

LAPORAN AKHIR TAHAPAN PEMBUATAN APLIKASI
MATA KULIAH LITERASI DIGITAL



Oleh :

TASYA ALIFIA SHAFI HERNANDA	(22091427011)
MUHAMMAD RAIHAN ADIHARJA	(22091427022)
VALENTINO OKTAVIAN P.	(22091427034)

Dosen Pengampu :

Aditya Prapanca

FAKULTAS VOKASI
PROGRAM STUDI D4 TRANSPORTASI
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
2022

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT. atas segala rahmat, karunia, dan hidayah yang telah diberikan, sehingga kami dapat menyelesaikan tugas laporan pembuatan aplikasi dengan tepat pada waktunya.

Proses penyusunan laporan pembuatan aplikasi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun, sangat kami harapkan demi kesempurnaan tugas laporan pembuatan aplikasi ini. Semoga tugas laporan akhir tahapan pembuatan aplikasi ini dapat berguna bagi kita semua.

Dan kami mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Mata Kuliah Literasi Digital, atas bimbingan dan saran yang diberikan yang sangat membantu kami untuk dapat menyelesaikan tugas laporan pembuatan aplikasi ini.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini memberikan dampak yang luar biasa bagi semua orang, khususnya media sosial yang sudah menjadi kebutuhan pokok dan harian. Mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa, semua sudah memiliki akun media sosial. Media sosial menjadi sarana tempat berekspresi, sarana berinteraksi, bersosialisasi, sarana menyalurkan suatu pikiran, serta mengemukakan pendapat. Berbagai aplikasi lahir untuk memudahkan kebutuhan orang-orang, seperti Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, dan lainnya yang bisa dimanfaatkan untuk saling terhubung antar desa, antar kota, antar negara juga antar benua (Andini,F, 2021).

Dominasi generasi z dan milenial memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi digital. Mereka sudah terbiasa menggunakan teknologi digital atau istilahnya melekat teknologi. Contohnya dalam penggunaan *Software*. *Software* atau perangkat lunak merupakan program yang dirancang untuk membuat, merekayasa, atau mengembangkan berbagai hal secara digital. Kemampuan untuk menggunakan beragam perangkat lunak mutlak dimiliki oleh mahasiswa agar lebih mudah menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman. Saat ini terdapat beberapa *software* yang mampu mempermudah tugas para mahasiswa. Dengan adanya *software-software* tersebut, diharapkan mahasiswa dapat menjadi lebih aktif dan produktif dalam menciptakan berbagai karya baru yang berguna bagi nusa dan bangsa (Jessica, 2018).

Untuk melatih pemahaman mengenai bagaimana tahapan dalam membuat dan menggunakan aplikasi, maka dibuatlah aplikasi game ini. Aplikasi ini berisi kuis atau pencari kata yang membahas bab/materi di prodi transportasi. Dimana aplikasi ini dapat mengasah wawasan dan daya ingat, khususnya kepada mahasiswa/i di jurusan Teknik sipil dan atau Transportasi.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam praktikum ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tahapan untuk membuat aplikasi?

1.3 Tujuan Laporan

Adapun tujuan dalam laporan kali ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana cara pembuatan aplikasi

