

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 :

1. 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>



Desain Tampilan Untuk <

Sign Up>



Desain Tampilan Untuk <

Home >



Desain Tampilan Untuk <

Manage>



The image shows a computer monitor displaying a web application interface. The interface has a dark blue header with the text "Manage ➔ Stock" in white. Below the header is a table with six columns: ID, Part Number, Deskripsi, Kategori, Harga, and Stock. The table has 10 rows, with the first row being a header row and the remaining 9 rows being data rows. The table is currently empty of data.

ID	Part Number	Deskripsi	Kategori	Harga	Stock

Desain Tampilan Untuk <Melihat stock>



Stock ➡ Barang

Part Number	Description	Brand	Price

Desain Tampilan Untuk <Data Pemasukan dan pengeluaran Barang>

