

PROJECT

PEMROGRAMAN MOBILE

**Prawiditya Sahrul Akbar
TI.24.A1
312410146**

Tampilan 1

Splashscren



Splash Screen

- UI:
 - Header biru dengan teks "Simple Note".
 - Ikon catatan di tengah layar.
 - Indikator loading berbentuk lingkaran di bawah ikon.
- UX:
 - Memberi waktu singkat kepada pengguna sebelum aplikasi siap digunakan.
 - Meningkatkan kesan profesional dan memperkuat identitas visual aplikasi.
 - Transisi otomatis ke halaman daftar catatan setelah loading.

Tampilan 2

Main Screen



● Halaman Daftar Catatan

- UI:
 - Warna dasar putih dengan header biru muda bertuliskan "MYNNOTE".
 - Setiap catatan tampil dalam kartu (CardView) dengan warna krem lembut.
 - Tombol "+" (Floating Action Button) di kanan bawah untuk menambah catatan baru.
- UX:
 - Pengguna langsung melihat daftar catatan yang tersimpan tanpa langkah tambahan.
 - FAB mudah dijangkau oleh ibu jari (ergonomis untuk penggunaan satu tangan).
 - Visual hierarki jelas: daftar catatan = fokus utama, tombol tambah = aksi sekunder.