1.4 Manfaat

1. Untuk menambah kreativitas
2. Mengetahui lebih dalam mengenai pembuatan software
3. Mampu merancang aplikasi.

BAB II

LANDASAN TEORI

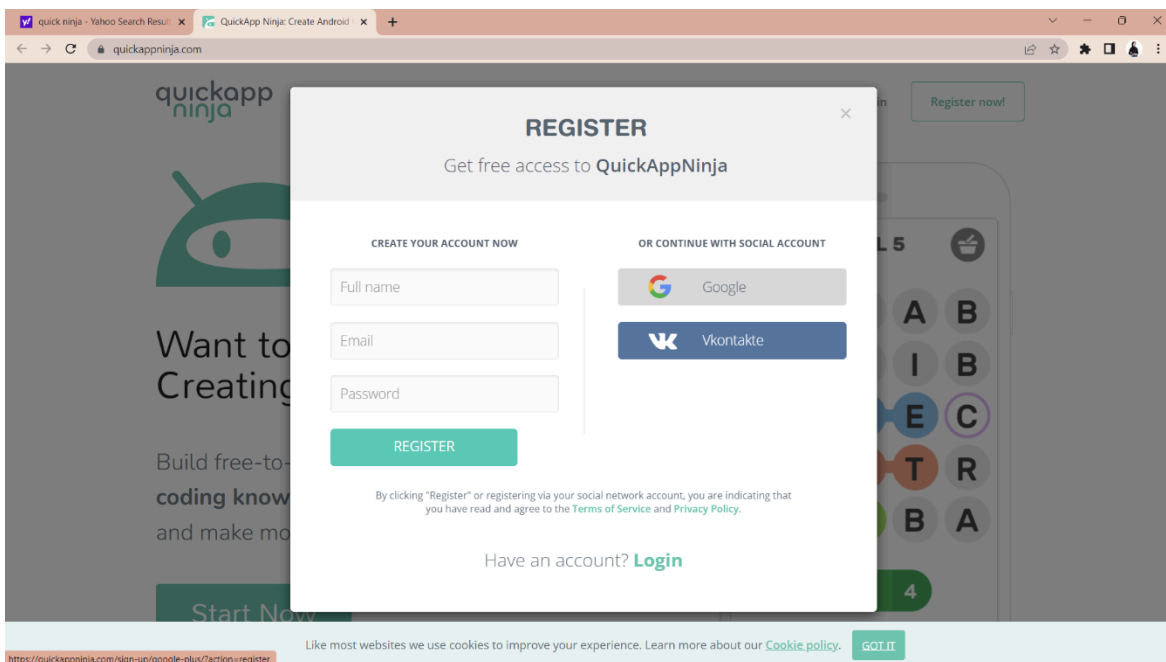
2.1 Pengertian

Suatu aplikasi dengan tema Transportation Find Word yang sangat cocok digunakan dalam pembelajaran jarak jauh dan dengan aplikasi pencari kata ini dapat meningkatkan daya ingat mahasiswa mengenai materi yang selama ini dipelajari. Aplikasi yang sejenis dengan quiz ini adalah salah satu jenis aplikasi yang efektif untuk mengetahui sisi aktif mahasiswa selama pembelajaran dimulai. Aplikasi ini dirancang dengan tidak menyusahkan mahasiswa untuk mencari kata yang ada, karena cara menggunakannya hanya dengan mencari kata yang tidak asing dan yang selama ini telah dipelajari di jurusan transportasi dan Teknik sipil.

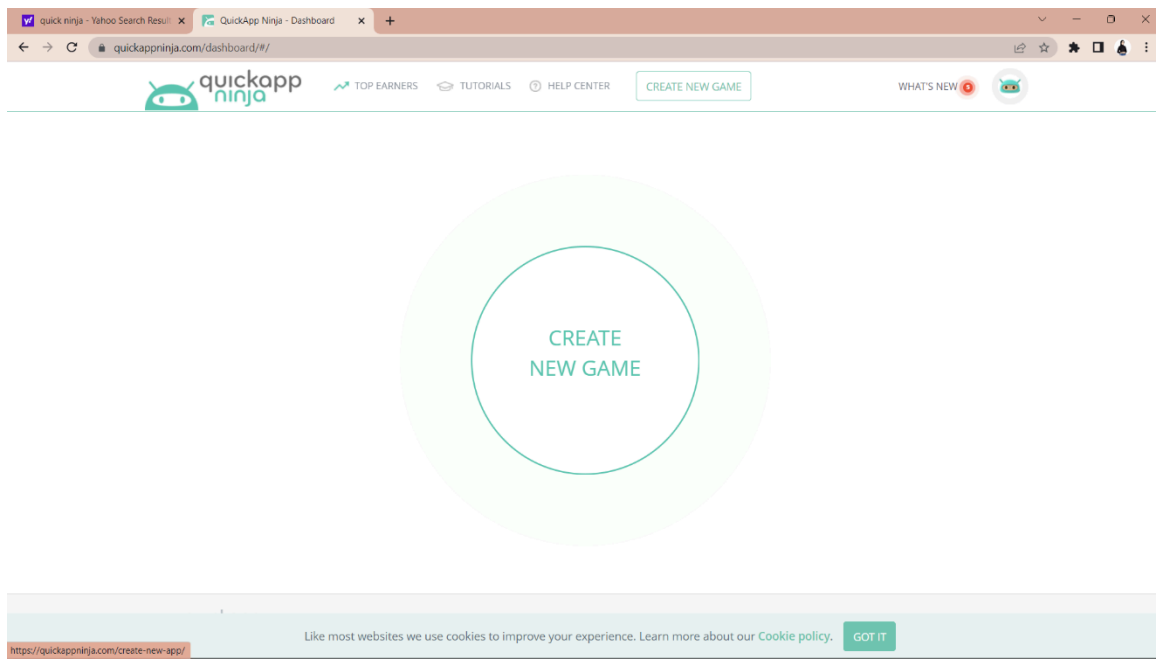
2.2 Langkah Pembuatan

Pembuatan *project*/aplikasi di quickappninja.com :

