

LAPORAN PRAKTIKUM

METODOLOGI PENGEMBANGAN

PERANGKAT LUNAK

MODUL 6



Versi 3.1

Penyusun : Tim Dosen MPPL

Nama	:	Andri Martin
		Audi Aulia
		Bintang Rakha Daniswara
		Rhena Tabella
NIM	:	064002200010
		064002200003
		064002200011
		064002200004

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 :

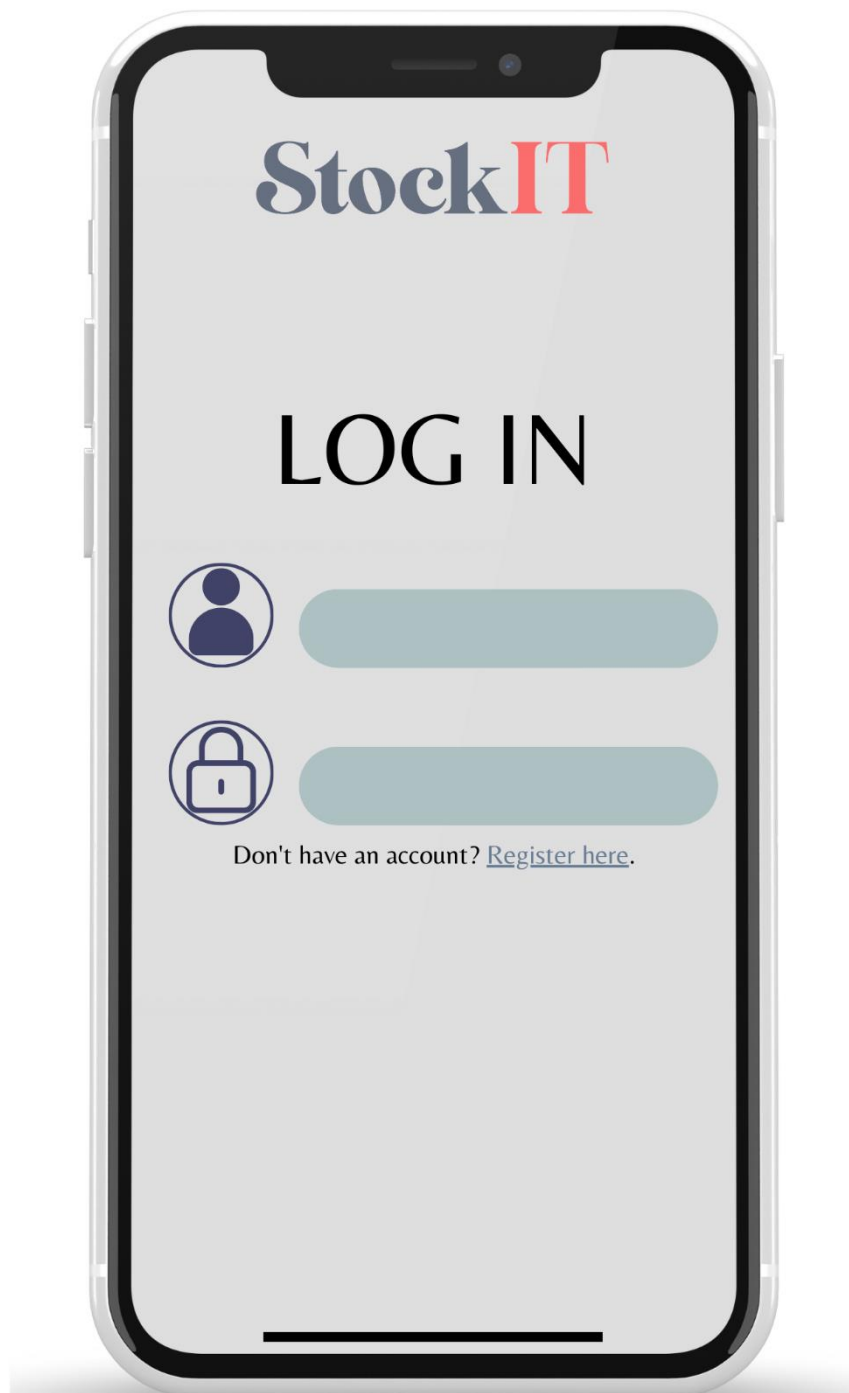
1. Studi kasus pengembangan perangkat lunak pada suatu organisasi / perusahaan / institusi
2. *CASE tools*

