

Laporan Praktikum

Bahasa Pemrograman 1

Dosen pengampu : (*Dede Husen, M.Kom.*)

Modul 4



Nama : Muhammad Rizal Nurfirdaus

NIM : 20230810088

Kelas : TINFC – 2023 – 04

Teknik Informatika
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Kuningan

Tugas

1. Buatlah sebuah aplikasi yang didalamnya terdapat hirarki menu sebagai berikut

Menu: Bangun Datar

Segitiga (Alt+s)

Persegi (Alt+p)

Lingkaran (Alt+l)

Menu Bangun Ruang

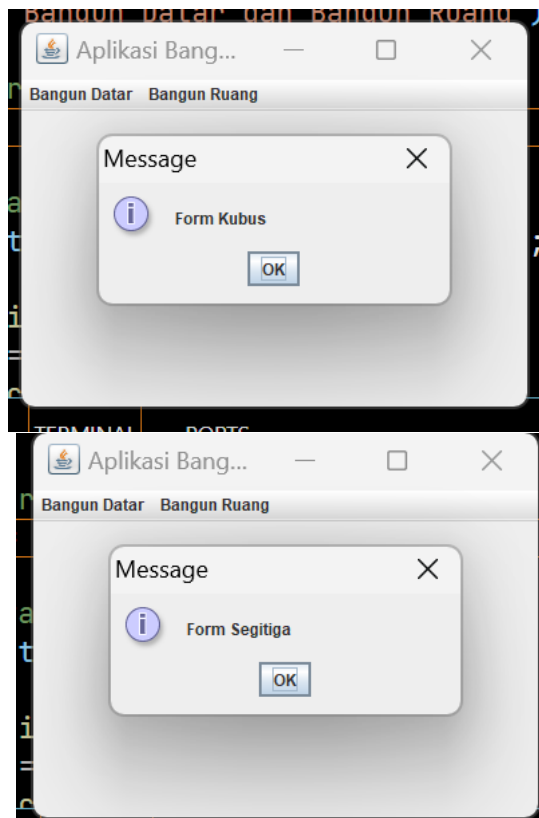
Kubus (Alt+k)

Balok (Alt+b)

Tabung (Alt+t)

Ketika sub menu diklik (atau menekan shortcut) maka akan menampilkan form sesuai dengan sub menu.

Tambahkan kedalam laporan praktikum screenshot hasil dan penjelasan singkat kode nya.



Script Code:

```
package BP1_M4_Rizal;
```

```
import javax.swing.*;
```

```
import java.awt.event.ActionEvent;
```

```
import java.awt.event.ActionListener;

public class MenuAplikasi extends JFrame {
    public MenuAplikasi() {
        // Set judul jendela
        setTitle("Aplikasi Bangun Datar dan Bangun Ruang");

        // Membuat menu bar
        JMenuBar menuBar = new JMenuBar();

        // Menu Bangun Datar
        JMenu menuBangunDatar = new JMenu("Bangun Datar");
        JMenuItem segitiga = new JMenuItem("Segitiga");
        segitiga.setMnemonic('S'); // Alt + S
        JMenuItem persegi = new JMenuItem("Persegi");
        persegi.setMnemonic('P'); // Alt + P
        JMenuItem lingkaran = new JMenuItem("Lingkaran");
        lingkaran.setMnemonic('L'); // Alt + L
        menuBangunDatar.add(segitiga);
        menuBangunDatar.add(persegi);
        menuBangunDatar.add(lingkaran);

        // Menu Bangun Ruang
        JMenu menuBangunRuang = new JMenu("Bangun Ruang");
        JMenuItem kubus = new JMenuItem("Kubus");
        kubus.setMnemonic('K'); // Alt + K
        JMenuItem balok = new JMenuItem("Balok");
        balok.setMnemonic('B'); // Alt + B
        JMenuItem tabung = new JMenuItem("Tabung");
        tabung.setMnemonic('T'); // Alt + T
        menuBangunRuang.add(kubus);
        menuBangunRuang.add(balok);
    }
}
```

```

menuBangunRuang.add(tabung);

// Tambahkan menu ke menu bar
menuBar.add(menuBangunDatar);
menuBar.add(menuBangunRuang);
setJMenuBar(menuBar);

// Menambahkan action listener untuk setiap item menu
segitiga.addActionListener(e -> JOptionPane.showMessageDialog(this, "Form
Segitiga"));
persegi.addActionListener(e -> JOptionPane.showMessageDialog(this, "Form Persegi"));
lingkaran.addActionListener(e -> JOptionPane.showMessageDialog(this, "Form
Lingkaran"));
kubus.addActionListener(e -> JOptionPane.showMessageDialog(this, "Form Kubus"));
balok.addActionListener(e -> JOptionPane.showMessageDialog(this, "Form Balok"));
tabung.addActionListener(e -> JOptionPane.showMessageDialog(this, "Form Tabung"));

// Pengaturan jendela
setSize(400, 300);
setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
setLocationRelativeTo(null); // Center the window
}

public static void main(String[] args) {
    SwingUtilities.invokeLater(() -> {
        MenuAplikasi frame = new MenuAplikasi();
        frame.setVisible(true);
    });
}
}

```

Penjelasan Singkat

Membuat Menu: Program ini menggunakan JMenuBar untuk membuat menu bar dengan dua menu utama: "Bangun Datar" dan "Bangun Ruang".

Sub Menu dan Shortcut: Setiap submenu (misalnya, Segitiga, Persegi, Lingkaran, Kubus, Balok, Tabung) ditambahkan ke menu utama dan diberikan shortcut menggunakan `setMnemonic`.

ActionListener: Setiap submenu memiliki ActionListener yang akan menampilkan dialog (menggunakan `JOptionPane`) saat submenu diklik atau shortcut ditekan. Dialog tersebut berfungsi sebagai form sederhana yang sesuai dengan submenu yang dipilih.

Pengaturan Jendela: Ukuran jendela ditentukan dengan `setSize`, dan jendela ditampilkan di tengah layar dengan `setLocationRelativeTo(null)`.

Program ini dapat dijalankan di IDE Java seperti NetBeans atau IntelliJ IDEA untuk melihat hasil dan mengambil screenshot sesuai instruksi.