LAPORAN PRAKTIKUM

METODOLOGI PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

MODUL 6



Versi 3.1

Penyusun: Tim Dosen MPPL

Nama: 1. Aisyah Nur Fadhlia

2. Jovita Amanda Putri

3. Putri Syabillah

NIM: 1. 064002200020

2.064002200033

3.064002200015

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 menerapkan konsep pemodelan UI/UX dalam praktikum 	Kriteria penilaian : Rubrik deskriptif. Indikator : Ketepatan waktu dalam menyelesaikan Laporan Praktikum 6.	85	1,5

dengan benar (Sub CPMK 2.3).			
	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

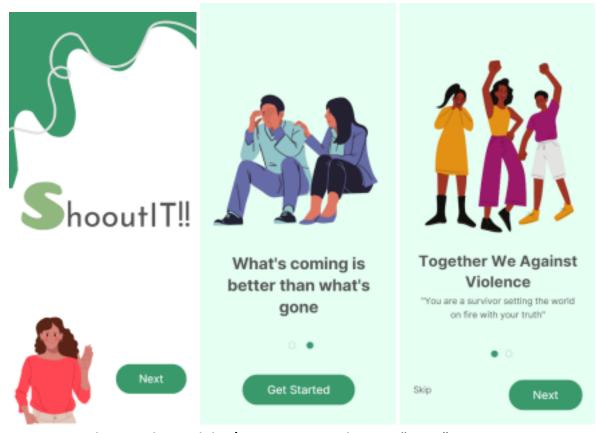
2

TUGAS

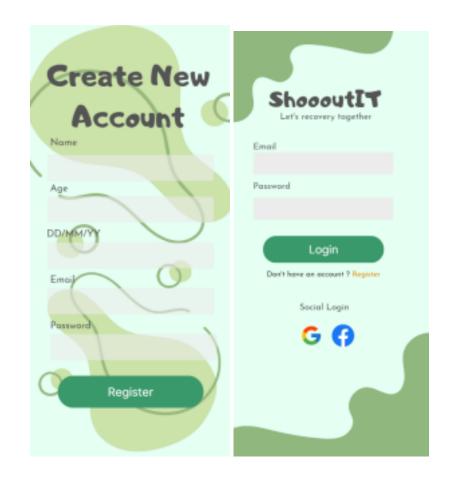
Pelajari dan lakukan identifikasi proses pada studi kasus. Kemudian lengkapi isian berikut ini.

Latihan 6.1. Menggambarkan desain tampilan

Desain Tampilan Untuk < Tampilan Awal>



<u>Desain Tampilan Untuk < Modul 5 / Decomposition diagram "Login" ></u>



<u>Desain Tampilan Untuk < Modul 5/Decompotion diagram "Beranda" ></u>



<u>Desain Tampilan Untuk < Modul 3/Use Case Diagram "Pelayanan Konsultasi" ></u>



Desain Tampilan Untuk < Modul 3 / Use case digram "Pembayaran">



<u>Desain Tampilan Untuk < Modul 5/Decompotion diagram "Setting"></u>

