



TUGAS PERTEMUAN KE - 1

NAMA	Tesalonika Dua Nurak
NIM	2218015
KELAS	A
PEMBERI TUGAS	Firman Frezy Pradana (2118112)

(PRAKTIKUM OOP 2022-2023)

1.1 Tugas Rumah 1 :

Judul : Sitem Informasi Wisata

Tema : Sistem Informasi

Flowchart (Sistem Informasi Wisata)

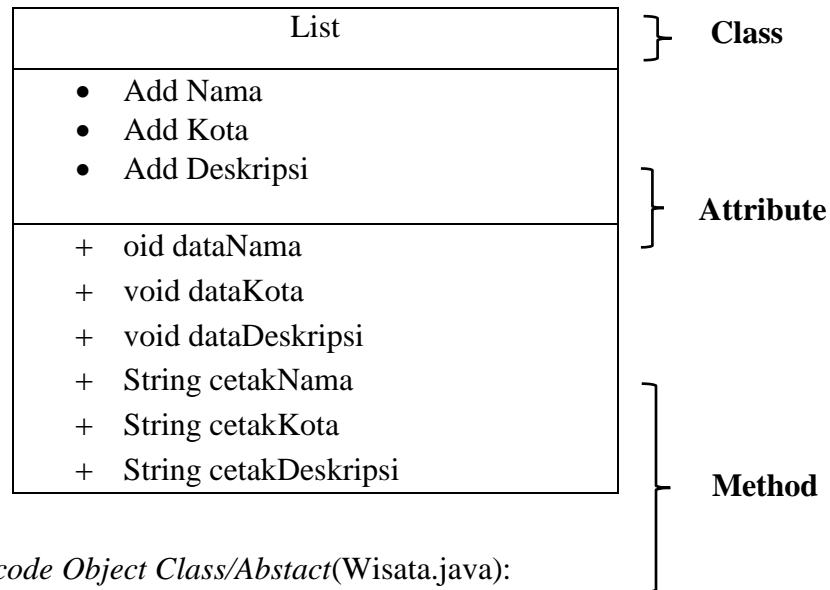


Analisa:

Pertama program akan dimulai dengan menginput nama,Kota,Dan deskripsi wisata. Kemudian program akan menyimpan semua data inputan tadi. Berikutnya program akan menampilkan data input dalam bentuk List wisata yang sesuai.



Class diagram (Class Keuangan.java):



Source code Object Class/Abstract(Wisata.java):

```
package ProjectPrak;  
  
public class List {  
    String Nama, Kota, Deskripsi;  
  
    void dataNama(String Nama) {  
        this.Nama = Nama;  
    }  
    void dataKota(String Kota) {  
        this.Kota = Kota;  
    }  
    void dataDeskripsi(String Deskripsi) {  
        this.Deskripsi = Deskripsi;  
    }  
  
    String cetakNama() { return Nama;  
    }  
    String cetakKota() { return Kota;  
    }  
    String cetakDeskripsi() { return Deskripsi;  
    }  
}
```

Desain form (GUI_Wisata.java):



Gambar 1.2 Desain GUI_Wisata.java

Tabel 1.1 Properti Desain GUI_Wisata.java

No	Nama Komponen	Properti	Value
1	jLabel1	Text	WISATA
2	jLabel2	Text	Nama
3	jLabel3	Text	Kota
4	jLabel4	Text	Deskripsi
5	jTextField1	Name	txtNama
		Text	“ ”
6	jTextField2	Name	txtKota
		Text	“ ”
7	jTextField6	Name	
		Text	
8	jTextField7	Name	txtDes
		Text	“ ”
9	jButton1	Name	Add
		Text	btnDta
10	jTextArea	Name	-
		Text	memoData
11	jScrollPane1	-	-

Source code Button/combobox :

```
private void initComponents() {  
  
    jLabel1 = new javax.swing.JLabel();  
    jLabel2 = new javax.swing.JLabel();  
    txtNama = new javax.swing.JTextField();  
    txtKota = new javax.swing.JTextField();  
    jLabel3 = new javax.swing.JLabel();  
    jLabel4 = new javax.swing.JLabel();  
    txtDes = new javax.swing.JTextField();  
    btnData = new javax.swing.JButton();  
    jScrollPane1 = new javax.swing.JScrollPane();  
    memoData = new javax.swing.JTextArea();  
  
    setDefaultCloseOperation(javax.swing.WindowConstants.EXIT_ON_C  
LOSE);  
  
    jLabel1.setText("WISATA");  
}
```



```
jLabel2.setText("Nama");

txtNama.setName("txtNama"); // NOI18N

jLabel3.setText("Kota");

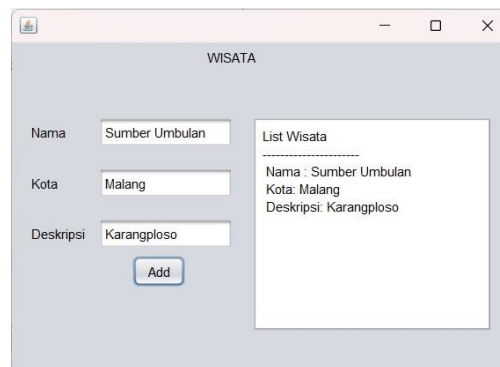
jLabel4.setText("Deskripsi");

btnData.setText("Add");
btnData.addActionListener(new
java.awt.event.ActionListener() {
    public void
actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
        btnDataActionPerformed(evt);
    }
});

memoData.setText("");
//    Wisata wst = new Wisata();
List wst = new List();
wst.dataNama(txtNama.getText());
wst.dataKota(txtKota.getText());
wst.dataDeskripsi(txtDes.getText());

memoData.append("List Wisata\n");
memoData.append("-----\n");
memoData.append(" Nama : " + wst.Nama + "\n");
memoData.append(" Kota: " + wst.Kota + "\n");
```

Hasil Tampilan:



Gambar 1.3 Tampilan Hasil GUI_Wisata.java

Analisa:

Program akan meminta untuk menginputkan nama, lokasi wisata, deskripsi tempat tersebut bertipe string. Kemudian untuk memanggil text area diperlukan variable dari text area berupa memomabe. Karena yang sebelumnya system.out berubah menjadi variable dari text area.



1.2 Kesimpulan

1. OOP (Object Oriented Programming) adalah suatu metode pemrograman yang berbasis kepada objek.
2. Class merupakan rancangan dari sebuah objek yang mendefinisikan atribut (ciri/variabel) dan method (perilaku) umum dari suatu objek yang dibuat .
3. Atribut adalah karakteristik unik atau ciri dari sebuah objek. Karakteristik tersebut dapat berupa data/variabel yang akan dimiliki oleh objek dari kelas tersebut.