**PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK**

**LAPORAN HASIL PRAKTIKUM**

**HASIL PRAKTIKUM**

**Praktikum 5**

**Nama : Michael Mervin Ruswan**

**NIM : 202310016**

|  |
| --- |
| Scripting Java (Latihan6.java) |
| package com.sample.app;  import javax.swing.JOptionPane;  public class Latihan6 {      public static String nama;      public static String label;      public static void main(String[] args) {          nama = JOptionPane.showInputDialog(null, "Masukkan namamu"); //keluarkan input dialog untuk menanyakan nama          while (nama.isEmpty()) { //Looping untuk error field/inputan yang kosong              JOptionPane.showMessageDialog(null, "Field tidak boleh kosong", "Peringatan", JOptionPane.ERROR\_MESSAGE); //keluarkan pesan error              nama = JOptionPane.showInputDialog(null, "Masukkan namamu");          }          Latihan6 myObj = new Latihan6(); //buat objek baru bernama myObj          int inputButton = JOptionPane.showConfirmDialog(null,              "Apakah kamu suka burger?",              "Pertanyaan",              JOptionPane.YES\_NO\_CANCEL\_OPTION,              JOptionPane.QUESTION\_MESSAGE); //buat confirm dialog dengan pertanyaan "Apakah kamu suka burger"          if (inputButton == 0) { //kalau pilih Yes              myObj.sukaBurger(); //memanggil fungsi sukaBurger          } else if (inputButton == 1) { //kalau pilih no              label = nama + " tidak suka burger";              JOptionPane.showMessageDialog(null, label, "Pilihan", JOptionPane.INFORMATION\_MESSAGE); //keluarkan pesan yang menyatakan user tidak suka burger              int pilihanSuka = JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Apakah kamu yakin?", "Confirm", JOptionPane.YES\_NO\_OPTION, JOptionPane.QUESTION\_MESSAGE); //keluarkan pesan untuk menanyakan kepastian user              if (pilihanSuka == 0) { //kalau pilih yes untuk pertanyaan "Apakah kamu yakin?"                  myObj.sukaBurger(); //panggil fungsi sukaBurger              }          } else if (inputButton == 2) { //kalau pilih cancel  untuk pertanyaan "Apakah kamu suka burger?"              JOptionPane.showMessageDialog(null, "Tidak memilih", "Not choose anything :v", JOptionPane.INFORMATION\_MESSAGE);              int pilihanSuka = JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Apakah kamu yakin?", "Confirm", JOptionPane.YES\_NO\_OPTION, JOptionPane.QUESTION\_MESSAGE);              if (pilihanSuka == 0) { //kalau pilih yes untuk pertanyaan "Apakah kamu yakin?"                  myObj.sukaBurger(); //panggil fungsi sukaBurger              }          }        }      public void sukaBurger (){          Latihan6 myObj = new Latihan6();          String jumlahBurgerString= JOptionPane.showInputDialog(null,"Harga burger: Rp 38.000\nMasukkan jumlah burger yang dipesan");          while (myObj.isNumber(jumlahBurgerString) == false) { //membuat looping unutk error message terkait input yang dimasukkan user harus berupa angka              JOptionPane.showMessageDialog(null, "Input yang dimasukkan harus berupa angka", "Error", JOptionPane.ERROR\_MESSAGE);              jumlahBurgerString= JOptionPane.showInputDialog(null,"Harga burger: Rp 38.000\nMasukkan jumlah burger yang dipesan");          }          Double jumlahBurger = Double.parseDouble(jumlahBurgerString); //mengkonversi string yang berasal dari jumlahBurgerString          Double hargaBurger = jumlahBurger\*38000;          String hargaBurgerString = hargaBurger+"";          label = nama + " suka burger\nBurger yang dipesan: " + jumlahBurgerString + "\n Harga burger = " + hargaBurgerString ;          JOptionPane.showMessageDialog(null, label, "Pilihan", JOptionPane.INFORMATION\_MESSAGE); //mengeluarkan pesan dari variabel label      }      public boolean isNumber(String jumlah) { //membuat fungsi error handling/exception menggunakan try and catch          try {              Double x = Double.parseDouble(jumlah);              return true;          } catch (Exception e) {              return false;          }      }  } |
| Output Java |
|  |