

**Laporan Praktikum**

**Sketsa Antarmuka**



Dibuat Oleh :

Nashirudin Baqiy

24060119130045

Asisten Praktikum :

Sulthan Aulia Fadli

Andien Dwi Novika

**DEPARTEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA  
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**2020**

## DAFTAR ISI

COVER.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Tujuan.....	1
1.2 Rumusan Permasalahan.....	1
BAB II PEMBAHASAN .....	2
2.1 Praktik 5.2 .....	2
2.2 Praktik 5.3 .....	2
2.3 Praktik 5.4.....	3
2.4 Praktik 5.5 .....	4

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Tujuan**

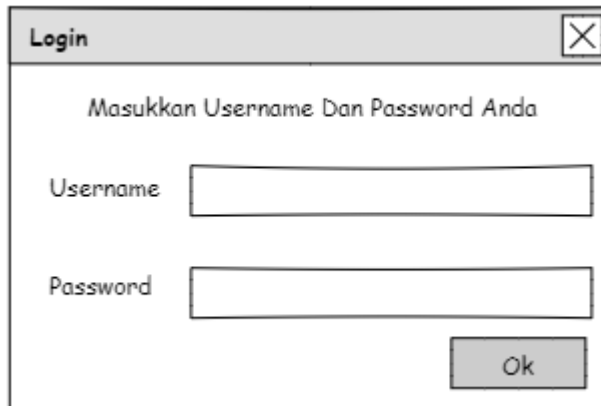
Mampu mengimplementasikan pembuatan sketsa antarmuka menggunakan salah satu tools.

### **1.2 Rumusan Permasalahan**

- Menyelesaikan Praktikum 5 Sketsa Antarmuka
- Menyelesaikan Latihan Praktikum 5

## **BAB II PEMBAHASAN**

### **2.1 Praktik 5.2**



A screenshot of a Windows-style dialog box titled "Login". The dialog box has a standard title bar with a close button (X) in the top right corner. Inside the dialog, the text "Masukkan Username Dan Password Anda" is centered. Below this text, there are two input fields: the first is labeled "Username" and the second is labeled "Password". To the right of the "Password" field is an "Ok" button.

#### **Penjelasan**

Menampilkan jendela Menu Login yang dibuat menggunakan aplikasi pencil seperti gambar 5.2 di modul

### **2.2 Praktik 5.3**

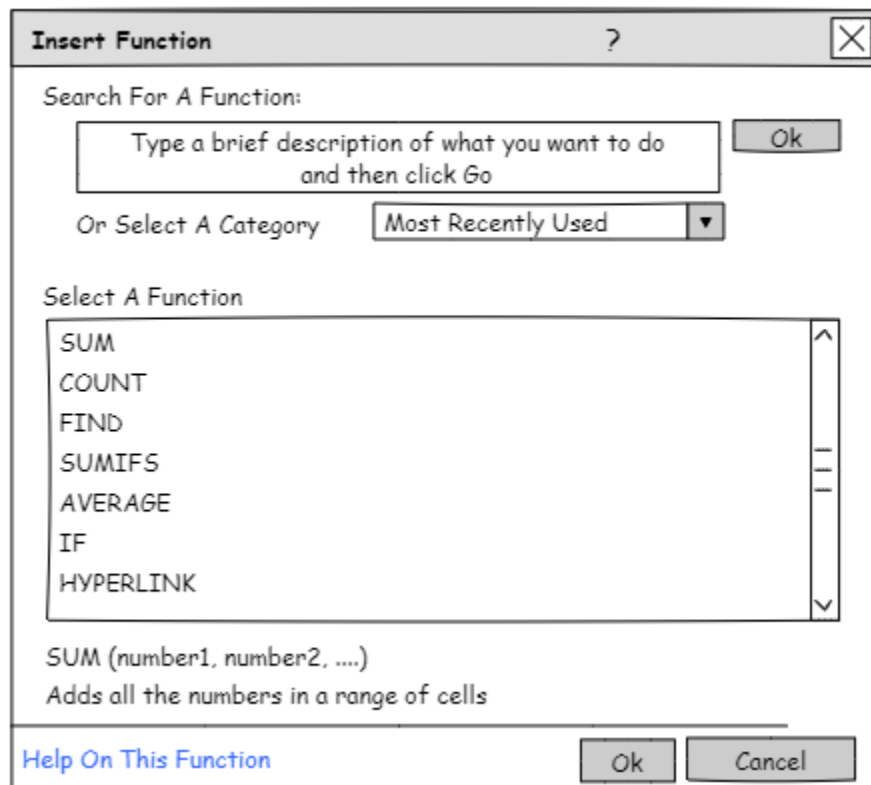


A screenshot of a Windows-style dialog box titled "Peringatan" (Warning). The dialog box has a standard title bar with a close button (X) in the top right corner. Inside the dialog, the text "Masukkan Username Dan Password Anda Terlebih Dahulu" is centered. Below this text is an "Ok" button.

