

Mata Kuliah	: Konsep Teknologi dan Informasi (Praktek)
Kode Mata Kuliah	: KTKI14134
Jumlah SKS	: 4 SKS
Nama Dosen	: Transmissia Semiawan Dan Bambang Wisnuadhi
Minggu ke	: 10 & 11
Tanggal	: 16 November & 23 November 2015
Jadwal	: Senin (10.40 – 14.40)

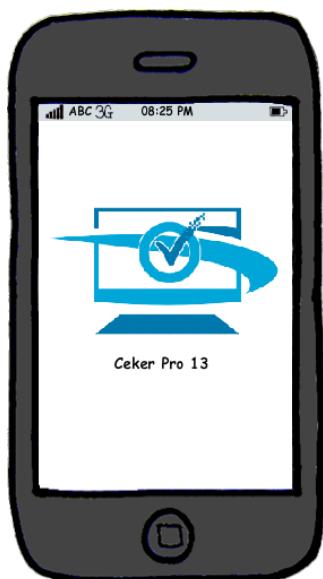
Logika Proses Aplikasi

Setelah membahas tentang Input dan kegiatannya adalah melanjutkan presentasi mockup rancangan aplikasi per kelompok. Ada tambahan dari minggu sebelumnya, yaitu tentang logika proses.

Logika proses artinya tahapan proses pengolahan data yang diinputkan ke dalam komputer agar dapat menghasilkan output sesuai yang diharapkan.

Berikut contoh logika proses sebuah aplikasi.

Logika Proses Ceker Pro 13



Tampilan Awal Aplikasi Ceker Pro 13

Ceker berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *checker* yang berarti pemeriksa. Aplikasi ini berfungsi menampilkan kondisi-kondisi komputer di laboratorium-laboratorium yang tersedia.

Logo pada gambar ini merupakan file gambar dengan format .jpeg yang tersimpan dalam storage. Apabila aplikasi ini dijalankan, maka tampilan inilah yang akan muncul pertama kali. Tampilan ini hanya ditampilkan selama beberapa detik, kemudian pindah ke halaman berikutnya

Deklarasi

Cek = boolean

Program utama

Begin

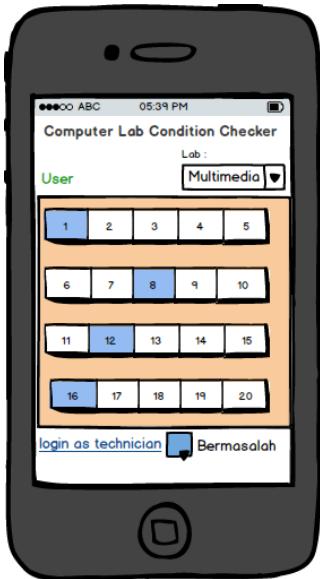
 Read(mouse)

 Denah

End.

Tampilan Denah User

Tampilan denah yang akan muncul setelah tampilan awal. Tampilan ini bisa langsung diakses oleh seluruh pengguna.



Deklarasi:

Lab : array of Boolean

I : integer

Proses:

Procedure Denah

Begin

If(Cek=.false.) then boxcolor=blue;{

Else boxcolor=white

Endif.

Read(mouse)

If(lab[i] di klik) {jika lab computer i dipilih/di klik}

Then kondisikomputer(i) {maka akan memanggil

modul/function dengan parameter i}

Endif.

If(login as user di klik) then login

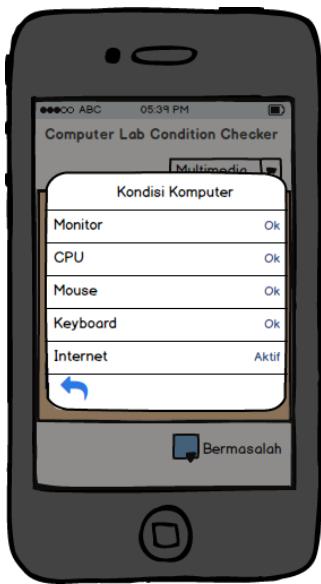
Else denah

Endif

Write(layar)"Bermasalah"

End.

Tampilan ini adalah tampilan utama dari program ini, tampilan ini berfungsi untuk menampilkan kondisi computer di lab tertentu. Angka pada tampilan ini menunjukkan nomor urut computer pada lab tersebut. Warna biru pada angka tersebut merupakan indicator bahwa computer itu bermasalah (CPU rusak, Monitor rusak, dll.). Setiap angka dapat diklik untuk melihat perangkat computer yang mana saja yang bermasalah.



Tampilan Kondisi Komputer

Deklarasi :

i : integer;

type kondisi = record

 monitor : array of char

 CPU : array of char

 Mouse : array of char

 Keyboard : array of char

 Internet : array of char

kondisi : datakondisi {kondisi adalah var bertipe record datakondisi}

Back : Boolean;

Proses:

Procedure kondisikomputer(i);

Begin

Write(layar)"Kondisi Komputer"

Write(layar)"Monitor",kondisi.monitor

Write(layar)"CPU",kondisi.cpu

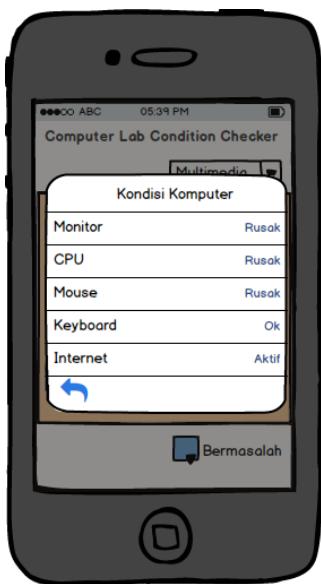
Write(layar)"Mouse",kondisi.mouse

Write(layar)"Keyboard",kondisi.keyboard

Write(layar)"intenet",kondisi.internet

Read(mouse)

If (back di klik) then Denah {jika icon back di klik, maka akan kembali ke modul denah/halaman denah}



Tampilan ini menampilkan kondisi computer apabila nomor urut computer telah di klik. Terdapat nama perangkat computer seperti monitor, CPU, mouse, Keyboard, dan Internet. Dan kondisi computer berupa OK atau Rusak. Semua data pada tampilan ini hanya berupa kata yang memiliki tipe data string.



