PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN BINATANG DENGAN MENGGUNAKAN BORLAND DELPHI 5

PERPUSTAKAAN UNIKOM BANDUNG

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Keluiusan Pada

Program Diploma III Di Jurusan Manajemen Informatika

oleh :

Abdul Kapid

32297011

INDONESIAN GERMANY INSTITUTE

BANDUNG

2000

PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN BINATANG DENGAN MENGGUNAKAN BORLAND DELPHI 5

TUGAS AKHIR

PROGRAM DIPLOMA III

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA

Oleh :

Abdul Kapid

32297011

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

(Ir. Kamaludin., MT)

Mengetahui :

Ketua Jurusan	Direktur IGI
(Dr.Ing. Mokhamad Hendayun)	(Ir. Eddy Suryanto Soegoto., MSc)

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN BINATANG DENGAN MENGGUNAKAN BORLAND DELPHI 5

Disidangkan pada :

Hari / Tanggal : Kamis, 5 Oktober 2000

Jam : 16.00 wib

Menyetujui,

Penguji I

(Ir. Kamaludin., MT)

Penguji II

(Dr.Ing. Mokhamad Hendayun)

Penguji III

(DRS. Iman Verdy Darmansyah)

ABSTRAKSI

Dunia binatang merupakan dunia yang memang menarik untuk disimak baik tingkah laku, asal muasal, ukuran, maupun cara hidup hewan itu sendiri. Namun ditengah maraknya perkembangan teknologi informasi sekarang ini, untuk mendapatkan pengetahuan akan dunia binatang masih sering menggunakan sistem lama yang mengandalkan buku-buku sebagai bahan referensi. Hal ini kurang efektif karena bila buku-buku yang dibutuhkan dalam jumlah yang besar akan menyulitkan dalam pencarian sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama. Berbeda dengan menggunakan sistem komputerisasi, dimana untuk mencari data binatang kita tinggal mengklik maka dalam hitungan detik data tersebut bisa kita dapatkan.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokaatuh,

Alhamdulillah penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul " Perancangan Aplikasi Pengenalan Binatang Dengan Menggunakan Borland Delphi 5 ".

Dimana lapoan tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan pada program diploma III pada jurusan Manajemen Informatika.

Dalam penyelesaian laporan ini tidak lepas dari adanya bantuan-bantuan dari berbagai pihak.

Maka dalam kesempatan ini izinkanlah untuk mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini yaitu kepada :

1. Bapak Ir. Eddy Suryanto Soegoto.,MSc. selaku Direktur Utama IGI.
2. Bapak Dr.Ing. Mokhamad Hendayun. selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika.
3. Bapak Ir. Kamaludin., MT. selaku Dosen Pembimbing yang banyak memberikan pengarahan dalam pembuatan laporan tugas akhir ini.
4. Orang tua dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dorongan dalam menyelesaikan laporan ini.
5. Barudak TUISDA 19 (Suherly, Capink, Mas Boy, Aira, Heins, Tomat, Pelly, Ujank AB, Paul, Fey, Agus).

6. Semua pihak dan semua rekan yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya disini yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan laporan ini.

Akhir kata semoga laporan ini dapat memenuhi syarat dan bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandung, September 2000

