

# Laporan Proyek UTS Bengkel Aplikasi Dekstop



Oleh:

Nama: Andra H Al Hafiz

Kelas: 2 TI A

Nim: 1855301038

Pengampu :

Shumaya Resty Ramadhani, S.ST., M.Sc

Susiyanti Susiyanti, S.ST

**Program Studi Teknik Informatika**

**Jurusan Teknologi Informasi**

**Politeknik Caltex Riau**

**Tahun Ajaran : 2019/2020**

Daftar Isi

---

Daftar Isi ..... I

Judul .....1

Ringkasan Ide.....1

Perancangan UI di Proposal.....1

Perhitungan yang digunakan .....2

Hasil .....3

    a) Login .....3

    b) Pemilihan Film dan isi data .....4

    c) Pemilihan Bangku .....6

    d) Pembayaran .....9

Timeline Real Pengerjaan Aplikasi .....11

Update Projek .....12

## Judul

Pada pembuatan proyek Ujian Tengah Semester pada mata kuliah Bengkel Aplikasi Dekstop kali ini saya mengambil judul yaitu **“Aplikasi Pemesanan Bangku Bioskop CinemaTI”**

## Ringkasan Ide

Aplikasi ini saya rancang untuk perusahaan bioskop yang mana pada aplikasi ini kita bukan hanya sekedar memilih film dan melakukan pembayaran. Pada ini saya berikan sebuah fasilitas yang mana pengunjung dapat memilih bangku nya sendiri.

## Perancangan UI di Proposal

Di dalam proposal saya mengajukan rancangan seperti gambar di bawah ini, namun implementasinya bisa dikatakan jauh dari perancangan di karena kan ada beberapa alasan baik itu dari sisi *design*, sisi *programming* dan lainnya. Dan di dalam proposal saya hanya merancang satu form (gambar di bawah) ,sedangkan di implementasinya saya memiliki 3 Form yaitu Form Login untuk melakukan login, Form Pemilihan bangku yang gambarannya seperti gambar di bawah ini dan form yang terakhir yaitu form pembayaran.

## Perancangan Database

Pada proyek UTS Bengkel Aplikasi Dekstop kali saya memang tidak menggunakan yang namanya *database*, tapi jika kita lihat dari judul kita dapat membayangkan pastinya ada data yang harus di simpan. Maka dari itu di sini saya menggunakan yang namanya **Dictionary**. Hanya saja jika aplikasi ini di keluarkan maka data tersebut akan hilang

## Perhitungan yang digunakan

Pada proyek kali ini saya melakukan beberapa perhitungan, antara lain :

1. Perhitungan jumlah uang yang harus di bayar

```
public FormPembayaran(string nama, int jumlahbangku)
{
    InitializeComponent();
    labelnama.Text = nama;
    labelpengunjung.Text = jumlahbangku + " Bangku";
    labelharga.Text = "" + (jumlahbangku * 35000);
}
```

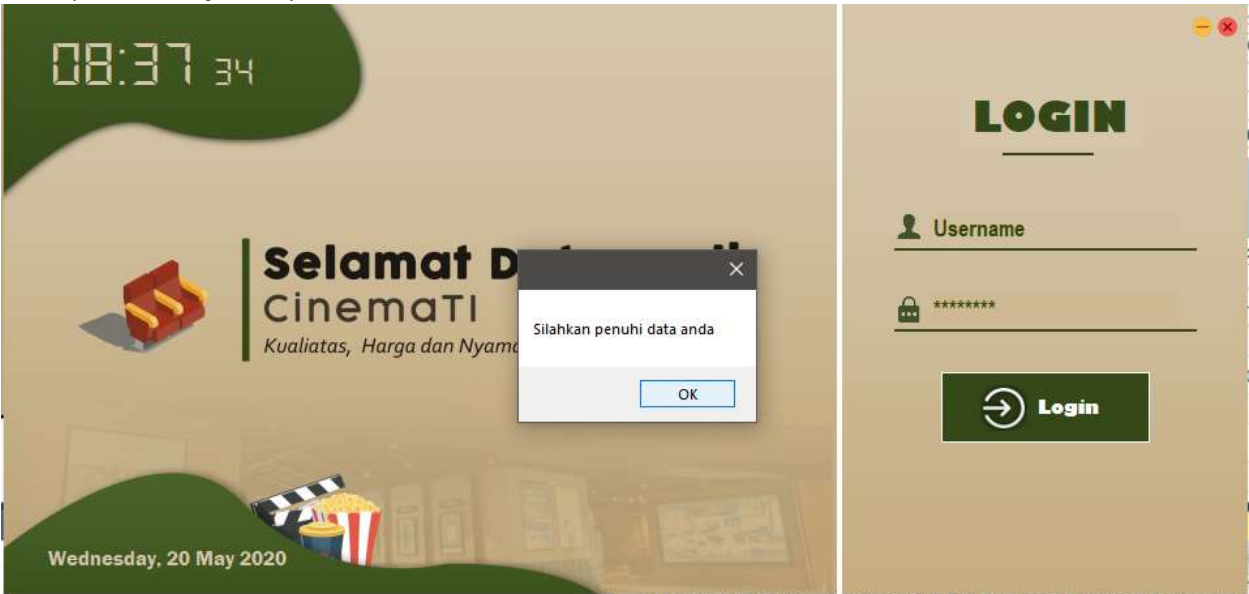
2. Perhitungan Kembalian uang dan memvalidasi apakah uang cukup atau tidak

```
if (uang < total)
{
    MessageBox.Show("Uang anda kurang", "Error", MessageBoxButtons.OK,
        MessageBoxIcon.Error);
}
else if (uang == total)
{
    labelkembalian.Text = "Rp. 0";
    MessageBox.Show("Pembayaran Sukses", "Error", MessageBoxButtons.OK,
        MessageBoxIcon.None);
    Timer mytimer = new Timer();
    mytimer.Tick += mytimer_Tick;
    mytimer.Interval = 1000;
    mytimer.Start();
}
else
{
    labelkembalian.Text = "Rp. " + (uang - total);
    MessageBox.Show("Pembayaran Sukses", "Error", MessageBoxButtons.OK,
        MessageBoxIcon.None);
    Timer mytimer = new Timer();
    mytimer.Tick += mytimer_Tick;
    mytimer.Interval = 1000;
    mytimer.Start();
}
```

