



Ekspektasi Pengguna dan Metode Validasi

www.esaunggul.ac.id

Validasi Perangkat Lunak Mobile (CRI-562)
Pertemuan 2

Dosen Pengampu: Harry Kurniawan

Prodi Teknik Informatika - Fakultas Ilmu Komputer

Ekspektasi Pengguna

- Setiap pengguna memiliki ekspektasi yang unik sehingga susah untuk membangun dan memberi Apps yang “tepat” ke pengguna
- Sebuah laporan dari hasil Survey menunjukkan bahwa 80% Apps dihapus setelah pertama kali digunakan

Sumber:

offers2.compuware.com/rs/compuware/images/Mobile_App_Survey_Report.pdf

Ekspektasi Pengguna

- 4 tertinggi alasan menghapus Apps:
 - Desain jelek
 - Miskin manfaat
 - Loading lama
 - Crash setelah instalasi

Sumber:

offers2.compuware.com/rs/compuware/images/Mobile_App_Survey_Report.pdf

Ekspektasi Pengguna

Hal yang penting dipahami ketika membuat atau validasi mobile apps:

- Pahami kebutuhan target pelanggan
- Tanyakan apa yang mereka butuhkan
- Selesaikan masalah mereka
- Manfaat adalah kunci utama
- Harus handal dan tangguh
- Harus memiliki tampilan yang indah

Ekspektasi Pengguna

- Prinsip KISS
 - Keep It Stupid Simple!, atau
 - Keep It Simple, Stupid!
- Prinsip KIFSU
 - Keep It Fast, Simple, Usable

Metode Validasi



Tugas

- Mahasiswa harus menyiapkan 2 aplikasi sebagai bahan mini praktikum dimulai dari pertemuan 3
- Aplikasi-aplikasi ini akan digunakan selama 14 kali pertemuan
- Dibolehkan menggunakan aplikasi yang bersifat open source
- Setiap mahasiswa memiliki aplikasi yang berbeda.

Referensi Download APK

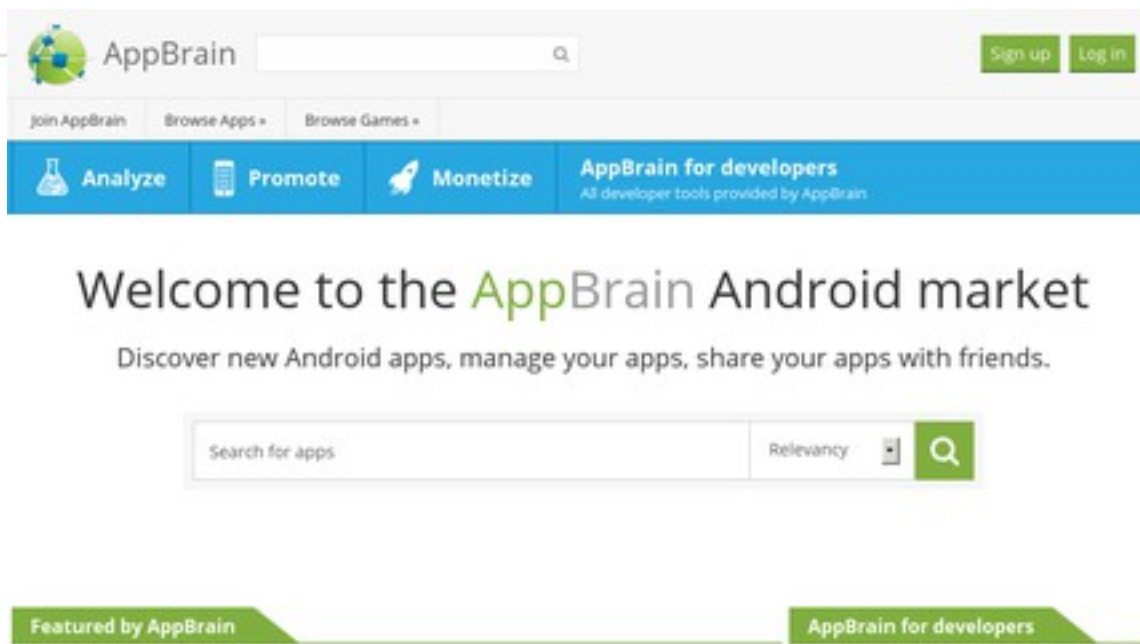
- **APKMirror**
- <https://www.apkmirror.com/>



APK Mirror
#APKPLZ #SOONBACKANSWER

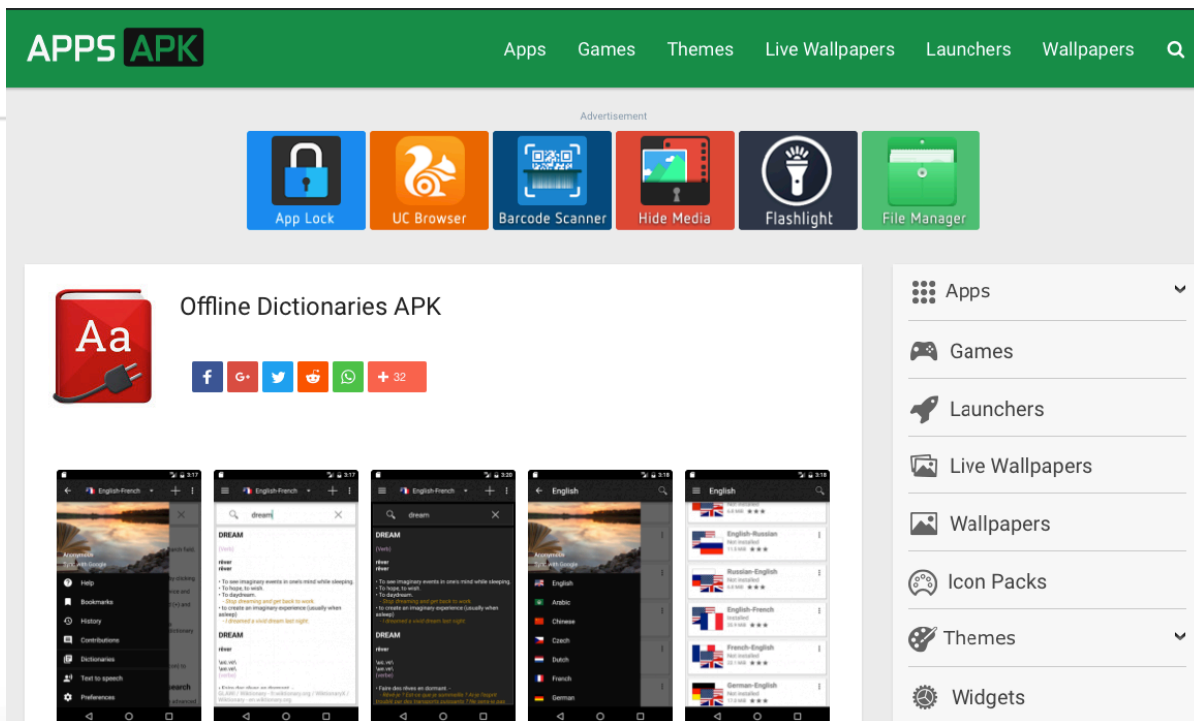
Referensi Download APK

- AppBrain
- <https://www.appbrain.com/>



Referensi Download APK

- AndroidFreeware
- www.androidfreeware.org



- <https://stackoverflow.com/questions/12732882/reverse-engineering-from-an-apk-file-to-a-project>
- <http://www.javadecompilers.com/apk>

Terimakasih