Penyusun

DAFTAR ISI

ABSTRAKSI i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iv

DAFTAR SIMBOL vii

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL x

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Maksud dan Tujuan 2

1.3 Metode Pengumpulan Data 2

1.4 Pembatasan Masalah 3

1.5 Sistematika Penulisan 3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Aplikasi 5

2.2 Alasan Pemilihan Program 5

2.3 Sejarah Singkat Borland Delphi 8

2.3.1 Prosedur Eksekusi 9

2.4 Manajemen Database 9

2.4.1 Database 10

2.4.2 Jenis-Jenis Database 11

2.4.2.1 Stand Alone Database 12

2.4.2.2 File Share Database 13

2.4.2.3 Client-Server Database 14

2.5 Teknik Pengkodean 14

2.5.1 Kodefikasi 15

2.5.2 Simbol Kode 16

2.5.3 Desain Kode 16

2.5.4 Tipe-Tipe Struktur Kode 17

2.6 Perbandingan Antara Interpreter Dan Compiler 18

2.6.1 Interpreter 18

2.6.2 Compiler 20

BAB III TEKNIK DESAIN

3.1 Desain Pemrograman 22

3.2 Desain Database 23

3.3 Desain Input 25

3.4 Desain Output 26

3.4.1 Desain Output berdasarkan Pencarian 26

3.4.2 Desain Output Berdasarkan Data Keseluruhan 27

3.5 Desain Pengkodean 27

BAB IV TEKNIK PEMROGRAMAN

4.1 Perancangan Aplikasi 29

4.2 Persyaratan Aplikasi 29

4.3 Flowchart 29

4.3.1 Flowchart Tambah Data 31

4.3.2 Flowchart Hapus Data 32

4.3.3 Flowchart Edit Data 33

PERPUSTAKAAN UNIKOM BANDUNG

4.3.4 Flowchart Cari Data 34

BAB V APLIKASI PROGRAM

5.1 Program Eksekusi 35

5.2 Sistem Operasi 36

5.3 Hardware Dan Software Pendukung 36

5.3.1 Hardware 36

5.3.2 Software 37

5.4 Cara Mengoperasikan Program 37

5.4.1 Menambah Data Hewan 38

5.4.2 Mengedit Data Hewan 40

5.4.3 Menghapus Data Hewan 40

5.4.4 Mencari Data Hewan 40

5.4.5 Bermain Tebak Nama 42

5.4.6 Mencetak Laporan 44

5.4.7 Informasi Programer 46

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan 48

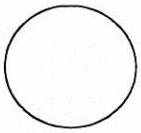
6.2 Saran 48

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

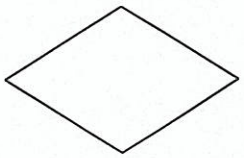
DAFTAR SIMBOL

A. Flow Direction Symbol adalah penghubung antara simbol yang satu dengan yang lainnya.

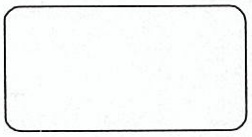


Connector menyatakan penghubung

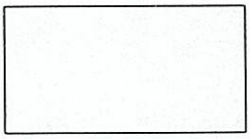
B. Processing Symbol adalah simbol-simbol yang akan menunjukan jenis operasi pengolahan suatu prosedure.



Decision, suatu kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban.

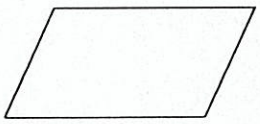


Terminal untuk memulai atau mengakhiri suatu program atau juga sebagai interupsi dalam program.



Proses suatu simbol yang menunjukan setiap pengolahan yang dilakukan oleh komputer.

C. Input Output Symbol adalah simbol-simbol yang akan menunjukan peralatan yang digunakan dalam pengolahan.



Input Output, menyatakan pengolahan data masukan atau informasi keluaran.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan-Tahapan Kerja Interpreter 19
Gambar 2.2 Proses Kompilasi Dari Suatu Kompilator 21
Gambar 3.1 Struktur Menu Pengenalan Binatang 22
Gambar 3.2 Desain Input Data Hewan 25
Gambar 3.3 Desain Output Berdasarkan Pencarian 26
Gambar 3.4 Desain Output Berdasarkan Data Keseluruhan 27
Gambar 3.5 Desain Pengkodean 28
Gambar 4.1 Flowchart Tambah Data Hewan 31
Gambar 4.2 Flowchart Hapus Data Hewan 32
Gambar 4.3 Flowchart Edit Data Hewan 33
Gambar 4.4 Flowchart Cari Data Hewan 34
Gambar 5.1 Proses Eksekusi 35
Gambar 5.2 Logo Adobe Photoshop 5.5 37
Gambar 5.3 Menu Utama Aplikasi Pengenalan Binatang 38
Gambar 5.4 Submenu Dari Menu File 39
Gambar 5.5 Form Tambah Data Hewan 39
Gambar 5.6 Menu Cari Data Hewan 40
Gambar 5.7 Menu Permainan 42
Gambar 5.8 Form Soal1 43
Gambar 5.9 Form Benar 43
Gambar 5.10 Form Salah 44

Gambar 5.11 Data Hewan Berdasarkan Pencarian 45

Gambar 5.12 Data Hewan Keseluruhan 46

Gambar 5.13 Form Programmer 47

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Struktur Tabel Hewan1.mdb 24