

LAPORAN AKHIR PRAKTIKUM

Mata Praktikum : Interaksi Manusia Komputer
Kelas : 3IA24
Praktikum ke- : 4
Tanggal : 7 November 2023
Materi : Prototype
NPM : 50421704
Nama : Juan Samuel Christopher
Ketua Asisten : Noviyanto Ramadhanu
Nama Asisten :
Paraf Asisten :
Jumlah Lembar : 4

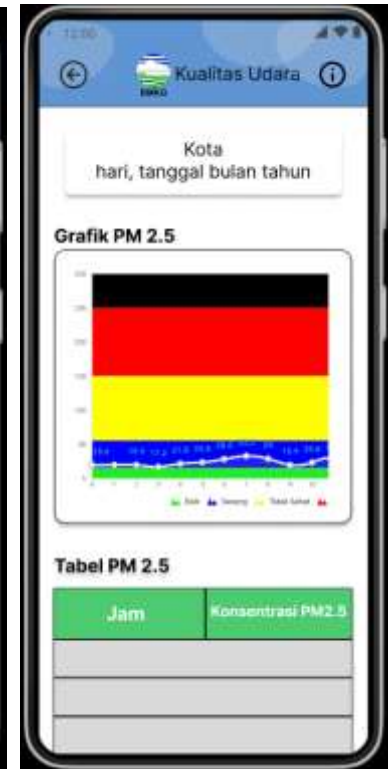


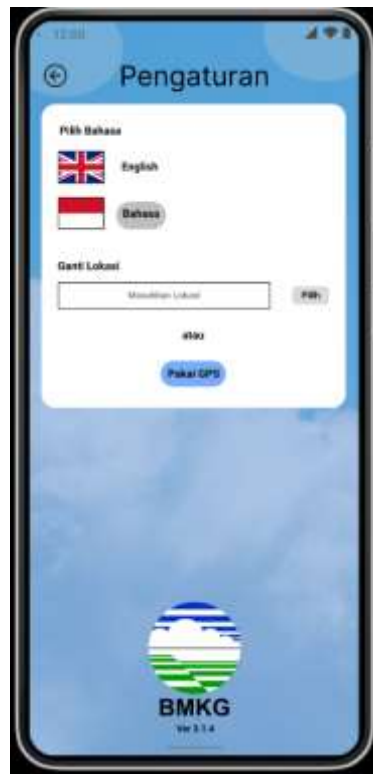
LABORATORIUM TEKNIK INFORMATIKA

UNIVERSITAS GUNADARMA

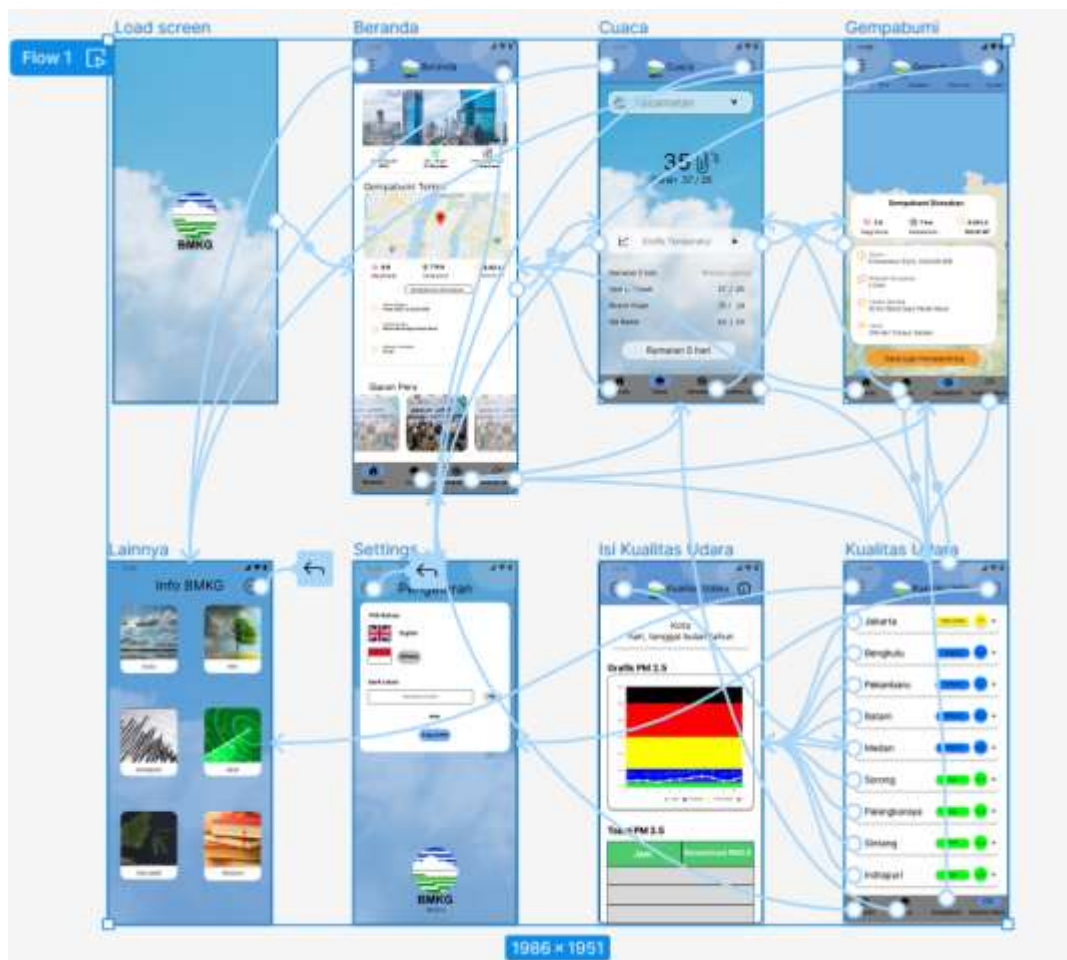
2023

Protoype aplikasi infoBMKG





Flow prototype infoBMKG



LOGIKA

Prototype adalah sebuah metode dalam pengembangan produk dengan cara membuat rancangan, sampel, atau model dengan tujuan pengujian konsep atau proses kerja dari produk. *Prototype* sangat penting untuk dibuat karena dengan *prototype* desainer dapat menguji jalannya aplikasi sebelum di-*develop* oleh *programmer* dan dapat juga digunakan untuk didemokan kepada klien. Karena kita menggunakan Figma sehingga metode *prototype* yang kita gunakan adalah metode *Digital Prototyping*.

Pada pertemuan 4 kali ini, saya belajar membuat *Prototype* dari *MockUp* yang sudah dibuat minggu lalu, disini saya membuat 8 menu / halaman yang meliputi : loading screen, Beranda, Cuaca, Gempabumi, Kualitas Udara, Isi Kualitas Udara, Pengaturan, dan Lainnya. Pada pengaturan *prototype* dalam Figma saya menjadikan **Loading Screen** nya menjadi flow utama nya yang berarti saat kita mencoba untuk meng preview nya aka loading screen akan muncul pertama