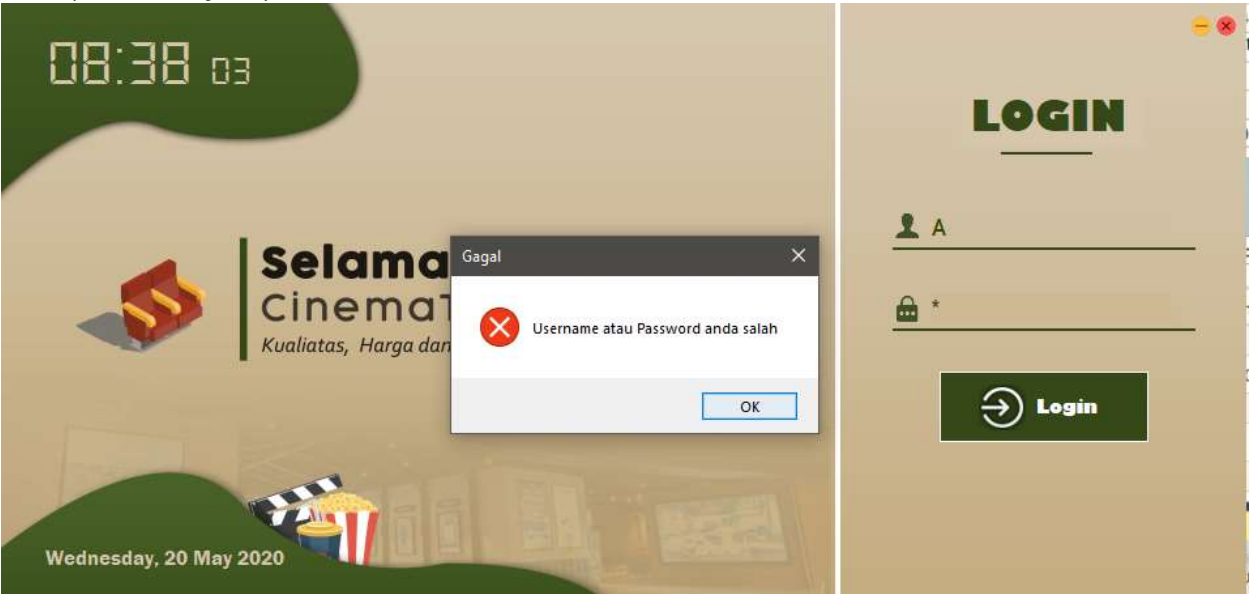
Hasil

a) Login

1) Kondisi jika inputan tidak diisi

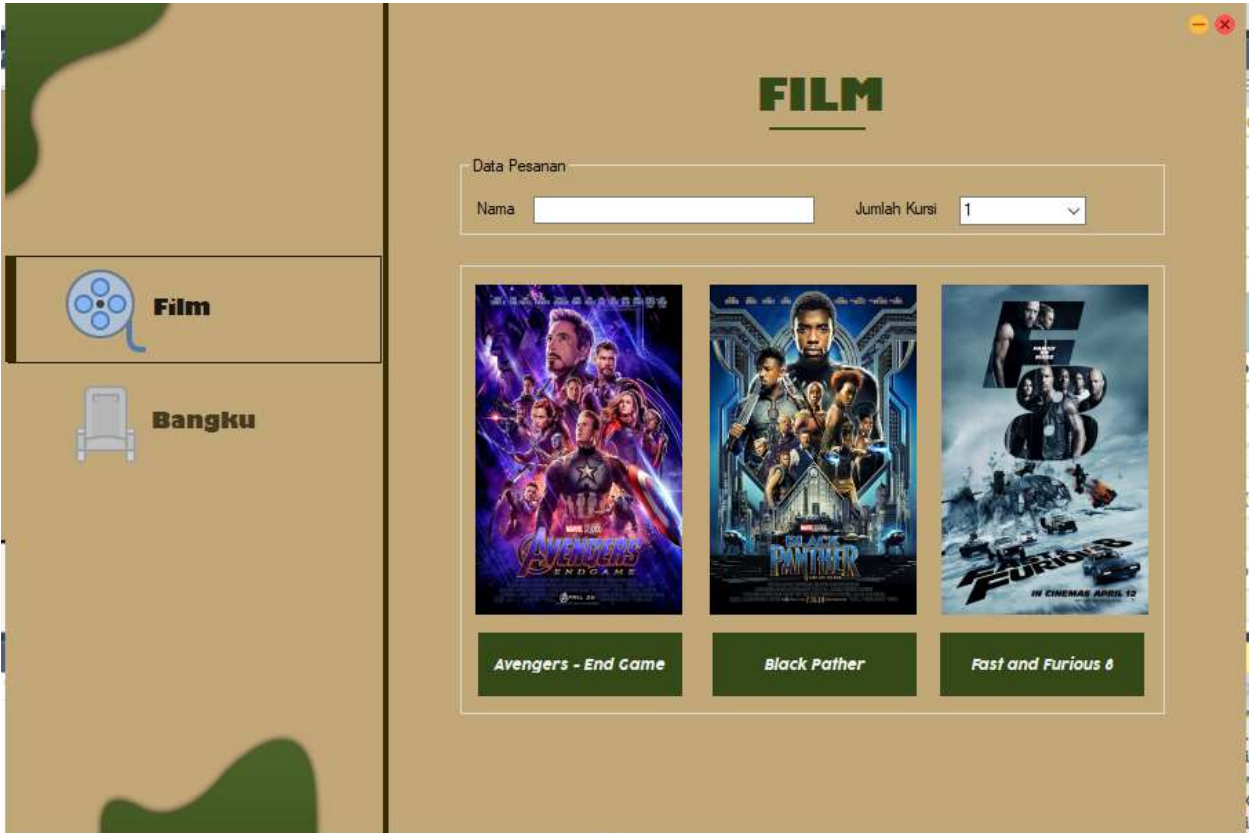


