

Nama : Vivit Nurul Hidayah

NIM : 312410110

Kelas : TI.24.A1

Mata Kuliah : Pemrograman Mobile (UTS)

Dosen : Donny Maulana, S.Kom., M.M.S.I.

Link GitHub :

https://github.com/vivitnh23/UTS-Pemrograman_Mobile.git

Link YouTube UX Prototype :

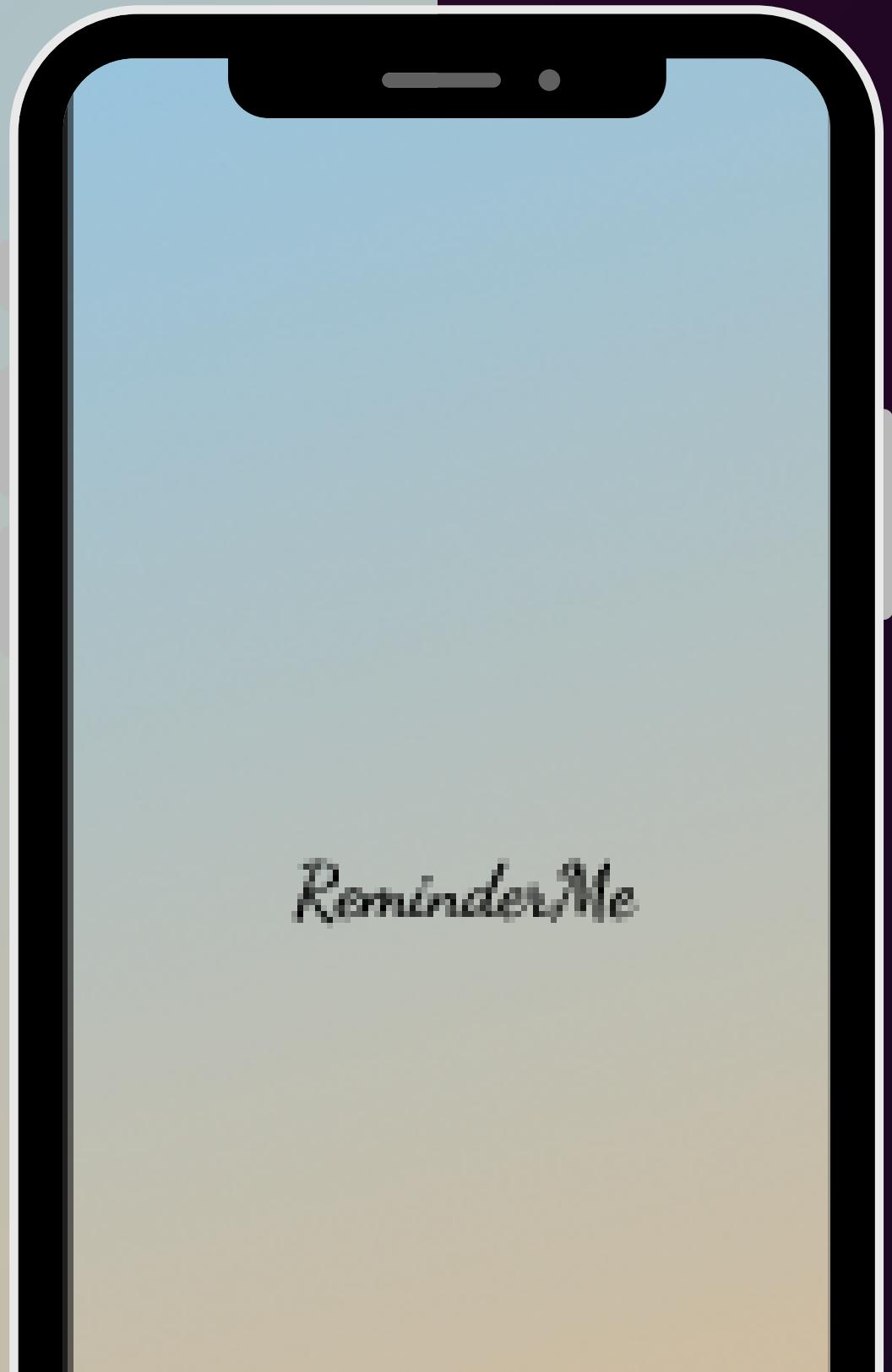
https://youtu.be/sv2gB-_8qtY?si=esQt-Ag1PZMFsHou

Pemrograman Mobile

“App ReminderMe”

VIVIT NURUL HIDAYAH
312410110
TI.24.A.1





-
- 1. StoryBord**
 - 2. MockUp**
 - 3. ClickUp**
 - 4. UI (User Interface)**

Main Color :



#98C4DD #D7BB97 #FFFFFF

Font Family:

Poppins Clean, Modern

Font Color:

#FFFFFF #000000

Tentang Aplikasi

Jadi disini saya ingin membuat sebuah aplikasi reminder sederhana. Alasan saya membuat aplikasi ini karena melihat diri saya sendiri yang cukup pelupa, maka saya berpikir bahwa aplikasi reminder sederhana ini bisa membantu dikehidupan saya sebagai mahasiswa agar jadwal saya lebih terorganisir dan meminimalisir faktor lupa itu.





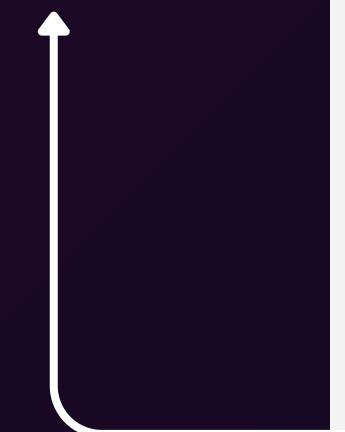
ReminderMe

StoryBord

SplashScreen & Loading

ReminderMe

Tampilan pembuka aplikasi. Menampilkan nama aplikasi, "ReminderMe."



Layar memuat aplikasi.
Menampilkan pesan
"Loading your reminder..."
dan ikon Jam Weker

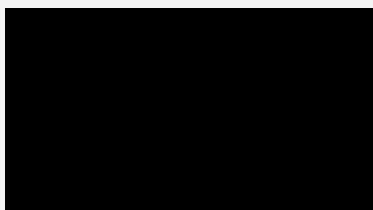


**Loading your
reminders...**

Detection location



Country



Hello

ReminderMe

Detected Language and
Region



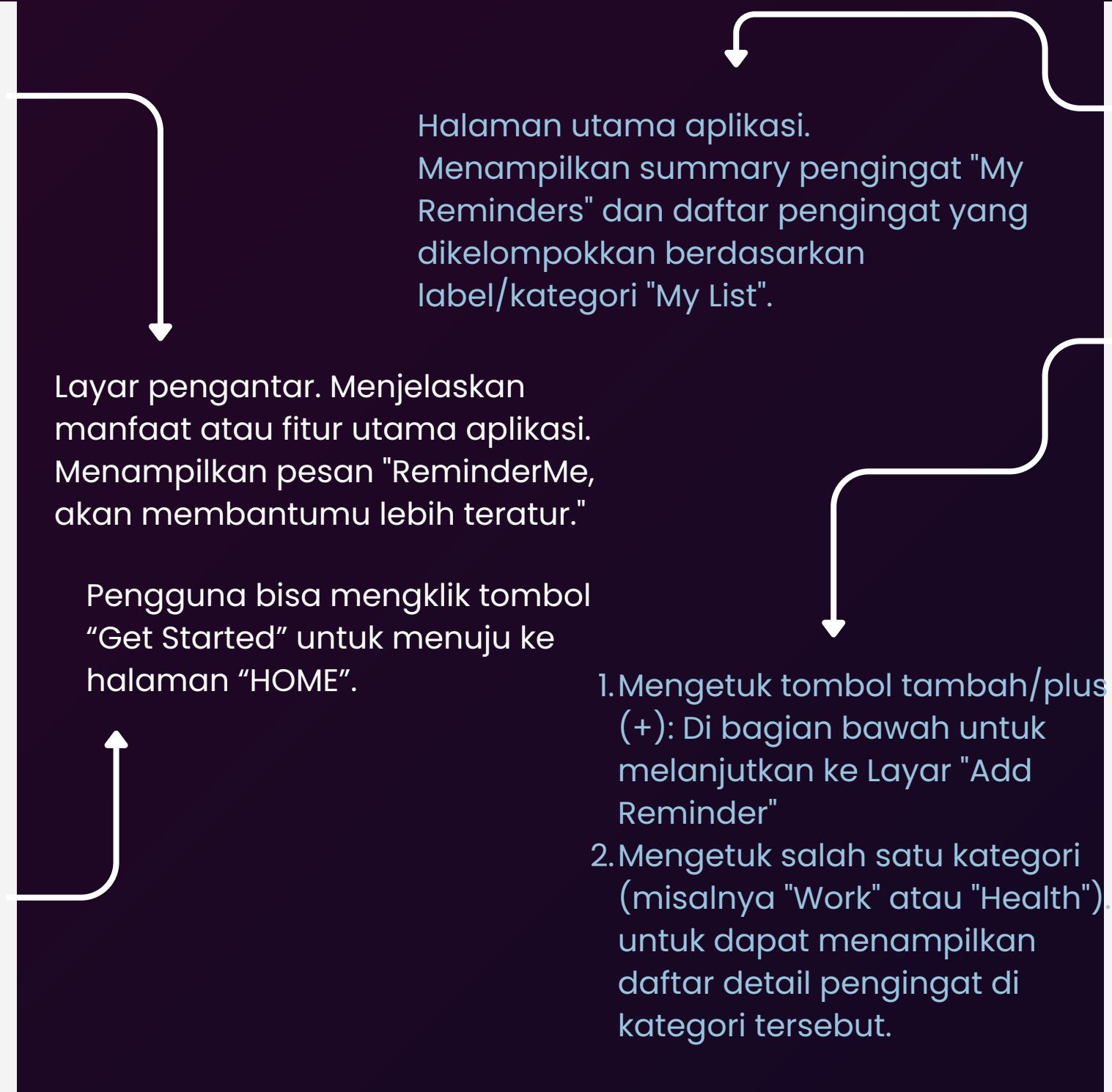
Screen yang menampilkan dimana kita sedang berada dan akan mendekripsi lokasi kita dengan memunculkan bendera dan sapaam “Hello”

Onboarding & Home



ReminderMe akan membantumu lebih teratur
Atur aktivitas, dapatkan pengingat tepat waktu, dan hemat waktumu setiap hari.

