MEMBUAT APLIKASI PERHITUNGAN BANGUN RUANG PROGGRES PEKERJAAN PROJECT UAS PBO SEMESTER II (GENAP)



Dosen Pembimbing:

Slamet Triyanto, S.ST

Disusun oleh:

Roni

202013040

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA POLITEKNIK KAMPAR 2020/2021

PROGGRES PEKERJAAN OBJECT UAS

A. Membuat Splash Screeen

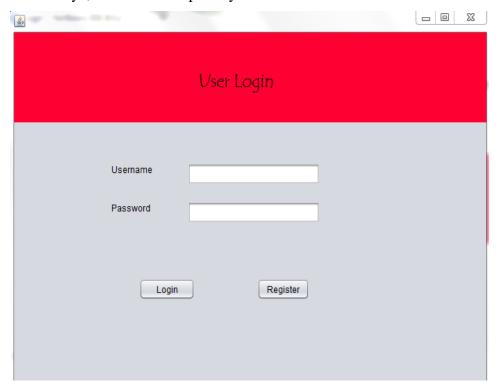


Pada project saya ini, saya menggunakan splass screen untuk tampilan awal agar lebih menarik, dalam membuat aplikasi splass screen ini tidak ada halangan dan berhasil. Berikut ini codingannya:

```
..ave 🖺 splassoren,java 🛪 📆 combobox,java 🛪 🖺 Program,java 🛪 🚳 koneksi,java 🛪 🚮 login,java 🛪 🚳 koneksi,java 🛪 📸 login,java 🛪 📸 Login,java 🛪 📸 Register,java 🛪 🚳
119
 120
                    Thread.sleep(50);
sp.loadingvalue.setText(i +"%");
 122
 123
 124
125
                        sp.loadinglabel.setText("Memulai Project...");
 126
127
 128
129
                        sp.loadinglabel.setText("Memuat Project...");
 130
131
                        sp.loadinglabel.setText("Menghubungkan ke Program...");
 132
 133
134
                    if(i==70){
 135
136
137
138
                        sp.loadinglabel.setText("Berhasil Menghuubungkan ke Program....");
                    if(i==80){
                        sp.loadinglabel.setText("Menjalankan Aplikasi...");
 139
                    if(i==100) {
    Login 1 = new Login();
 141
```

B. Login

Pada JFrame login ini saya menggunakan database yang sudah di pelajari sebelumnya, berikut ini tampilannya:



Beikut ini codingannya:

```
Design History Design
```

Selanjuta jika kita belum terdaftar kita dipersilahkan untuk mendaftar terlebih dahalu.



Berikut codingannya:

Pada login ini tidak ada masalah, dan semuanyya berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

C. Program



Pada program ini saya sudah melakukan eventnya pada masing-masing bagian dan sudah bisa dilakukan perhitungan. Untuk selanjuutnya hanya melakukan proses finishing dan lanjut ke pembuatan laporan.

Berikut codingannya:

```
// TODO add your handling code here:
188
189
190
           private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
191 🖃
             Tfpanjang.setText("");
193
             Tflebar.setText("");
194
             Tfluas.setText("");
195
196
             Tfkeliling.setText("");
                // TODO add your handling code here:
198
199 📮
           private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
200
201
               panjang = Double.parseDouble(Tfpanjang.getText());
             lebar = Double.parseDouble(Tflebar.getText());
luas = panjang*lebar;
203
204
              keliling = 2*(panjang+lebar);
205
206
             Tfluas.setText(String.valueOf(luas));
             Tfkeliling.setText(String.valueOf(keliling));
207
208
209
210 E
           private void tutupActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
           kotak_pesan();
212
213
                  TODO add your handling code here:
215 =
216
           private void TfpanjangActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
217
```