Tampilan 3

Halaman Tambah

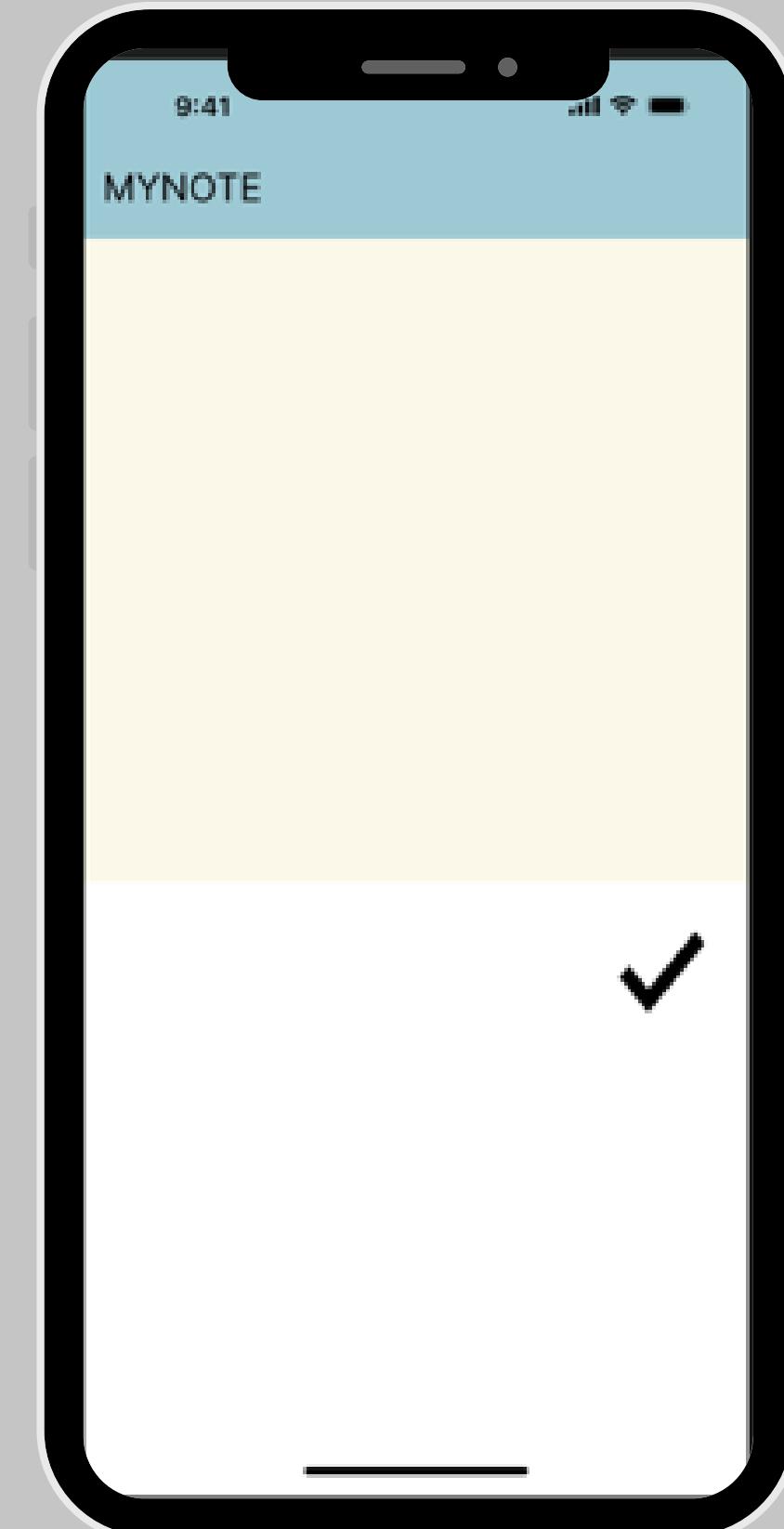


● Halaman Tambah Catatan

- UI:
 - Header biru bertuliskan "Simple Note".
 - Area kosong untuk mengetik catatan baru (judul dan isi).
 - Ikon centang (✓) sebagai tombol "Simpan".
- UX:
 - Desain fokus pada penulisan (minim gangguan visual).
 - Ikon ✓ intuitif untuk aksi simpan tanpa perlu teks tambahan.
 - Transisi halus ke layar daftar catatan setelah catatan tersimpan.

