

**PEMBUATAN APLIKASI LIRIK ARMY'S MENGGUNAKAN  
NETBEANS**

**LAPORAN PRAKTIKUM**



Disusun Oleh :

**MULYA SAFITRI**

**202013038**

Dosen Pengampu :

**SLAMET TRIANTO, S.ST**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK KAMPAR**

**2021**

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan taufiq serta hidayah-Nya yang telah memberi penulis kesempatan untuk menyelesaikan Laporan Pratikum Tugas Pemograman Berorientasi Objek ini. Adapun tujuan penulisan Laporan ini adalah untuk melengkapi Tugas Perkuliahan Pemograman Berorientasi Objek.

Dalam proses pembuatan Laporan ini, tentunya penulis mendapat bimbingan, arahan, koreksi dan saran. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Slamet Trianto, S.ST selaku dosen pengampu Pemograman Berorientasi Objek.

Penulis menyadari bahwa baik dari segi penulisan maupun isi, Laporan ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik yang membangun dan saran dari pembaca agar terbentuknya kesempurnaan Laporan ini. Atas partisipasinya penulis mengucapkan terima kasih.

Bangkinang, 29 Juli 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR .....	iii
BAB I TINJAUAN PUSTAKA .....	1
A.    Pengertian.....	1
1.  Pengertian Java.....	1
2.  Pengertian NetBeans .....	2
3.  Pengertian Java GUI.....	2
B.    Tujuan Pratikum .....	3
C.    Alat Dan Bahan .....	3
BAB II PEMBAHASAN .....	4
A.    PROPOSAL.....	4
B.    HASIL PROJEK.....	6
1.  Penjelasan Bagian Tampilan Proyek.....	6
2.  Penjelasan Source Code .....	13
BAB III PENUTUP .....	18
A.    Kesimpulan.....	18
B.    Saran .....	18
DAFTAR PUSTAKA .....	19

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Flowchart aplikasi .....	4
Gambar 2. 2 Tampilan utama proposal .....	5
Gambar 2. 3 Tampilan daftar judul lagu proposal.....	5
Gambar 2. 4 Tampilan Biodata personil proposal.....	6
Gambar 2. 5 Tampilan Splashscreen.....	7
Gambar 2. 6 Tampilan Home (Rumah).....	7
Gambar 2. 7 Tampilan Biodata Member.....	8
Gambar 2. 8 Tampilan menu Daftar_Lagu .....	8
Gambar 2. 9 Menu Daftar_Lagu1 .....	9
Gambar 2. 10 Menu Daftar_Lagu11 .....	9
Gambar 2. 11 Tampilan Lirik Lagu album O!RUL8,2?.....	10
Gambar 2. 12 Tampilan Lirik Lagu album 2COOL 4SKOOL .....	10
Gambar 2. 13 Tampilan Lirik Lagu album SKOOL LUV AFFAIR.....	11
Gambar 2. 14 Tampilan Lirik Lagu album Dark&Wild .....	11
Gambar 2. 15 Tampilan Lirik Lagu album The Most Beautiful Moments in life pt1 .....	12
Gambar 2. 16 Tampilan Lirik Lagu album WINGS .....	12
Gambar 2. 17 Tampilan Menu tutorial pengguna .....	13
Gambar 2. 18 Cara membuat events .....	13
Gambar 2. 19 Source code fullscreen.....	14
Gambar 2. 20 Source Code Thread sleep .....	14
Gambar 2. 21 Source code perpindahan.....	14
Gambar 2. 22 Source code ke panel lain tabpanel .....	15
Gambar 2. 23 Source code untuk label keluar.....	15
Gambar 2. 24 Source Code untuk label open.....	15
Gambar 2. 25 Source code untuk label stop .....	15
Gambar 2. 26 Source code untuk label play.....	16

Gambar 2. 27 Source code untuk label pause .....	16
Gambar 2. 28 Source code untuk label apptitle.....	16
Gambar 2. 29 Source code untuk menentukan tipe file musik.....	17

# **BAB I**

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Pengertian**

#### **1. Pengertian Java**

Menurut (Putri Indriyani, 2012) Java adalah sebuah teknologi yang diperkenalkan oleh Sun Microsystems pada pertengahan tahun 1990. Menurut defenisi dari Sun, Java adalah nama untuk sekumpulanteknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada komputer standalone ataupun pada lingkungan jaringan. Java lebih banyak disebut sebagai sebuah teknologi dibanding hanya sebuah bahasa pemograman, karena Java lebih lengkap dibandingsebuah bahasa pemograman konvensional. Teknologi Java memiliki tiga komponen penting, yaitu :

- a) Programming
- b) Language Sepcification
- c) Application-Programming Interface
- d) Virtual-Machine Specification

Kelebihan Java :

- a) Berorientasi objek, Memudahkan untuk mendesign dan mengembangkan program dengan cepat dan teliti , sehingga mudah digunakan.Salah satu bahasa pemrograman yang berorientasi objek secara murni .
- b) Mirip C++, mempunyai sintaks yang mirip dengan bahasa pemrograman C++. Sehingga para pengguna C++ banyak yang hijrah menggunakan Java.
- c) Multiplatform, Dapat digunakan dibanyak sistem operasi.
- d) Perkembangan yang luas, dari game sampai sistem operasi handphone menggunakan program java. Misalnya handphone Sonny Ericsson dan Opera Mini 3 yang bertipe .jar (Java Archive).
- e) Mempunyai pengumpulan sampah otomatis.

Kekurangan Java :

- a) Proses Compile, mengharuskan pengguna mengcompile programnya sebelum dijalankan, berbeda dengan bahasa pemrograman python yang tidak perlu mengcompile terlebih dahulu.
- b) Penggunaan Memori yang besar, berbeda dengan bahasa pemrograman lain yang hanya membutuhkan memori sedikit.”