2) Kondisi jika password atau username salah

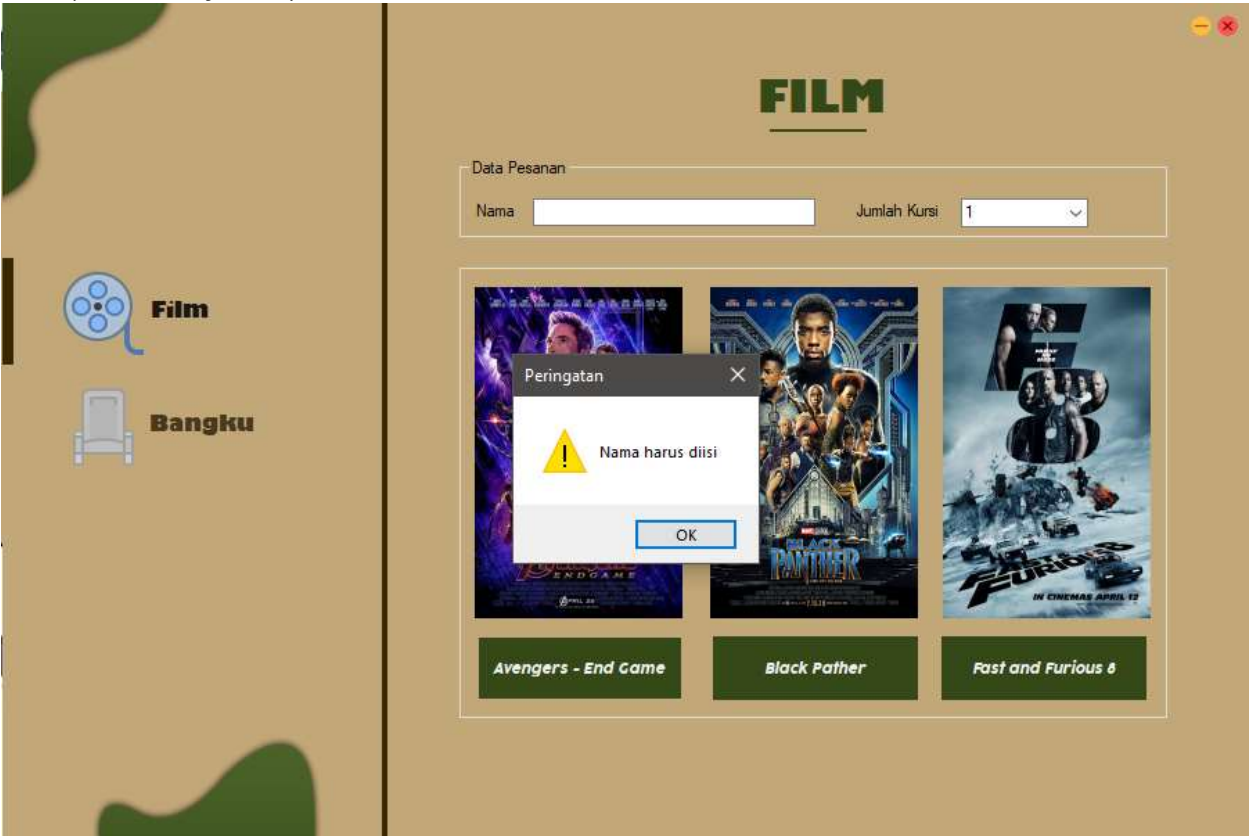


b) Pemilihan Film dan isi data

