

## **LAPORAN AKHIR PRAKTIKUM**

Mata Praktikum : ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN 2A  
Kelas : 1IA24  
Praktikum Ke- : 5  
Tanggal : SENIN, 15 MEI 2023  
Materi : PENGENALAN NETBEANS  
NPM : 50422818  
Nama : LUTFI ROBBANI  
Ketua asisten : IZZAN  
Nama asisten :  
Paraf asisten :  
Jumlah Lembar : 6 LEMBAR



LABORATORIUM TEKNIK INFORMATIKA

UNIVERSITAS GUNADARMA

2022

## LISTENING

Source Design History

BIODATA

Nama :  Proses

Kelas :  Hapus

NPM :

Pilih Makanan : --PILIH--

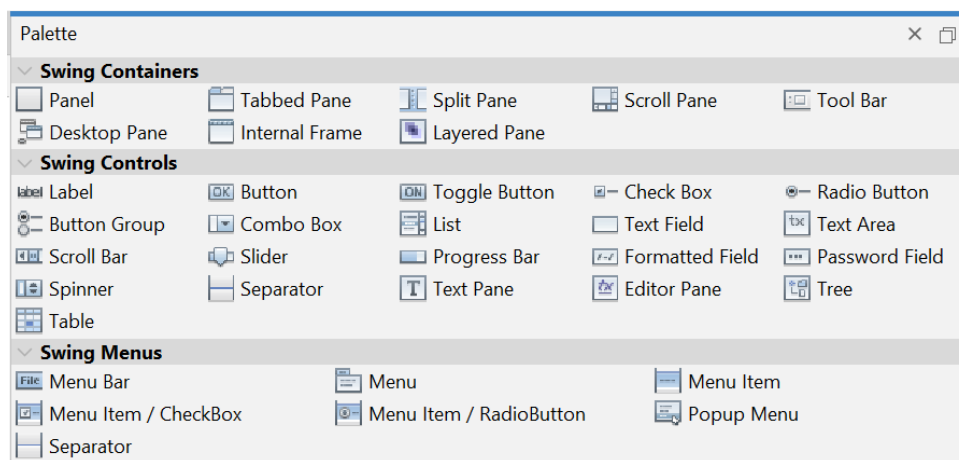
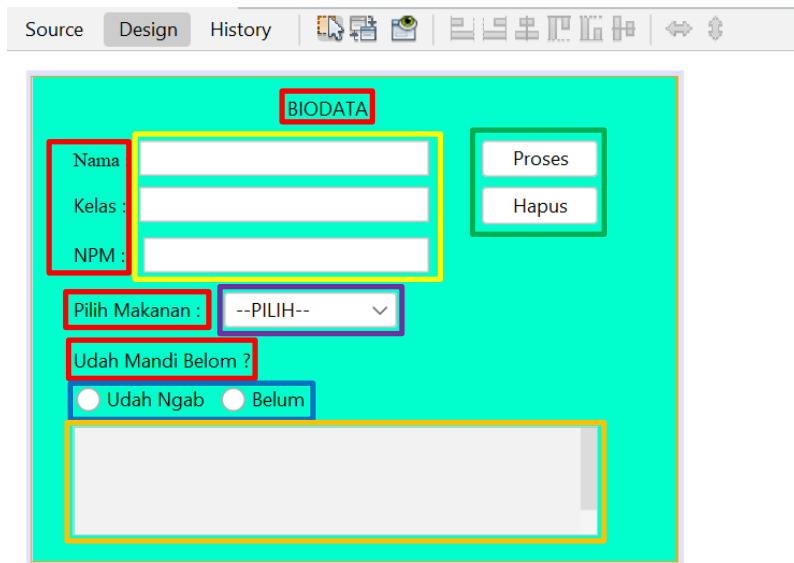
Udah Mandi Belum ?

☐ Udah Ngab ☐ Belum

```
private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    String mandi = "", makanan;  
    if (rbudah.isSelected()) {  
        mandi = "Udah Mandi Dong";  
    } else if (rbbelum.isSelected()) {  
        mandi = "bau lo tak!";  
    }  
    makanan = cmakanan.getSelectedItem().toString();  
    jTextArea1.setText("Namaku " + txtnama.getText()  
        + "\nAku Kelas " + txtkelas.getText()  
        + "\nNPM ku " + txtnpm.getText()  
        + "\nMakanan Kesukaan ku " + makanan  
        + "\nAku " + mandi);  
}
```