## **2. Pengertian NetBeans**

NetBeans IDE adalah IDE open source yang ditulis sepenuhnya dengan bahasa Java menggunakan platform NetBeans. NetBeans IDE mendukung pengembangan semua tipe aplikasi java. Semua fungsi IDE disediakan oleh modul-modul. Tiap modul menyediakan fungsi yang didefinisikan dengan baik, seperti dukungan untuk bahasa pemrograman Java, editing, atau dukungan bagi CVS. Untuk mengkodekan data java ini penyusun menggunakan java aplikasi dan java frame, di java frame penyusun membuat design seperti yang ditugaskan yaitu membuat kalkulator. Semula setelah membuat design semua tombol belum bisa digunakan, tetapi kemudian penyusun membuatkan sebuah coding-coding agar kalkulator bisa dieksekusi kemudian dijalankan sesuai perintah yang diinginkan.

## **3. Pengertian Java GUI**

Menurut (Nona Ambon, 2013) Grafical User Interface (GUI) adalah salah satu kemampuan Java dalam mendukung dan manajemen antarmuka berbasis grafis. Tampilan grafis yang akan ditampilkan terhubung dengan program serta tempat penyimpanan data. Elemen dasar di Java untuk penciptaan tampilan berbasis grafis adalah dua paket yaitu AWT dan Swing. Abstract Windowing Toolkit (AWT), atau disebut juga “Another Windowing Toolkit”, adalah pustaka windowing bertujuan umum dan

multiplatform serta menyediakan sejumlah kelas untuk membuat GUI di Java. Dengan AWT, dapat membuat window, menggambar, manipulasi gambar, dan komponen seperti Button, Scrollbar, Checkbox, TextField, dan menu pull-down. Penggunaan komponen AWT ditandai dengan adanya instruksi : `import java.awt.*;`

Swing merupakan perbaikan kelemahan di AWT. Banyak kelas swing menyediakan komponen alternatif terhadap AWT. Contohnya kelas JButton swing menyediakan fungsionalitas lebih banyak dibanding kelas Button. Selain itu komponen swing umumnya diawali dengan huruf “J”, misalnya JButton, JTextField, JFrame, JLabel, JTextArea, JPanel, dan sebagainya. Teknologi swing menggunakan dan memperluas gagasan-gagasan AWT. Sementara, penggunaan komponen Swing ditandai dengan adanya instruksi : `import javax.swing.*;`

## **B. Tujuan Pratikum**

1. Untuk mengetahui cara menggunakan aplikasi NetBeans dalam pembuatan aplikasi lirik Army's.
2. Untuk mengetahui dasar-dasar yang ada di aplikasi NetBeans.
3. Untuk mengetahui tools yang ada pada aplikasi NetBeans.
4. Untuk mengetahui source code yang digunakan untuk membuat aplikasi Lirik ARMY'S.

## **C. Alat Dan Bahan**

1. Alat
  - a) Laptop
2. Bahan
  - a) Aplikasi NetBeans versi 8.2
  - b) Aplikasi JDK



## BAB II

### PEMBAHASAN

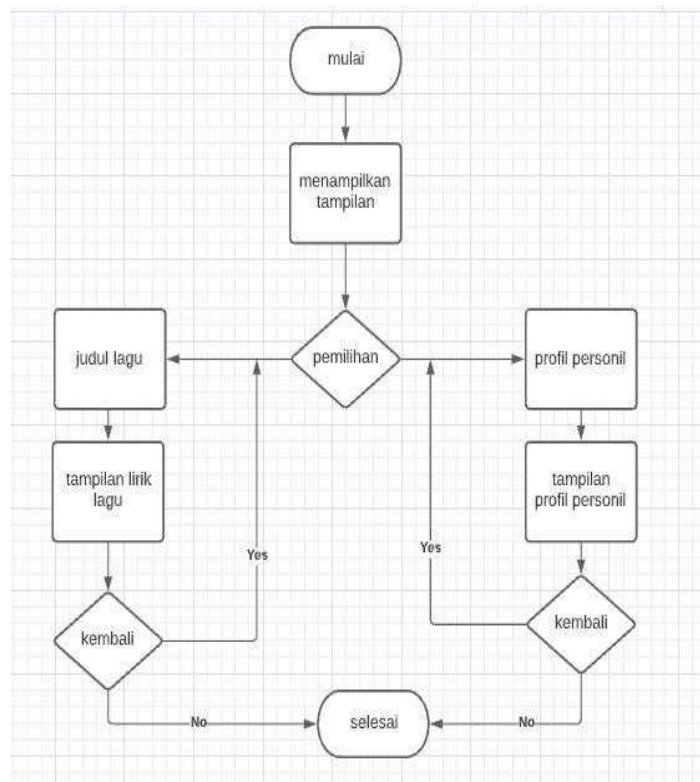
#### A. PROPOSAL

##### 1. Gambara Umum Aplikasi

Aplikasi lirik ARMY'S ini adalah aplikasi kumpulan lirik lagu dari boyband korea yang sedang booming yaitu BTS (방탄소년단). Di dalam aplikasi ini ada nada lirik lagu dari bts beserta terjemahan liriknya. Aplikasi ini didedikasikan untuk para fans dari BTS yang berada di Indonesia. Aplikasi ini bersifat offline, dan tidak ada opsi pencarian di dalam sistem.