Tampilan 4

Halaman Tambah

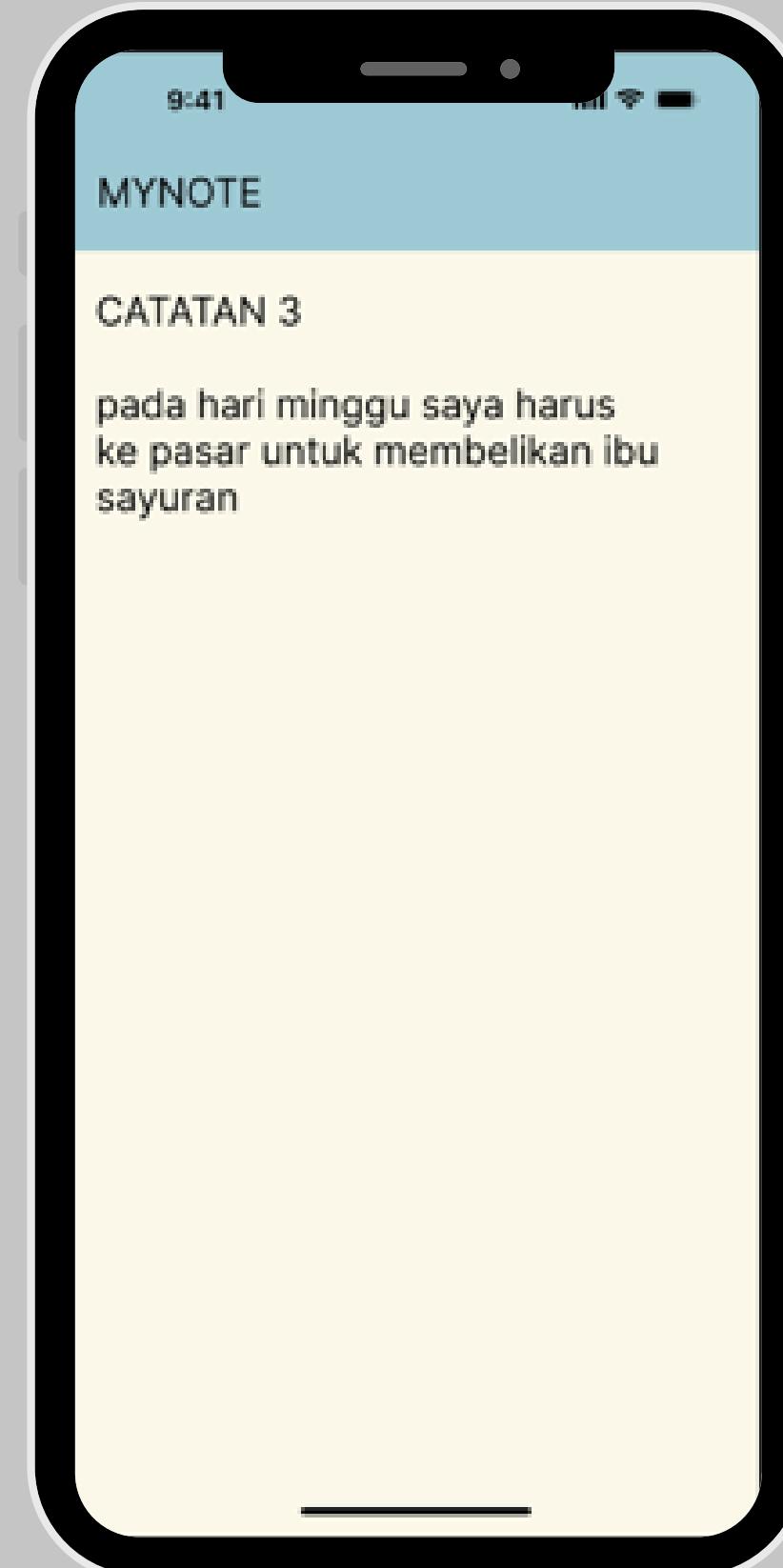


● Daftar Catatan (Setelah Penambahan Baru)

- UI:
 - Mirip dengan layar 2, namun sekarang muncul Catatan 3 di daftar.
 - Semua catatan tetap ditampilkan dalam tampilan vertikal.
- UX:
 - Memberikan umpan balik langsung bahwa data berhasil disimpan.
 - Konsistensi desain membantu pengguna merasa familiar (tidak perlu belajar ulang).

