

LAPORAN PRAKTIKUM

METODOLOGI PENGEMBANGAN

PERANGKAT LUNAK

MODUL 6



Versi 3.1

Penyusun : Tim Dosen MPPL

Nama : Radea Aji Prasajo
NIM : 064002200016
Nama Anggota : Radea Aji Prasajo (064002200016)
Aldi Surya Pranata (064002200039)
Albihan (064002200031)

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 <Pengingat Air Minum/Tampilan Awal>



Desain Tampilan Untuk <Pengingat Air Minum/Tampilan Register>



#Ayominum

*sayangi tubuhmu
minum air tiap hari*

Pria / Wanita

Berat badan

Usia

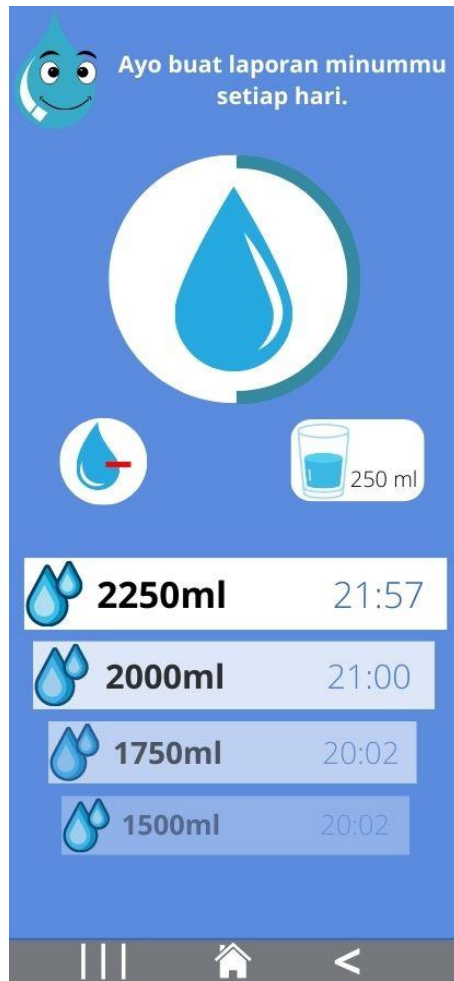
Waktu Tidur

Waktu Bangun

Daftar

Mobile app navigation bar with icons for menu, home, and back.

Desain Tampilan Untuk <Pengingat Air Minum/Tampilan Membuat Laporan Air Minum dan Halaman Utama>



Desain Tampilan Untuk <Pengingat Air Minum/Tampilan Riwayat>



Desain Tampilan Untuk <Pengingat Air Minum/Tampilan Pengaturan>