##### 2. Rencana Aplikasi

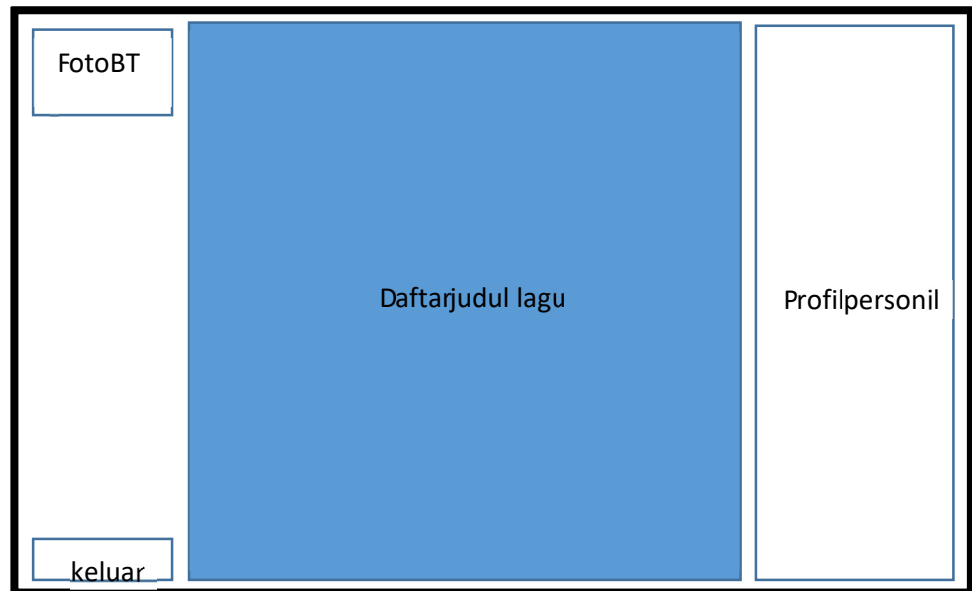
###### a. Flowchart Aplikasi



Gambar 2. 1 *Flowchart* aplikasi

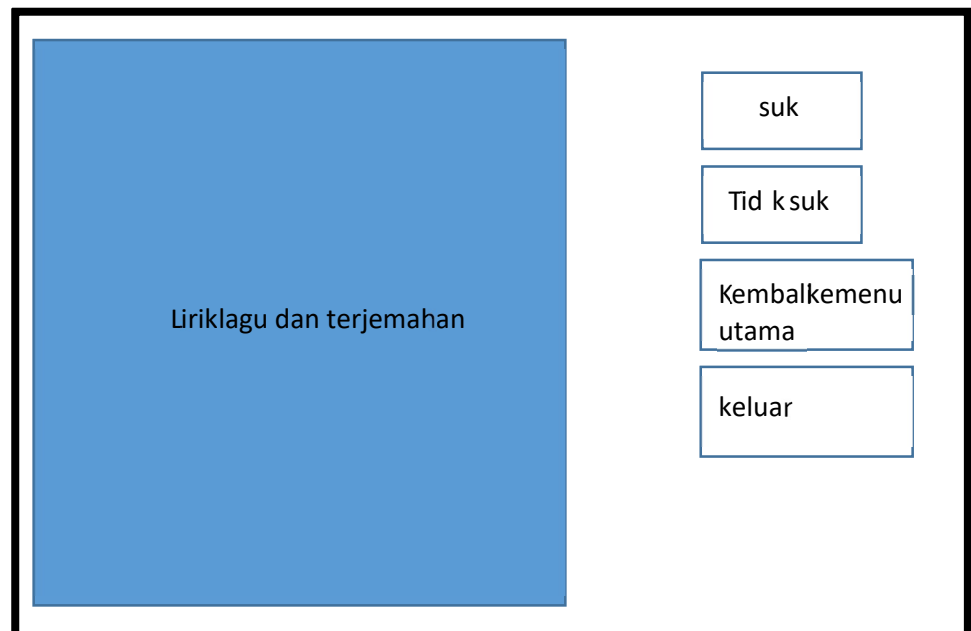
b. Tampilan Aplikasi

1. Halaman utama



Gambar 2. 2 Tampilan utama proposal

2. Halaman daftar judul lagu



Gambar 2. 3 Tampilan daftar judul lagu proposal

### 3. Halaman profile personil

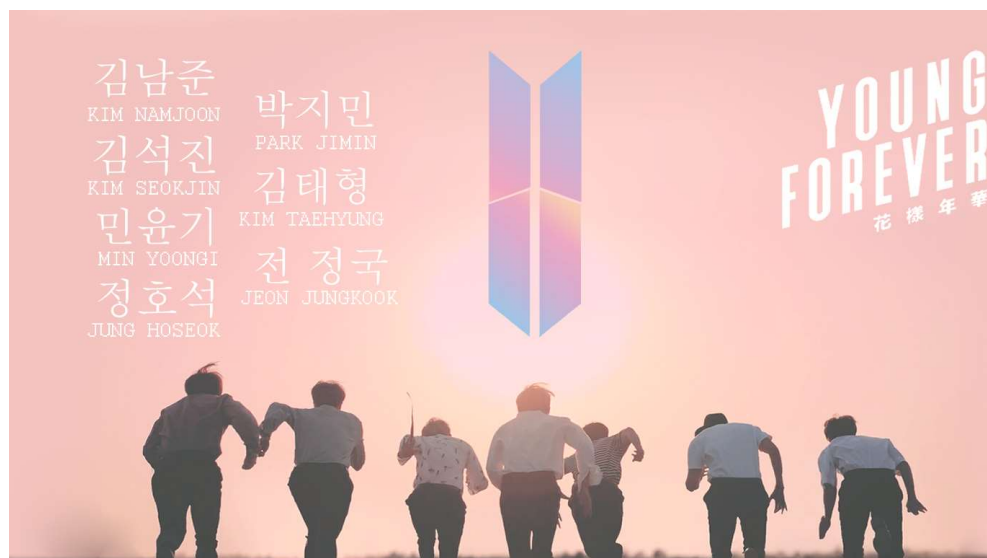


Gambar 2. 4 Tampilan Biodata personil proposal

## B. HASIL PROJEK

### 1. Penjelasan Bagian Tampilan Proyek

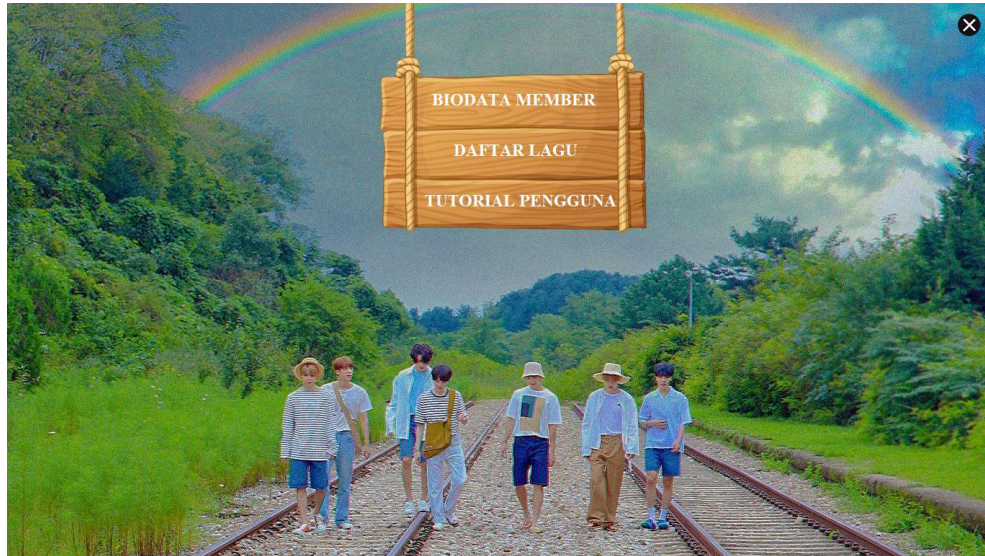
#### a. Tampilan SplashScreen



Gambar 2. 5 Tampilan *Splashscreen*

