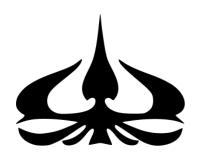
LAPORAN PRAKTIKUM METODOLOGI PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK MODUL 6



Versi 3.1

Penyusun: Tim Dosen MPPL

Adam Hidayat (064002200017)

I Wayan Trisna Ardika (064002200023)

Agi Priyono (064002200018)

Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Informasi Universitas
Trisakti

2022

MODUL 6 : Pelaksanaan Tahapan Perancangan Perangkat Lunak II

Pokok Bahasan:

Pelaksanaan tahapan perancangan perangkat lunak.

Kode Pokok Bahasan:

IKS324.PRAK.2019.04

Mempraktekkan perancangan perangkat lunak.

No	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan	Kriteria Penilaian dan Indikator	Jml Menit	Bobot Nilai (%)
1	 Mahasiswa mampu menerapkan konsep pemodelan UI/UX dalam praktikum dengan benar (Sub CPMK 2.3). 	Kriteria penilaian: Rubrik deskriptif. Indikator: Ketepatan waktu dalam menyelesaikan Laporan Praktikum 6.	85	1,5
		TOTAL	85	1,5

TUGAS PENDAHULUAN

Untuk dapat menjalankan modul praktikum ini silahkan membaca artikel berikut :

- 1. GUI (Graphical User Interface)
- 2. Desain tampilan perangkat lunak

LAB SETUP

Untuk dapat menjalankan praktikum ini maka harus disiapkan peralatan dan tempat pengambilan data sebagai berikut :

- Studi kasus pengembangan perangkat lunak pada suatu organisasi / perusahaan / institusi
- 2. CASE tools

TUGAS

Pelajari dan lakukan identifikasi proses pada studi kasus. Kemudian lengkapi isian berikut ini.

Latihan 6.1. Menggambarkan desain tampilan

Desain Tampilan Untuk < Login>



Sign Up>



Home >



Manage>



Desain Tampilan Untuk < Melihat stock >



Desain Tampilan Untuk <Data Pemasukan dan pengeluaran Barang>