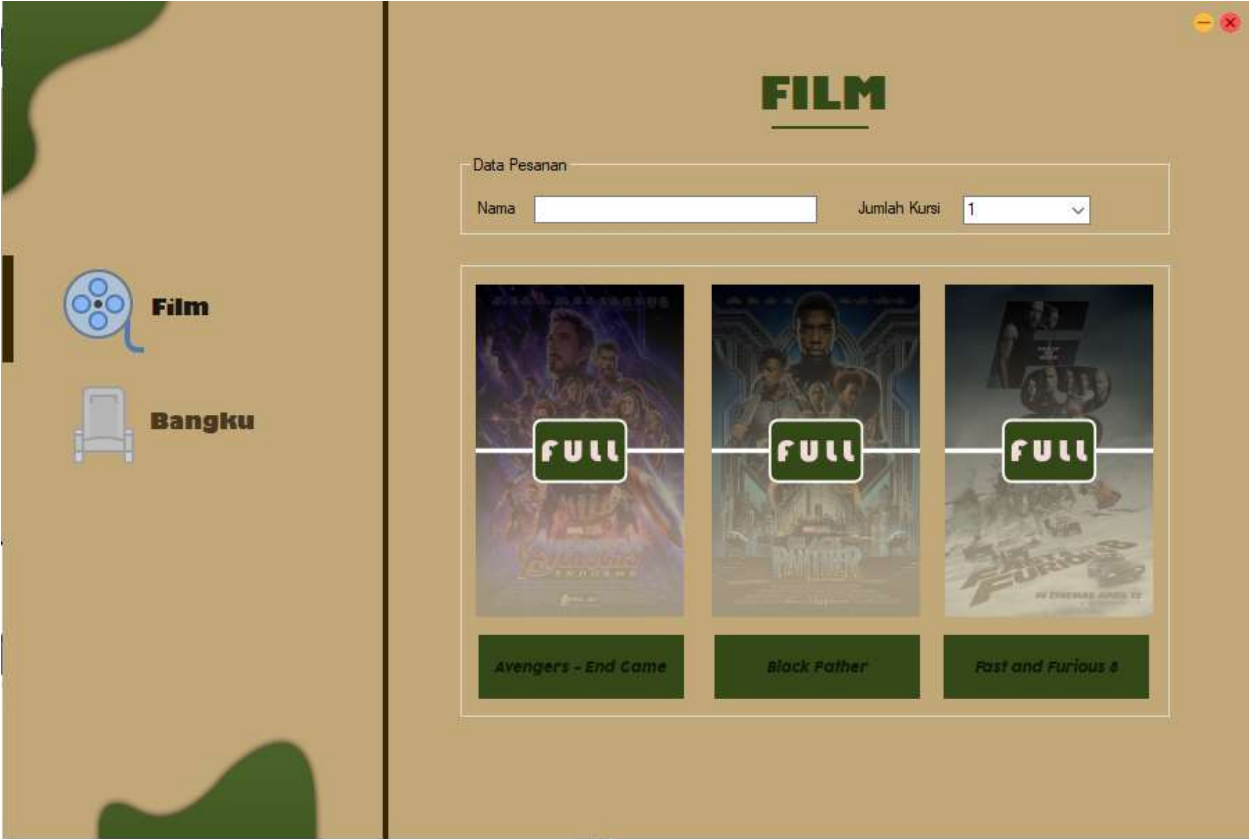
1) Kondisi Normal



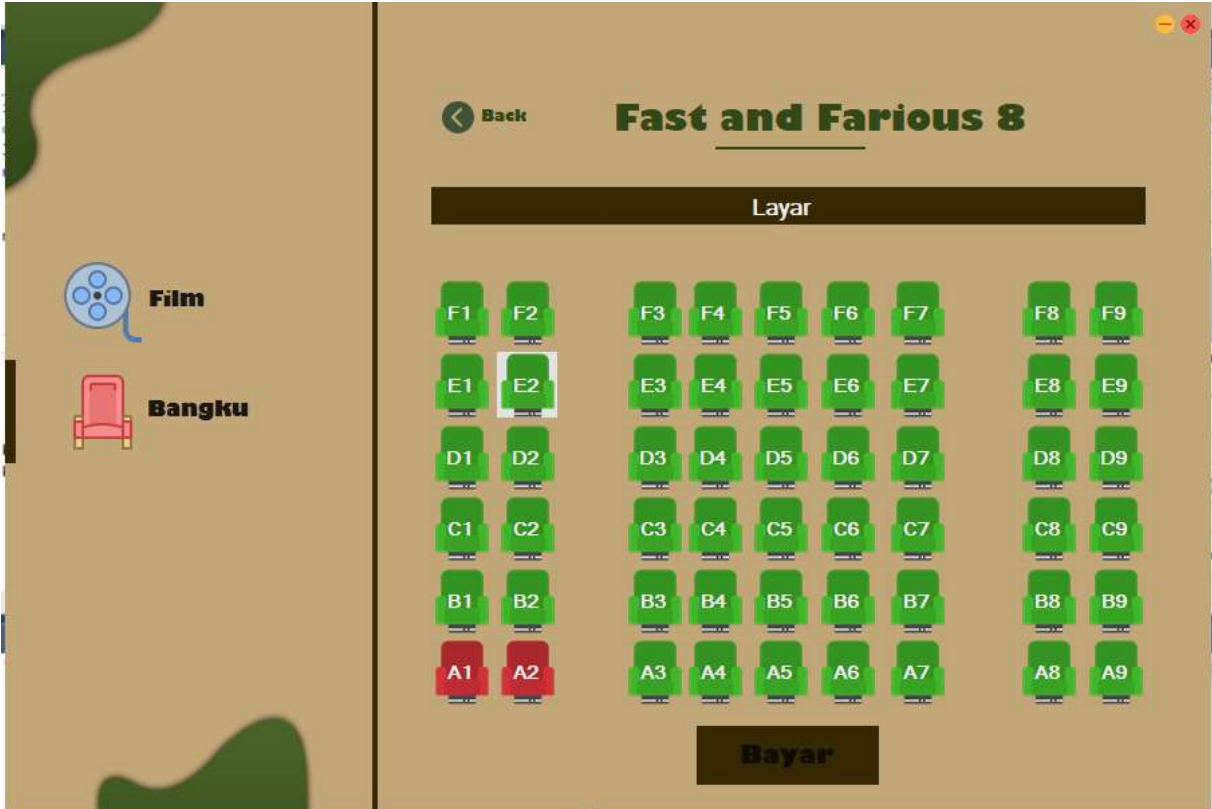
2) Kondisi jika inputan nama tidak diisi