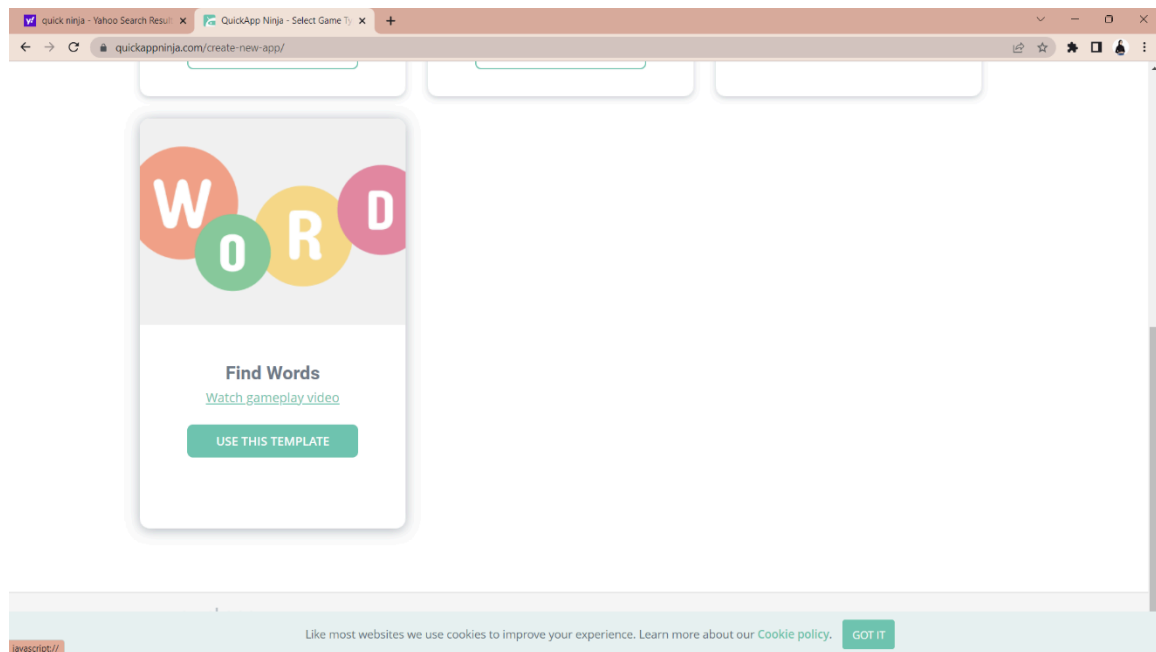
1. Buka website quickappninja.com, lalu klik *register* jika belum memiliki akun.



