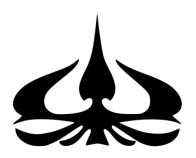
LAPORAN PRAKTIKUM METODOLOGI PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK MODUL 6



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.

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 :

- 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.

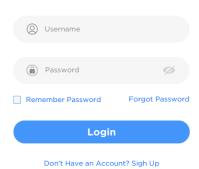
Latihan 6.1. Menggambarkan desain tampilan

Desain Tampilan Untuk < boot screen>



Desain Tampilan Untuk < login/sign in>

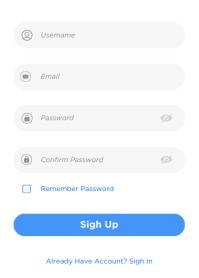




Desain Tampilan Untuk < login/Sign up>



Sigh Up



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



Forgot Password?



<u>Desain Tampilan Untuk < lupa password/reset password></u>



Reset Password?