Tampilan 5

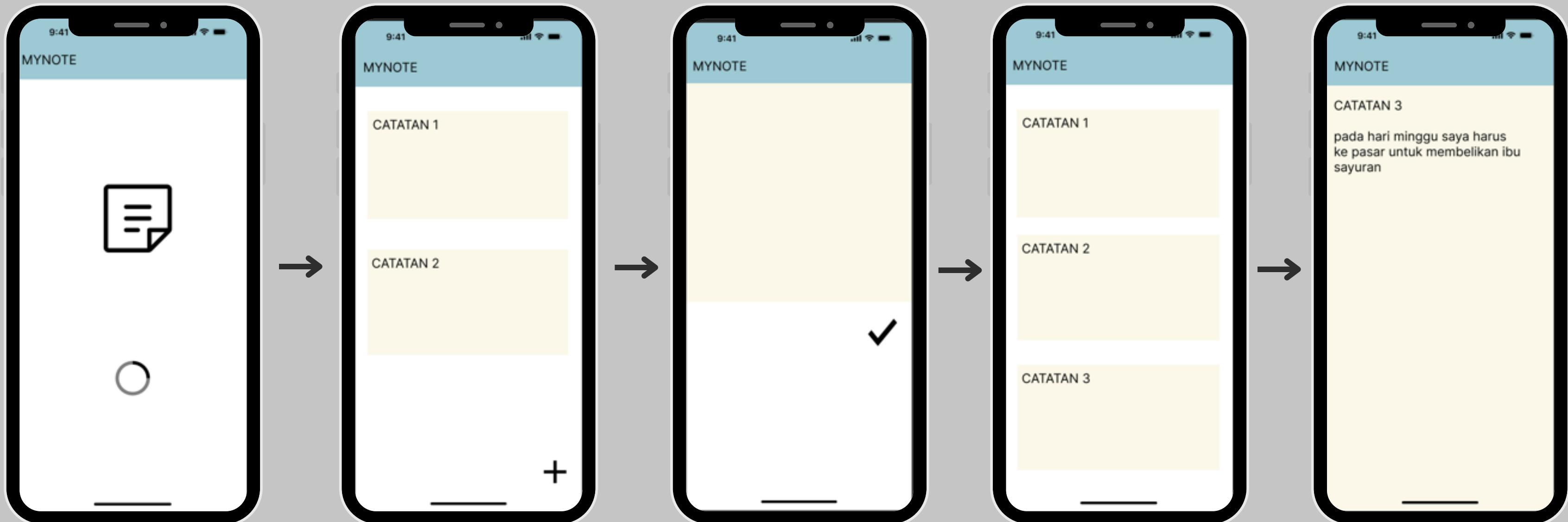
Detail Catatan



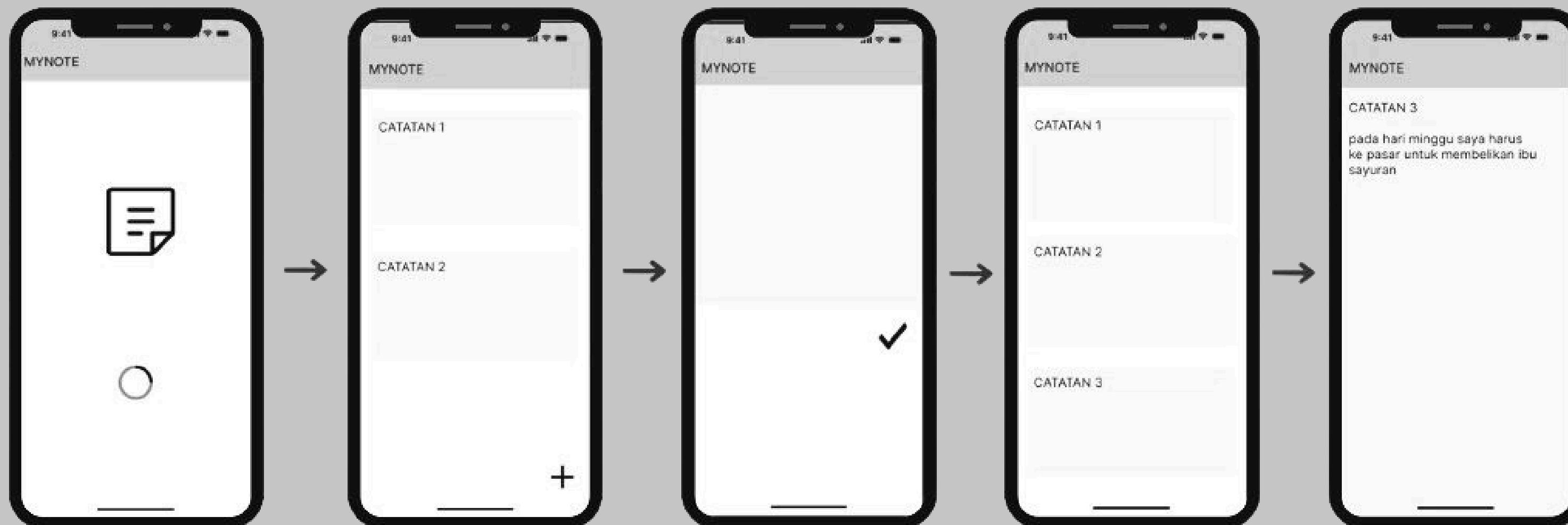
● Isi Catatan (Setelah Penambahan Baru)

- UI:
 - Header biru bertuliskan "Simple Note".
 - Satu card besar menampilkan isi catatan lengkap:
 - "Pada hari Minggu saya harus ke pasar untuk membelikan ibu sayuran."
- UX:
 - Membaca catatan jadi lebih nyaman tanpa gangguan elemen lain.
 - Warna lembut meningkatkan keterbacaan teks.
 - Navigasi kembali mudah dengan gesture "swipe back" atau tombol back.