#### **Penjelasan**

Menampilkan jendela Menu Peringatan yang dibuat menggunakan aplikasi pencil seperti gambar 5.3 di modul

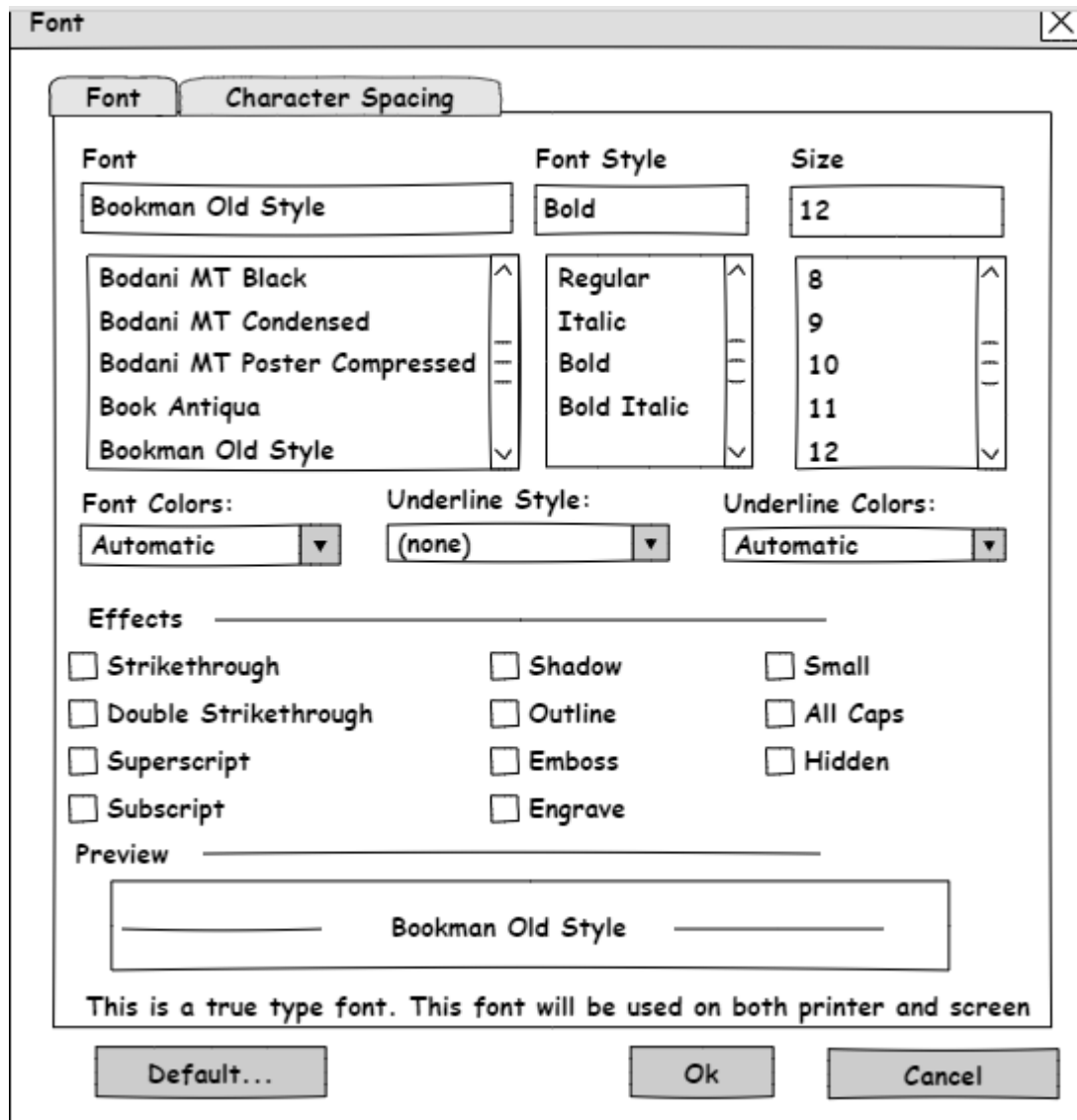
## 2.3 Praktik 5.4



### Penjelasan

Menampilkan jendela Menu Insert Function yang dibuat menggunakan aplikasi pencil seperti gambar 5.4 di modul

