RESUME PEMBUATAN PROGRAM APLIKASI BORLAND DELPHI7.0 BERBASIS PAPERLAIN

VIVI ERYANI

175100014

Universitas Mitra Indonesia, Sistem informasi

Vivieryani.student@umitra.ac.id

ABSTRAK

Secara umum pengertian ilmu komputer dapat dijabarkan sebagai sebuah disiplin ilmu yang mempelajari tentang seluk - beluk teknologi komputer mulai dari hardware atau bisa disebut dengan perangkat keras dan juga software yang bisa disebut juga dengan perangkat lunak. Akan tetapi dalam penerapannya Ilmu komputer sendiri menitik beratkan pada materi - materi yang berhubungan dengan pemrograman komputer, dan rekayasa perangkat lunak komputer. Sedangkan teknik komputer cenderung lebih menekankan pada pembelajaran mengenai perangkat keras komputer dan jaringan.

CAPTURE PEMROGRAMAN :

1. Fortal

The screenshot shows a Windows-style window titled "Form1". Inside the window, there is a login form with the following elements:

- A label "NAMA" followed by a text input field containing the text "KAMU".
- A label "PASSWORD" followed by a text input field containing the text "SIAPA".
- Three buttons at the bottom: "LOG IN", "KELUAR", and "MENU".

2. Menu

The screenshot shows a Windows form titled "Form1". The form has a light gray background and contains five buttons arranged in a grid-like fashion. The buttons are labeled "KALKULATOR", "DATABASE", "SEGITIGA", "CASE OF", and "KELUAR". The "KALKULATOR" button is highlighted with a dashed border. The form has a standard Windows window frame with a title bar and minimize, maximize, and close buttons.

3. Kalkulator

The screenshot shows a Windows form titled "Form1" designed as a calculator. It features three input fields on the left, each with a label to its left: "BILANGAN 1" with a value of "9", "BILANGAN2" with a value of "9", and "HASII" (sic) with a value of "81". To the right of these fields are three buttons labeled "MENU", "ULANG", and "KELUAR". At the bottom of the form, there are four buttons for arithmetic operations: "+", "-", "x", and "/". The "x" button is highlighted with a dashed border. The form has a standard Windows window frame with a title bar and minimize, maximize, and close buttons.

4. Segitiga

The screenshot shows a Java Swing window titled "Form4" with a light gray background. It contains three text input fields for "ALAS", "TINGGI", and "LUAS". Below the inputs are four buttons: "HITUNG", "ULANG", "MENU", and "KELUAR".

Field Label	Field Type
ALAS	Text Input
TINGGI	Text Input
LUAS	Text Input

Buttons: HITUNG, ULANG, MENU, KELUAR

5. Case OF

The screenshot shows a Java Swing window titled "Form1" with a light gray background. It contains a text input field with the value "60". Below the input are three buttons: "case nilai of", "menu", and "keluar".

Field Label	Field Value	Field Type
case nilai of	60	Text Input

Buttons: case nilai of, menu, keluar

6. Database

The screenshot shows a Windows application window titled "Form6". The window contains a data entry form with five text boxes, each labeled with a field name and followed by an "Edit" button:

- NAMA_PEMBELI Edit1
- NAMA_BARANG Edit2
- DISKON_BARANG Edit3
- JUMLAH_BARANG Edit4
- HARGA_BARANG Edit5

To the right of the form are three buttons: SIMPAN, HAPUS, and KELUAR. At the bottom left, there is a table with one row containing the value "vivi" under the header "NAMA_PEMBELI".

PENJELASAN :

1.MENU

Menu adalah

Merupakan kumpulan perintah yang sudah dikelompokkan menjadi satu, berdasarkan fungsinya masing masing,

2. Portal

Adalah penyediaan kandungan informasi yang dapat diakses menggunakan beragam perangkat, misalnya computer pribadi, computer jinjing, (notebook) PDA (personal digital assistant) atau bahkan telepon genggam.

3. kalkulator

Adalah alat untuk menghitung dari perhitungan sederhana seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, sampai kepada kalkulator, sains yang dapat menghitung rumus matematika tertentu.

4. Segitiga

Adalah bangun datar yang dibentuk oleh 3 garis lurus yang saling berpotongan. Segitiga dibentuk oleh 3 titik sudut yang letaknya tidak segaris dihubungkan.

5. Case Of

Case of pada pascal , case of adalah bahasa pemrograman agar output pada pemrograman pascal mengikuti sesuai dengan input.

7. Database

Kumpulan data yang disimpan secara sistematis didalam computer yang dapat diolah atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak (program aplikasi) untuk menghasilkan informasi.

A. DISKUSI

Bagi pemrogramer harus ada ketelitian jika ingin membuat sebuah data , dalam membuat data2 yang ada di delpi kita harus hati hati jika ingin memasukan coding , karena jika kita salah satu saja akibat

nya data data yang kita buat akan salah ,
Dan jika tidak running atau debug , kita harus mencari dimana letak kesalahan kita itu.

B. REFERENSI

1. A. S. Putra And O. M. Febriani, "Knowledge Management Online Application In Pdam Lampung Province," In Prosiding International Conference On Information Technology And Business (Icitb), 2018, Pp. 181–187.
2. A. S. Putra, O. M. Febriani, And B. Bachry, "Implementasi Genetic Fuzzy System Untuk Mengidentifikasi Hasil Curian Kendaraan Bermotor Di Polda Lampung," J. Sist. Inf. Dan Manaj. Basis Data, Vol. 1, No. 1, Pp. 21–30, 2018.
3. O. M. Febriani And A. S. Putra, "Sistem Informasi Monitoring Inventori Barang Pada Balai Riset Standardisasi Industri Bandar Lampung," J. Inform., Vol. 13, No. 1, Pp. 90–98, 2014.
4. Putra, Arie Setya. "2018 Artikel Struktur Data, Audit Dan Jaringan Komputer." (2018).
5. Putra, A. S. (2018, July 17). Paperplain Fundamental Create Application With Borland Delphi 7.0 University Of Mitra Indonesia. Retrieved From [Osf.io/Pbrn9](https://osf.io/Pbrn9).