Gambar diatas merupakan tampilan untuk SplashScreen. Tampilan SplashScreen ini akan ditampilkan secara Fullscreen.

b. Tampilan Home atau Rumah



Gambar 2. 6 Tampilan *Home* (Rumah)

Gambar di atas adalah Tampilan untuk menu Home atau Rumah. Terdapat 3 menu yaitu, Biodata Member, Daftar Lagu, Tutorial Pengguna. Pada menu home ini akan tampil secara fullscreen.

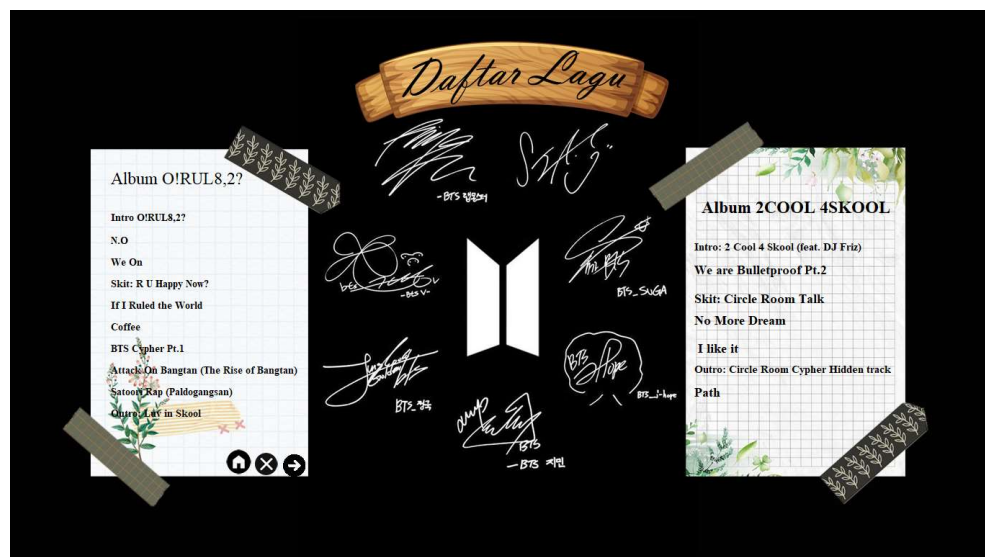
c. Tampilan Menu Biodata Member



Gambar 2. 7 Tampilan Biodata Member

Gambar di atas adalah Tampilan untuk menu Biodata Member. Pada tampilan ini kita menggunakan tabbed panel dengan jumlah panel 8 panel untuk masing-masing biodata. Dan akan ditampilkan secara full screen.

