

Dasar-Dasar Pemrograman 1 Gasal 2021/2022

Lab 10 Rev 0.2 GUI



FAKULTAS
ILMU
KOMPUTER

BakungLapak



(Source : TAN)

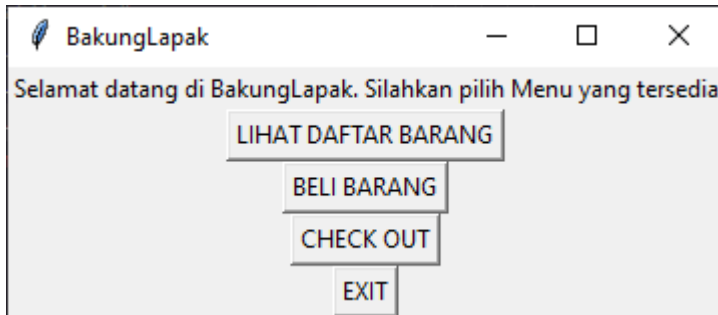
Setelah Dekdepedia berkembang pesat, Dek Depe akhirnya mempunyai *budget* yang cukup untuk untuk mempekerjakan tim *developer* untuk mengembangkan versi GUI dari Dekdepedia. Lalu, karena ingin namanya lebih mudah dikenali oleh masyarakat, Dek Depe mengubah nama perusahaannya menjadi BakungLapak, sebuah perusahaan *e-commerce* yang terinspirasi dari bunga Bakung. Kali ini, kamu tergabung di divisi *development* yang bertugas mengembangkan tampilan GUI dan *event-driven programming* untuk BakungLapak. Tenang saja, sudah ada rekan *back-end* yang mengerjakan sistem dan kamu hanya bertugas untuk membuat aplikasi GUI untuk pembeli dengan *template* yang disediakan.

Template

Untuk memudahkan pengerjaan, telah disediakan template yang berisi *class* dan *object* yang dibutuhkan dan kerangka pengerjaan GUI. Template dapat diakses [di sini](#).

Ketentuan Program

Program GUI terdiri dari satu *window* utama sebagai main menu. Berikut contoh tampilannya!



Terdapat 4 tombol yang dapat digunakan:

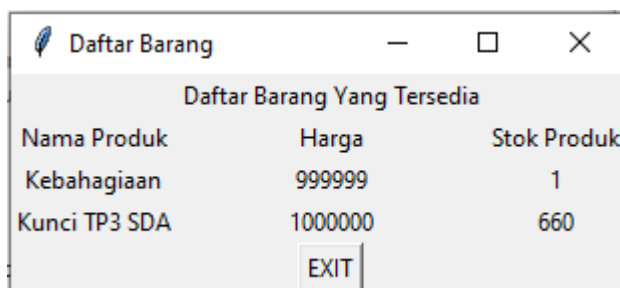
1. DAFTAR BARANG

Menampilkan *window* baru yang berisi daftar barang dengan keterangan sebagai berikut:

- Nama barang
- Harga: harga untuk 1 buah barang.
- Stok: ketersediaan barang di pasaran.

Untuk mempermudah pengerjaan, telah disediakan daftar barang yang tersedia dan *logic* yang dibutuhkan pada *template*. **Kamu bebas untuk mengubah isi daftar barang untuk *debugging* dan asisten dosen bebas untuk memeriksa program dengan daftar barang yang berbeda.**

Window harus menampilkan **seluruh barang** beserta keterangannya, termasuk yang stoknya bernilai 0. Informasi setiap barang disajikan dalam suatu tabel. Berikut ini adalah contoh tampilannya!



Daftar Barang Yang Tersedia		
Nama Produk	Harga	Stok Produk
Kebahagiaan	999999	1
Kunci TP3 SDA	1000000	660



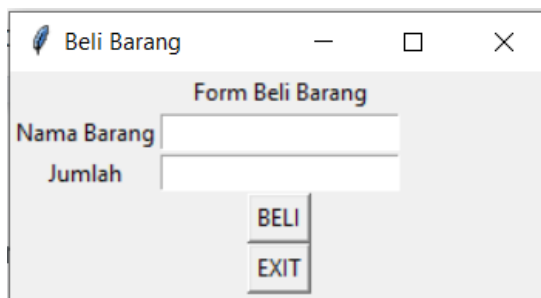
Gunakan *grid* untuk memudahkan penyusunan tabel. Kamu dapat berkreasi untuk mempercantik tampilan tabel selama tetap menampilkan seluruh

informasi.

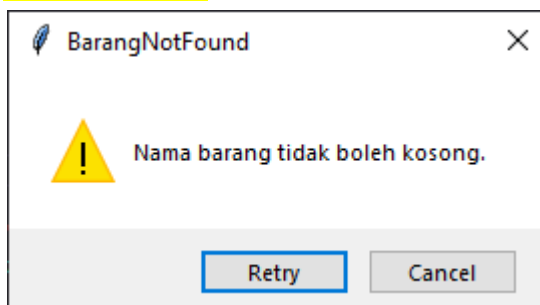
Terakhir, sediakan tombol bernama EXIT untuk kembali ke main menu.

2. BELI

Menampilkan window baru yang didalamnya terdapat 2 tempat untuk memasukkan input, dimana input pertama untuk input nama barang dan input kedua untuk input jumlah barang yang ingin dibeli. Input jumlah **dipastikan** merupakan bilangan angka. Berikut adalah contoh tampilannya!