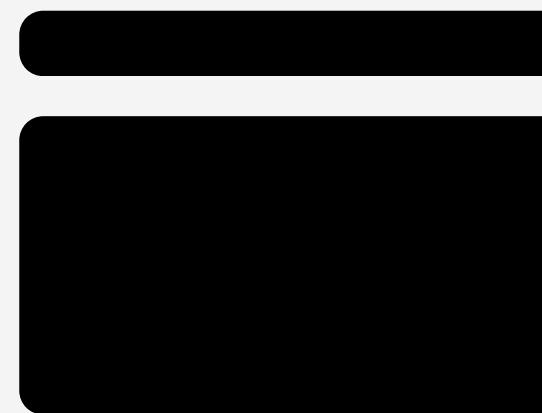
> > Get Started

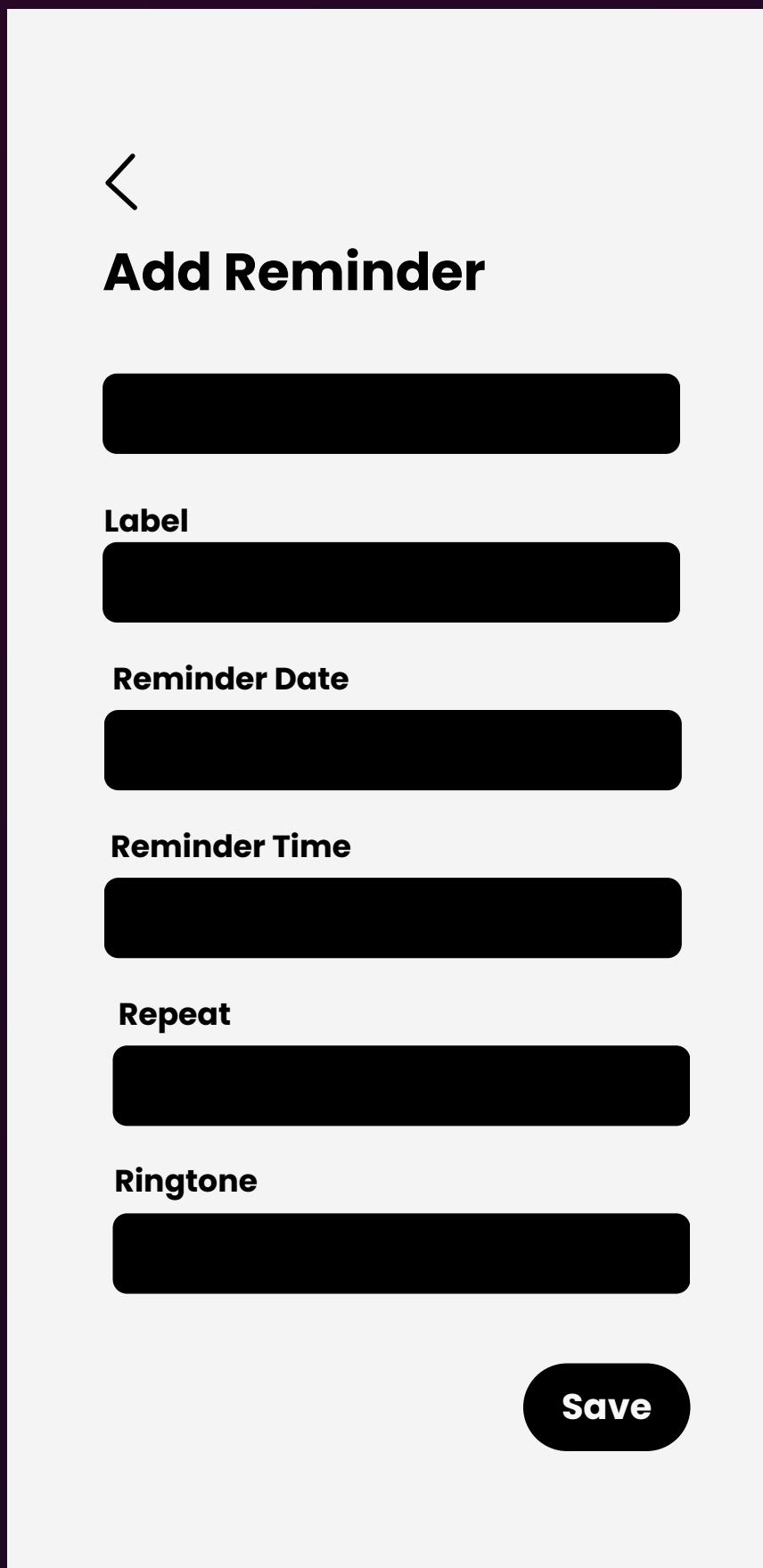


My Reminders



My Lists





The screenshot shows the 'Add Reminder' screen. At the top left is a back arrow. Below it is the title 'Add Reminder'. The screen contains several input fields: 'Task Title' (blurred), 'Label' (blurred), 'Reminder Date' (blurred), 'Reminder Time' (blurred), 'Repeat' (blurred), and 'Ringtone' (blurred). At the bottom right is a 'Save' button.

Reminder Detail Screen

Tampilan layar untuk membuat pengingat baru. Pengguna bisa mengisi Task Title, memilih Label, mengatur Date, Time, Repeat, dan Ringtone.

Pengguna bisa mengisi semua detail dan mengetuk tombol "Save" (Simpan).



Add Reminder Screen

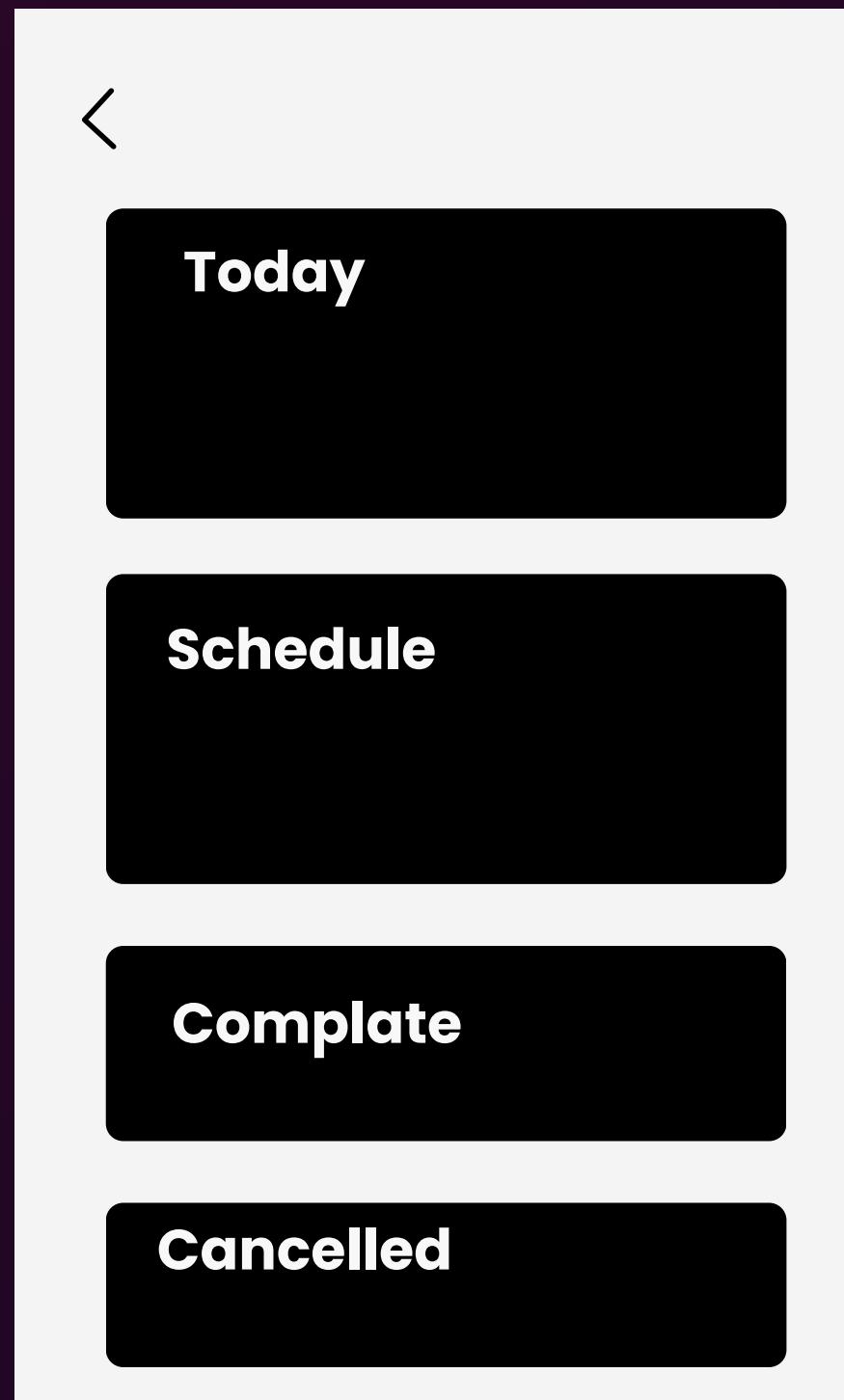
Menampilkan semua informasi dari satu tugas spesifik.

