item lainnya. Hal ini menciptakan hierarki visual yang jelas dan membuat fokus pengguna tertuju pada isi setiap kartu.

Dari sisi tampilan informasi, prinsip hierarki visual diterapkan melalui penggunaan ukuran dan warna teks yang berbeda. Nama kontak dibuat lebih besar dan tebal agar langsung menarik perhatian, sementara status ditampilkan dengan warna yang mudah dibedakan seperti hijau untuk Online, oranye untuk Away, dan abu-abu untuk Offline. Warna-warna ini memberikan isyarat visual yang cepat dipahami tanpa perlu membaca detail satu per satu. Selain itu, fitur mode terang dan gelap juga diterapkan untuk menyesuaikan tampilan dengan kondisi pencahayaan. Mode terang nyaman digunakan di

ruangan terang, sedangkan mode gelap membantu mengurangi kelelahan mata saat digunakan di tempat gelap.

Dari sisi interaksi, desain ini juga menerapkan prinsip feedback yang baik. Saat pengguna menekan tombol panggil, aplikasi menampilkan Snackbar kecil di bagian bawah layar sebagai tanda bahwa panggilan sedang dilakukan. Begitu juga ketika avatar ditekan, muncul dialog profil yang menampilkan detail kontak dengan tampilan sederhana namun informatif. Respons semacam ini membuat pengguna merasa tindakannya diperhatikan dan diproses dengan cepat.