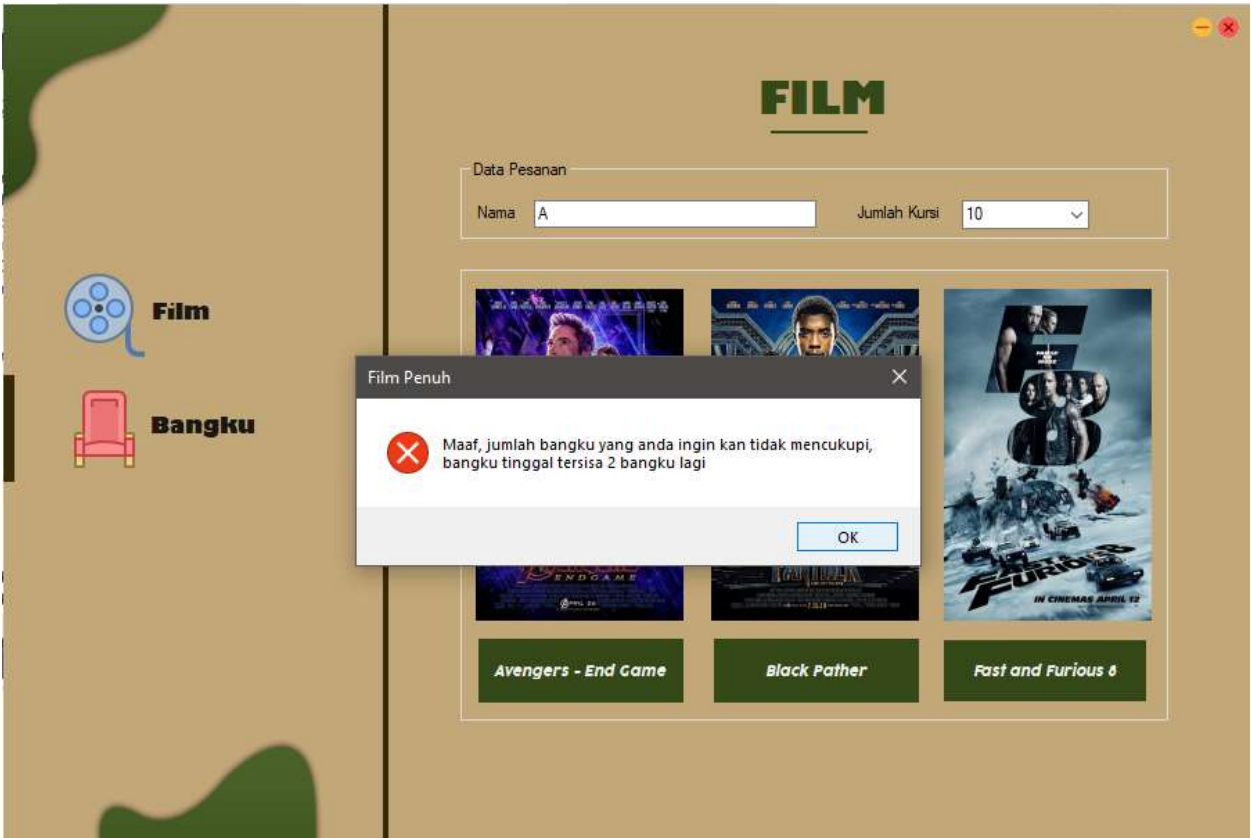
3) Kondisi jika studio film sudah penuh



4) Kondisi jika memilih jumlah bangku yang lebih dari bangku tersisa



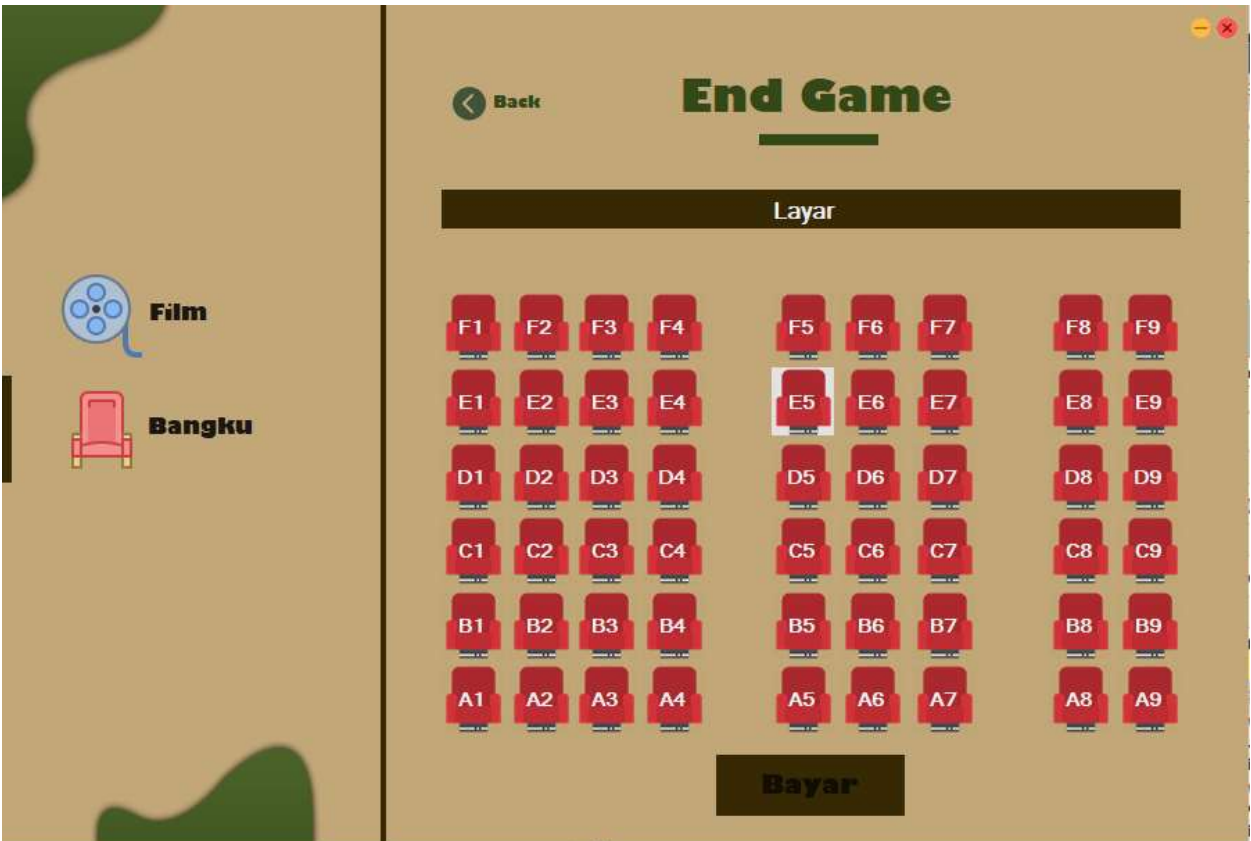




c) Pemilihan Bangku

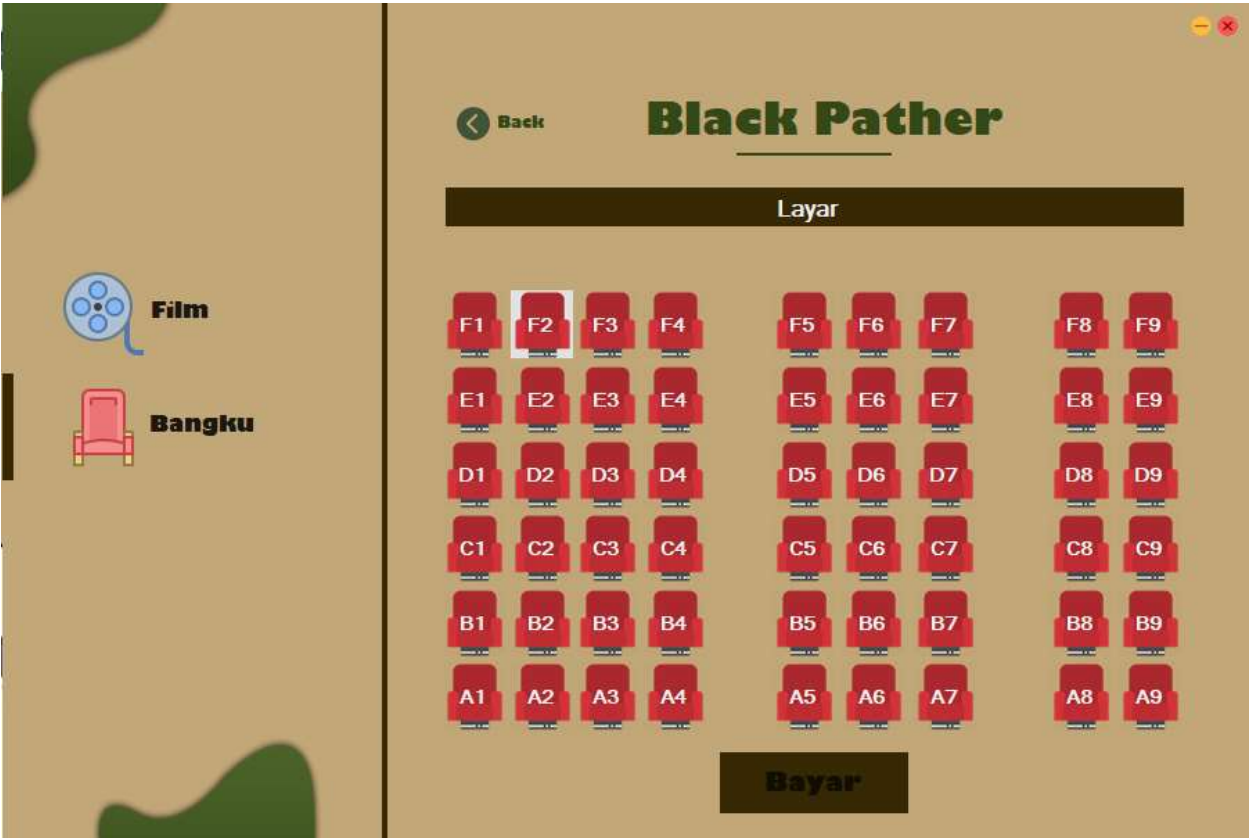
1) Kondisi Normal

(1) Film End Game

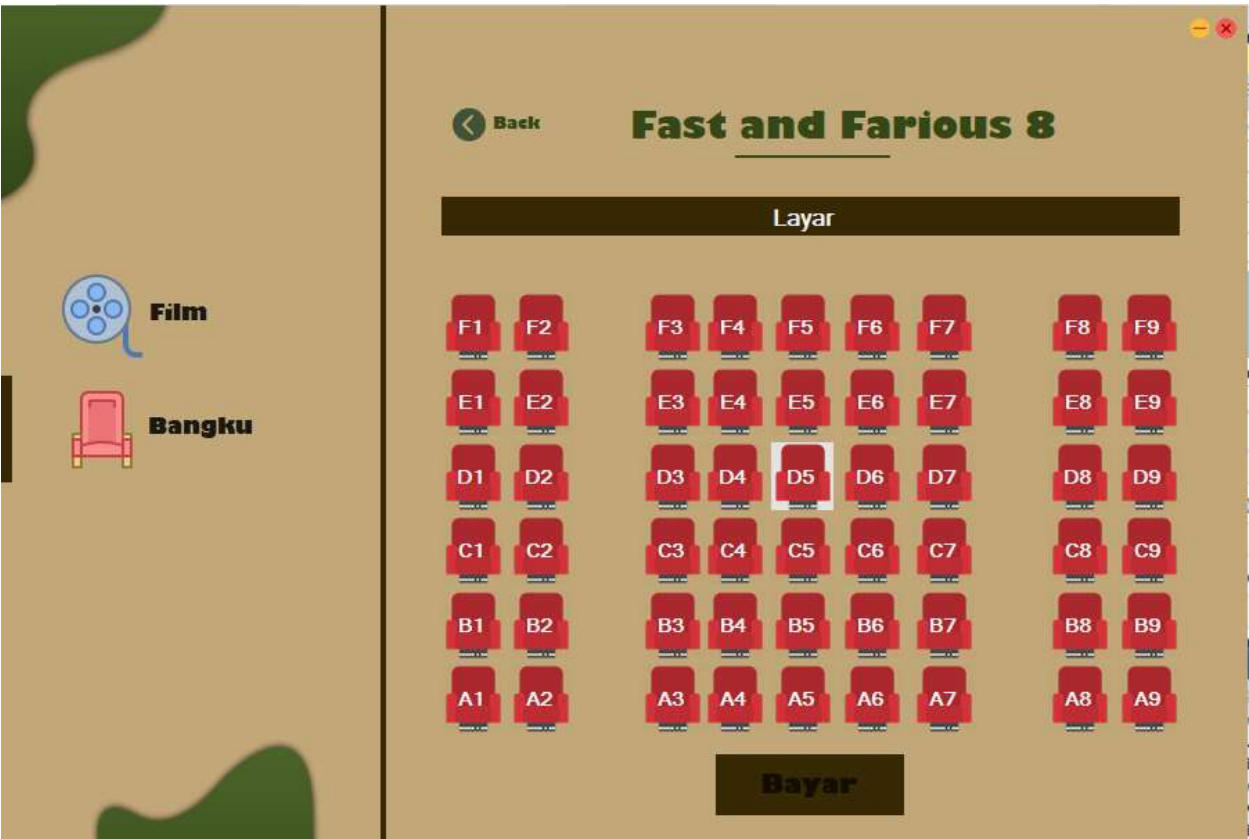




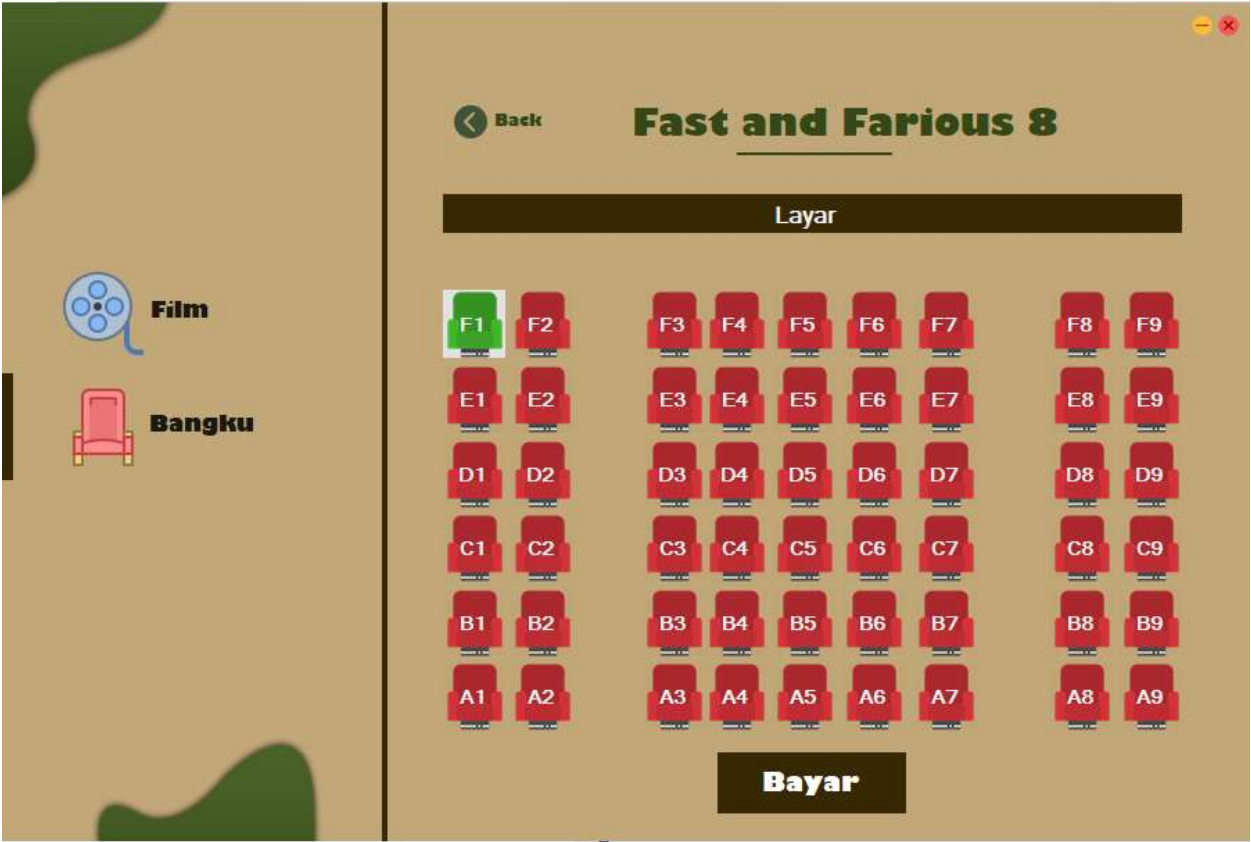
Film Black Panther



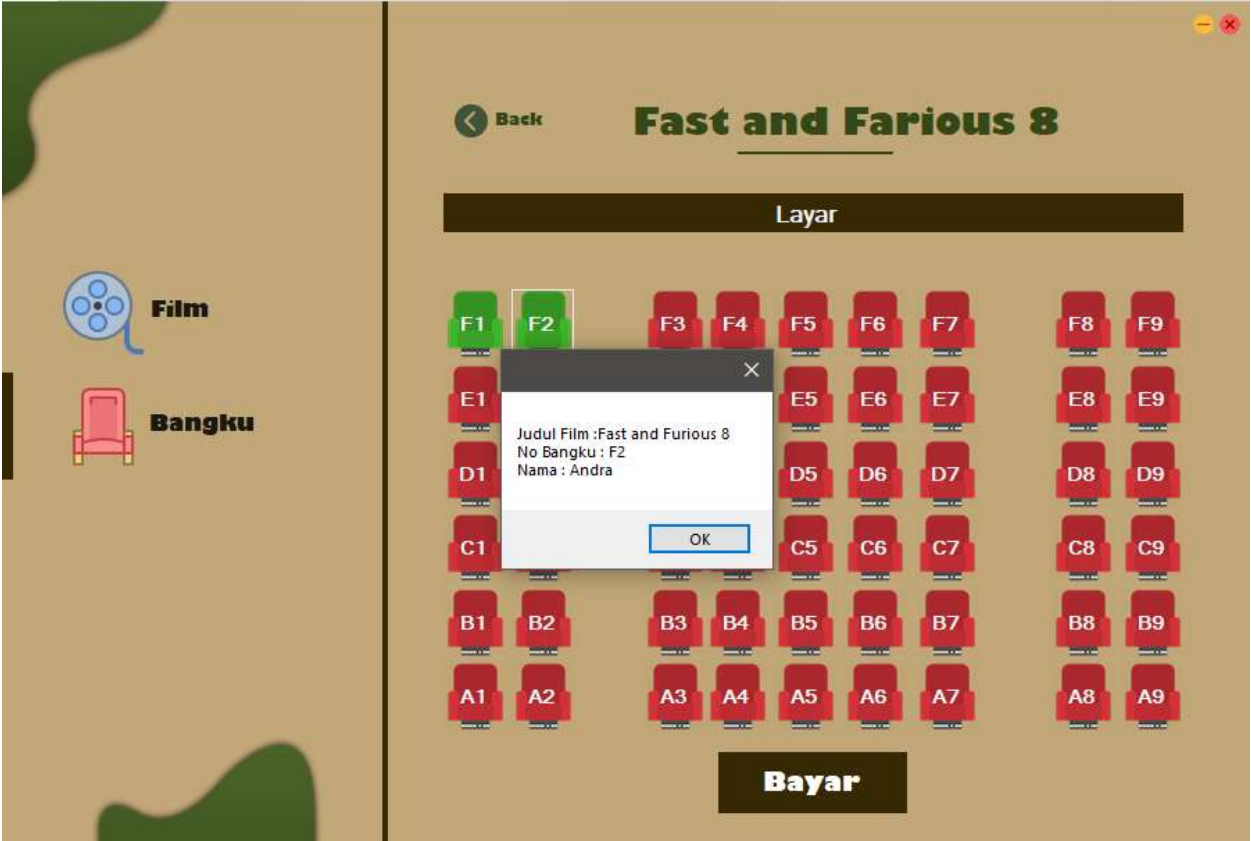
Film Fast and Farious



2) Kondisi jika Bangku di pilih



3) Kondisi jika Bangku yang sudah hijau di klik



d) Pembayaran

1) Kondisi awal

Kembali

Tagihan

Nama

Andra

Jumlah Bangku

2 Bangku

Total Biaya

Rp. 70000

Pembayaran

Rp. 00000000

Kembalian

Rp.

0

2) Kondisi jika uang kurang dari total biaya

Kembali

Tagihan

Nama

Andra

Jumlah Bangku

2 Bangku

