RESUME PEMBUATAN PROGRAM APLIKASI BORLAND DELPHI7.0 BERBASIS PAPERLAIN

Gillan Fatahillah

175100008

Universitas Mitra Indonesia, Sistem informasi

Gillanfatahillah.student@umitra.ac.id

Abstrak

Penggunaan teknologi oleh manusia di awali dengan pengubahan sumber daya alam menjadi alat-alat sederhana penemuan prasejarah tentang kemampuan mengendalikan api telah menaikan ketersediaan sumber-sumber pangan, sedangkan penciptaan roda telah membantu manusia dalam memperjalan dan mengendalikan lingkungan sebaliknya dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat dan baik yang mempunyai berbagai macam program dan aplikasi

Pengujian adalah suatu proses pelaksanaan suatu program dengan tujuan menemukan suatu kesalahan. Suatu kasus test yang baik adalah apabila test tersebut mempunyai kemungkinan menemukan sebuah kesalahan yang tidak terungkap.

CAPTURE PEMROGRAMAN :

1. Fortal

The screenshot shows a Delphi7.0 application window titled "Form1". The window contains two text input fields. The first field is labeled "NAMA" and contains the text "KAMU". The second field is labeled "PASSWORD" and contains the text "SIAPA". Below the input fields, there are three buttons: "LOG IN", "KELUAR", and "MENU". The window has standard Windows window controls (minimize, maximize, close) in the top right corner.

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 input fields are three buttons labeled "MENU", "ULANG", and "KELUAR". At the bottom of the form, there are four buttons representing 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 data entry and four buttons for user interaction.

Label	Input Field
ALAS	<input type="text"/>
TINGGI	<input type="text"/>
LUAS	<input type="text"/>

Buttons at the bottom:

- HITUNG
- ULANG
- MENU
- KELUAR

5. Case of

The screenshot shows a Windows application window titled "Form1". Inside the window, there is a text box at the top containing the number "60". Below the text box, there are three buttons arranged horizontally: "case nilai of", "menu", and "keluar". The window has standard Windows window controls (minimize, maximize, close) in the top right corner.

6. Database

The screenshot shows a Windows application window titled "Form6". The background of the form is a photograph of pink orchids. On the left side, there are five input fields, each with a label and an "Edit" button:

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

On the right side, there are three buttons stacked vertically: "SIMPAN", "HAPUS", and "KELUAR". At the bottom left, there is a 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.

6. Database

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

A. DISKUSI

Dalam pembuatan sebuah program sangat membutuhkan ketelitian, seorang programmer harus sangat teliti dalam penulisan coding jika ada sedikit pun coding yang salah maka program yang kita buat tidak running / jalan.

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).