UI DESIGN



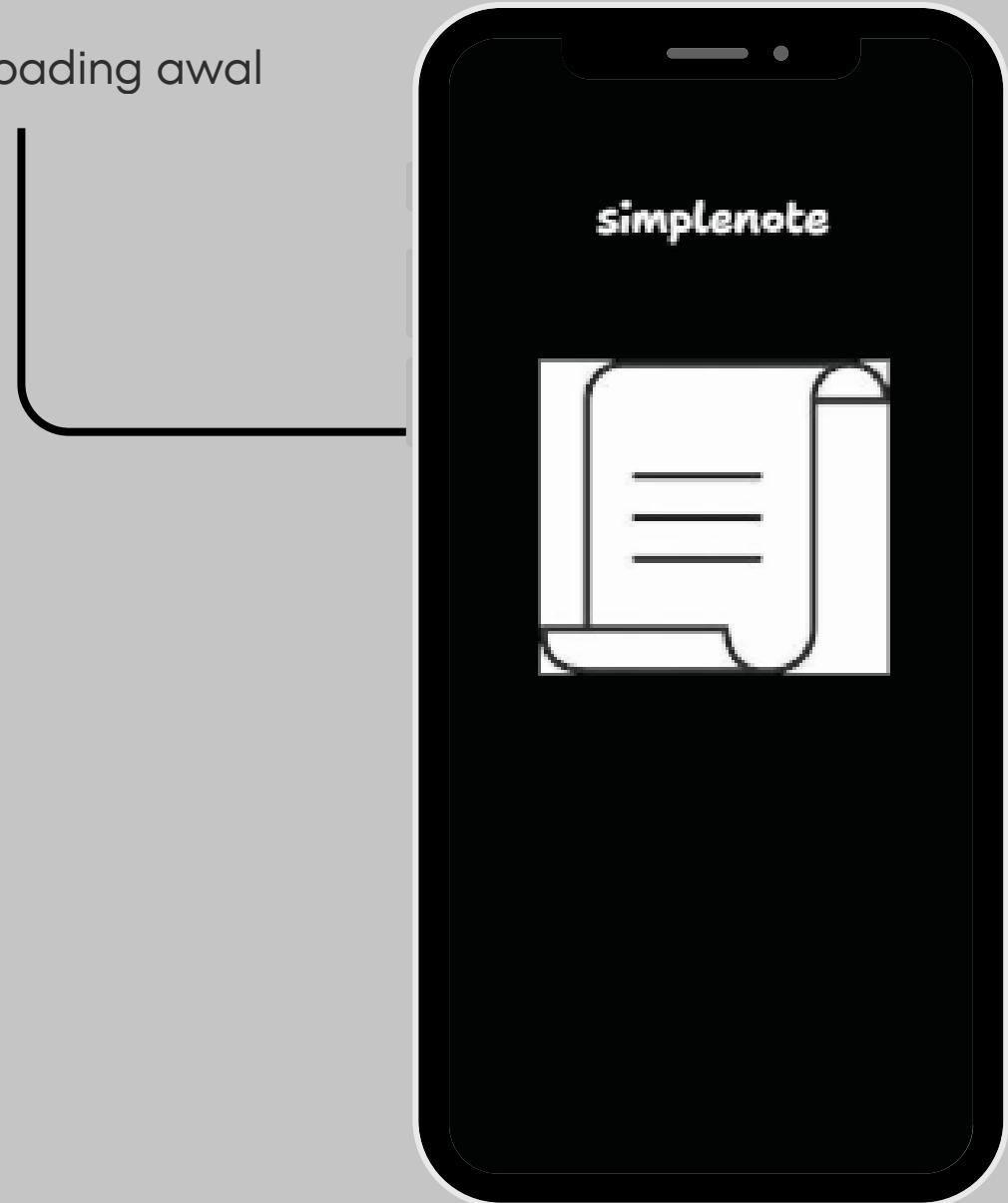
Mockup



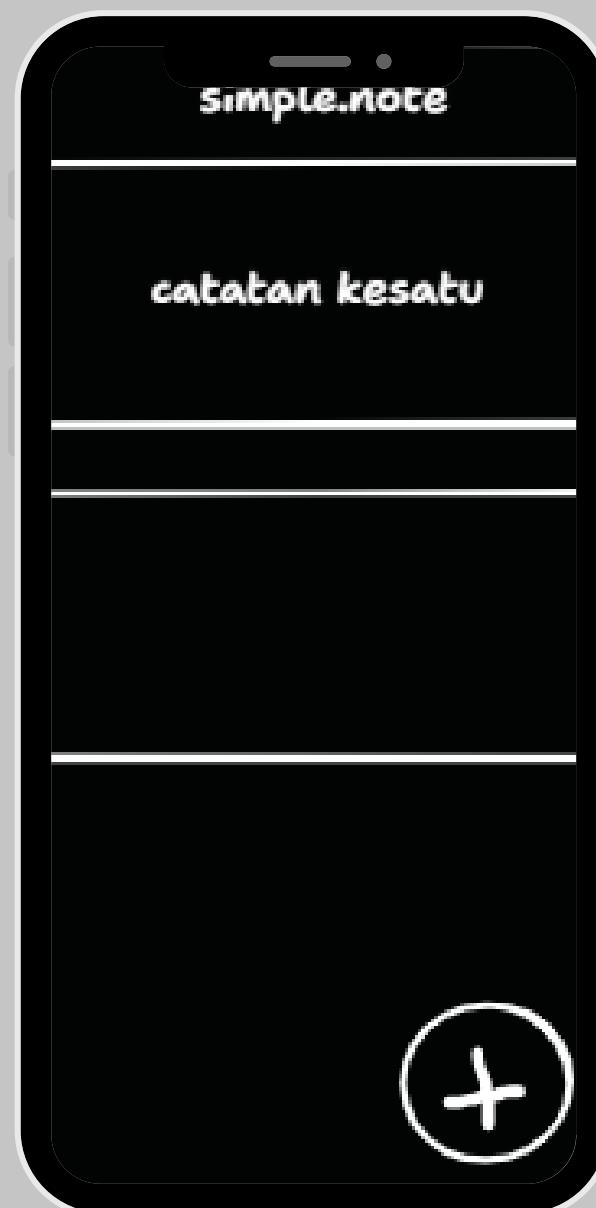
Storyboard

Tampilan loading awal

splashscren



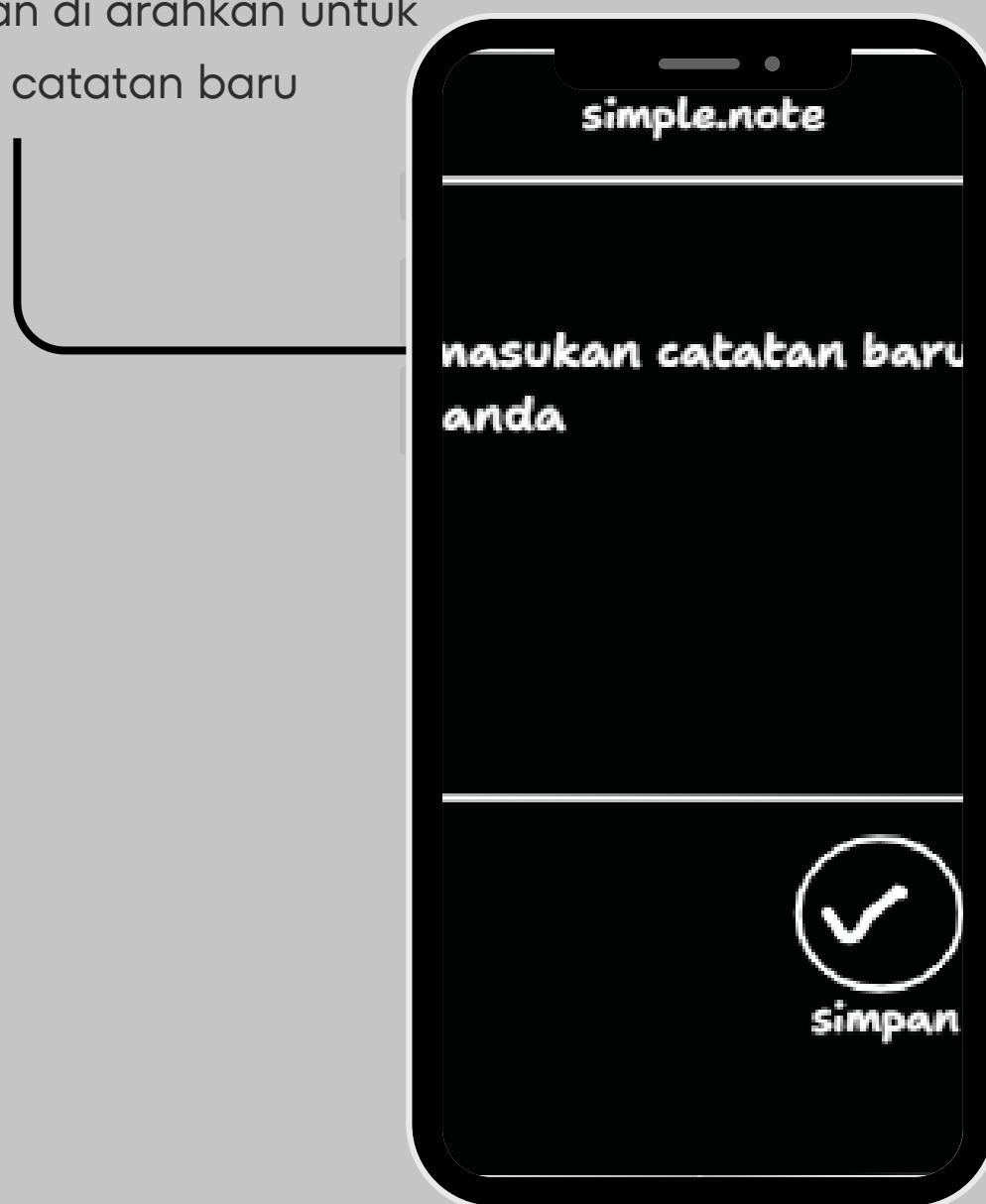
Begitu aplikasi dibuka,
anda melihat tampilan utama berisi daftar catatan.
Di layar terlihat beberapa catatan lama
seperti "Catatan Kuliah Jaringan" dan "Ide Proyek Akhir".
Di pojok kanan bawah, ada tombol bulat merah dengan ikon "+".



menekan tombol "+" untuk membuat
catatan baru.

Storyboard

setelah anda menekan tanda "+"
maka anda akan di arahkan untuk
menambahkan catatan baru



setelah menambahkan
catatan lalu anda
harus mengklik
tombol simpan



setelah anda mengklik
simpan maka otomatis
daftar catatan anda menambah



setelah catatan ke tiga tersimpan
anda bisa melihat/membukanya

Clickup

The screenshot shows the Clickup web application interface in dark mode. The top navigation bar includes a back/forward button, refresh, search, and various icons. The main header displays the user's name "Prawiditya sahrul akbar" and the project "android studio". The left sidebar contains sections for Home, Planner, Brain, Teams, More, Favorites, and Spaces. The "Spaces" section lists "All Tasks - Prawiditya sahrul akbar", "Team Space", "android studio" (which is selected), and "Tugas". The main content area shows a "Board" view with three columns: "TO DO" (1 task), "IN PROGRESS" (0 tasks), and "COMPLETE" (3 tasks). The "COMPLETE" column contains two tasks: "set up clickup" (Oct 15) and "membuat storyboard" (4 days ago), each with a preview image of a Clickup board. The bottom of the screen shows a task bar with various application icons and system status indicators.