## 2.4 Praktik 5.5



### Penjelasan

Menampilkan jendela Menu Font yang dibuat menggunakan aplikasi pencil seperti gambar 5.5 di modul

## 2.5 Latihan 5.1



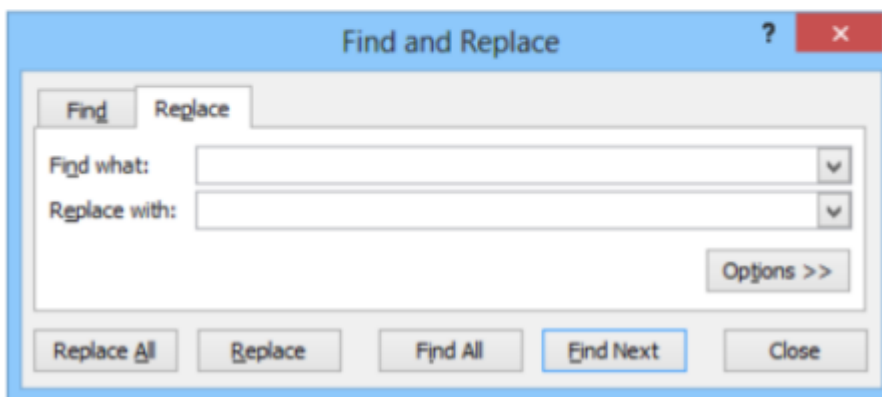
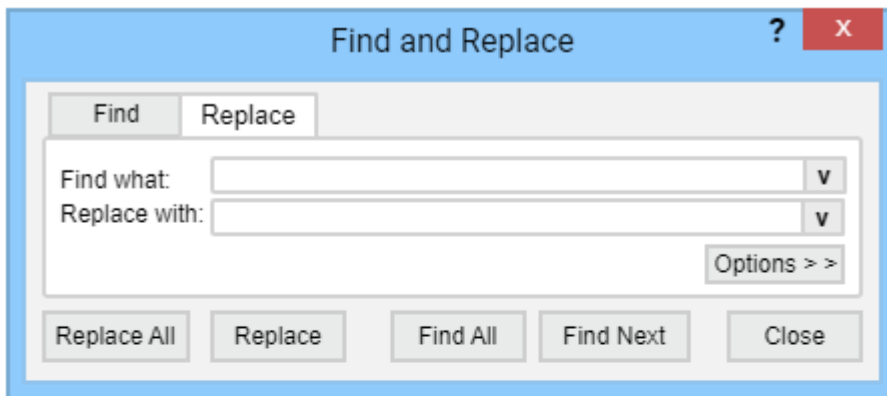
### Penjelasan

Membuat tampilan jendela Menu Peringatan Ms.Word menggunakan aplikasi pencil

Atas : Buat dari pencil

Bawah : Asli (Modul)

## 2.6 Latihan 5.2



### Penjelasan

Membuat tampilan jendela Menu Find and Replace Ms.Word menggunakan aplikasi pencil

Atas : Buat dari pencil


Bawah : Asli (Modul)



## 2.7 Latihan 5.3

**Print** ? x

**Printer**

Name:  Canon iP2700 series v Properties

Status: Idle Find Printer...

Type: Canon iP2700 series

Where: USB001 ☐ Print to file

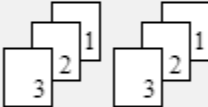
Comment: ☐ Manual duplex

**Page range**

☒ All  
☐ Current page  
☐ Pages  
Type page numbers and/or page ranges separated by commas counting from the start of the document or the section.  
For example, type 1, 3, 5-12 or p1s1, p1s2, p1s3-p8s3