TUGAS

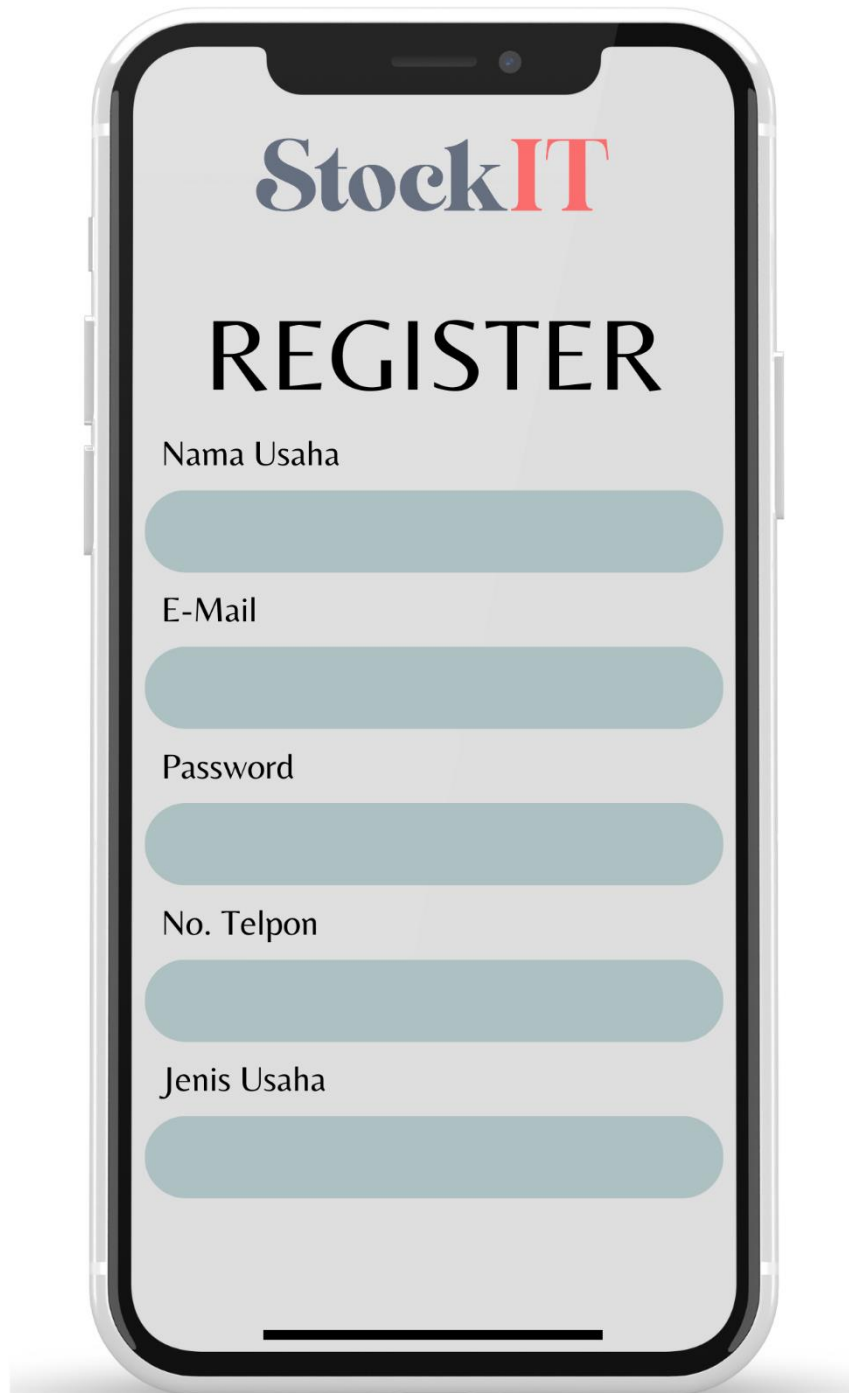
Pelajari dan lakukan identifikasi proses pada studi kasus. Kemudian lengkapi isian berikut ini.