Pengguna bisa langsung menyimpan pengingat tersebut, atau bisa juga pengguna ingin mengubah detail tugas dengan mengetuk Tombol "Reset" lalu akan diarahkan pada Layar Edit Reminders

Reset

Layar Edit Reminders

Riwayat Reminder



Edit Reminders

Tampilan untuk
memodifikasi tugas yang
sudah ada.

Dimana pengguna selesai
mengubah Mengetuk
Tombol "Done" lalu akan
Kembali ke Layar Reminder
Detail (Frame 6).

PRiwayat ToDo List berada,
untuk memastikan lagi



Edit Reminder

Tugas Pemrograman Mobile

Label

Work

Reminder Date

Oktober 14, 2025

Reminder Time

15:00 WIB

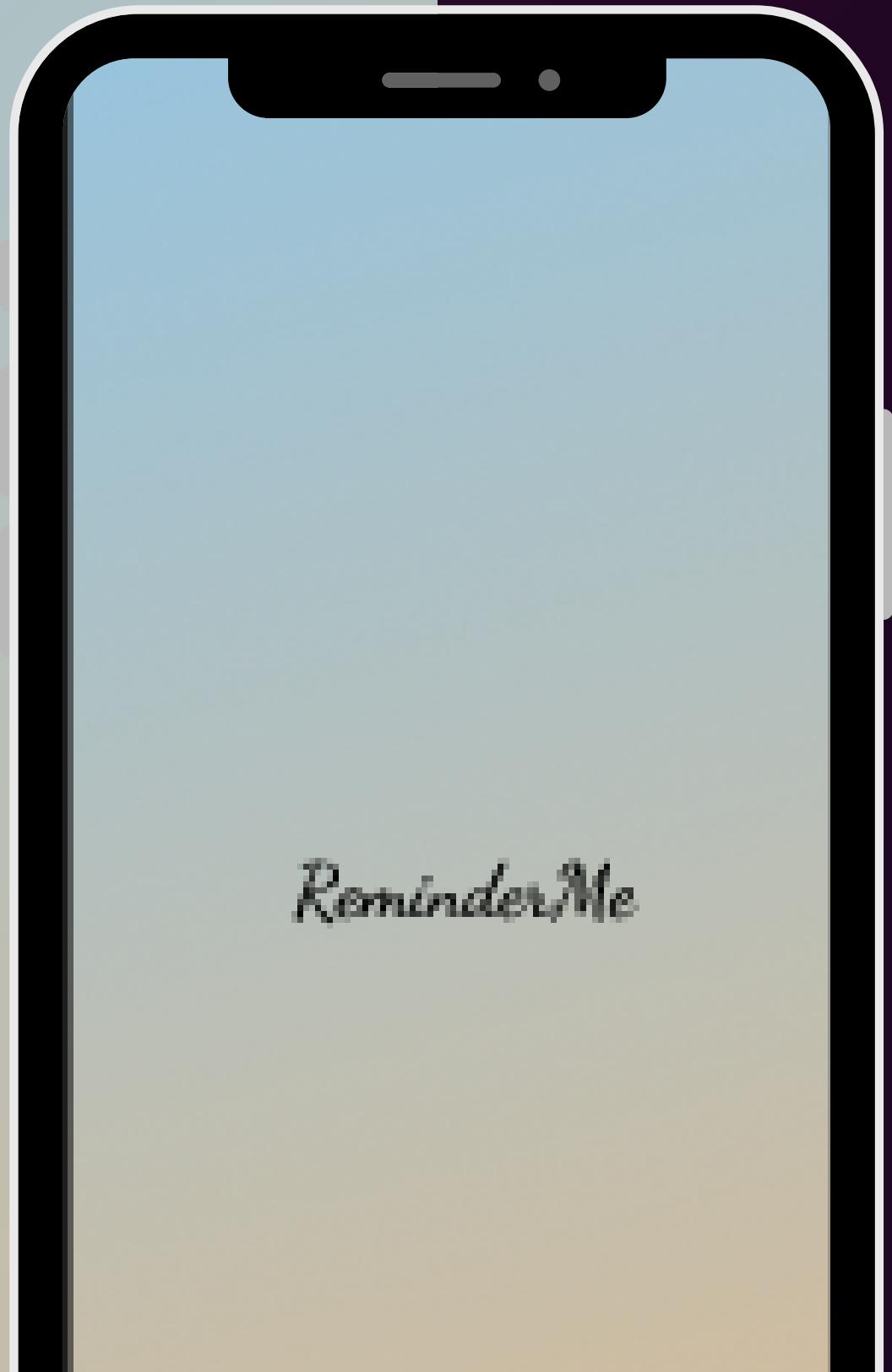
Repeat

Never

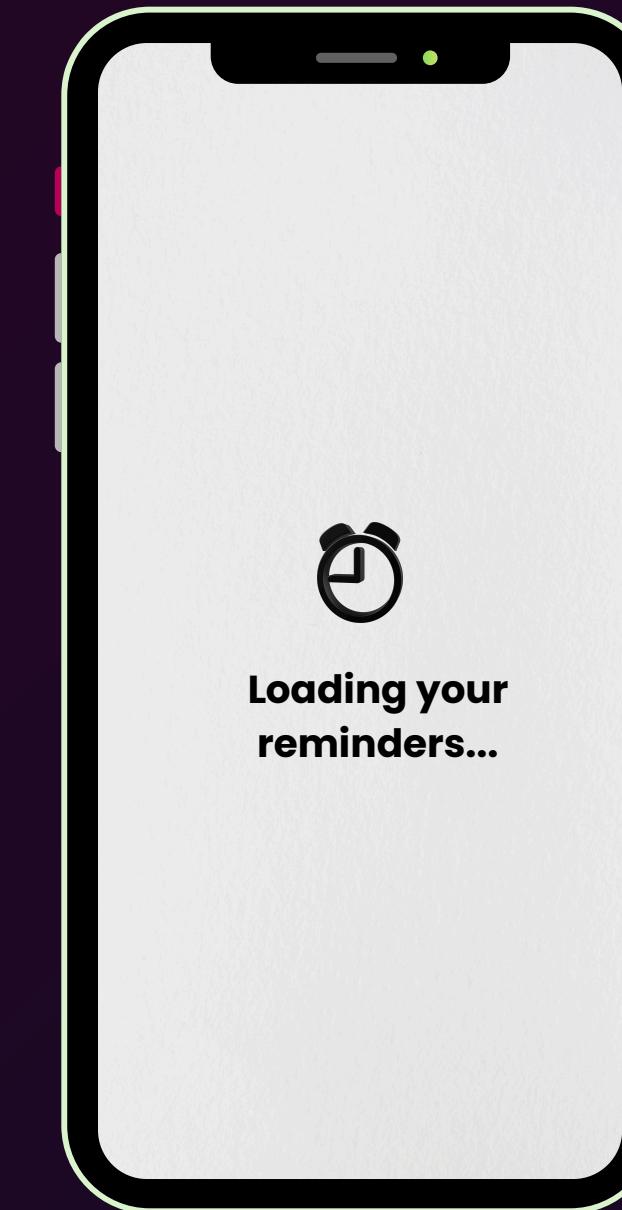
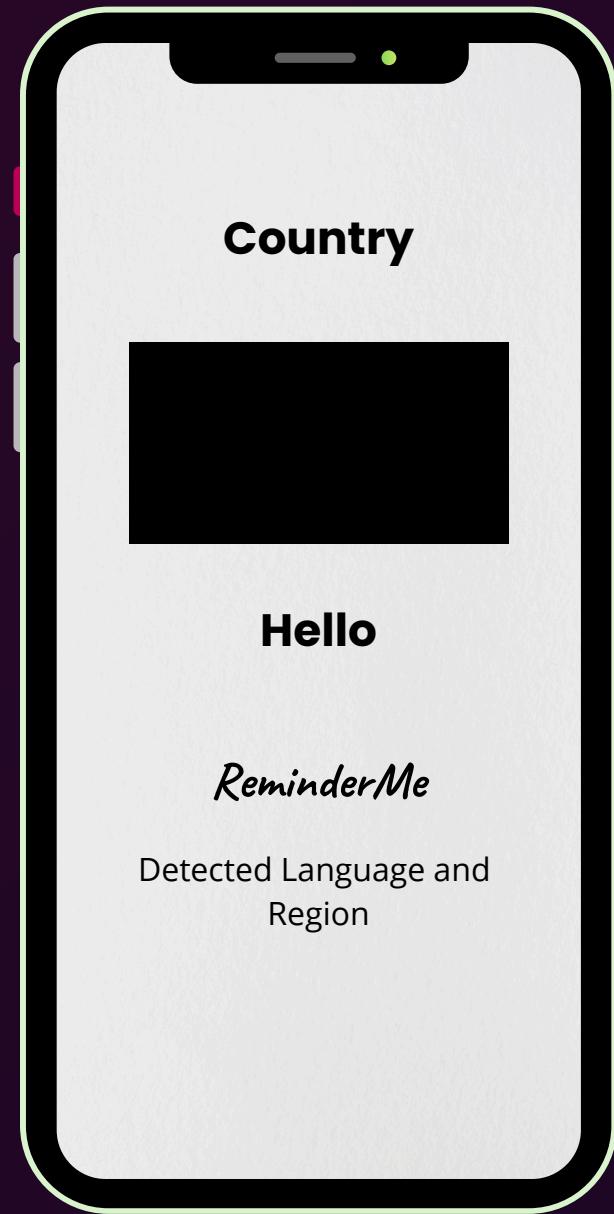
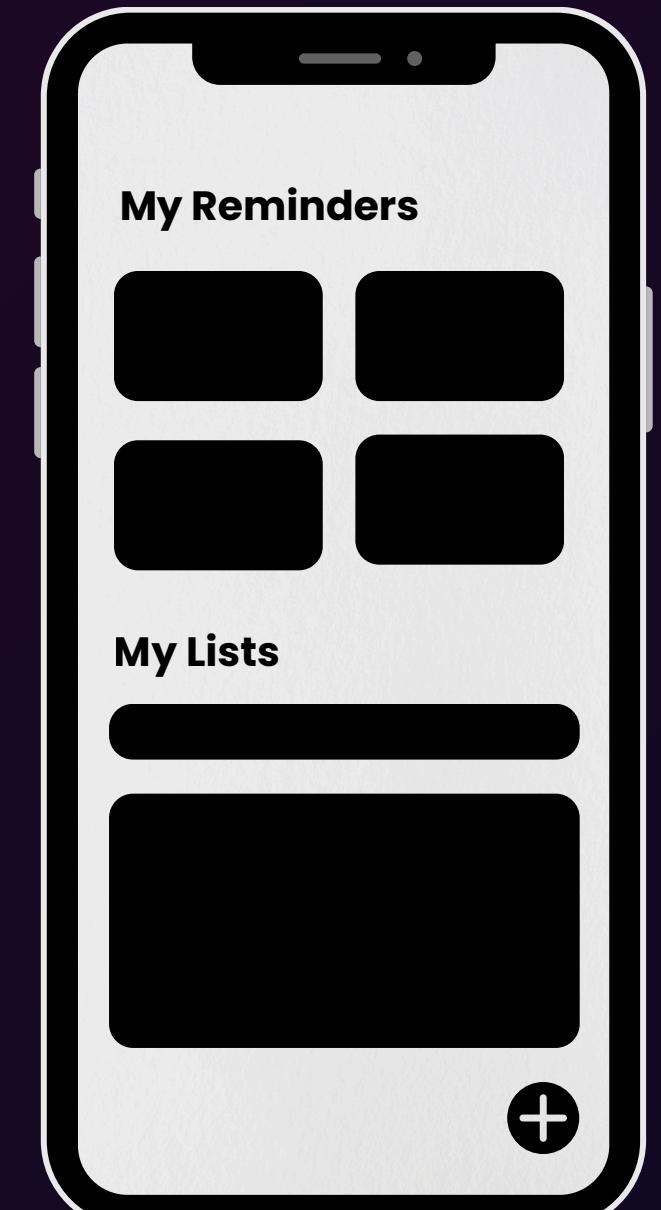
Ringtone

