Pengenalan Desain Pada Delphi 7

RIFKY NOVPRIANSYAH

165100072

Fakultas Komputer. 785567934

rifkynovpriansyah.student@umira.ac.id

ABSTRAK

pengenalan jaringan komputer yang membutuhkan biaya besar apabila pemahaman ini dilakukan dengan cara menyediakan peralatan sendiri untuk praktek serta belum adanya program pengenalan yang mendasar dan simulasi jaringan versi Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan kombinasi program Delphi dan macromedia Flash, proses pemahaman menjadi lebih mudah dan interaktif. Aplikasi pembelajaran program bantu yang berbasis komputer untuk menangani masalah tertentu, dalam hal ini untuk menangani masalah pengenalan jaringan komputer dan pengoperasian routers di dalam internetworking. Secara umum kita dapat mengenal dan memahami cara kerja routers, mampu mendesain suatu internetworking dengan menggunakan router baik secara hardware maupun software, penghematan biaya yang dikeluarkan dalam memahami penggunaan router dan mampu mengatasi troubleshooting yang muncul di dalam implementasi penggunaan router.

Kata Kunci: Making of the design on delphi 7

A. INTRODUCTION

Materi Ke 1 membahas mengenai i cloud system ...dst
tambahkan gambar untuk memperkuat penjelasan (Gunakan Minimal 400 kata)

Jawab:

Cara mendesign delphi 7

Pada Kolom tab Di Borland Delphi Kita akan Buat satu Form Baru Buka Tampilan Form Dengan Memilih File -> New -> Form. Atau kalau kita membuka borland delphi pertama kali akan sudah keluar tuch formnya jadi tinggal mensavenya aja. Buat Direktori dimana temen temen semua bakal simpan semua materi materi kita nich. Misal Di Direktori Partisi D:/Belajar Borlan Delphi/Materi —> kita membuat di partisi D dengan Nama Belajar Borland Delphi dan didalam Direktori Borland Delphi kita buat lagi folder Materi. Awal yang harus kita kerjakan : Save Project dengan memilih File -> Save Project As -> Maka akan tampil jendela save :

Namun Jendela Save yang akan Keluar Pertama kali adalah bukan jendela Save Project Namun Save Unit Yakni File Unit / Form. Kita save Dulu Nama Form Pertama Kita Latihan_1.

Save Unit Kita dengan nama Latihan_1

Setelah Save Unit Kita dengan Nama **Latihan_1**, Maka Kita akan melihat Jendela Save Again dengan fungsi untuk menyimpasn File Project, yang akan kita buka terus dalam latihan dan materi materi kita kali ini, Kita Save dengan Nama **Belajar Borland Delphi**.

Simpan Dengan nama Belajar Delphi

Nah Setelah itu kita kan mulai latihan di awal ini. materi Pertama ini kita akan belajar mendesign Sebuah Form Application yang sudah kita save tadi. Buka File Unit / Form yang sudah kita panggil tadi. Buat lah Tampilan Form Sebagai Berikut :

Latihan 1 – Desain form

Penggunaan Objek Yakni EditBox dengan Button, Klik 1 Kali Ke Form untuk mensetting propertiesnya jika pada Object Inspector yang berada di sebelah kiri bawah sudah bertuliskan **form1** maka kita bisa mengubah properties settingnya sebagai berikut :

Name : *frm_latihan1* -> Untuk mengubah penamaan objek

Caption : *Perkenalan Delphi 7 – Latihan 1* -> Untuk Mengubah tampilan tulisan di area atas form

Position : *poDekstopCenter* -> Agar Posisi Pada Saat Dijalankan berada Di tengah Layar Dekstop

Kemudian Pilih Objek **Edit Box** dengan mengkliknya 1 kali dan mengganti Object Propertiesnya Sebagai Berikut :

Name : *edit_perkenalan* -> Untuk Mengubah penamaan dari Objectnya.

Text : (hapus sehingga hasilnya kosong) -> Agar Pada Saat tampil boxnya bernilai Kosong.

Kemudian Pilih Objek **Button** dengan mengkliknya 1 kali dan mengganti Object Propertiesnya Sebagai Berikut :

Name : *button_close* -> Untuk mengubah penamaan Objectnya.

Caption : *Close* -> Untuk Mengubah Tampilan Kata Pada Button Tersebut.

Nah Setelah Design Tampilan dan Settingan **Propertiesnya** Sudah, sekarang kita akan membuat suatu coding dari aplikasi pertama kita ini. Berikut **Alur Logikanya** pada saat kita buka aplikasinya

maka **editbox** akan muncul tulisan text ‘**Perkenalkan Nama Saya Borland Delphi 7**’.

klik 1 kali pada **frm_latihan1** kemudian di object inspector kita pindah ke tab event dan klik 2 kali pada event / klik 2 x langsung pada **frm_latihan1**.

