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 application window titled "Form1". Inside the window, there is a login form. It features two text input fields: the first is labeled "NAMA" and contains the text "KAMU"; the second is labeled "PASSWORD" and contains the text "SIAPA". Below these fields, there are three buttons arranged horizontally: "LOG IN", "KELUAR", and "MENU". The "LOG IN" button is highlighted with a dashed border.

2. Menu

A screenshot of a Windows form titled "Form1". The form has a light gray background and a standard Windows title bar with minimize, maximize, and close buttons. The form contains five buttons arranged in a grid-like fashion:

- KALKULATOR**: Located in the top-left area, highlighted with a dashed border.
- DATABASE**: Located in the top-right area.
- SEGITIGA**: Located in the middle-left area.
- CASE OF**: Located in the middle-right area.
- KELUAR**: Located in the bottom-center area.

3. Kalkulator

A screenshot of a Windows form titled "Form1" designed as a calculator. The form has a light gray background and a standard Windows title bar. It includes the following elements:

- BILANGAN 1**: A label followed by a text input field containing the value "9".
- BILANGAN2**: A label followed by a text input field containing the value "9".
- HASIL**: A label followed by a text input field containing the value "81".
- MENU**: A button located to the right of the first input field.
- ULANG**: A button located to the right of the second input field.
- KELUAR**: A button located to the right of the third input field.
- Arithmetic Operators**: Four buttons at the bottom of the form: **+**, **-**, ***** (highlighted with a dashed border), and **/**.

4. Segitiga

The screenshot shows a Windows application window titled "Form4". The window has a light gray background and standard Windows window controls (minimize, maximize, close) in the top right corner. The interface is designed for calculating the area of a triangle. It features three input fields: the first is labeled "ALAS" (Base) and is empty; the second is labeled "TINGGI" (Height) and is empty; the third is labeled "LUAS" (Area) and is empty. Below the input fields, there are four buttons: "HITUNG" (Calculate), "ULANG" (Repeat), "MENU", and "KELUAR" (Exit).

5. Case OF

The screenshot shows a Windows application window titled "Form1". The window has a light gray background and standard Windows window controls (minimize, maximize, close) in the top right corner. The interface is designed for a case study. It features a single input field at the top containing the value "60". Below the input field, there are three buttons: "case nilai of", "menu", and "keluar".

6. Database

The screenshot shows a Windows application window titled "Form6". The window has a background image of pink orchids. On the left side, there are five labels with corresponding input fields: "NAMA PEMBELI" (Edit1), "NAMA BARANG" (Edit2), "DISKON BARANG" (Edit3), "JUMLAH BARANG" (Edit4), and "HARGA BARANG" (Edit5). On the right side, there are three buttons: "SIMPAN", "HAPUS", and "KELUAR". At the bottom left, there is a small table with the following data:

NAMA PEMBELI
vivi

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 memasukkan 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).