

**Laporan Praktikum**  
**Jendela di Mode Grafis**



Dibuat Oleh :

Nashirudin Baqiy

24060119130045

Asisten Praktikum :

Sulthan Aulia Fadli

Andien Dwi Novika

**DEPARTEMEN INFORMATIKA**  
**FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA**  
**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**2020**

## DAFTAR ISI

COVER.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Tujuan.....	1
1.2 Rumusan Permasalahan.....	1
BAB II PEMBAHASAN .....	2
2.1 Penyelesaian Latihan 4.1 .....	2
BAB III PENUTUPAN .....	5
3.1 Kesimpulan .....	5

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Tujuan**

Mampu mengimplementasikan pemrograman jendela di mode grafis untuk membuat menggunakan bahasa pemrograman Pascal.

### **1.2 Rumusan Permasalahan**

Ubahlah program Praktik 4.2 untuk:

- Menambahkan gambar icon **minimize**, **maximize**, dan **exit** pada bagian kanan atas jendela!
- Mengubah tampilan dengan perpaduan warna lain yang menarik tetapi nyaman dilihat!
- Mengganti ukuran tinggi dan lebar sesuai masukan dari user!

## BAB II PEMBAHASAN

### 2.1 Penyelesaian Latihan 4.1

#### 2.1.1 Source Code

```
//Latihan4.1 - Mengenal pembuatan jendela di Mode Grafis
Program Latihan4_1;
Uses Crt,Graph;
Var GraphicsDriver, GraphicsMode: smallint;
    ErrCode,i,x1,x2,y1,y2,lebar,tinggi : Integer;
Begin
repeat
    Begin
        Writeln(' ');
        Writeln('Minimal 450');
        Write ('lebar : ');
        Readln (lebar);
        End;
until lebar >= 450;
repeat
    Begin
        Writeln(' ');
        Writeln('Minimal 300');
        Write('tinggi : ');
        Readln(tinggi);
        End;
until tinggi >= 300;
Writeln(' ');
Writeln('Inisialisasi Grafik, harap tunggu...');
GraphicsDriver := Detect;
InitGraph(GraphicsDriver, GraphicsMode,'');
ErrCode := GraphResult;
If GraphResult <> grOK then
    Begin
        ClrScr;
        Writeln('Terjadi error grafik: ',GraphErrorMsg(ErrCode));
        Readln;
        Halt(1);
    End Else
    Begin
        {inisialisasi titik: x=kiri atas, y=kanan bawah}
        x1 := 100;
        x2 := 100;
        y1 := lebar;
        y2 := tinggi;
        {warna permukaan}
        SetFillStyle(1,15); Bar(x1,x2,y1,y2);
```

```

SetFillStyle(1,58); Bar(x1,x2,y1,x2+50);
SetFillStyle(1,43); Bar(x1,x2,y1,x2+30);
{title}
SetColor(16);
SetFillStyle(2,2); Bar3D(x1+10,x1+10,x1+23,x1+23,2,TopOn);
MoveTo(x1+35,x2+13); OutText('Aplikasiku yang Pertama');
{minimize}
SetFillStyle(1,15); Bar(y1-90,x2+5,y1-70,x2+23);
MoveTo(y1-85,x2+15);
SetColor(20); LineTo(y1-75,x2+15);
{maximize}
SetFillStyle(1,15); Bar(y1-60,x2+5,y1-40,x2+23);
SetColor(20); Bar3D(y1-55,x2+11,y1-47,x2+19,2,TopOn);
{exit}
SetFillStyle(1,40); Bar(y1-30,x2+5,y1-10,x2+23);
MoveTo(y1-24,x2+11);
SetColor(20); OutText('X');
{menu}
SetColor(17);
MoveTo(x1+13,x2+38); OutText('File Edit View Tools Help');
{border}
SetColor(43); Rectangle(x1,x2,y1,x2+30);
SetColor(43); Rectangle(x1-4,x2-4,y1+4,y2+4);
SetColor(43); Rectangle(x1-3,x2-3,y1+3,y2+3);
SetColor(43); Rectangle(x1-2,x2-2,y1+2,y2+2);
SetColor(43); Rectangle(x1-1,x2-1,y1+1,y2+1);
Writeln('Tekan <enter> untuk keluar. ');
Readln;
End;
CloseGraph;
End.

```

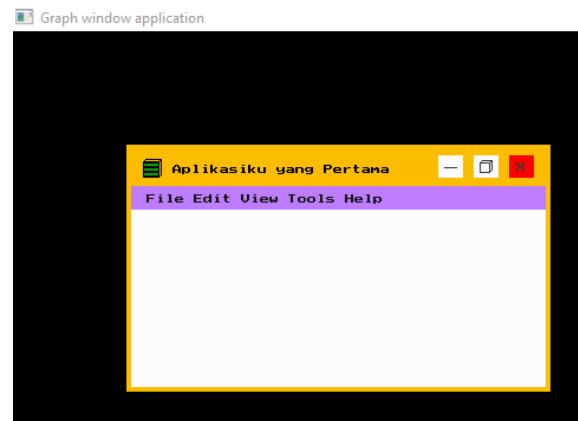
### 2.1.2 Hasil Compile

```

Minimal 450
lebar : 450

Minimal 300
tinggi : 300_

```



### 2.1.3 Penjelasan

Menggunakan Graph sebagai mode grafis, kemudian membuat menu seperti di atas. Memberikan kode meminta input untuk input lebar dan tinggi sesuai yang user inginkan, diberikan batas 450x300 agar tidak berantakan. Membuat masing-masing kotak dengan Bar yang diwarnai sebagai dasar seperti Kotak Jendela. Pertama, ada Bar3D sebagai logo aplikasi lalu diberikan judul “Aplikasiku yang Pertama”. Kemudian ada 3 Bar untuk **minimize (Line)**, **maximize (Bar3D)**, dan **exit (X)**. Untuk pilihan menu, menampilkan “File Edit View Tools Help” yang dibelakangnya ada bar berwarna. Sentuhan terakhir yaitu kotak putih sebagai isi utama aplikasi (saat ini hanya kosong).

## **BAB III**

### **PENUTUPAN**

#### **3.1 Kesimpulan**

Berdasarkan Latihan 4.1 kita berlatih mengimplementasikan pemrograman jendela di mode grafis menggunakan bahasa pemrograman Pascal.

Latihan 4.1 sebagai bahan untuk pemrograman jendela di mode grafis. Kita mengerti bahwa:

- Bar dapat digunakan sebagai kotak yang berisi warna.
- Dapat membuat desain jendela aplikasi di Pascal menggunakan Bar sebagai dasar.
- Pemilihan warna yang beragam sesuai keinginan.
- Ukuran dapat disesuaikan sesuai keinginan user yang dijadikan variabel.