LAPORAN PRAKTIKUM METODOLOGI PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK MODUL 6



Versi 3.1

Penyusun: Tim Dosen MPPL

Nama: Tengku Rabih Razzan

Hashemi Ralf Koizumi

Ahmad RifQi Azis

NIM: 064002200028

064002200032

064002200019

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.

N o	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan	Kriteria Penilaian dan Indikator	Jml Menit	Bobot Nilai (%)
--------	------------------------------------	----------------------------------	--------------	-----------------------

1	– Mahasiswa mampu	Kriteria penilaian : Rubrik deskriptif.	85	1,5
	menerapkan konsep pemodelan UI/UX dalam praktikum dengan benar (Sub CPMK 2.3).	Indikator : Ketepatan waktu dalam menyelesaikan Laporan Praktikum 6.		
		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

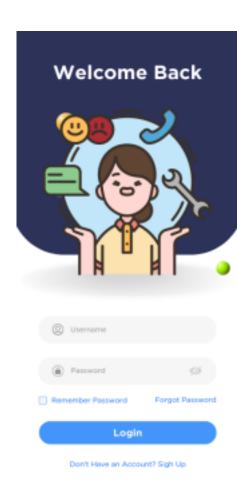


Latihan 6.1. Menggambarkan desain tampilan

Desain Tampilan Untuk < boot screen>



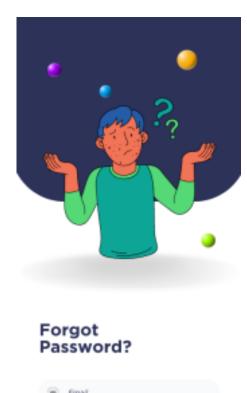
Desain Tampilan Untuk < login/sign in>



<u>Desain Tampilan Untuk < login/Sign up></u>



<u>Desain Tampilan Untuk < lupa password/verifikasi email></u>



Submit



Reset Password?

