

**LAPORAN SISTEM APLIKASI BERBASIS OBYEK**  
**PROGRAM GUI CEK BILANGAN GANJIL GENAP**



Disusun Oleh:

Nama : Fadlil Liwaul Hamdi

NIM : E41212079

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI**  
**POLITEKNIK NEGERI JEMBER**  
**2021/2022**

Untuk membuat judul Form dibuat kode dalam konstruktor:

```
16 public Hitung_bilangan() {  
17     initComponents();  
18     setTitle("Cek Bilangan");  
19 }
```

Daftar variabel setelah diberi komponen nama baru:

```
152 // Variables declaration - do not modify  
153 private javax.swing.JButton Chek;  
154 private javax.swing.JButton Hapus;  
155 private javax.swing.JTextField Hasil;  
156 private javax.swing.JButton Keluar;  
157 private javax.swing.JTextField iNilai;  
158 private javax.swing.JLabel jLabel2;  
159 private javax.swing.JLabel jLabel3;  
160 private javax.swing.JLabel jLabel4;  
161 // End of variables declaration  
162 }
```

Source Code button Hapus:

```
98 private void HapusActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
99     iNilai.setText("");  
100     Hasil.setText("");  
101 }
```

Source Code button Keluar:

```
113 private void KeluarActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
114     System.exit(0);  
115 }
```

Definisikan metod Check() untuk menghitung cek hasil, yaitu:

```
103 private void ChekActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
104     int n = Integer.parseInt(iNilai.getText());  
105  
106     if (n%2==0) {  
107         Hasil.setText("GENAP");  
108     } else {  
109         Hasil.setText("GANJIL");  
110     }  
111 }
```

Hasil Output:



Cek Bilangan

**Cek Bilangan**

Nilai n

Hasil Bilangan

