

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 :

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 <boot screen>



Desain Tampilan Untuk <login/sign in>



Welcome Back



☐ Remember Password [Forgot Password](#)

Login

[Don't Have an Account? Sign Up](#)

Desain Tampilan Untuk <login/Sign up>




Sigh Up

 Username

 Email

 Password

 Confirm Password

☐ Remember Password

Sigh Up

[Already Have Account? Sigh In](#)

Desain Tampilan Untuk <lupa password/verifikasi email>



**Forgot
Password?**

 Email

Submit

Desain Tampilan Untuk <lupa password/reset password>



Reset Password?

New Password



Confirm New Password



Submit