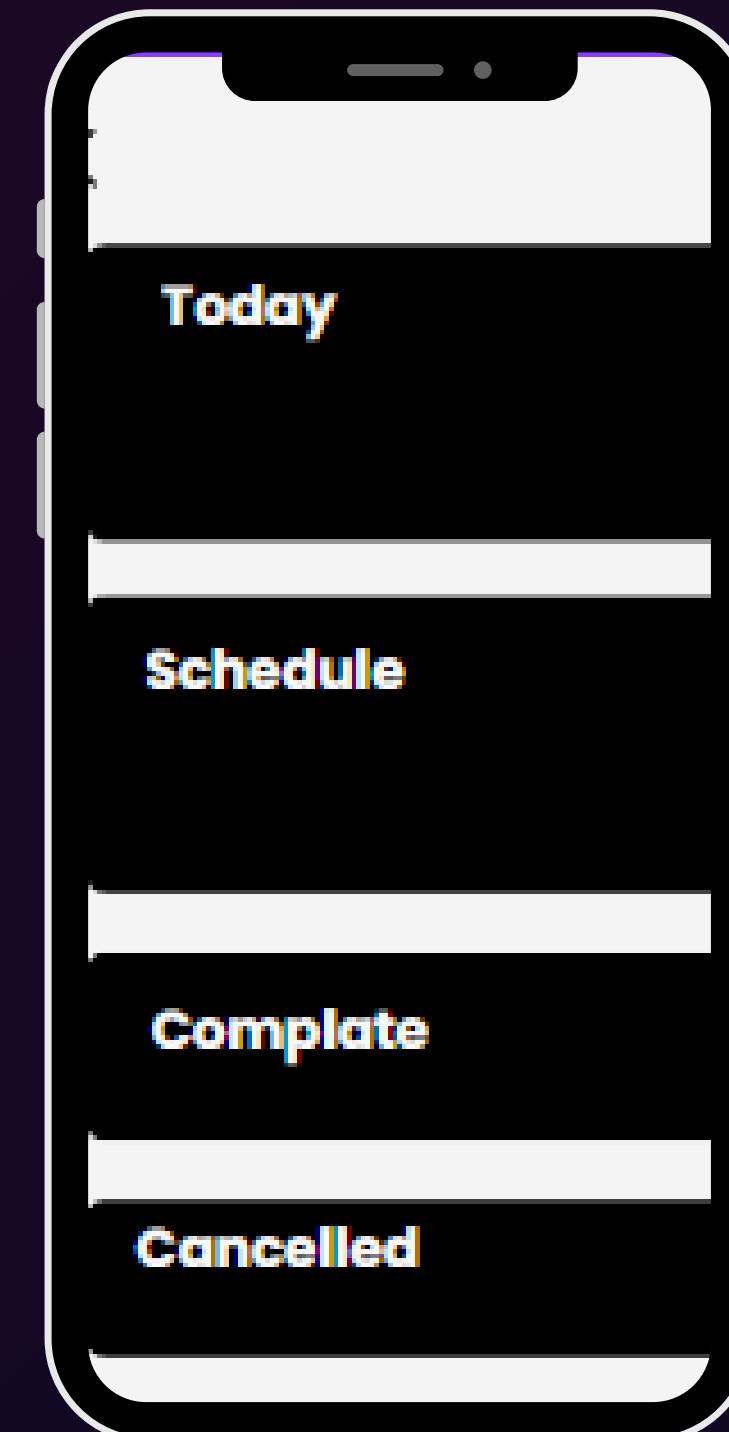
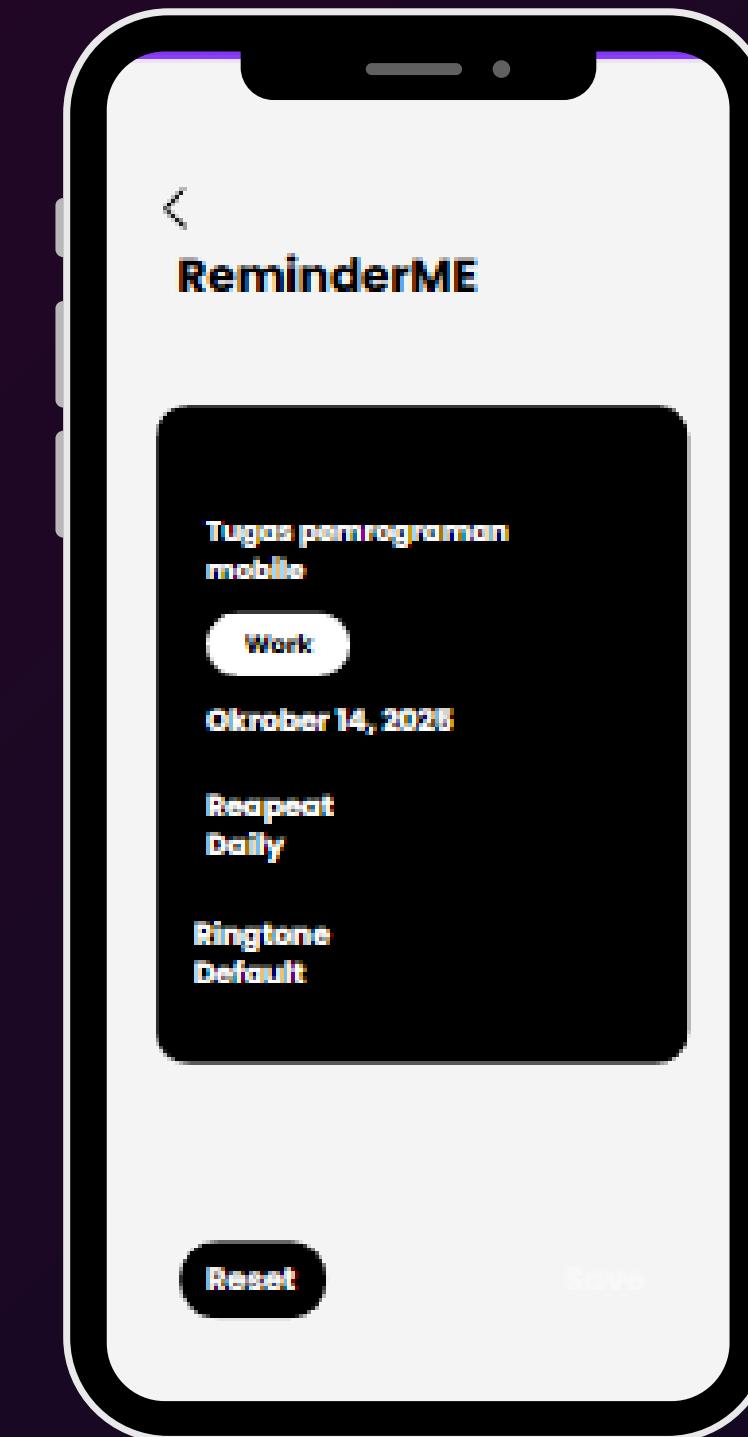
