

**LAPORAN HASIL PEKERJAAN KELOMPOK KUIS - 2**  
**PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERBASIS OBJEK**

Dosen : Irsyad Arif Mashudi



**Disusun Oleh:**

**KELOMPOK 8**

- |                                |   |    |
|--------------------------------|---|----|
| 1. Faatihurrizki Prasojo       | : | 10 |
| 2. Muhammad Faiq Nabil Saputra | : | 17 |
| 3. Siti Nikmatus Sholihah      | : | 23 |

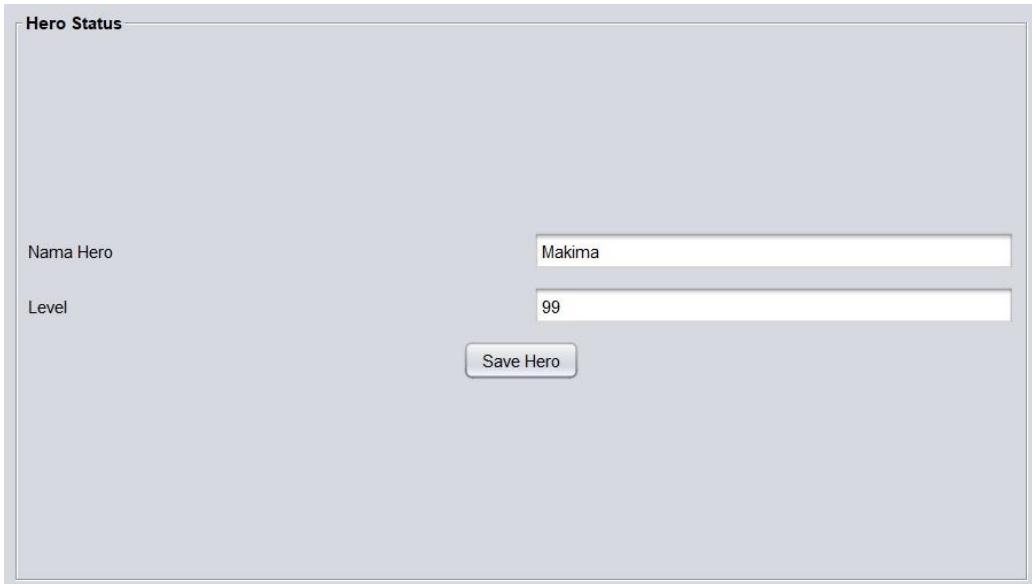
**TEKNOLOGI INFORMASI**  
**D-IV TEKNIK INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS POLITEKNIK NEGERI MALANG**

**2025**

## 1. Deskripsi Singkat Program

Langkah	Jawaban/Deskripsi
1	Program ini adalah aplikasi GUI berbasis Java yang dibuat untuk mengelola data karakter dalam game, yaitu Hero, Enemy/Boss, dan Skill. Aplikasi menyediakan fitur untuk menambah, mengedit, dan menghapus data karakter melalui antarmuka visual yang mudah digunakan. Selain itu, terdapat fitur simulasi battle yang menampilkan hasil pertarungan berdasarkan atribut dan skill yang dimiliki masing-masing karakter. Project ini menunjukkan penerapan konsep OOP, event handling, dan komponen GUI Java, serta menjadi pengembangan lanjutan dari project UTS sebelumnya.