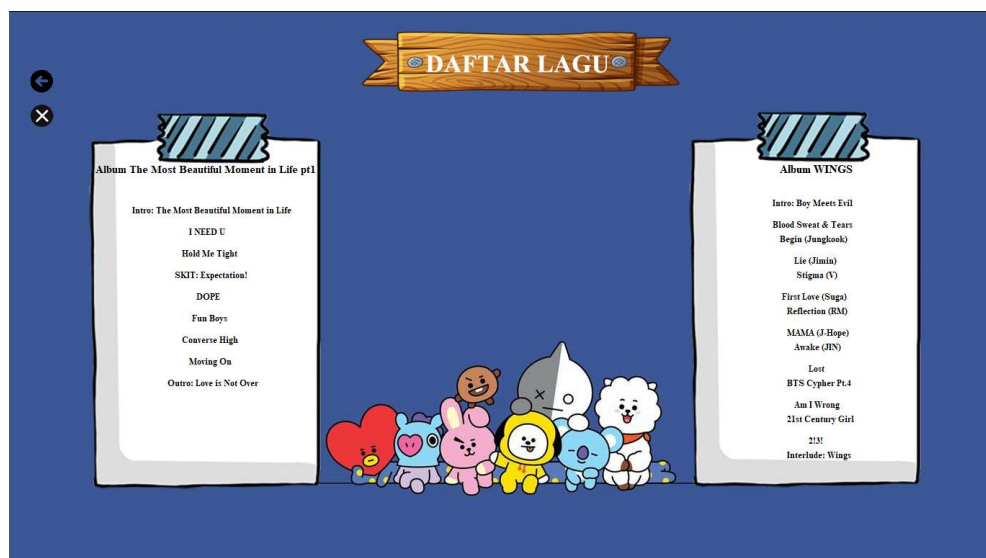
#### d. Tampilan Menu Daftar Lagu



Gambar 2. 8 Tampilan menu Daftar\_Lagu



Gambar 2. 9 Menu Daftar\_Lagu1

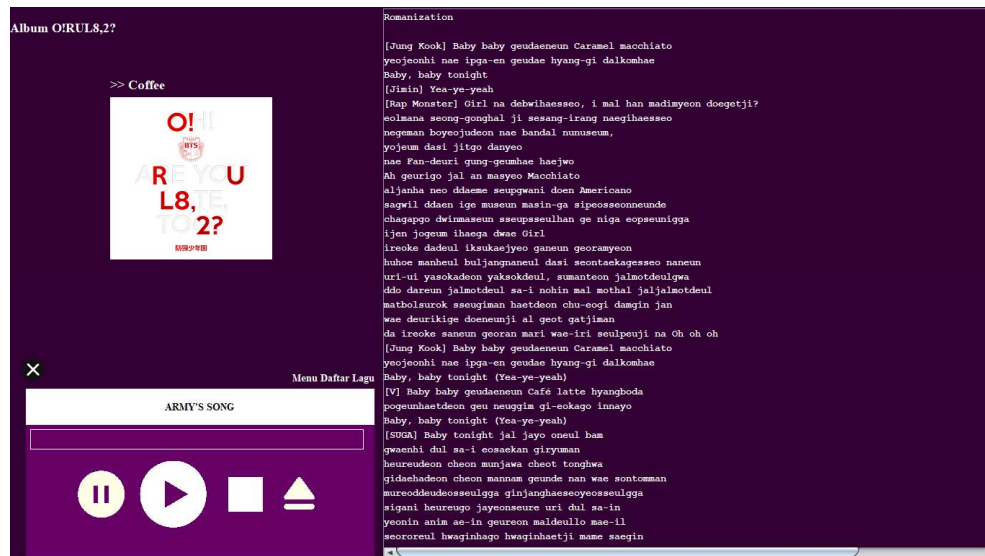


Gambar 2. 10 Menu Daftar\_Lagu11

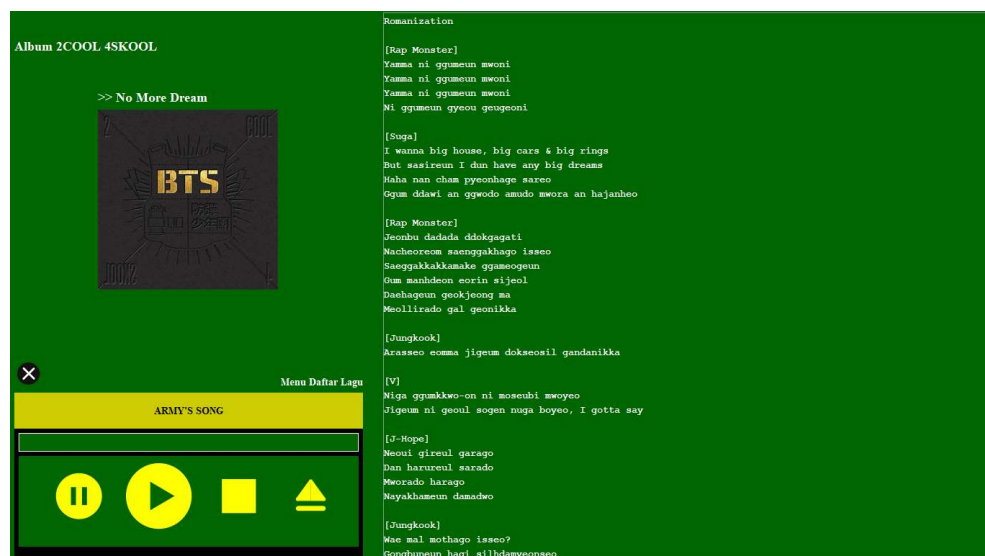
Pada gambar diatas merupakan tampilan Daftar Lagu yang pertama. Pada menu ini kita menggunakan tabbed panel untuk menjadikan banyak panel menjadi satu form. Total panel di tampilan daftar\_lagu adalah 18 panel. Pada tampilan daftar\_lagu1 berjumlah 25 panel, sedangkan pada form daftar\_lagu11 berjumlah 24 panel.