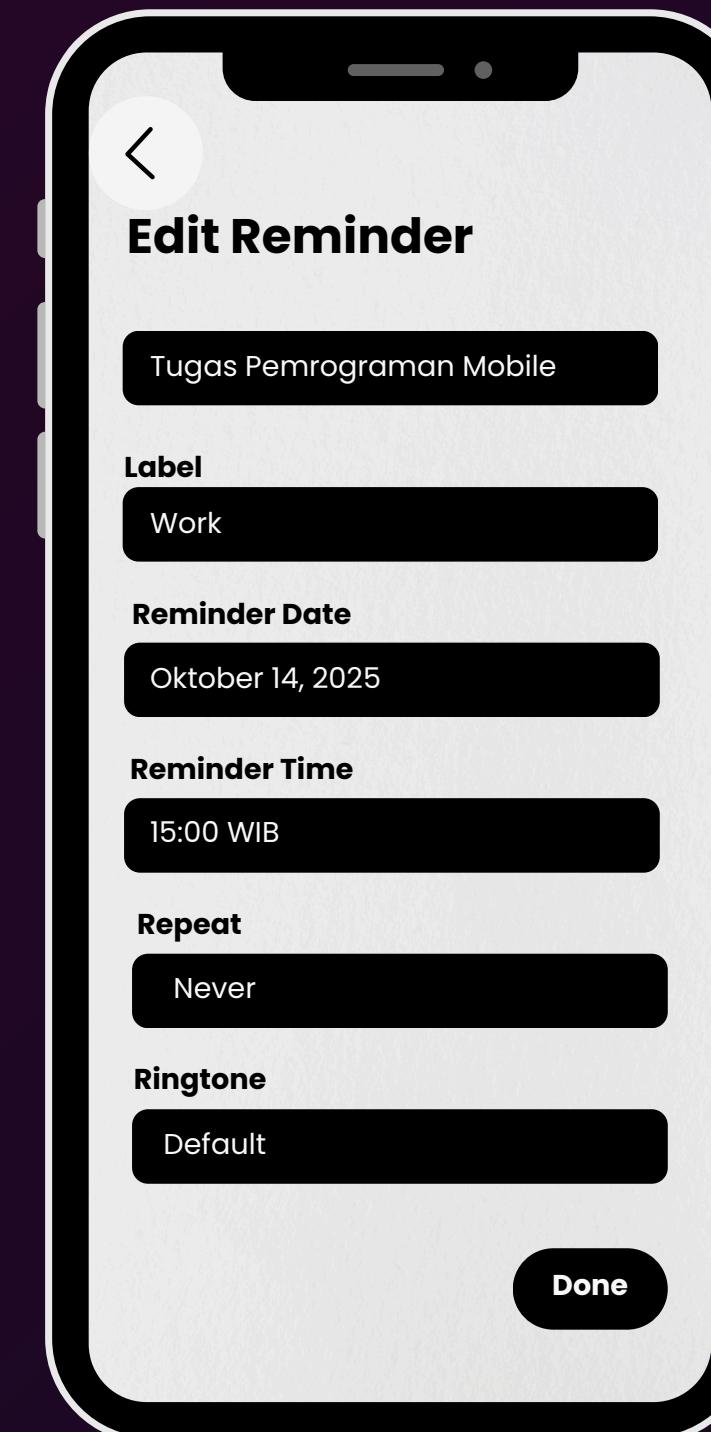
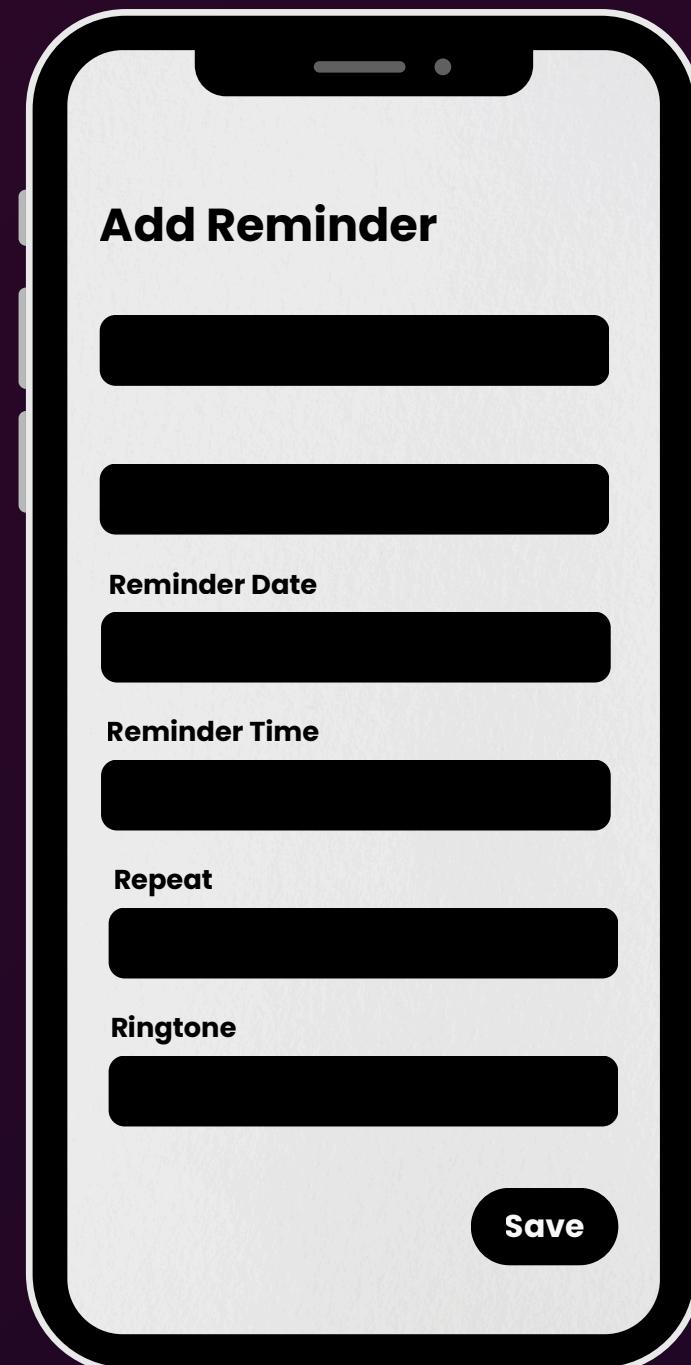
Default