## 2. Fitur Program

Langkah	Jawaban/Deskripsi
1	<b>Add/Edit Hero</b> 
2	<b>Add/Edit Enemy/Boss</b> 

3	<h3>Add/Edit Skill</h3> <p><b>Edit Skill Hero</b></p> <p>Nama Skill: Judgement Hammer</p> <p>Multiplier: 100</p> <p>Add Delete</p>
4	<h3>Simulasi Battle</h3> <p>Jalankan Simulasi (Loop)</p> <p>Output Log</p> <pre>===== BATTALE STYLIN Makima VS Drake ===== Stats Awal: &gt; [Makima] HP: 200   Dmg: 45 &gt; [Drake] HP: 300   API: 25  --- TURN 1 --- 1. [Makima] menyerang! Drake terkena 45 damage. Sisa HP Drake: 255 2. [Drake] membela serangan! (Raw: 25 - Shield: 10) = 15 damage masuk. Sisa HP Makima: 185  --- TURN 2 --- 1. [Makima] menyerang! Drake terkena 45 damage. Sisa HP Drake: 210 2. [Drake] membela serangan! (Raw: 25 - Shield: 10) = 15 damage masuk. Sisa HP Makima: 165  --- TURN 3 --- 1. [Makima] menyerang! Drake terkena 45 damage. Sisa HP Drake: 145 2. [Drake] membela serangan! (Raw: 25 - Shield: 10) = 15 damage masuk. Sisa HP Makima: 135  --- TURN 4 --- 1. [Makima] menyerang! Drake terkena 45 damage. Sisa HP Drake: 120 2. [Drake] membela serangan! (Raw: 25 - Shield: 10) = 15 damage masuk. Sisa HP Makima: 105  --- TURN 5 --- 1. [Makima] menyerang! Drake terkena 45 damage. Sisa HP Drake: 75 2. [Drake] membela serangan! (Raw: 25 - Shield: 10) = 15 damage masuk. Sisa HP Makima: 55  --- TURN 6 --- 1. [Makima] menyerang! Drake terkena 45 damage. Sisa HP Drake: 30 2. [Drake] membela serangan! (Raw: 25 - Shield: 10) = 15 damage masuk. Sisa HP Makima: 10  --- TURN 7 --- 1. [Makima] menyerang! Drake terkena 45 damage. Drake HP menjadi 0. ===== KALAH PERTARUNGAN ✖ PEMENANG: Makima (Sisa HP: 10) ✖ KALAH : Drake (HP: 0)</pre> <p>Jalankan Simulasi (Loop)</p> <p>Output Log</p> <pre>Sisa HP Makima: 125  --- TURN 8 --- 1. [Makima] menyerang! Drake terkena 45 damage. Sisa HP Drake: 75 2. [Drake] membela serangan! (Raw: 25 - Shield: 10) = 15 damage masuk. Sisa HP Makima: 55  --- TURN 9 --- 1. [Makima] menyerang! Drake terkena 45 damage. Sisa HP Drake: 10 2. [Drake] membela serangan! (Raw: 25 - Shield: 10) = 15 damage masuk. Sisa HP Makima: 5  --- TURN 10 --- 1. [Makima] menyerang! Drake terkena 45 damage. Sisa HP Drake: 0 2. [Drake] membela serangan! (Raw: 25 - Shield: 10) = 15 damage masuk. Sisa HP Makima: 0  =====</pre> <p>Jalankan Simulasi (Loop)</p> <p>Output Log</p> <pre>Sisa HP Makima: 125  --- TURN 11 --- 1. [Makima] menyerang! Drake terkena 45 damage. Sisa HP Drake: 0 2. [Drake] membela serangan! (Raw: 25 - Shield: 10) = 15 damage masuk. Sisa HP Makima: 0  =====</pre> <p>Jalankan Simulasi (Loop)</p>

### **3. Cara Eksekusi File .jar**

<b>Langkah</b>	<b>Jawaban/Desktopsi</b>
<b>1</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Buka folder tempat file .jar disimpan.</li><li>- Cari file KUIS_2.jar</li><li>- Double-click file tersebut.</li><li>- Program akan berjalan dan menampilkan tampilan GUI.</li></ul>

### **4. Kesimpulan**

<b>Langkah</b>	<b>Jawaban/Desktopsi</b>
<b>1</b>	Melalui pembuatan project GUI ini, kami berhasil mengimplementasikan fitur utama yang diminta pada tugas UTS, yaitu pengelolaan data Hero, Enemy/Boss, Skill, serta simulasi battle. Seluruh fitur dapat dijalankan melalui antarmuka grafis yang sederhana dan mudah digunakan. Proses pengembangan ini membantu kami memahami bagaimana konsep OOP, event handling, dan manajemen data diterapkan dalam aplikasi Java berbasis GUI. Dengan demikian, program ini tidak hanya memenuhi kebutuhan tugas, tetapi juga menjadi pengalaman praktis dalam membangun aplikasi interaktif menggunakan Java.