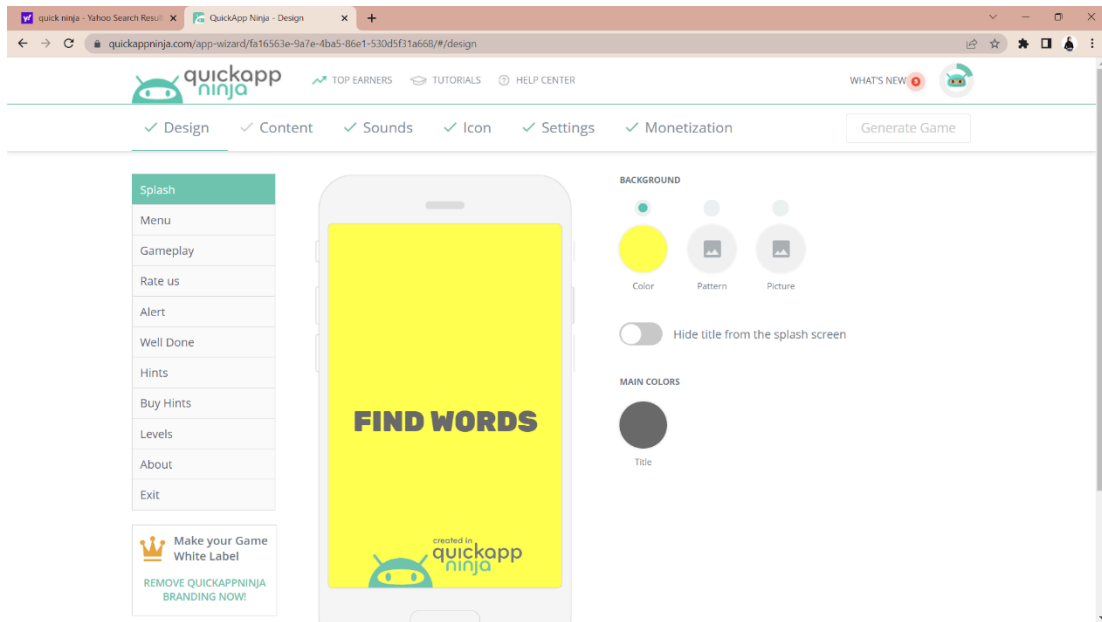
2. Lalu jika berhasil *register* dan *log in*, tahap selanjutnya adalah klik *CREATE NEW GAME!*



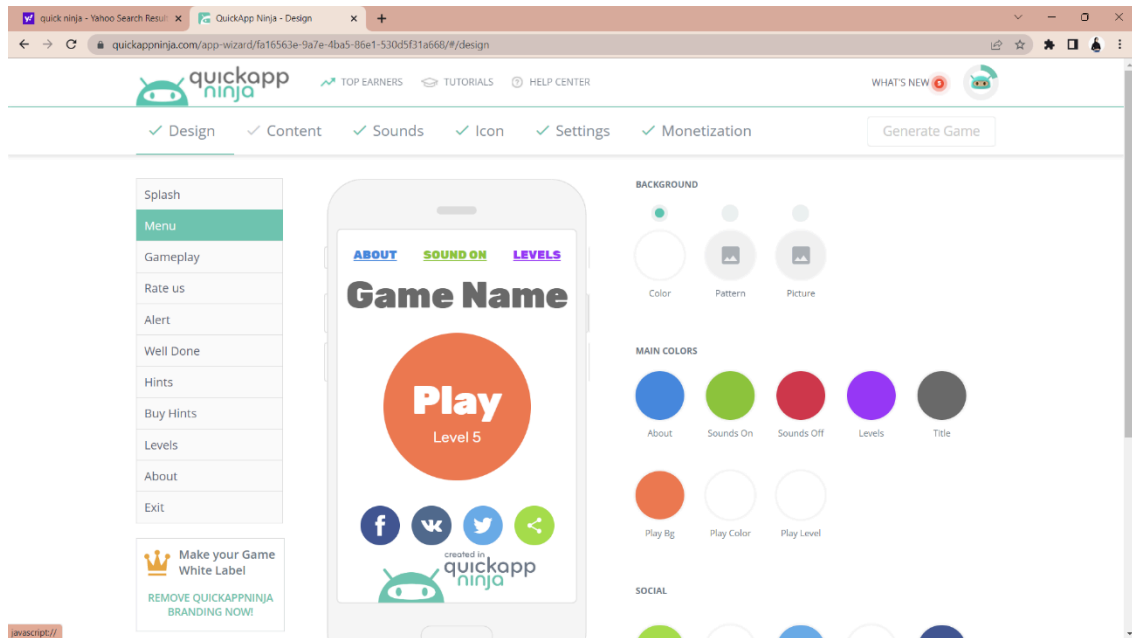
3. Jika terdapat beberapa pilihan, pilih dan klik *FIND WORDS*.



