LAPORAN PRAKTIKUM METODOLOGI PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK MODUL 6



Versi 3.1

Penyusun: Tim Dosen MPPL

Nama : Sonya Ridesia Hastari

Chaesa Namida Arumdapta

Evanda Manggani

Tommy Andrian

NIM : 064002200007

064002200008

064002200013

064002200029

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

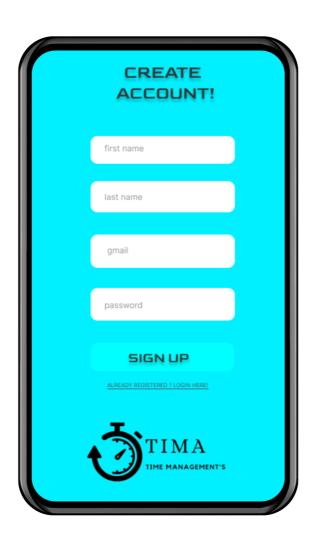
Pelajari dan lakukan identifikasi proses pada studi kasus. Kemudian lengkapi isian berikut ini.

Latihan 6.1. Menggambarkan desain tampilan

Desain Tampilan Untuk < login>



Desain Tampilan Untuk < register >



Desain Tampilan Untuk <tampilan awal>



Desain Tampilan Untuk <profile>



<u>Desain Tampilan Untuk <home ></u>



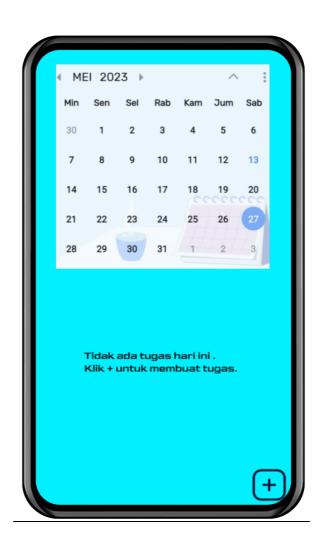
Desain Tampilan Untuk <daftar tugas>



Desain Tampilan Untuk <tambah tugas>



Desain Tampilan Untuk <kalender>



Desain Tampilan Untuk < notifikasi>



Desain Tampilan Untuk <setting>