Pada bagian Navigasi Bar bawah, saya menyambungkan semua elemennya yang berarti saat kita klik ikon Cuaca maka menu cuaca akan muncul, dan jika klik ikon Gempabumi maka menu Gempabumi akan tampil dan begitu seterusnya. Pada tampilan menu **Kualitas Udara** terdapat isi/konten (kota kota) yang dapat di klik juga dan pada saat di klik maka akan membawa kita ke menu tampilan **Isi Kualitas Udara** yang akan menginfokan kita data tentang kualitas udara di kota tersebut. Saya juga menambahkan fitur *swipe*, yang berarti kita bisa berganti menu tidak hanya dengan mengklik ikon tetapi bisa meng *swipe* layar ke kiri/kanan, jika kita *swipe* kiri maka tampilan/menu yang di kanan akan muncul begitu pun sebaliknya.

Lalu pada bagian atas tampilan terdapat ikon Pengaturan yang saya sambungkan ke frame pengaturan dimana saat mengklik nya maka menu pengaturan akan muncul, lalu pada menu pengaturan ada ikon Return/Kembali dan saat di klik maka akan menampilkan menu yang sebelumnya kita berada. Begitu juga dengan ikon Lainnya, saat di klik maka menu Lainnya akan tampil, dan klik Kembali maka akan mengembalikan kita ke menu sebelumnya kita berada.

Lalu pada bagian animasi saya menggunakan **Smart animate** dan untuk efek transisi dari menu ke menu lainnya saya menggunakan **Ease out**, saya menerapkan ini ke semua menu yang saya buat dan untuk waktu animasi nya saya atur ke 1500ms / 1,5 detik agar terlihat natural (tidak terlalu cepat / lambat).