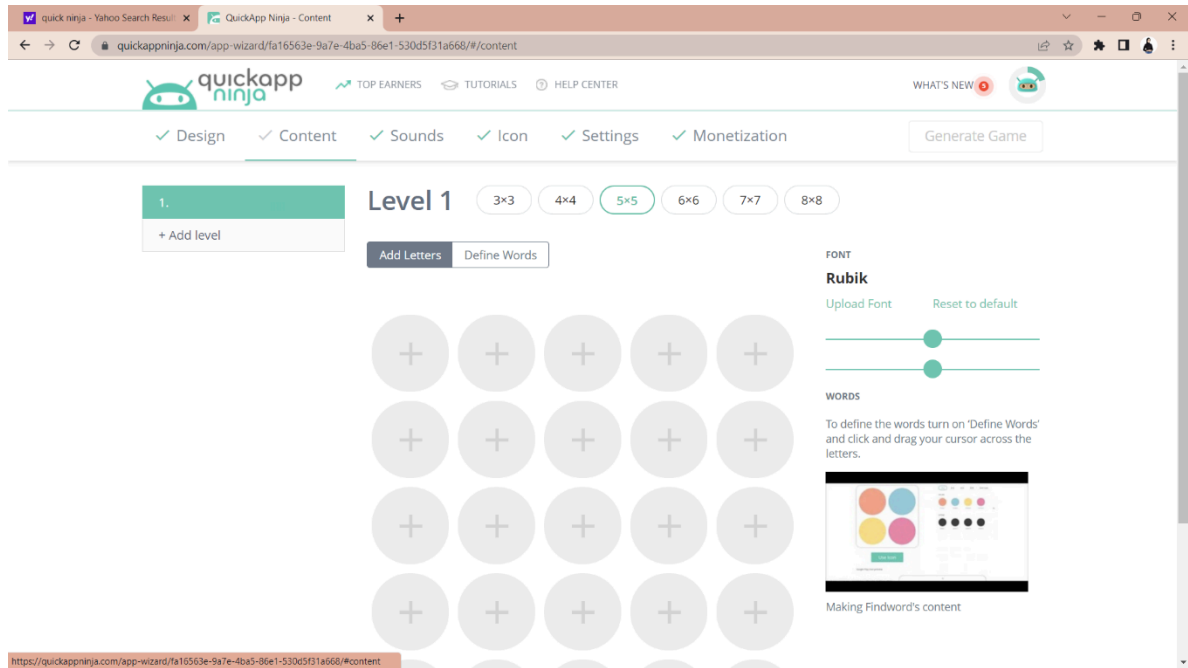
4. Pilih opsi *DESIGN* untuk mengatur latar belakang pada aplikasi sesuai keinginan.