Nah Maka Akan Muncul tampilan Form Unit berikut :

```
procedure
Tfrm_latihan_1.FormCreate(Sender
: TObject);
begin
end;
```

-> diantara Begin dan end; kita buat coding untuk tampilan Textnya sebagai berikut :

```
procedure
Tfrm_latihan_1.FormCreate(Sender
: TObject);
begin
edit_perkenalan.text:='Perkenalkan
Nama Saya Borland Delphi 7';
end;
```

berikut penjabarannya :

kenapa kita berada pada event **frm_latihan1.form**

Create karena logika yang akan kita buat ialah nanti tulisan akan muncul pada saat program dijalankan.

edit_perkenalan.text -> adalah tempat kita akan menaruh file text yang akan kita tampilkan, sementara **.text** merupakan format properties text yang akan kita isi.

:= 'Perkenalkan Nama Saya Borland Delphi 7'; -> := kode untuk menunjukkan nanti isinya adalah, sementara ‘Perkenalkan Nama Saya Borland Delphi 7’ adalah Text yang akan muncul pada saat program nanti jalan, dan ; merupakan penutup dari coding.

Kemudian Coddng Berikutnya pada **button_close**, Klik 2 x atau pada object inspector event pilih **OnClick**, berikut coddngnya :

```
procedure
Tfrm_latihan_1.button_closeClick(S
ender: TObject);
begin
close
end;
```

berikut Penjabarannya :

button_closeClick -> merupakan event yang akan berjalan jika kita mengclick prosedur tersebut maka codingnya akan berjalan.

close -> merupakan fungsi untuk keluar dari aplikasi pada saat sudah menjalankannya.

jika sudah kita bisa menjalankan Programnya, Pada Tab Run -> Run / langsung Pencet F9 Pada Keyboard Anda. Maka Akan tampil Form Ditengah Deskop dengan tampilan text Perkenalkan Nama Saya Borland Delphi 7 dan Kita bisa keluar dari aplikasi dengan mengklik button Close.

Hasil A

B. CONTENT

Anda Boleh memilih **Studi Kasus, Studi Referensi** ataupun **Studi Penalaran** (Baca: Hal yang akan anda paparkan pada bagian content ini) ; ex: Materi Ke 1 membahas mengenai i cloud system ...dst tambahkan gambar untuk memperkuat penjelasan (Gunakan Minimal 600 kata) & Reference dibawah Tidak Boleh Dirubah

JAWAB:

Delphi adalah sebuah IDE Compiler untuk bahasa pemrograman Pascal dan lingkungan pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk merancang suatu aplikasi program. Seperti untuk membuat aplikasi windows, Untuk merancang aplikasi program berbasis grafis, Untuk membuat program berbasis jaringan (client/server), Untuk merancang program .Net (berbasis internet).:

dibandingkan dengan Delphi
Versi lainnya.

C. CONCLUSION

Kesimpulan dari materi ini
adalah(minimal 150 kata)

Jawab:

Delphi relatif lebih mudah dipahami dibandingkan dengan bahasa pemrograman lainnya, disamping itu banyak referensi terutama dalam bentuk buku yang membahas tentang bahasa pemrograman ini. Delphi telah terbukti mampu menghasilkan software-software yang berkualitas, baik yang berskala besar maupun kecil, teknologi yang digunakan pada Delphi pun cukup uptodate.

Sampai saat ini, Borland sebagai perusahaan pembuat Delphi, terus menyempurnakan Delphi mengikuti perkembangan teknologi yang begitu pesat. Hal ini menjadikan Delphi sebagai salah satu pilihan utama yang cukup banyak digunakan oleh para programmer di Indonesia khususnya, sebagai tools dalam proyek pengembangan software.

Versi dari Delphi yang digunakan sebagai acuan dari DFN ini adalah Borland Delphi Versi 7, namun meskipun demikian Anda bisa menggunakan Delphi versi lainnya, karena relatif hampir sama. Delphi 7 merupakan versi yang cukup stabil bila digunakan di Windows 98, 2000, XP, bahkan Vista

D. DISCUSSION

Hasil diskusi dari materi ini
adalah(minimal 150 kata)

Jawab:

kesimpulan bahwa program Delphi adalah sebuah IDE Compiler untuk bahasa pemrograman Pascal dan lingkungan pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk merancang suatu aplikasi program. Seperti untuk membuat aplikasi windows, Untuk merancang aplikasi program berbasis grafis, Untuk membuat program berbasis jaringan (client/server), Untuk merancang program .Net (berbasis internet). Dengan keunggulan yaitu mempunyai menu yang mudah digunakan, proses kompilasi cepat dan multi purphase. Selain itu kekurangannya meliputi Partial single vendor lock-in (Borland dapat menetapkan standar bahasa, kompatibilitas yang

harus mengikutinya), Akses pada platform dan library pihak ketiga membutuhkan file-file header yang diterjemahkan ke dalam bahasa pascal,serta dokumentasi atas platform dan teknik-teknik yang menyertainya sulit ditemukan dalam bahasa.