**Copies**

Number of copies: 1 ^ v

 ☒ Collate

**Print what:** Document v

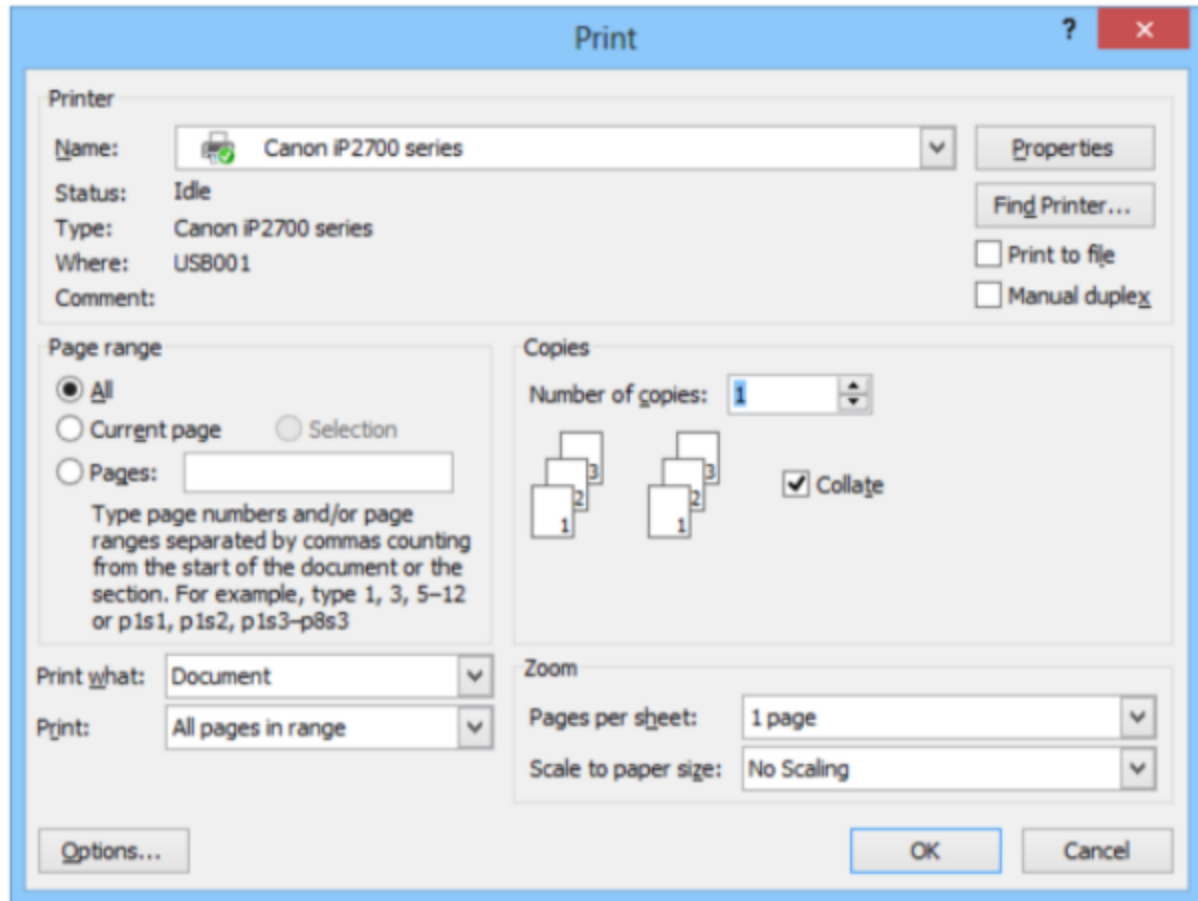
**Print:** All pages in range v

**Zoom**

Pages per sheet: 1 page v

Scale to paper size: No Scaling v

Options... OK Cancel



## Penjelasan

Membuat tampilan jendela Menu Print Ms.Word menggunakan aplikasi pencil

Atas : Buat dari pencil

Bawah : Asli (Modul)

## **BAB III**

### **PENUTUPAN**

#### **3.1 Kesimpulan**

Berdasarkan Modul Praktikum 5 Sketsa Antarmuka kita berlatih mengimplementasikan pembuatan sketsa antarmuka menggunakan salah satu tools (saat ini Pencil).

Kita mengerti bahwa:

- Aplikasi Pencil dapat digunakan untuk membuat jendela sketsa antarmuka.
- Tersedia shape, font, dan pewarnaan untuk membuat sketsanya.
- Dibutuhkan font, icon, juga symbol yang sama untuk meniru tampilan suatu tampilan.
- Aplikasi GUI Designer Pencil kurang user friendly walau minimalis.