Tampilan Technician Login

Deklarasi:

Name,pass : array of char

Loginasuser : Boolean //bernilai true jika diklik

Proses:

Procedure Login

begin

Write(layar)" Login"

Write(layar)"Name "

Read(keyboard) name

Write(layar)"Pass "

Read(keyboard) Pass

Read(mouse)

If(submit di klik) then

If((name='namateknisi') and (pass='password')) then

Denahteknisi

Else

Write(layar)"nama atau password salah"

 Login

Endif.

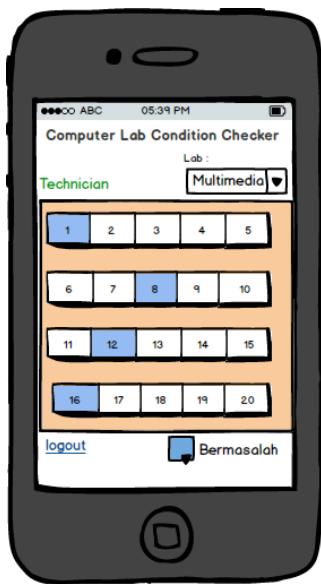
Endif.

If (loginasuser diklik) then denah

Endif.

End.

Tampilan ini akan muncul apabila "login as technician" di klik pada halaman denah. Tampilan ini merupakan halaman login bagi teknisi. Terdapat teks string dan form input di halaman ini yang digunakan untuk melakukan login sebagai teknisi. Setelah form input diisi, kemudian tombol submit di klik, maka program akan mencari apakah "Name" dan "Pass" yang diinputkan sama dengan teks yang berada pada kondisi di program? Jika sama, maka akan masuk ke halaman denah teknisi. Jika tidak, maka akan muncul teks "nama atau password salah".



Tampilan Denah Technician

Deklarasi

Lab : array of Boolean

I : integer

Proses

Procedure Denahteknisi

Begin

Read(mouse)

If (lab[i] diklik) {jika lab computer i dipilih/di klik}

Then updatekondisi(i) {maka akan memanggil modul/function updatekondisi dengan parameter i}

Endif.

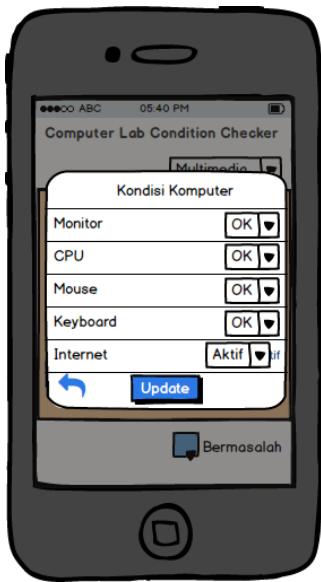
If(logout=.true.) then denah

Else denahteknisi

Endif.

End.

Tampilan ini merupakan tampilan denah bagi teknisi. Tidak jauh berbeda dengan tampilan denah bagi user, perbedaannya hanya terdapat keterangan "Technician" dan logout untuk keluar menggunakan program sebagai teknisi.



Tampilan Kondisi Komputer Bagi Teknis

Deklarasi :

i : integer

type datakondisi = record

monitor : array of char

cpu : array of char

mouse : array of char

keyboard : array of char

internet : array of char

kondisi,temp : datakondisi

Proses:

procedure updatekondisi(i);

Begin

Repeat

Write(layar)"Kondisi Komputer"

Write(layar)"Monitor", kondisi.monitor

Read(mouse)temp.monitor

Write(layar)"CPU",kondisi.cpu

Read(mouse)temp.cpu

Write(layar)"Mouse",kondisi.mouse

Read(mouse)temp.mouse

Write(layar)"Keyboard",kondisi.keyboard

Read(mouse)temp.keyboard

Write(layar)"intenet",kondisi.internet

Read(mouse)temp.internet

Until (update di klik or back di klik)

If(update di klik) then

Cek=.true.

kondisi.monitor=temp.monitor

If (kondisi.monitor!="OK") then cek= .false.

kondisi.cpu=temp.cpu

If (kondisi.cpu!="OK") then cek= .false.

kondisi.mouse=temp.mouse

If (kondisi.mouse!="OK") then cek= .false.

kondisi.keyboard=temp.keyboard

If (kondisi.keyboard!="OK") then cek= .false.

kondisi.internet=temp.internet

If (kondisi.internet!="Aktif") then cek= .false.

Endif.

Read(mouse)

If (back di klik) then Denahteknisi {jika icon back di klik, maka akan kembali ke modul/halaman denahteknisi }

Endif.

End.

Tampilan ini merupakan tampilan kondisi komputer bagi teknisi, tidak jauh berbeda dengan tampilan kondisi computer bagi user. Perbedaannya, tampilan denah bagi teknisi dapat merubah kondisi komputer yang dipilih. Apabila kondisi komputer telah dipilih (pemilihan kondisi berupa dropdown menu), kemudian tombol update di klik, maka kondisi komputer tersebut akan disimpan. Warna pada nomor urut computer juga akan berubah menjadi biru, apabila kondisi dari salah satu perangkat komputer “Rusak” atau “Tidak aktif”(untuk internet).