e. Tampilan Lirik Lagu

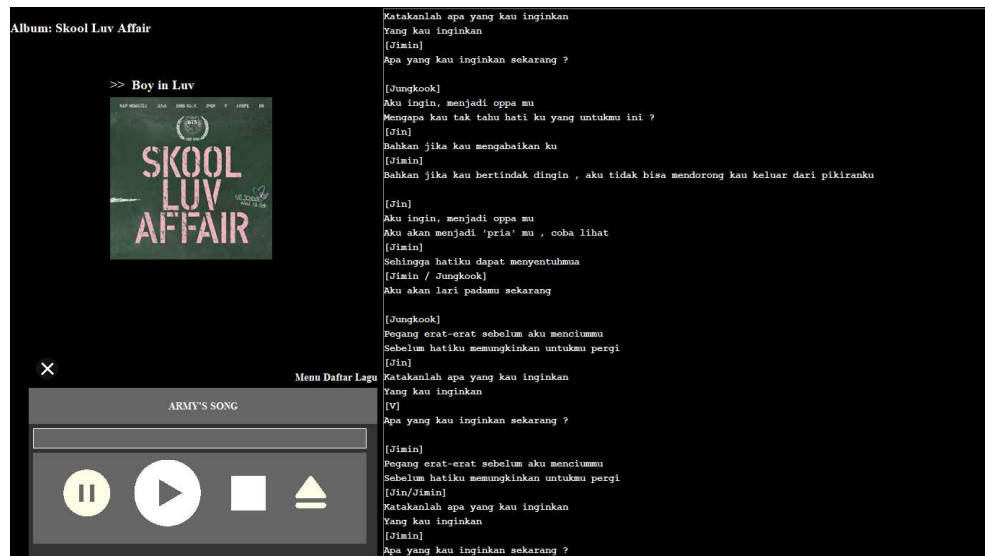




Gambar 2. 11 Tampilan Lirik Lagu album O!RUL8,2?



