

LAPORAN PEMROGRAMMAN BERORIENTASI OBJEK
APLIKASI PRIVATE ILMI



Disusun Oleh :

NAMA : ANINDYA FARAH UMA HABIBAH

NIM : 32602200042

PRODI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG

2023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	1
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
APLIKASI PRIVATE ILMI.....	4
1.1 Tujuan.....	4
1.2 Dasar Teori	4
1.3 Tata cara penggunaan	4
1.4 Kesimpulan.....	9
DAFTAR PUSTAKA.....	10

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 hasil setelah mengimport.....	4
Gambar 1. 2 Tampilan package.....	5
Gambar 1. 3 Tampilan Main di run	5
Gambar 1. 4 Tampilan Awal Aplikasi	6
Gambar 1. 5 Tampilan Registrasi	6
Gambar 1. 6 Tampilan Beranda.....	7
Gambar 1. 7 Tampilan Home	7
Gambar 1. 8 Tampilan About	8
Gambar 1. 9 Tampilan Kotak Saran	8
Gambar 1. 10 Tampilan Nilai.....	9

APLIKASI PRIVATE ILMU

1.1 Tujuan

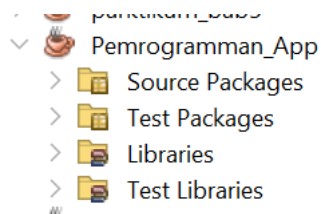
1. Tujuan aplikasi ini dibuat untuk memudahkan les private permata ilmu menerima pendaftaran tentor maupun murid dari jarak jauh.

1.2 Dasar Teori

Les private permata ilmu memberikan kesempatan agar mengundang guru private datang kerumah dengan guru yang berasal dari daerah tersebut agar bisa dipantau oleh orang tua siswa tersebut sesuai keinginannya

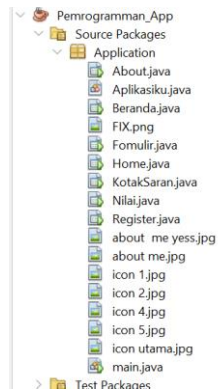
1.3 Tata cara penggunaan

1. Apabila folder zip sudah terinstal dari link GitHub maka Langkah selanjutnya meng-import folder zip kedalam aplikasi neatbeans
Link GitHub : “<https://github.com/anindya-17/32602200042.anindya-java>”
2. Lalu apabila sudah terimport dan berhasil maka Langkah selanjutnya membuka file yang Bernama “Pemrogramman_App”
3. Lalu klik tanda panah yang menghadap kebawah kemudian pilih folder “source packages”



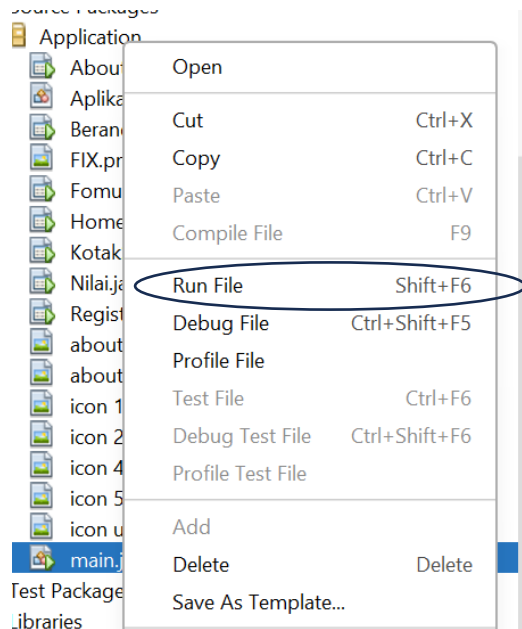
Gambar 1. 1 hasil setelah mengimport

Kemudian klik tanda panah yang menghadap kebawah kemudian pilih “application” maka akan muncul folder seperti ini



Gambar 1. 2 Tampilan package

Setelah itu pilih main lalu dirun



Gambar 1. 3 Tampilan Main di run

Pada Gambar 1.3 Maka setelah berhasil dirun akan meng-output gambar seperti dibawah ini tampilan awal registrasi dalam aplikasi

The screenshot shows a window titled 'PRIVATE ILMI' on the left and a 'REGISTER' form on the right. The form includes a 'LOGIN' section with 'EMAIL' and 'PASSWORD' fields and an 'OKE' button. Below this is a link 'Jika belum memiliki akun' and a 'DAFTAR' button.