Total Biaya

Rp. 70000

Pembayaran

Rp. 10000

Kembalian

Rp.

0

Error

Uang anda kurang

OK

3) Kondisi uang berlebih dari total biaya

Kembali

Tagihan

Nama

Andra

Jumlah Bangku

2 Bangku

Total Biaya

Rp. 70000

Pembayaran

Rp. 75000

Pembayaran Sukses

OK

Kembalian

Rp. 5000

4) Kondisi uang sesuai dengan total biaya

Kembali

Tagihan

Nama

Andra

Jumlah Bangku

5 Bangku

Total Biaya

Rp. 175000

Pembayaran

Rp. 175000

Pembayaran Sukses

OK

Kembalian

Rp. 0

Timeline Real Pengerjaan Aplikasi

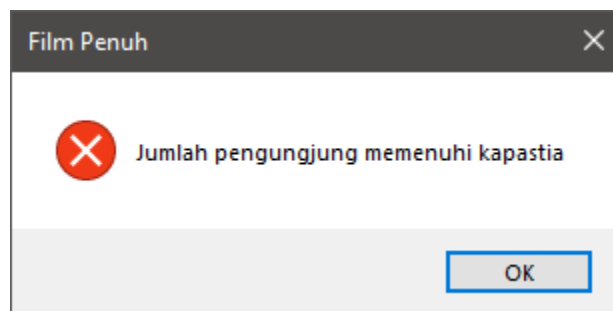
Tanggal/Job		Tanggal																	
		21/04/2020	22/04/2020	23/04/2020	24/04/2020	25/04/2020	26/04/2020	27/04/2020	28/04/2020	29/04/2020	30/04/2020	01/05/2020	02/05/2020	03/05/2020	04/05/2020	05/05/2020	06/05/2020	07/05/2020	08/05/2020