Gambar 2. 12 Tampilan Lirik Lagu album 2COOL 4SKOOL

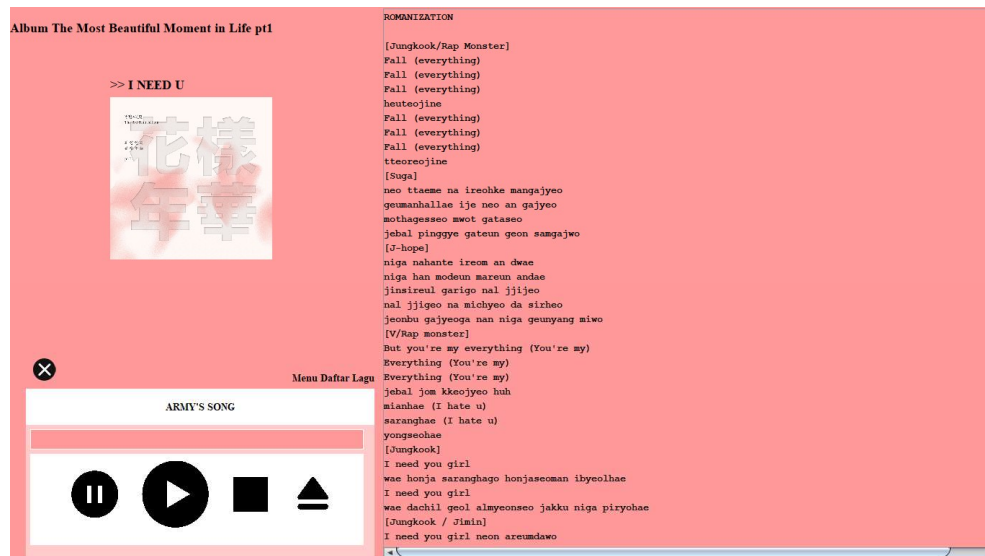


Gambar 2. 13 Tampilan Lirik Lagu album SKOOL LUV AFFAIR

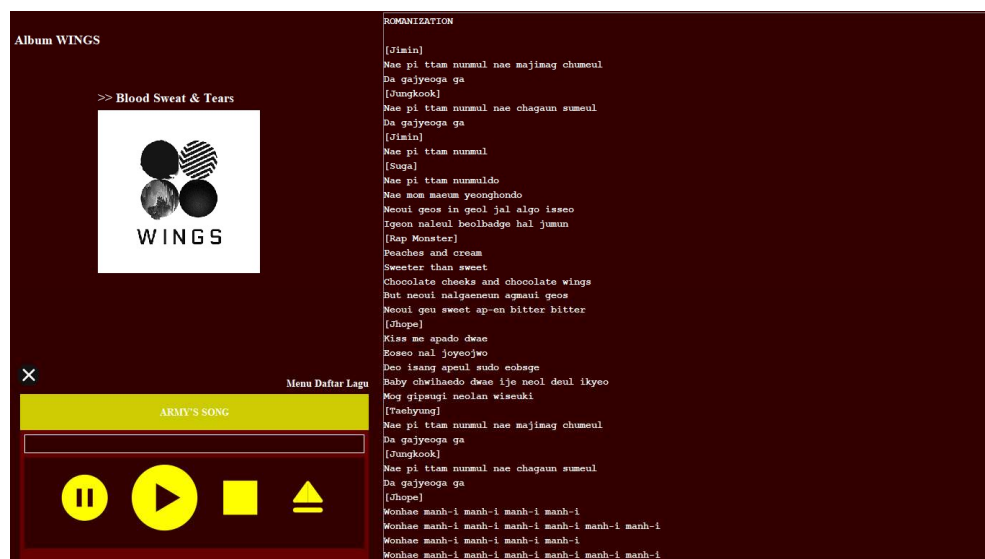


Gambar 2. 14 Tampilan Lirik Lagu album Dark&Wild





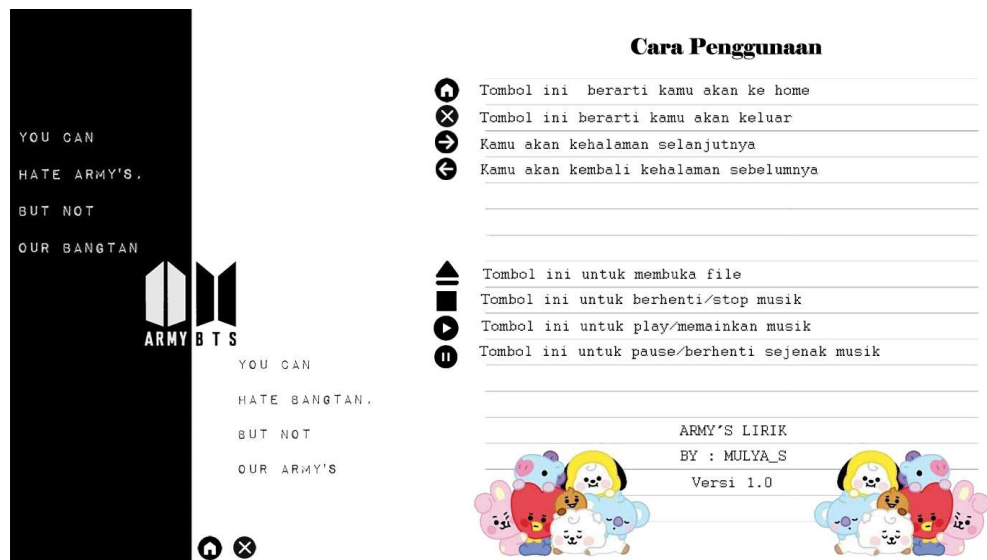
Gambar 2. 15 Tampilan Lirik Lagu album The Most Beautiful Moments in life pt1



Gambar 2. 16 Tampilan Lirik Lagu album *WINGS*

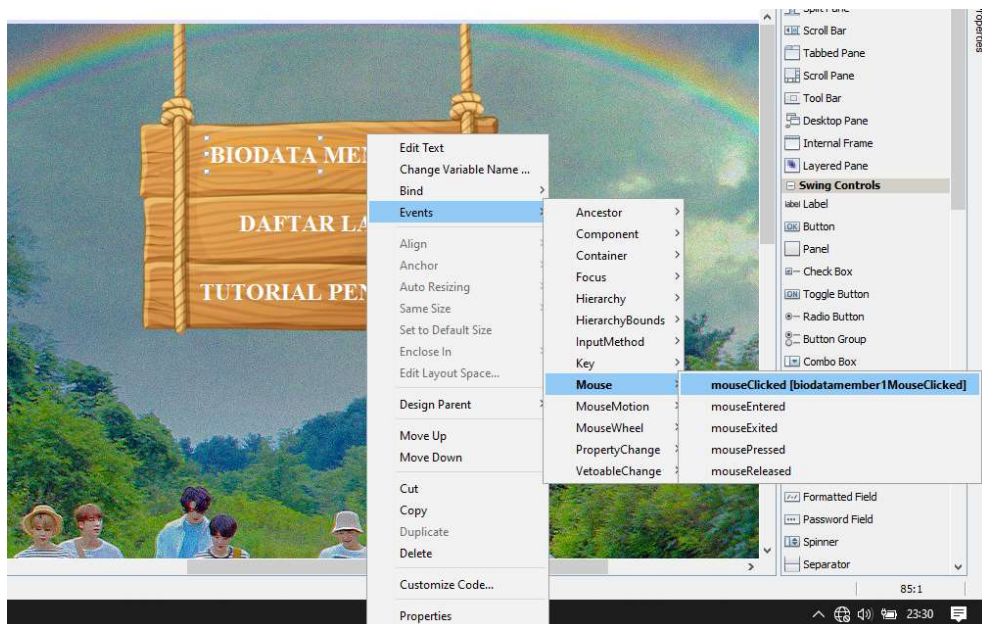
Tampilan pada beberapa gambar diatas merupakan tampilan untuk lirik lagunya. Ditampilkan secara fullscreen. Dan bisa memutar lagu.

f. Tampilan menu Tutorial Pengguna



Gambar 2. 17 Tampilan Menu tutorial pengguna

## 2. Penjelasan Source Code



Gambar 2. 18 Cara membuat events

Pada gambar diatas adalah cara bagaimana kita akan memberikan action untuk sebuah label ketika kita klik label tersebut. Caranya yaitu : klik kanan pada label + pilih Events + pilih Mouse + pilih mouseClicked.

a. Source Code untuk Fullscreen

```
public class Splashscreensatuu extends javax.swing.JFrame {  
    public Splashscreensatuu() {  
        this.setExtendedState(JFrame.MAXIMIZED_BOTH);  
        this.setUndecorated(true);  
        initComponents();  
    }  
}
```

Gambar 2. 19 *Source code fullscreen*

Source code diatas adalah code untuk menampilkan form dengan nama Splashscreensatuu menjadi fullscreen.

b. Source code untuk Memberi waktu di form

```
try{  
    Thread.sleep(2000);  
}catch (Exception e){  
    JOptionPane.showMessageDialog(null, e);  
}  
rumah masa_depan=new rumah();//Membuat Instant dari kelas Beranda  
    masa_depan.setVisible(true);//Menampilkan kelas beranda  
    //    this.dispose();//Menutup kelas Login  
}
```

Gambar 2. 20 *Source Code Thread sleep*

Source code di atas digunakan untuk memberikan waktu pada form untuk tampil. Code di atas memberi waktu selama 2 detik pada form Splashscreensatuu untuk ditampilkan.

c. Source code untuk berpindah ke form yang dituju

```
rumah masa_depan=new rumah();//Membuat Instant dari kelas Beranda  
    masa_depan.setVisible(true);//Menampilkan kelas beranda  
    //    this.dispose();//Menutup kelas Login  
}
```

Gambar 2. 21 *Source code perpindahan*

Source code di atas berguna untuk berpindah ke form yang ingin kita tampilkan selanjutnya. Code diatas menunjukkan bahwa setelah form Splashscreensatuu tampil selama 2 detik, maka perintah yang harus di jalankan setelahnya adalah ke form rumah.