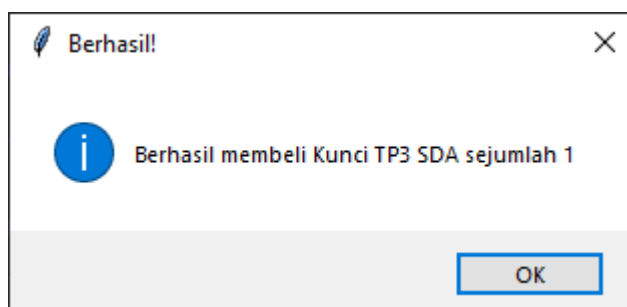


Kalau input nama barang berupa string kosong tampilkan popup message seperti berikut

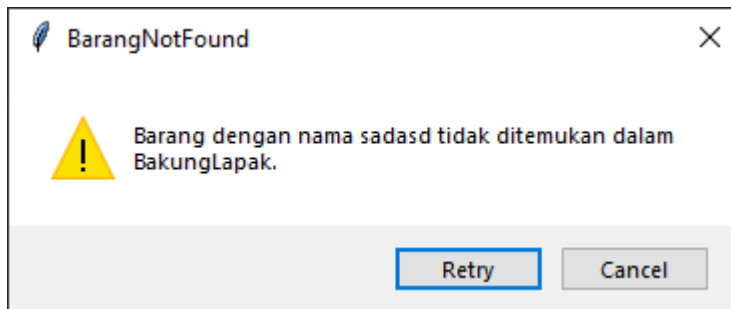


jika user memilih *retry*, *window* beli tidak perlu ditutup. Jika user memilih *cancel*, *window* beli **HARUS** ditutup.

Kalau barang berhasil dibeli tampilkan popup message seperti berikut :

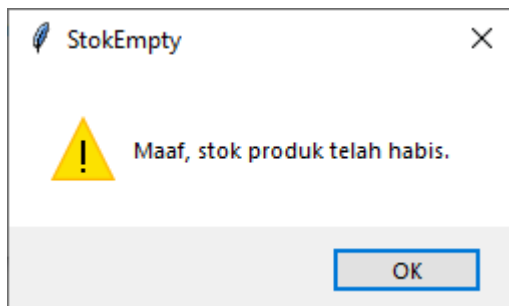


kalau barang tidak ditemukan tampilkan popup message seperti berikut :



jika user memilih *retry*, *window* beli tidak perlu ditutup. Jika user memilih *cancel*, *window* beli **HARUS** ditutup.

Kalau stok barang sudah habis tampilkan popup message seperti berikut :



BEHAVIOR : Jika barang berhasil dibeli, Textfield dikosongkan. Akan tetapi, jika stok habis atau barang tidak ada, tidak perlu mengosongkan Textfield.

3. CHECKOUT **(tidak wajib)**

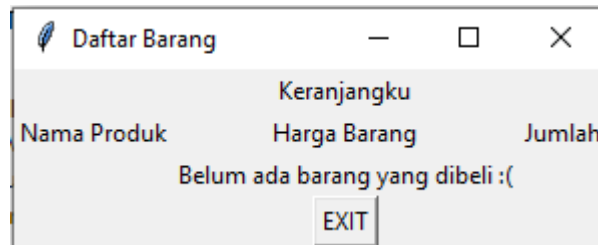
Menampilkan *window* yang berisi riwayat pembelian dengan keterangan sebagai berikut:

- Nama barang
- Harga
- Jumlah pembelian

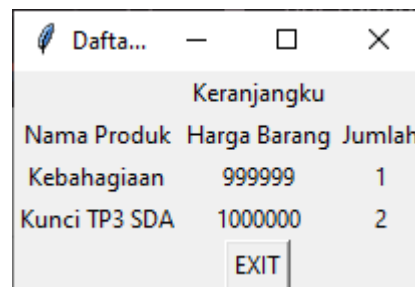
Window harus menampilkan seluruh barang yang dibeli. Apabila belum ada barang yang dibeli, tampilkan **“Belum ada barang yang dibeli :(“**. Jika membeli barang yang sama, tidak perlu menambah item pada tabel, cukup

tambahkan di jumlah yang dibeli saja. Terakhir, sediakan tombol bernama EXIT untuk kembali ke main menu.

Tampilan ketika belum ada barang yang dibeli :



Tampilan ketika sudah ada barang yang dibeli :



4. EXIT

Keluar dari program.

Catatan :

- Kamu bebas untuk memberikan kreasi pada tampilan GUI yang ditampilkan, tetapi letak semua tombol di semua *window* dan susunan daftar pada menu **Checkout** dan **Daftar Barang** tidak boleh diubah.

Komponen Penilaian

Sesuai ketentuan yang ada di [Rubrik Penilaian DDP1](#).

Revisi

Rev.01 : menambahkan pop up jika input nama barang kosong (ditandai dengan highlight kuning)

Rev.02 : mengubah ketentuan pop up jika barang berhasil dibeli dan membuat fitur checkout tidak wajib

Kumpulkan berkas **bakunglapak.py** yang telah di-zip dengan format penamaan seperti berikut.

[KodeAsdos]_[Kelas]_[NPM]_[NamaLengkap]_Lab10.zip

Contoh:

ORI_B_1234567890_AhmadHaroriZakiIchsan_Lab10.zip