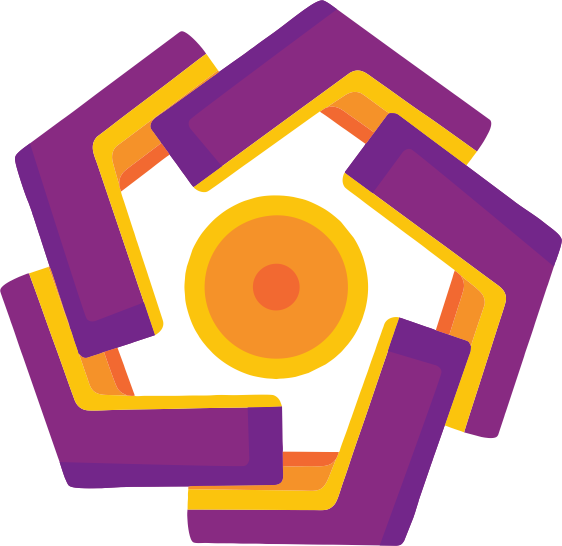
**[JAM DINDING]**

Disusun sebagai syarat penilaian mata kuliah

Pemrograman Python Lanjut

****

**Disusun Oleh:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| BUSARI | [19.83.0463] | Ketua |
| ALFIAN MUHAMMAD ROJABI | [19.83.0443] | Anggota |
| MUHAMMAD HIBBAN ARHAM | [19.83.0464] | Anggota |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Program Studi Teknik Komputer**

**Fakultas Ilmu Komputer**

**Universitas Amikom Yogyakarta**

**2021**

**Daftar Isi**

**BAB 1.,………………………..............................................!**

* 1. **Latar belakang**
  2. **Manfaat**

**BAB 2……………………………………………………….!!**

**2.1. Team**

**2.2. Alat dan bahan**

**BAB 3 ………………………………………………………!!!**

**3.1. Dokumentasi**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**Latar Belakang**

Seiring dengan cepatnya perkembangan teknologi terutama pada bidang teknologi internet dibutuhkan kesiapan bagi generasi milenial dalam menghadapi tantangan ke depan. Saat ini pun kita telah memasuki era industri 4.0 yang mana dibutuhkan keahlian yang mencakup tidak hanya pada teknologi perangkat keras atau perangkat lunak saja melainkan gabungan antara keduanya. Aplikasi berbasis teknologi Internet of Things (IoT) pun menjadi area yang berkembang di industri masa mendatang.tidak terkecuali pada sebuah jam,jam mampu membantu manusia untuk mengingatkan waktu untuk memulai kegiatan.

Waktu sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Untuk dapat mengetahui waktu, kita dapat menggunakan alam sekitar, dengan cara melihat arah dan posisi matahari. Namun pada zaman yang modern ini, sudah ditemukan jam untuk mengetahui kapan waktu bekerja, waktu pulang, waktu beribadah dan juga waktu untuk istirahat. Model jam ada dua yaitu, jam analog dan jam digital. Jenisnya pun ada dua yaitu jam tangan dan jam dinding.

Dimanapun kita berada, entah itu dirumah, kantor, sekolah, tempat ibadah, dll. Kita akan menemukan jam sebagai pengingat waktu. Disekolah – sekolah, jam digunakan untuk menentukan kapan waktu masuk kelas, waktu istirahat, waktu selesai istirahat dan waktu pulang. Namun kebanyakan alat yang digunakan untuk memberi tanda waktu-waktu tersebut masih dilakukan dengan manual.

1. **Manfaat**

* Untuk mengatur waktu agar lebih konsisten.
* Lebih menghargai waktu.
* Dapat bertanggung jawab.
* Membuat kita menjadi disiplin.
* Untuk mengingat waktu.

**BAB II**

**PERANCANGAN**

1. **Team**

Ketua kelompok beperan mengerjakan bagian Perancangan Team dan Dokumentasi dan Membuat Source Codingan Applikasi JAM

Anggota kelompok beperan membuat daftar isi , Latar belakang , dan manfaat

Anggota kelompok beperan mengerjakan bagian Alat da bahan

**Nama Lengkap** : BUSARI

**Peran** : Ketua Kelompok Perancangan Team , Dokumentasi DAN Mngcoding Applikasi JAM

**Id Github** : https://github.com/busari123/jam-dinding.git

**Nama Lengkap** : ALFIAN MUHAMMAD ROJABI

**Peran** : Anggota Kelompok Daftar isi , Latar Belakang , Manfaat

**Id Github** : -

**Nama Lengkap** : MUHAMMAD HIBBAN ARHAM

**Peran** : Anggota Kelompok Alat dan bahan

**Id Github** : -

**Uraian Pekerjaan**:

Sebagai ketua kelompok, saya berperan dalam mempersiapkan repository menggunakan media github ([www.github.com](http://www.github.com)) yang berfungsi sebagai tempat utama penyimpanan final project sekaligus untuk alat collaboration dalam penyusunan code dari final project. Peran lain yang saya lakukan adalah menyiapkan fungsi untuk user interface (UI) sehingga tampilan dari final project terlihat lebih menarik dan nyaman untuk digunakan.

1. **Alat dan Bahan**

ALAT DAN BAHAN

1.APLIKASI IDLE.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| NO | Package Name | version | | Installasion |
| Major | package | | | |
| 1 | **mn-analog** | **1.** | **Python 3.x** | |

**BAB III**

**DOKUMENTASI**

Pada bagian dokumentasi ini saya membuat codingan applikasi JAM , pertama sbuka aplikasi idle,terus melakukan codingan nya, terus buat teks nya ,melakukan run salah cobak lagi sampai tidak ada eror.setelah berhasil melakukan kodingan muncul sebuah jam dari sebuah kodingan yang telah dibuat tadi.

Project berhasilll

Tampilan scrernshot s nya di bagian bawah :