Latihan 6.1. Menggambarkan desain tampilan

Desain Tampilan Untuk <LOGIN>



Desain Tampilan Untuk <REGISTER ACCOUNT>



StockIT

REGISTER

Nama Usaha

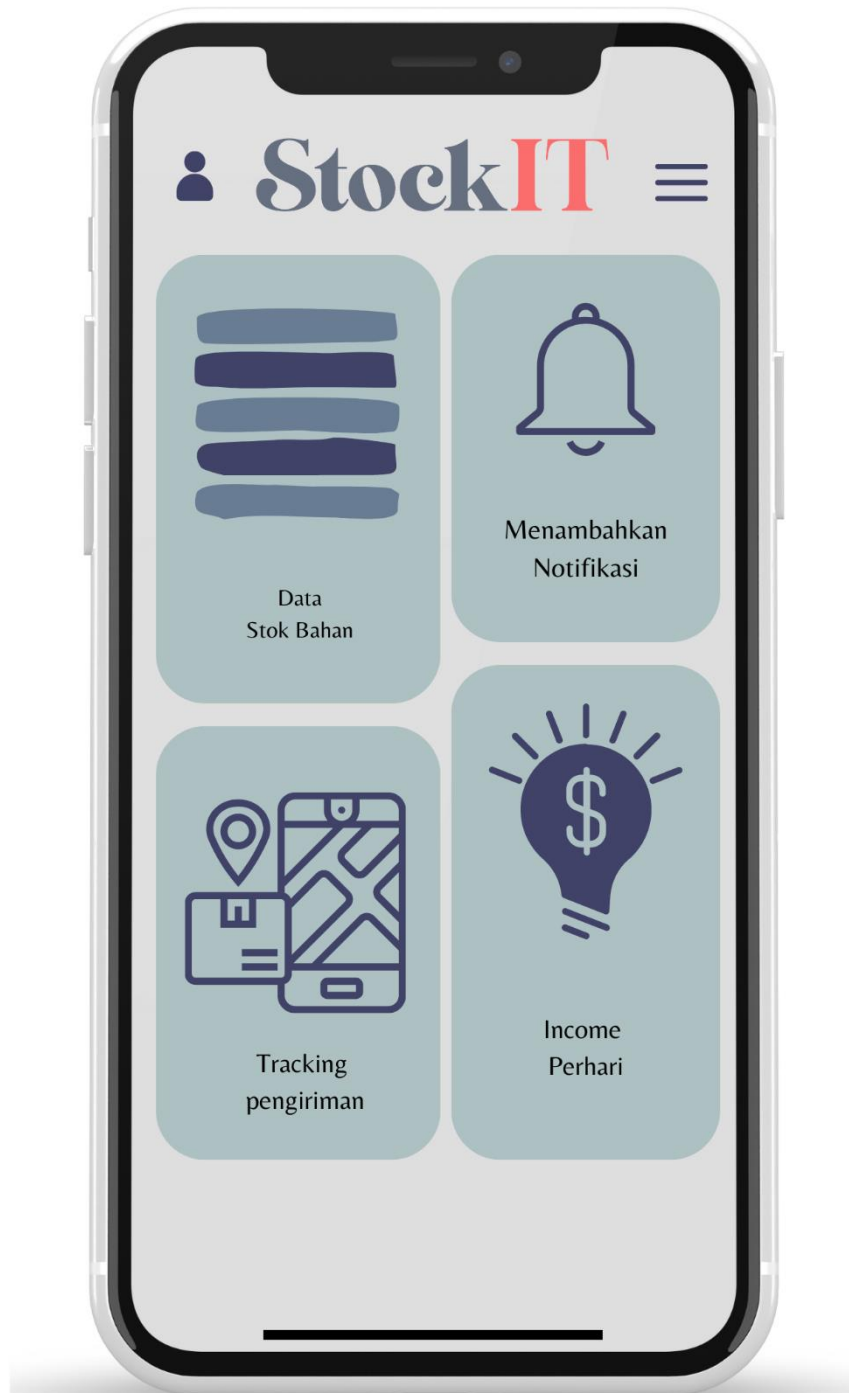
E-Mail

Password

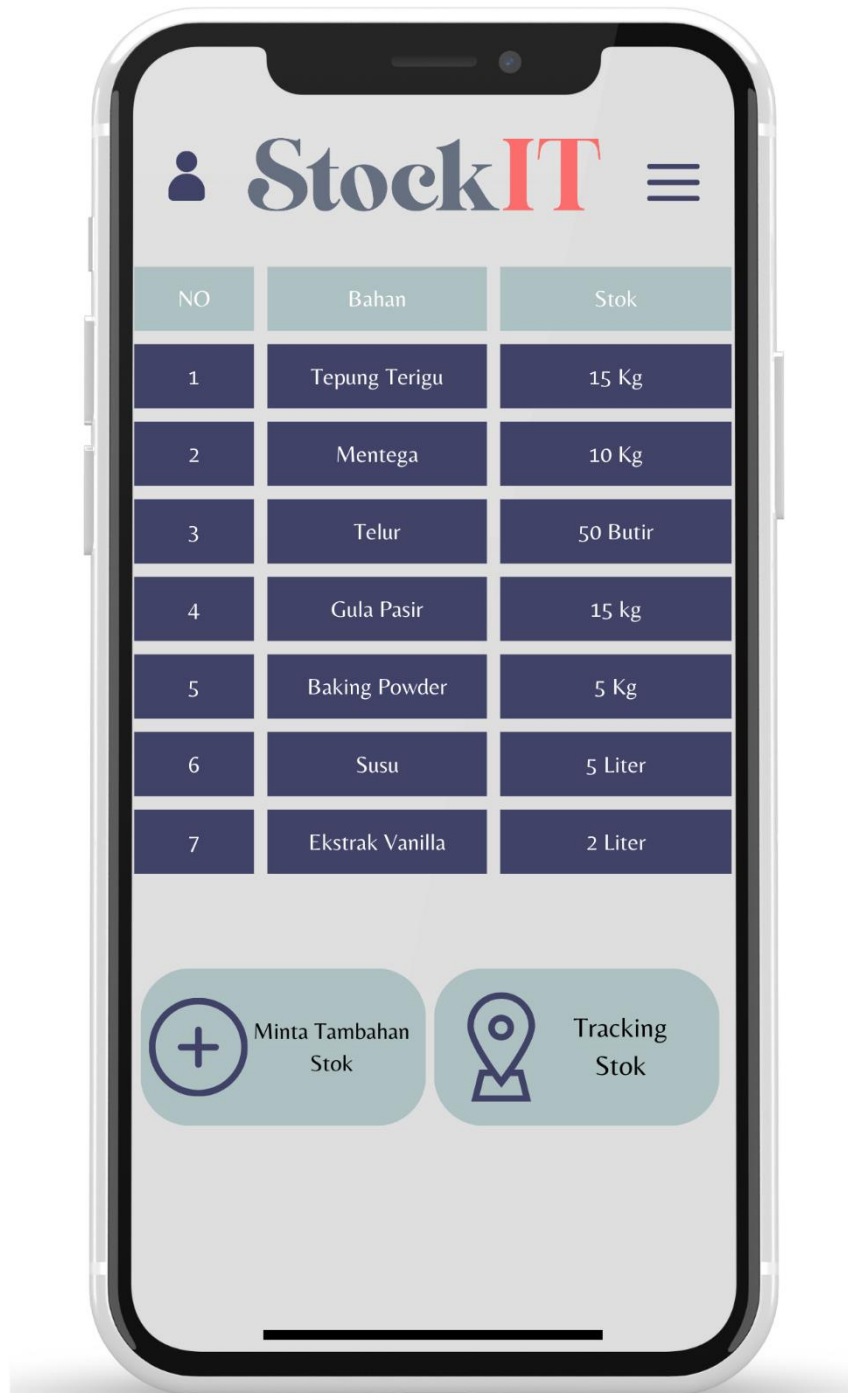
No. Telpon

Jenis Usaha