E. REFERENCE

- [1] 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.
- [2] A. S. Putra, "Paperplain: Execution Fundamental Create Application With Borland Delphi 7.0 University Of Mitra Indonesia," 2018.
- [3] A. S. Putra, "2018 Artikel Struktur Data, Audit Dan Jaringan Komputer," 2018.
- [4] A. S. Putra, "ALIAS MANAGER USED IN DATABASE DESKTOP STUDI CASE DB DEMOS."
- [5] A. S. Putra, "COMPREHENSIVE SET OF PROFESSIONAL FOR DISTRIBUTE COMPUTING."
- [6] A. S. Putra, "DATA ORIENTED RECOGNITION IN BORLAND DELPHI 7.0."
- [7] A. S. Putra, "EMBARCADERO DELPHI XE 2 IN GPU-POWERED FIREMONKEY APPLICATION."
- [8] A. S. Putra, "HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL DALAM DUNIA TEKNOLOGY BERBASIS REVOLUSI INDUSTRI 4.0."
- [9] A. S. Putra, "IMPLEMENTASI PERATURAN PERUNDANGAN UU. NO 31 TAHUN 2000 TENTANG DESAIN INDUSTRI BERBASIS INFORMATION TECHNOLOGY."
- [10] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION OF PARADOX DBASE."
- [11] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION OF TRADE SECRET CASE STUDY SAMSUNG MOBILE PHONE."
- [12] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION PATENT FOR APPLICATION WEB BASED CASE STUDI WWW. PUBLIKLAMPUNG.COM."
- [13] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION SYSTEM FIRST TO INVENT IN DIGITALLY INDUSTRY."

- [14] A. S. Putra, "MANUAL REPORT & INTEGRATED DEVELOPMENT ENVIRONMENT BORLAND DELPHI 7.0."
- [15] A. S. Putra, "PATENT AS RELEVAN SUPPORT RESEARCH."
- [16] A. S. Putra, "PATENT FOR RESEARCH STUDY CASE OF APPLE. Inc."
- [17] A. S. Putra, "PATENT PROTECTION FOR APPLICATION INVENT."
- [18] A. S. Putra, "QUICK REPORT IN PROPERTY PROGRAMMING."
- [19] A. S. Putra, "REVIEW CIRCUIT LAYOUT COMPONENT REQUIREMENT ON ASUS NOTEBOOK."
- [20] A. S. Putra, "REVIEW TRADEMARK PATENT FOR INDUSTRIAL TECHNOLOGY BASED 4.0."
- [21] A. S. Putra, "TOOLBAR COMPONENT PALLETTE IN OBJECT ORIENTED PROGRAMMING."
- [22] A. S. Putra, "WORKING DIRECTORY SET FOR PARADOX 7."
- [23] A. S. Putra, "ZQUERY CONNECTION IMPLEMENTED PROGRAMMING STUDI CASE PT. BANK BCA Tbk."
- [24] A. S. Putra, D. R. Aryanti, and I. Hartati, "Metode SAW (Simple Additive Weighting) sebagai Sistem Pendukung Keputusan Guru Berprestasi (Studi Kasus: SMK Global Surya)," in *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 2018, vol. 1, no. 1, pp. 85–97.
- [25] 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.
- [26] A. S. Putra, O. M. Febriani, and B. Bachry, "Implementasi Genetic Fuzzy System Untuk Mengidentifikasi Hasil Curian Kendaraan Bermotor Di Polda Lampung," *SIMADA (Jurnal Sist. Inf. dan Manaj. Basis Data)*, vol. 1, no. 1, pp. 21–30, 2018.
- [27] A. S. Putra, H. Sukri, and K. Zuhri, "Sistem Monitoring Realtime Jaringan Irigasi Desa (JIDES) Dengan Konsep Jaringan Sensor Nirkabel," *IJEIS (Indonesian J. Electron. Instrum. Syst.)*, vol. 8, no. 2, pp. 221–232.
- [28] D. P. Sari, O. M. Febriani, and A. S. Putra, "Perancangan Sistem Informasi SDM Berprestasi pada SD Global Surya," in *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 2018, vol. 1, no. 1, pp. 289–294.