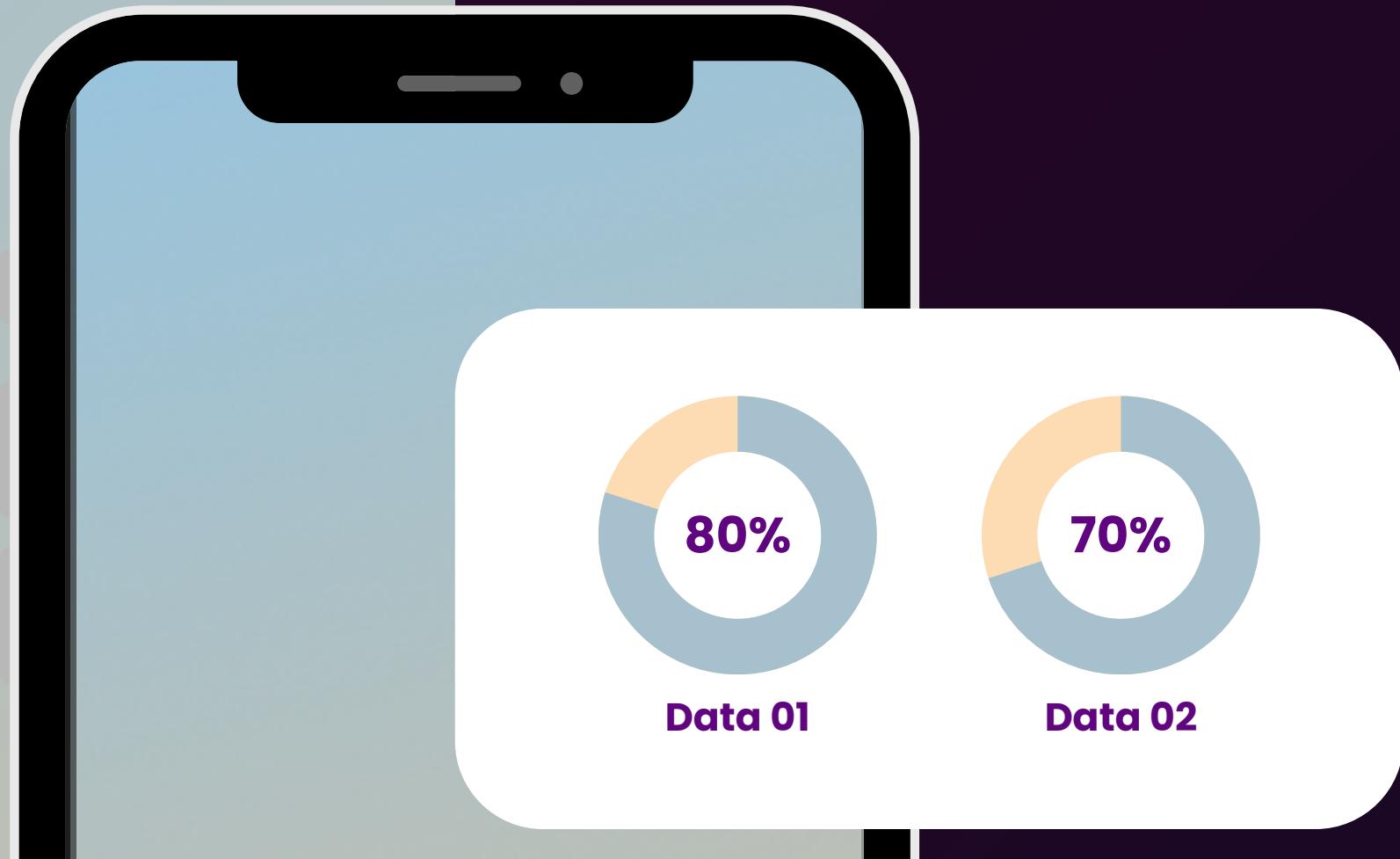
Done



Mockup

Splash Screen**Loading****OnBoarding****Home**





ReminderMe

ClickUp

P Pemrograman Mobile / Project aplikasi mobile / List

Board Whiteboard List Gantt + View

Today Quarter Auto fit Export Save view | + Task

Name	Due Date
UI (User Interface)	Nov 5
Implementasi di android studio	
Install Android Studio	Sep 17
SetUp dan buat akun ClickUp	Sep 23
Menentukan ide/ Konsep aplikasi	Sep 25
Install Figma	Sep 23
Membuat StoryBoard	Oct 22
Membuat Mockup/Wireframe	Oct 25
Membuat splashscreen (bahasa& Negara)	Nov 10
UX (User Experience)	Nov 5

2025 Q4 2025 Q1

Sep Oct Nov Dec Jan Feb

UI (User Interface)