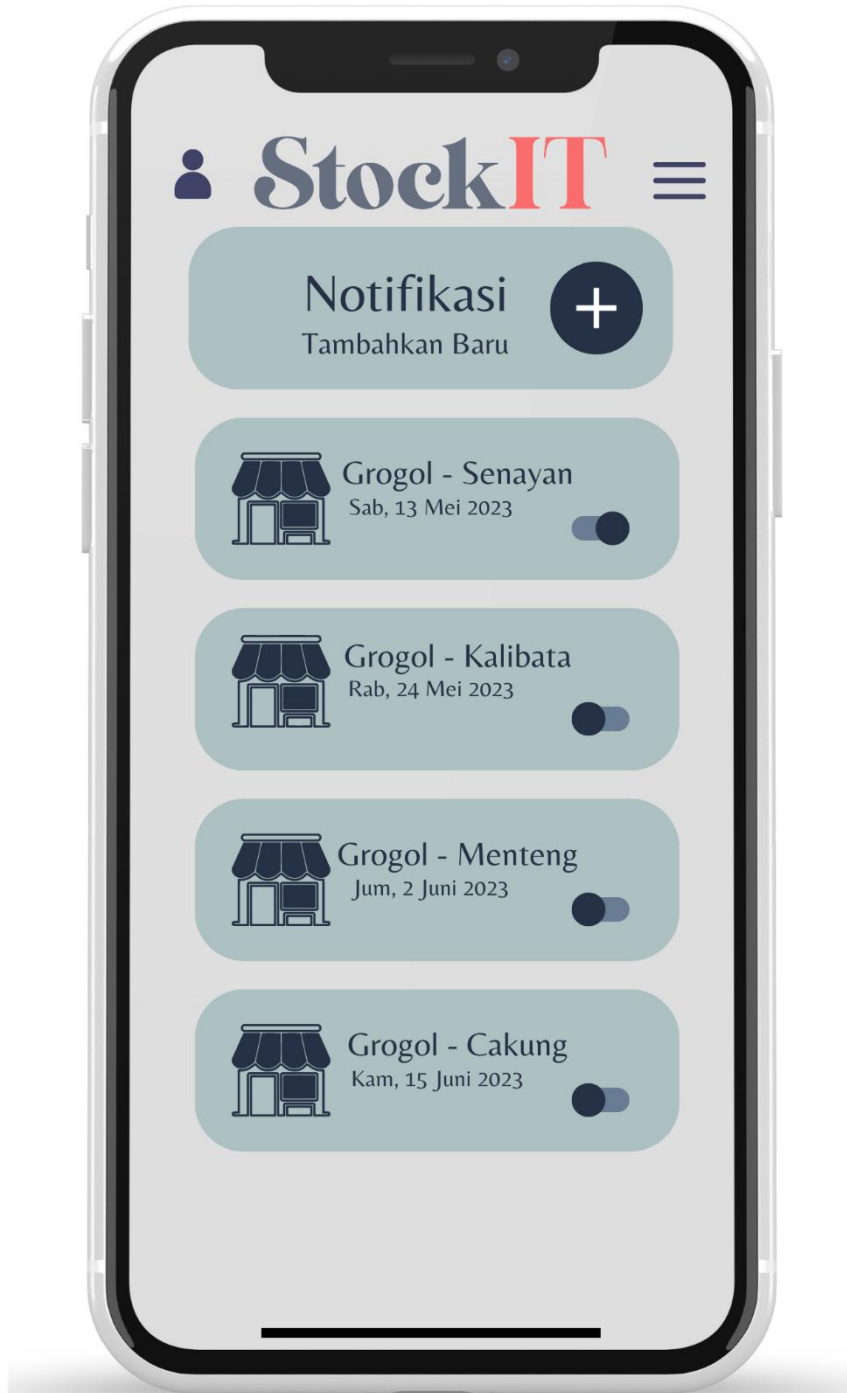
Desain Tampilan Untuk <Main Menu>



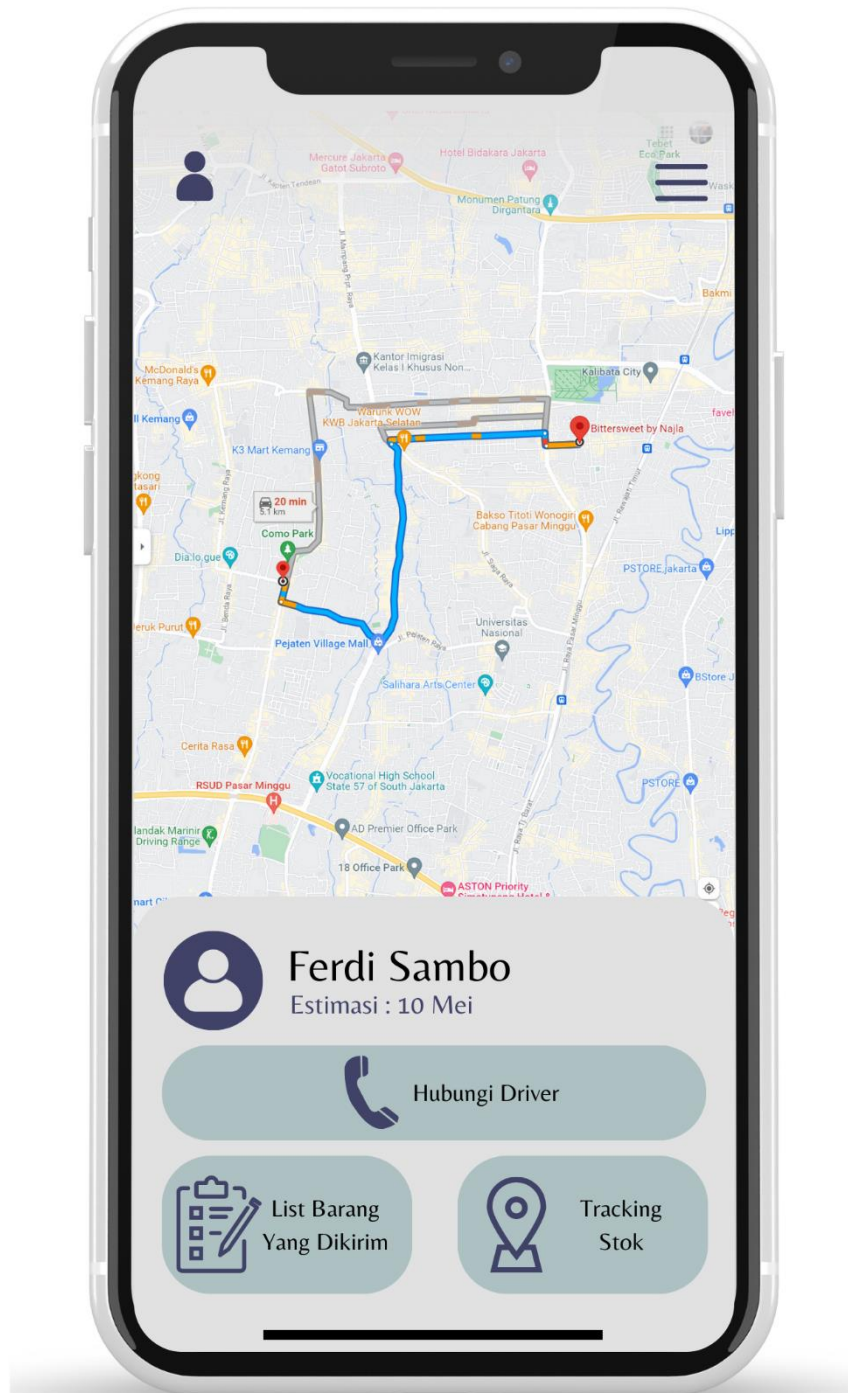
Desain Tampilan Untuk <Data Stok Bahan>



Desain Tampilan Untuk <Notifikasi>



Desain Tampilan Untuk <Tracking Pengiriman>



Desain Tampilan Untuk <Income Perhari>