Job	Pengajuan Judul		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Pembuatan wireframe		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Design Background Form Login	-	-		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Design Background Form Pemilihan Film	-	-	-		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Design Form Login	-	-	-			-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Coding Form Login	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Design Form Pemilihan Film	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Coding Form Pemilihan Film	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Design Form Layout Form Pemilihan Bangku	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Coding Form Layout Form Pemilihan Bangku	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Design Form Pembayaran	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Coding Form Pembayaran	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		UTS																	
		Presentasi Gel. 1																	
		Presentasi Gel. 2																	

## Update Projek

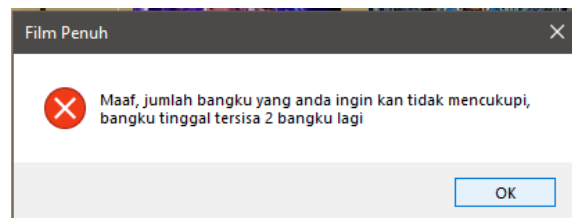
Setelah melakukan presentasi, saya mendapatkan beberapa masukan dari dosen penilai, antara lain :

1. Memberikan keterangan jumlah bangku tersisa
2. Membuat *dictionary* ke 4 untuk meletakkan yang <namafilm, *dictionary*> sehingga mempermudah

Berdasarkan masukan di atas saya hanya melakukan *update* pada *point* pertama yang mana pada laporan ini sudah saya berikan yang terbaru atau yang sudah saya lakukan *update*.



Sebelum di *update*



Setelah di *update*

Untuk *point* kedua saya belum dapat melakukannya di karena alasan tertentu.