- d. Untuk menampilkan panel yang diinginkan di tab panel

```
private void jLabel8MouseClicked(java.awt.event.MouseEvent evt) {  
    jTabbedPane.setSelectedIndex(0);  
}
```

Gambar 2. 22 *Source code* ke panel lain *tabpanel*

Source code diatas berguna untuk menampilkan panel yang dipilih di tombol atau di label yang sudah di event kan. Namun code ini digunakan hanya untuk di tab panel.

- e. Source code untuk keluar

```
private void ExitMouseClicked(java.awt.event.MouseEvent evt) {  
    System.exit(0);  
}
```

Gambar 2. 23 *Source code* untuk label keluar

Source code diatas beguna untuk keluar dari aplikasi. Code diatas digunakan pada label yang sudah di events kan.

- f. Source code untuk label open

```
private void openBtnMouseClicked(java.awt.event.MouseEvent evt) {  
    JFileChooser openFileChooser = new JFileChooser(currentDirectory);  
    openFileChooser.setFileFilter(new FileTypeFilter(".mp3", "Open MP3 Files Only!"));  
    int result = openFileChooser.showOpenDialog(null);  
    if (result == JFileChooser.APPROVE_OPTION) {  
        songFile = openFileChooser.getSelectedFile();  
        player.addToPlayList(songFile);  
        player.skipForward();  
        currentDirectory = songFile.getAbsolutePath();  
        songNameDisplay.setText("Playing now... | " + songFile.getName());  
    }  
}
```

Gambar 2. 24 *Source Code* untuk label open

Source code diatas adalah untuk membuka direktori dari perangkat komputer kita untuk mengambil atau memutar sebuah file dengan extensi MP3.

- g. Source code untuk label stop

```
private void playBtnMouseClicked(java.awt.event.MouseEvent evt) {  
    player.play();  
}
```

Gambar 2. 25 *Source code* untuk label stop

Source code diatas untuk label stop. Gunanya adalah untuk menghentikan musik yang sedang diputar.

h. Source code untuk play

```
private void stopBtnMouseClicked(java.awt.event.MouseEvent evt) {  
    player.stop();  
}
```

Gambar 2. 26 Source code untuk label *play*

Source code diatas untuk label play. Gunanya adalah untuk memutar lagu namun hanya yang bertipe MP3.

i. Source code untuk pause

```
private void pauseBtnMouseClicked(java.awt.event.MouseEvent evt) {  
    player.pause();  
}
```

Gambar 2. 27 Source code untuk label *pause*

Source code diatas untuk label pause. Gunanya adalah untuk menghentikan musik,namun jika kita klik label play kembali maka musik akan teputar kembali.

j. Source Code untuk label Apptitle

```
private void appTittleMouseClicked(java.awt.event.MouseEvent evt) {  
    if (evt.getClickCount() == 2) {  
        if (windowCollapsed == false) {  
            windowCollapsed = true;  
            this.setSize(new Dimension(this.getSize().width, 50));  
            appTittle.setFont(new Font("Nirmala UI", 0, 12));  
            appTittle.setText("Playing Now... | " + songFile.getName());  
        } else if (windowCollapsed == true) {  
            windowCollapsed = false;  
            this.setSize(new Dimension(this.getSize().width, 250));  
            appTittle.setFont(new Font("Nirmala UI", 0, 18));  
            appTittle.setText(appName);  
        }  
    }  
}
```

Gambar 2. 28 Source code untuk label apptitle

Source code diatas untuk menampilkan Nama musik yang akan kita putar di bagian label Apptitle.

k. Source code untuk menentukan tipe file yang dibuka di pemutar lagu

```
public class FileTypeFilter extends FileFilter {
    // File Extensions String
    private final String extension;
    // File Extension Description
    private final String description;

    // Constructor Method
    public FileTypeFilter(String extension, String description){
        // Set Constructor Values
        this.extension = extension;
        this.description = description;
    }

    @Override
    public boolean accept(File file) {
        // If File Is Returning Directory
        if(file.isDirectory()){
            return true;
        }
        // Return File Name with Extension
        return file.getName().endsWith(extension);
    }

    @Override
    public String getDescription() {
        // Return To Display File Type and Description
        return description + String.format(" (%s)", extension);
    }
}
```

Gambar 2. 29 *Source code* untuk menentukan tipe file musik

Source code diatas untuk menentukan file ekstensi apa yang akan atau yang boleh di buka di pemutar lagu.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Aplikasi Army's Lirik ini berhasil dibuat menggunakan bahasa pemrograman java. Dan di buat dengan aplikasi Netbeans versi 8.2 . Banyak sekali komponen di java swing yang bisa kita gunakan untuk mendesign tampilan untuk aplikasi yang akan kita buat. Namun di aplikasi ini saya hanya menggunakan komponen label,panel, tab panel,Scrollbar,text area.

#### **B. Saran**

Menyadari banyaknya kesalahan pada penulisan laporan praktikum dan pada aplikasi yang telah dibuat. Penulis meminta kritik dan saran yang membangun untuk pengembangan aplikasi yang telah berhasil dibuat.

Terimakasih kepada bapak dosen yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingannya dalam proses pengerjaan aplikasi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

YanuarQhindy. Retrieved 03 16, 2020, from <https://www.slideshare.net/mobile/kindiyanuar/dasar-dasar-netbeans>.

AmbonNona.(2013). Retrieved 04 11, 2020, from <http://noonaambon.blogspot.com/2013/06/teknologi-java-swing-dan-awt.html?m=>

LestaryNeny.(2013). Retrieved 03 16, 2020, from <http://nenylestary.blogspot.com/2013/12/java-gui.html?m=1>