

(1) Prototyping adalah metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa contoh fisik kerja sistem dan berfungsi menjadi versi awal berdasarkan sistem.(2) Dengan metode prototyping ini akan didapatkan prototype sistem menjadi mediator pengembang dan pengguna supaya bisa berinteraksi pada proses aktivitas pengembangan sistem informasi. Agar proses pembuatan prototype ini berhasil menggunakan baik merupakan menggunakan mendefinisikan anggaran-anggaran dalam termin awal, yaitu pengembang dan pengguna wajib satu pemahaman bahwa prototype dibangun buat mendefinisikan kebutuhan awal. Prototype akan dihilangkan atau dibubuhi dalam bagiannya sebagai akibatnya sinkron menggunakan perencanaan dan analisis yang dilakukan sang pengembang hingga menggunakan uji coba dilakukan secara simultan seiring menggunakan proses pengembangan. (3)

1. Makna

Visual : Ciri visual adalah bahwa setiap baris pertama suatu paragraf diketik agar menjorok ke dalam lima ketukan dari margin kiri dan selalu mulai dengan baris baru

2. Fungsi

Menjelaskan mengenai metode prototype

3. Koherensi

3.1. Kata ganti :

3.1.1. Kata “ini” pada kata “pembuatan prototype ini” merujuk pada pembuatan prototype .

3.2. Penghubung kalimat

3.2.1. Kata “dan” pada kalimat kedua, ketiga dan keempat.