Install Android Studio

SetUp dan buat akun ClickUp

Menentukan ide/ Konsep aplikasi

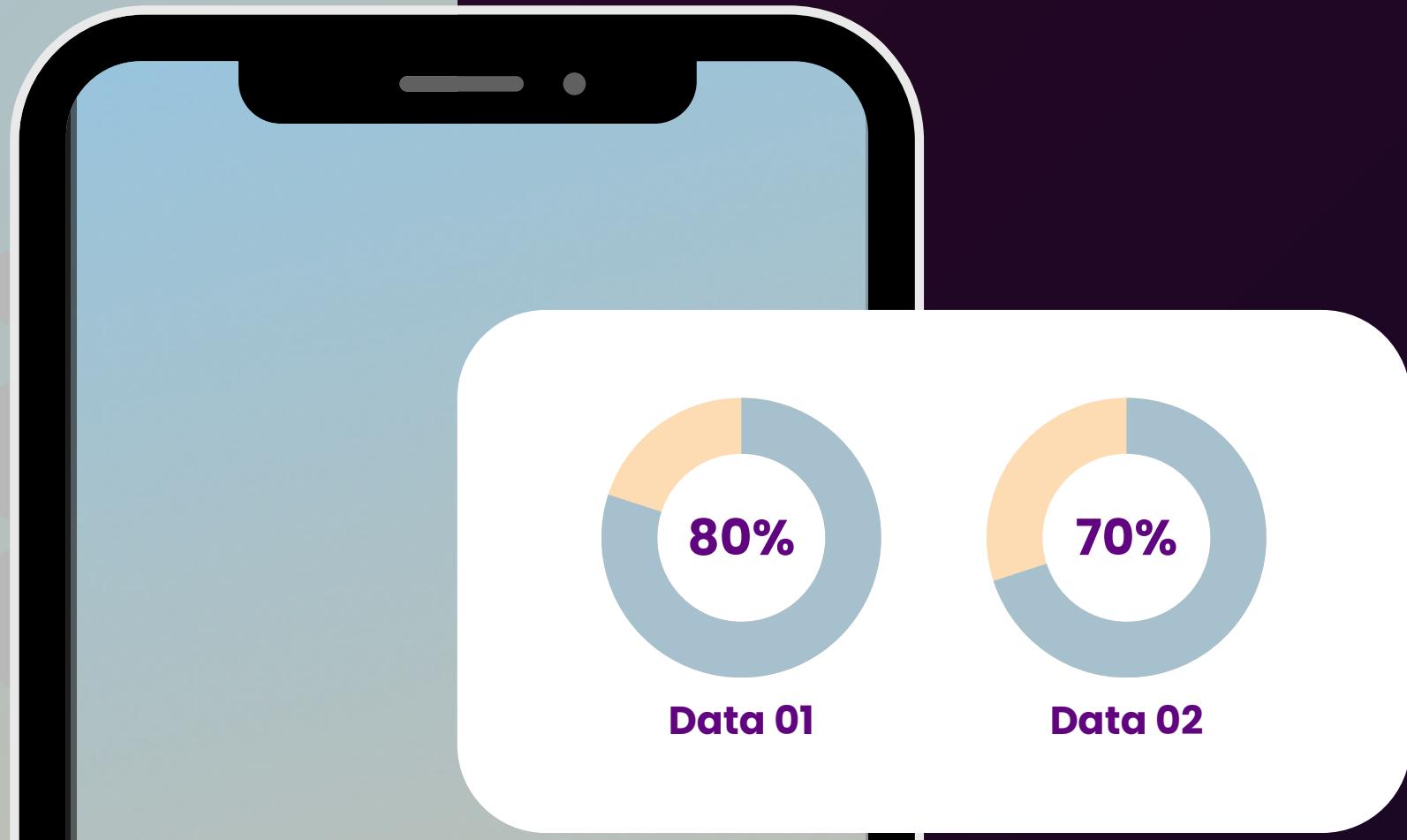
Install Figma

Membuat StoryBoard

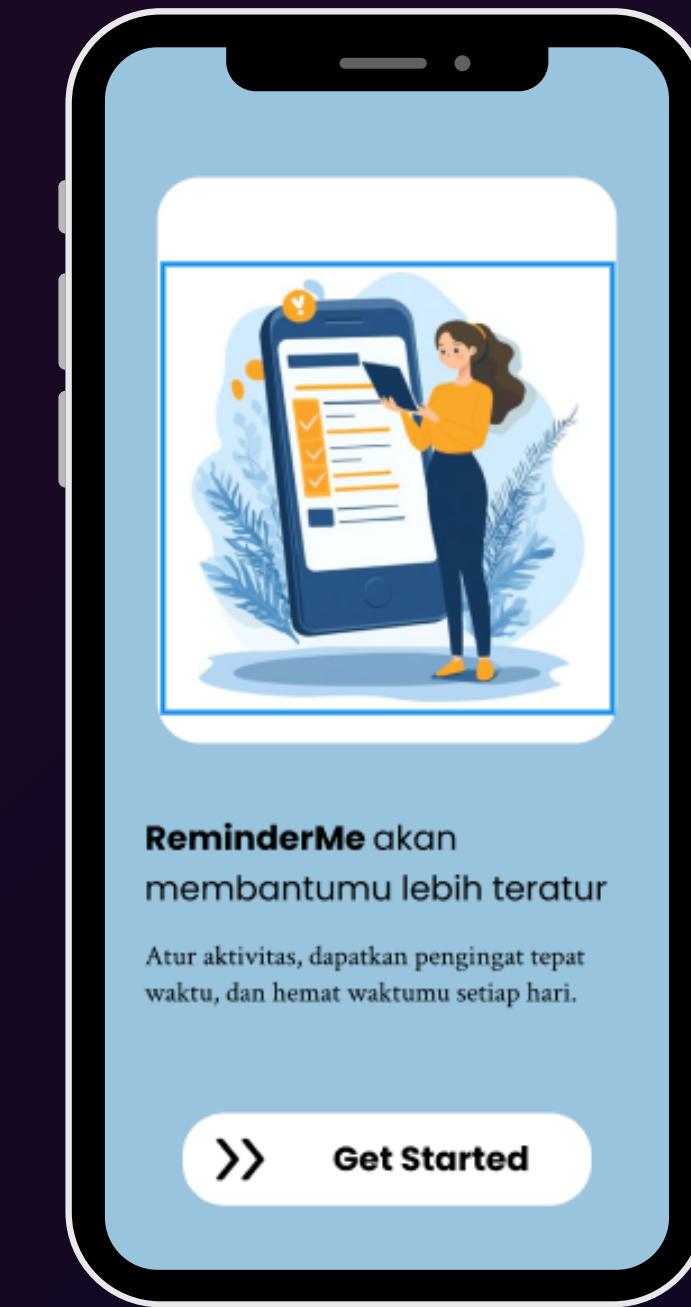
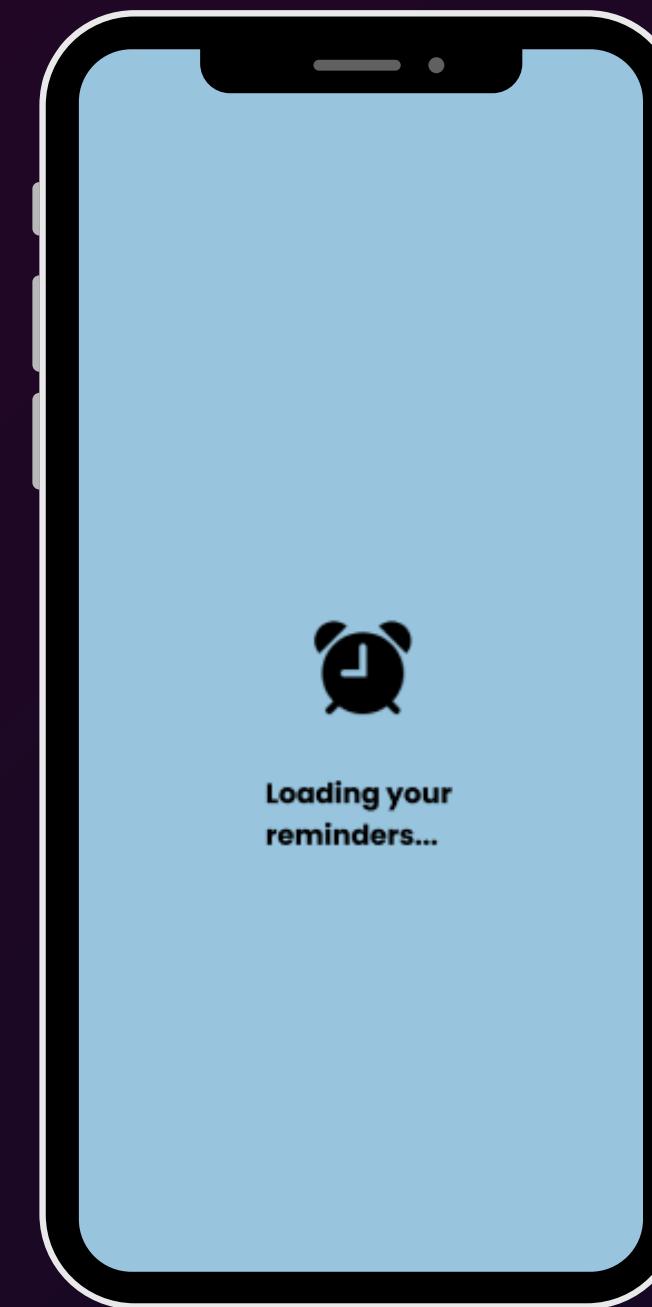
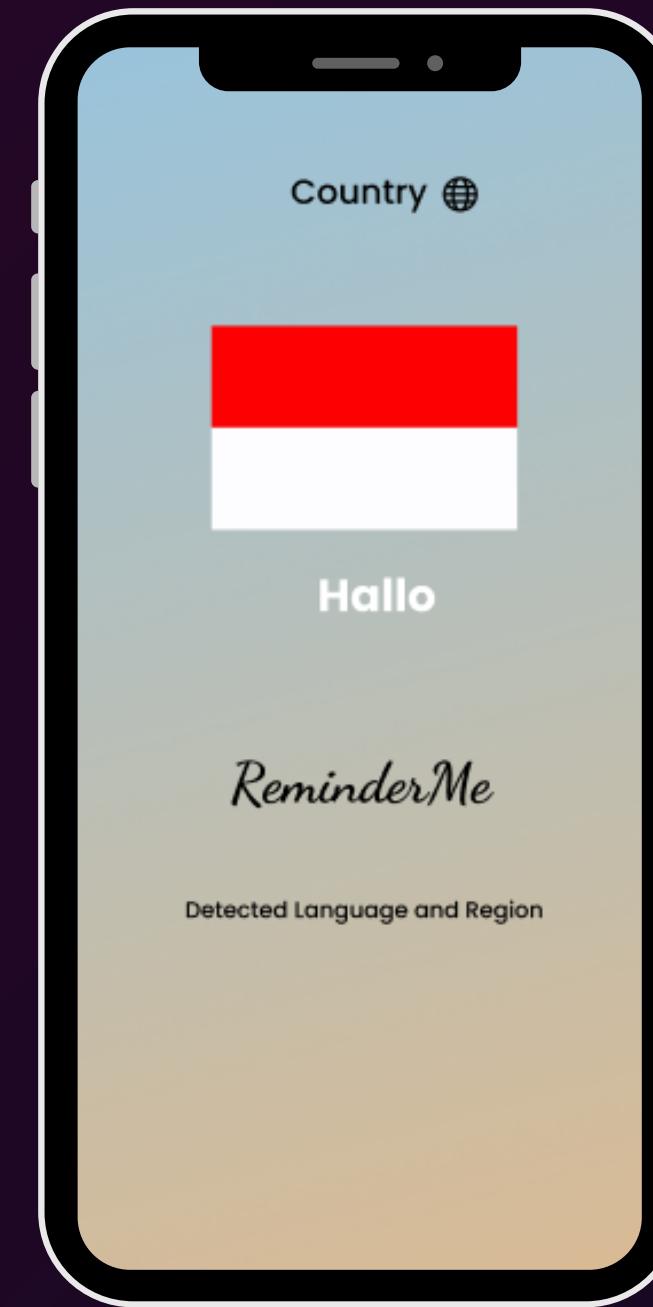
Membuat Mockup/Wireframe