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    txtnama.setText("");  
    txtkelas.setText("");  
    txtnpm.setText("");  
    jTextArea1.setText("");  
}
```

## LOGIKA



Pertama buat design seperti gambar di atas, cara membuat nya dengan menggunakan fitur palette yang terletak di pojok kanan atas pada menu netbens.

Pertama yang di gunakan adalah menu label atau kotak berwarna merah berfungsi untuk menambah kan text atau label pada projek design yang di buat

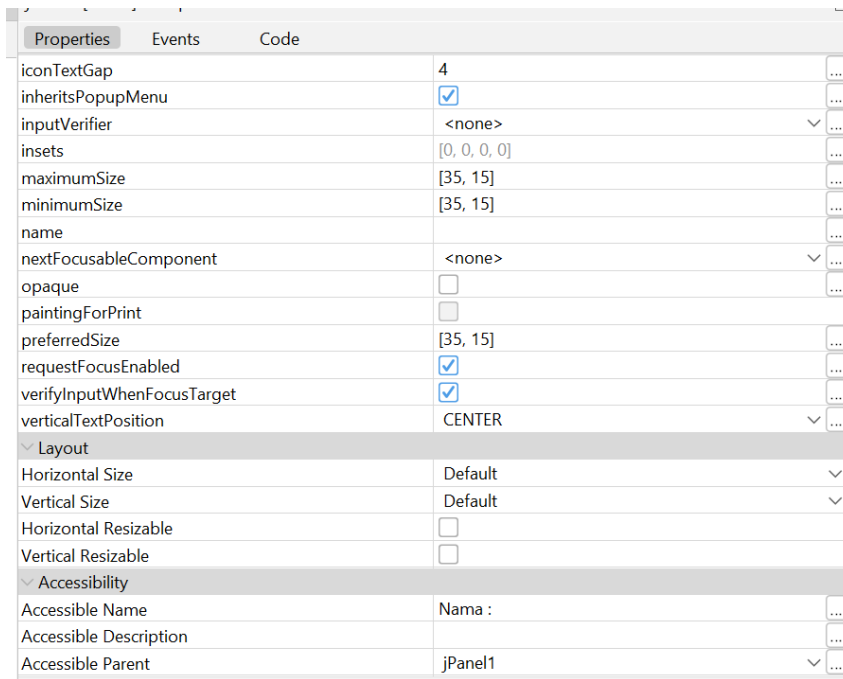
Kedua yang di gunakan adalah menu text field atau kotak berwarna kuning berfungsi untuk tempat inputan yang user akan masukan.

Ketiga yang di gunakan adalah menu combo box atau kotak berwarna ungu berfungsi untuk memilih satu opsi dari daftar yang tersedia. Ini memungkinkan user untuk memilih satu nilai dari daftar opsi yang ditentukan sebelumnya.

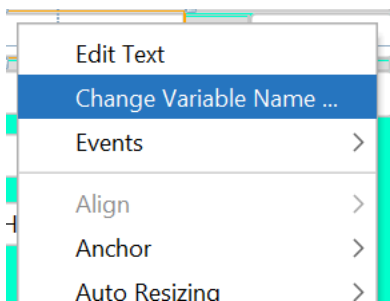
Keempat yang digunakan adalah fitur radio box atau kotak berwarna biru pada dasar nya memiliki fungsi yang sama dengan combo box hanya saja radio box berbentuk bulat.

Kelima yang di gunakan adalah fitur button atau kotak berwarna **hijau** berfungsi untuk memicu tindakan tertentu ketika user mengkliknya.

Keenam yang di gunakan adalah fitur text area atau kotak berwarna **orange** berfungsi untuk menampilkan atau mengedit text dari user.



Setelah membuat design seperti diatas, fitur juga bisa di edit dengan menu properties mulai dari font, text size, color dan lain sebagai nya ini memungkinkan agar program terlihat lebih bagus dan menarik.



Untuk memudahkan membuat codingan setiap fitur yang telah dibuat, ubah nama variable nya sesuai nama yang mudah diingat.

```

private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    String mandi = "", makanan;
    if (rbudah.isSelected()) {
        mandi = "Udah Mandi Dong";
    } else if (rbbelum.isSelected()) {
        mandi = "bau lo tak!";
    }
    makanan = cmakanan.getSelectedItemAt().toString();
    JTextAreal.setText("Namaku " + txtnama.getText()
        + "\nAku Kelas " + txtkelas.getText()
        + "\nNPM ku " + txtnpm.getText()
        + "\nMakanan Kesukaan ku " + makanan
        + "\nAku " + mandi);
}

```

Selanjutnya buat codingan pada tombol proses Ketika di klik. Tekan tombol proses 2 kali lalu program akan masuk ke menu source. Deklarasikan variable mandi dengan type data string dengan nilai nya string kosong, lalu deklarasikan juga variable makanan sebagai string.

Ketika radio box terinput tombol rbudah maka variable makanan akan bernilai “Udah Mandi Dong”, dan Ketika radio box terinput tombol rbbelum maka variable makanan akan bernilai “bau lo tak”.

Selanjutnya deklarasikan variable makanan nilai nya tergantung nilai dari nilai yang user pilih di fitur combo box, setelah itu buat perintah untuk text area dimana dia kan mengambil data dari text field nama, kelas dan npm dengan perintah getText(). Dan juga memanggil nilai dari variable makanan dan variable mandi yang user inputkan.

```

private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    txtnama.setText("");
    txtkelas.setText("");
    txtnpm.setText("");
    JTextAreal.setText("");
}

```

Selanjutnya buat codingan untuk button hapus, jadi Ketika di klik variable nama, kelas, npm dan text area akan bernilai string kosong.

## OUTPUT

BIODATA

Nama : lutfi robbani

Proses

Kelas : 11A24

Hapus

NPM : 50422818

Pilih Makanan : Ayam Goreng

Udah Mandi Belom ?

☒ Udah Ngab

☐ Belum

Aku Kelas 11A24

NPM ku 50422818

Makanan Kesukaan ku Ayam Goreng

Aku Udah Mandi Dong