5. Lalu atur warna kesukaan di opsi *MENU* dan *GAMEPLAY*.

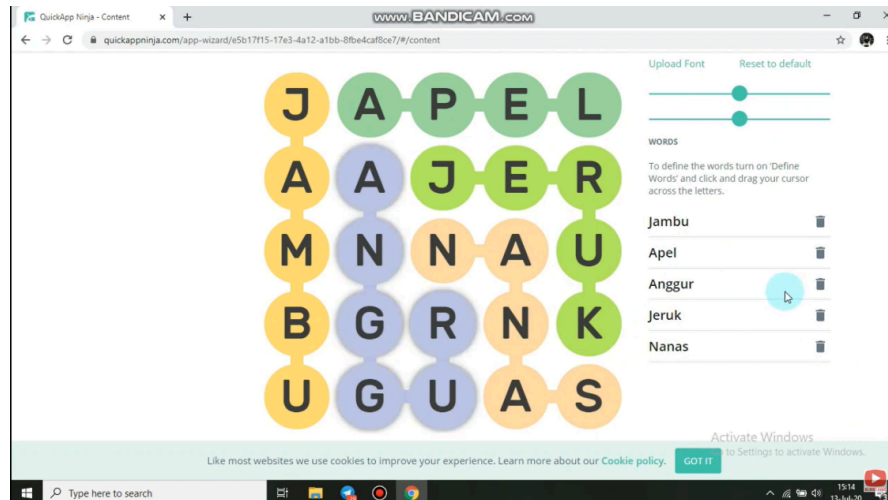


6. Lalu pilih opsi *CONTENT* (sebelah *Design*) untuk memulai penyusunan kata.

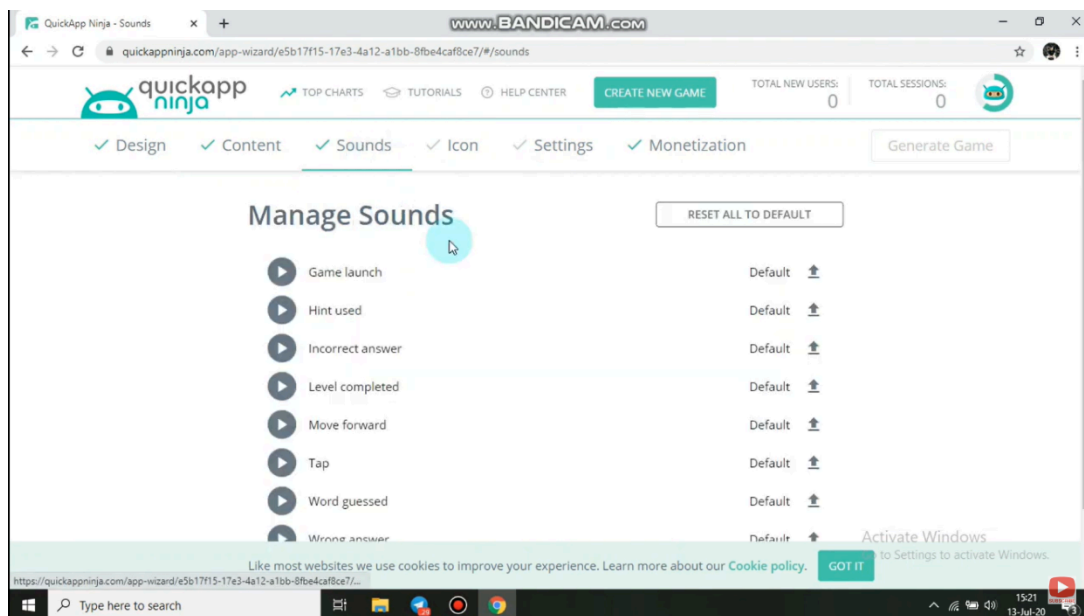


Disini Langkah pertama yaitu kita pilih terlebih dahulu jumlah kata pada level 1 yang kita inginkan. Contoh: Level 1 memilih ukuran 5x5, dan level selanjutnya sampai Level 20. Saran: Semakin naik level, ukuran yang dipilih harus semakin banyak/ rumit, agar pemain merasa tertantang dari game pencari kata ini.

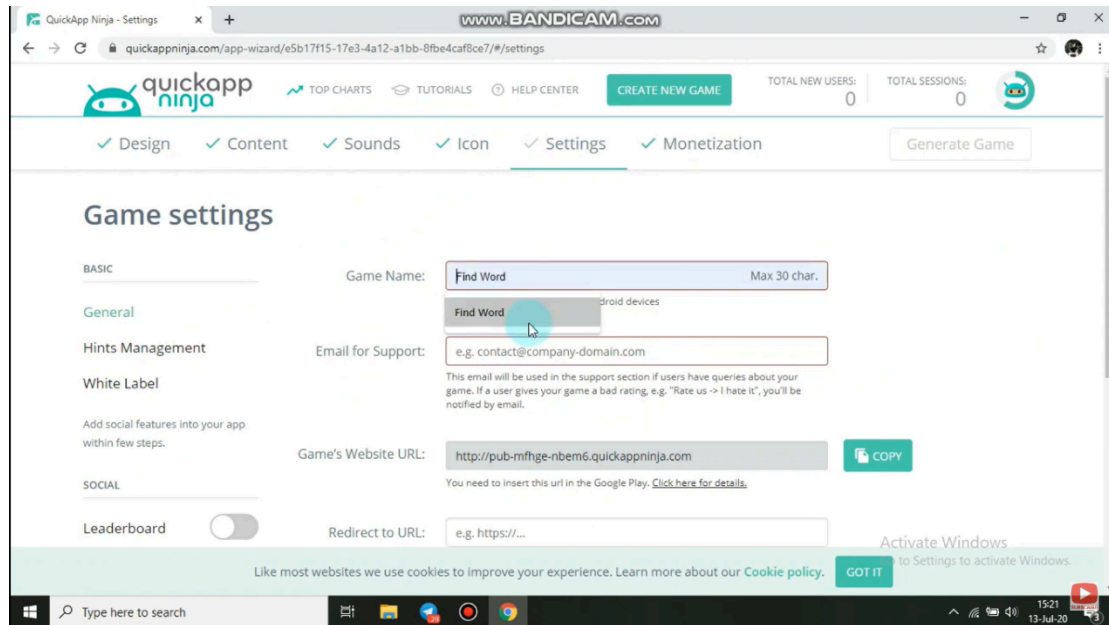
7. Langkah selanjutnya adalah susun kata dan tentukan warna disetiap level (Level 1 – Level 20).