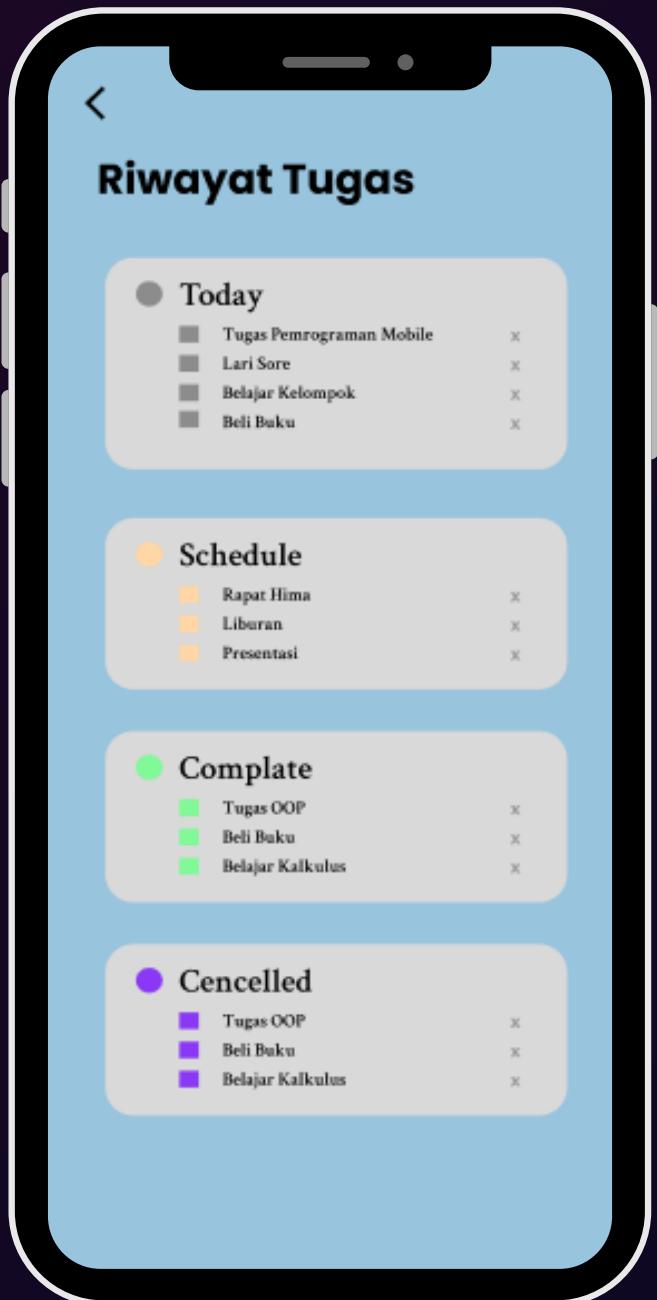
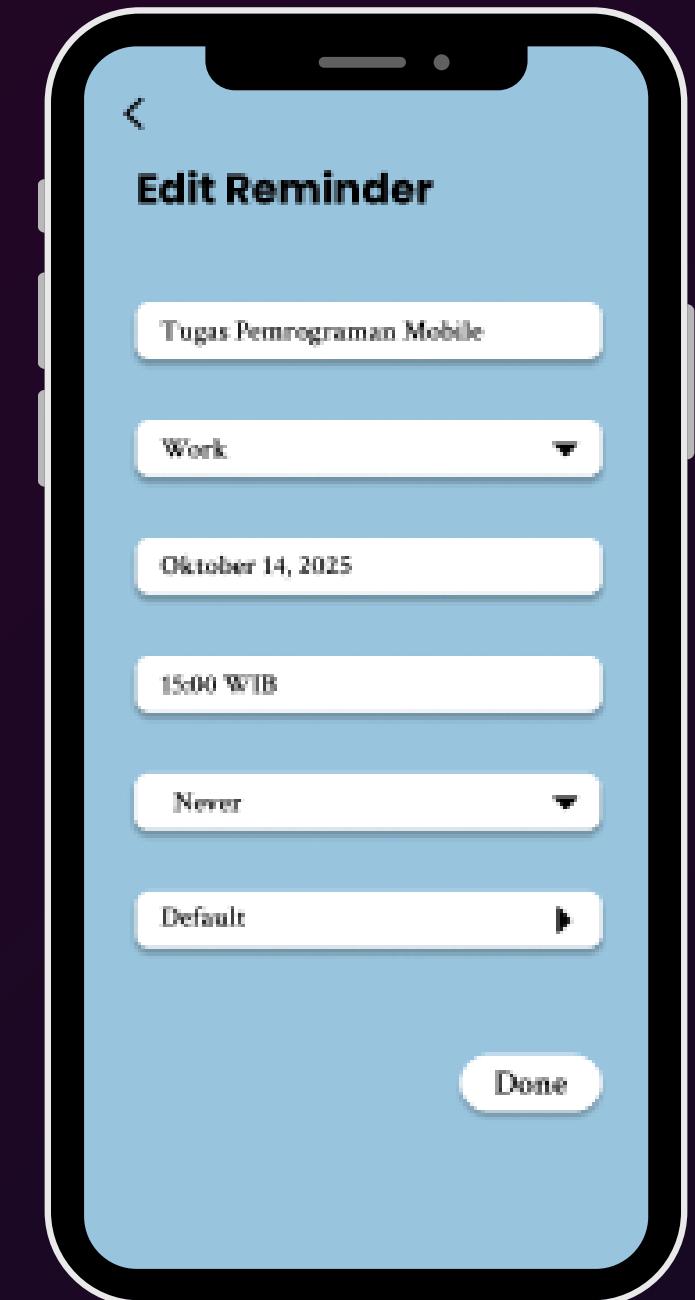
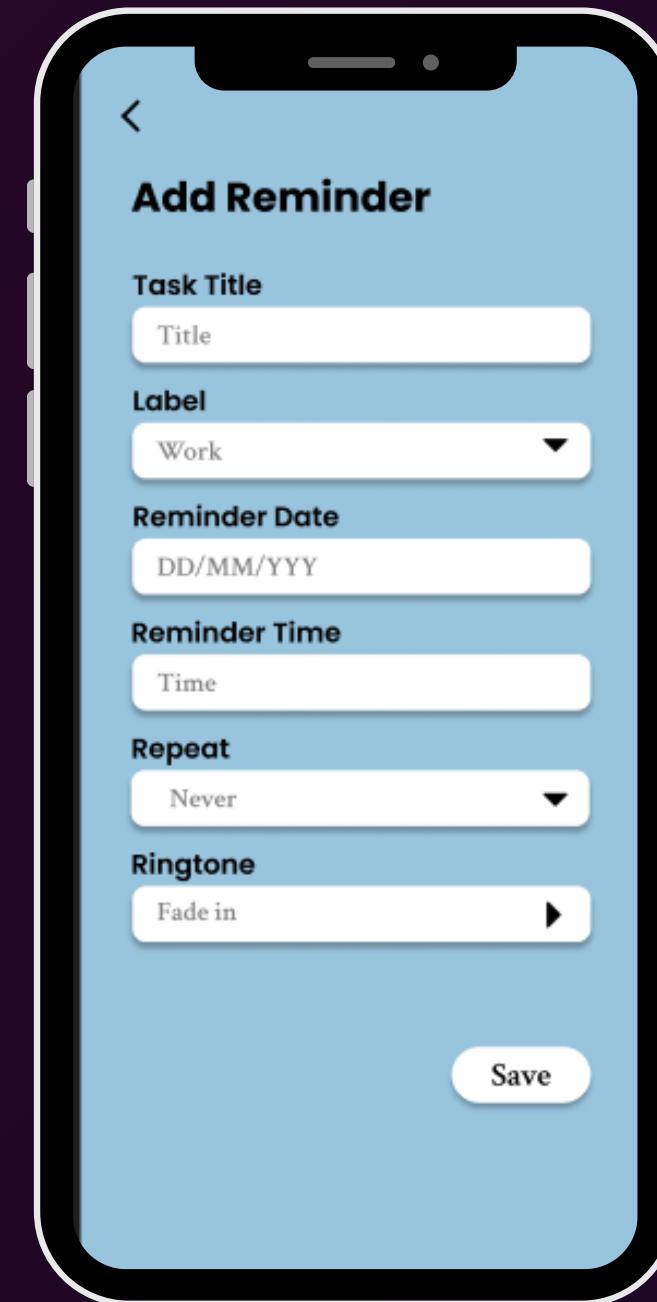
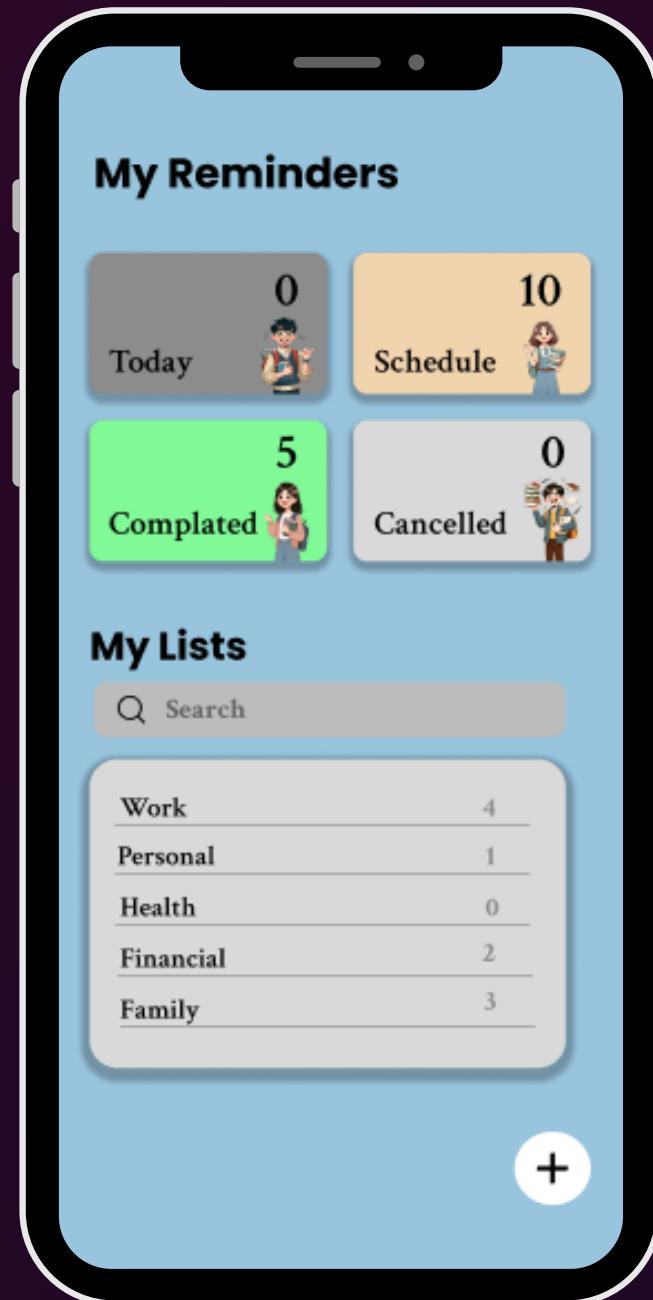
Membuat splashscreen (bahasa& Negara)

UX (User Experience)



UI (User Interface)





Thank You