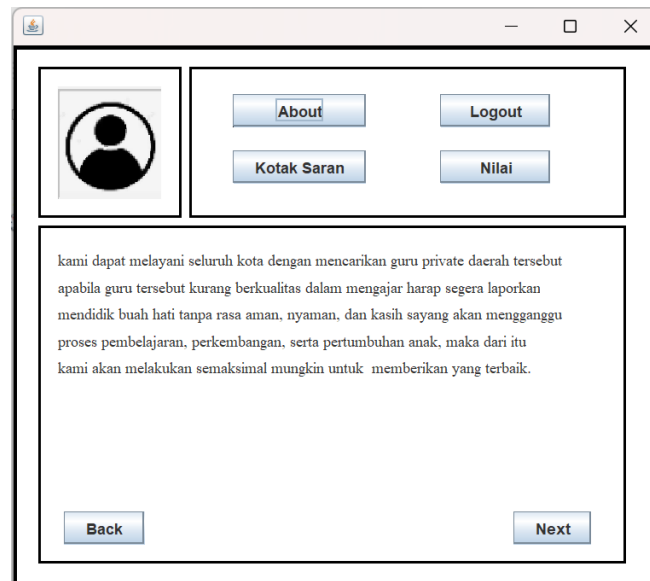
Gambar 1. 4 Tampilan Awal Aplikasi

Pada Gambar 1.4 user diizinkan login terlebih dahulu , apabila belum memiliki akun maka user dialihkan ke daftar , apabila lupa password maka segera hubungi lewat nomor wa agar bisa mengekspor data lama terlebih dahulu agar bisa mendaftara ulang tanpa beda email.

The screenshot shows a 'REGISTRASI' form with the following fields: Nama, Alamat, Gender, Nomor telp, Email, and password. An 'OKE' button is located at the bottom right of the form.

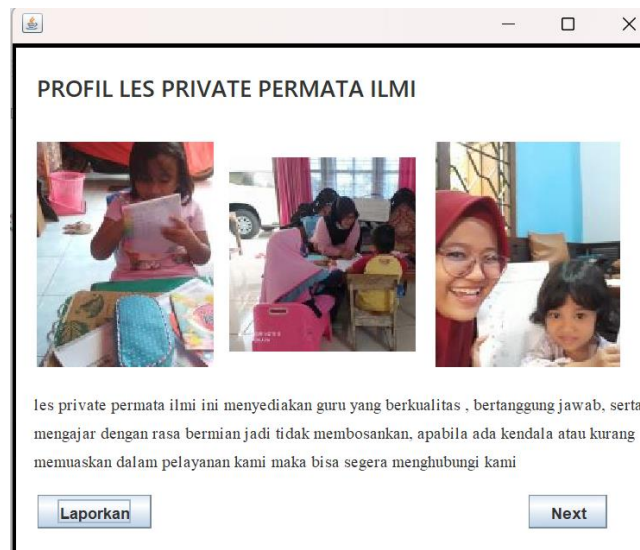
Gambar 1. 5 Tampilan Registrasi

Pada Gambar 1.5 menunjukan tampilan registrasi dengan mengisi data sesuai perintah yang berlaku



Gambar 1. 6 Tampilan Beranda

Pada gambar 1.6 akan diarahkan ke tampilan beranda agar bisa memilih salah satu menu diatas



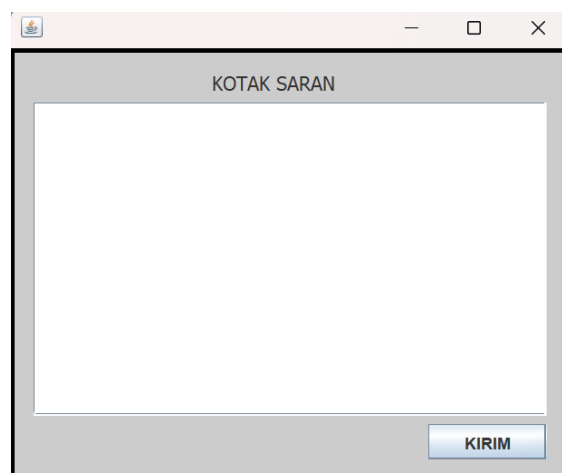
Gambar 1. 7 Tampilan Home

Pada Gambar 1.7 Tampilan home setelah next dari beranda



Gambar 1. 8 Tampilan About

Pada Gambar 1.8 Tampilan About me apabila memilih opsi about pada beranda



Gambar 1. 9 Tampilan Kotak Saran

Pada Gambar 1. 9 Tampilan kotak saran apabila memiliki keluhan untuk melaporkan Tindakan atau komentar pada tentor atau lain-lainnya

PERKEMBAN...	KEMAMPUAN2	KREATIVITAS	KEHADIRAN	PELAJARAN

OKE

Gambar 1. 10 Tampilan Nilai

Pada Gambar 1.10 Tampilan daftar nilai

1.4 Kesimpulan

Pada Bab LAPORAN APLIKASI PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK APLIKASI PRIVATE ILMI ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini hanya dapat dipasarkan buat les private tersebut dan membantu dalam penyampaian , perkembangan kualitas dan kuantitas dalam pertumbuhan anak, tentor, serta les private permata ilmi itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1][1] N. A. Ilham, "Implementasi Konsep Pemrograman Berorientasi Objek Pada Aplikasi Sistem Parkir Menggunakan Bahasa Pemrograman Java," *J. Edukasi Elektro*, vol. 3, no. 2, pp. 63–69, 2020, doi: 10.21831/jee.v3i2.28293.
- [2] A. Mubarak, "Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek," *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 2, no. 1, pp. 19–25, 2019, doi: 10.33387/jiko.v2i1.1052.