8. Lalu edit musik/*background* pada opsi *SOUNDS*.

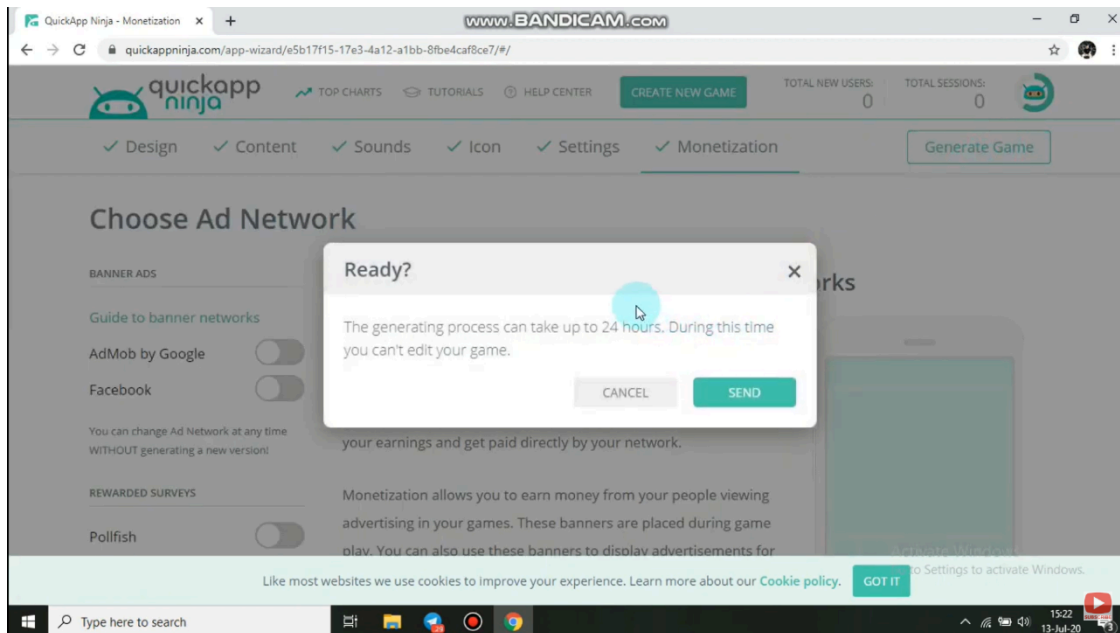


9. Jika *SOUND* dan *ICON* sudah di *setting*, Langkah selanjutnya yaitu klik *SETTINGS*.



Pada menu *SETTING*, disini kita wajib untuk memberikan nama pada aplikasi yang telah kita buat. Dan kemudian kita memasulkkkan email kita untuk mendapatkan Aplikasi *Find Word*.

10. Tahapan selanjutnya adalah, klik *GENERATE GAME*



disini kita diminta untuk menunggu aplikasi terdownload selama 24 jam, tetapi ternyata hanya beberapa menit saja aplikasi tersebut berhasil saya download.

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian diatas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah dirancang aplikasi untuk mengasah wawasan mengenai ilmu transportasi dan dibuat dengan menggunakan website quickninja.
2. Terciptanya aplikasi yang bermanfaat untuk seluruh mahasiswa/i Teknik sipil di seluruh Indonesia.
3. Aplikasi yang mudah untuk didapatkan.

3.2 Saran

Agar masa depan menjadi lebih baik, maka disarankan:

1. Lebih bisa untuk menyempurnakan aplikasi ini.
2. Perlu belajar lebih dalam dan memahami sebelum praktek untuk membuat suatu aplikasi.
3. Perlu mengasah kemampuan dan ilmu yang lebih matang sebelum melakukan pemrograman dengan aplikasi yang dimaksud.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, F. 2021. Mendorong Etika Digital Untuk Generasi Z dan Milenial. Biro Kesejahteraan Rakyat, dilihat 4 Januari 2023,
<<https://birokesra.babelprov.go.id/content/mendorong-etika-digital-untuk-generasi-z-dan-milenial>>
- Jessica. 2018. Inilah 4 Software yang Wajib Dimiliki Mahasiswa Masa Kini. Edu Center, di;ihat 4 Januari 2023,
<<https://www.educenter.id/inilah-4-software-yang-wajib-dimiliki-mahasiswa-masa-kini/>>
<https://quickappninja.com/app-wizard/fa16563e-9a7e-4ba5-86e1-530d5f31a668/#/content>