

PEMROGRAMAN JARINGAN KOMPUTER

Tugas Pertemuan 4 Filter Stream

Dosen Pengampu : Noprianto S.Kom, M.Eng



Oleh:

Kresniawati 1731710118

MI - 3A

PROGRAM STUDI D-III MANAJEMEN INFORMATIKA

JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI

POLITEKNIK NEGERI MALANG

2019

- Pertama buat JFrame Form dengan cara desain Form drag and drop hingga menjadi desain seperti dibawah ini :

- Tambahkan code getter untuk fungsi dari button” yang ada do frame :

```

24 public Form() {
25     initComponents();
26     kontroler = new TugasController(this);
27 }
28
29 public JButton getBtnClear() {
30     return btnClear;
31 }
32
33 public JButton getBtnHitung() {
34     return btnHitung;
35 }
36
37 public JTextField getTxtKll() {
38     return txtKll;
39 }
40
41 public JTextField getTxtLbr() {
42     return txtLbr;
43 }
44
45 public JTextField getTxtLuas() {
46     return txtLuas;
47 }
48
49 public JTextField getTxtPjg() {
50     return txtPjg;
51 }

```

- Setelah itu buat class baru untuk Controller tambahkan code untuk deklarasi button hitung dan button bersihkan

```

this.view = view;

this.view.getBtnHitung().addActionListener(new ActionListener() {
    @Override
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        hitung();
    }
});

this.view.getBtnClear().addActionListener(new ActionListener() {
    @Override
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        view.getTxtPjg().setText("");
        view.getTxtLbr().setText("");
        view.getTxtLuas().setText("");
        view.getTxtKll().setText("");
    }
});

```

- tambahkan code hitung() untuk melakukan penghitungan dengan mengambil panjang dan lebar dari object.

```

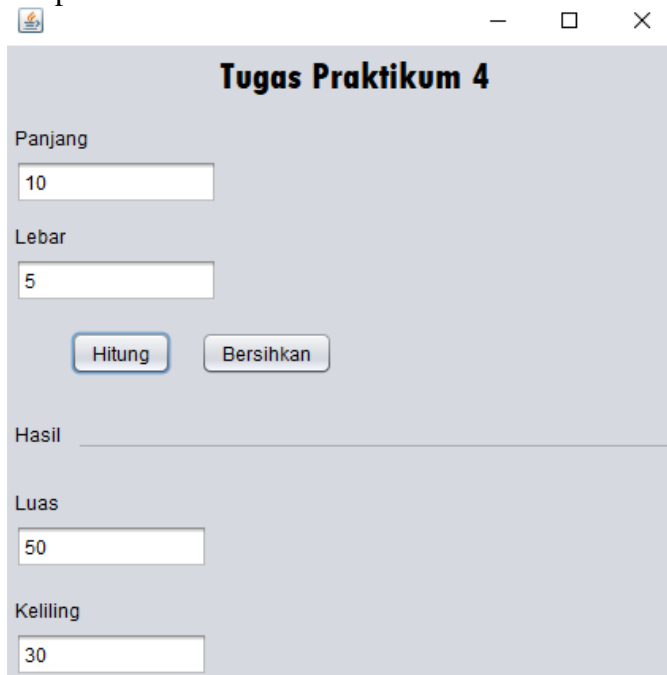
public void hitung() {
    if(this.view.getTxtPjg().getText().isEmpty() || this.view.getTxtLbr().getText().isEmpty()) {
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "FIELD MASIH KOSONG!", "ERROR", JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
    } else {
        int pjg = Integer.valueOf(view.getTxtPjg().getText());
        int lbr = Integer.valueOf(view.getTxtLbr().getText());

        int luas    = pjg * lbr;
        int kll     = (2*pjg) + (2*lbr);

        view.getTxtLuas().setText(String.valueOf(luas));
        view.getTxtKll().setText(String.valueOf(kll));
    }
}

```

- Output



The screenshot shows a Java Swing window titled "Tugas Praktikum 4". The window has a light gray background and standard window controls (minimize, maximize, close) in the title bar. The interface is organized into sections for input, calculation, and output.

Input Section:

- Panjang** (Length): A text input field containing the value "10".
- Lebar** (Width): A text input field containing the value "5".

Action Buttons:

- Hitung** (Calculate): A button with a blue border and light blue background.
- Bersihkan** (Clear): A button with a gray border and light gray background.

Output Section:

- Hasil** (Result): A horizontal line indicating the start of the output area.
- Luas** (Area): A text input field containing the value "50".
- Keliling** (Perimeter): A text input field containing the value "30".