

LAPORAN UAS

PEMROGRAMAN BERIONTASI OBJEK

Nama : Elisa Sutantin

NIM : 101210016

Kelas :TF21A

1. Konsep Polymorphism

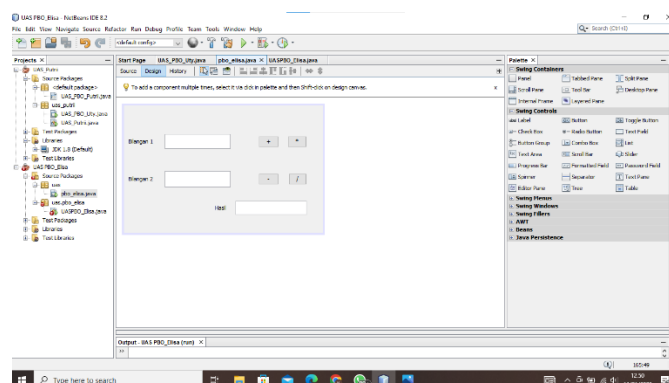
Polymorphism merupakan sebuah teknik pemrograman yang membuat blok kode pemrograman menjadi banyak bentuk dari sebuah turunan parent class dengan aksi yang berbeda.

Polymorphismn digunakan untuk mengimplementasi suatu fungsi dari sebuah base class maupun Interface, baik fungsi yang abstrac maupun sudah terdefinisi, untuk diimplementasikan sesuai dengan relevansi suatu class yang menggunakan Interface maupun Inheritance pada base class tersebut.

Polymorphism dapat menggunakan kelas-kelas yang kita buat dan membuat kelas-kelas baru berdasar superkelas tersebut dengan karakteristik yang lebih khusus dari behaviour umum yang dimiliki superkelas.

2. Pembahasan Hasil Pemrograman

- a) Untuk membuat design yaitu menambahkan jLabel sebanyak 3 buah, jTextField sebanyak 3 buah, dan jButton sebanyak 4 buah



- b) Pada button tambah atau klik kanan – event - action – actionPerformed, lalu ketik codesource dibawah sesuai dengan variabel pada design nya

```
private void btnTambahActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    int bilangan1= (Integer.parseInt(txtbil1.getText().trim()));  
    int bilangan2= (Integer.parseInt(txtbil2.getText().trim()));  
    int hasil = bilangan1+bilangan2;  
    txtHasil.setText(String.valueOf(hasil));  
}
```

- c) Pada button kali atau klik kanan – event - action – actionPerformed, lalu ketik codesource dibawah sesuai dengan variabel pada design nya

```
private void btnKaliActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    int bilangan1= (Integer.parseInt(txtbil1.getText().trim()));  
    int bilangan2= (Integer.parseInt(txtbil2.getText().trim()));  
    int hasil = bilangan1*bilangan2;  
    txtHasil.setText(String.valueOf(hasil));  
}
```

- d) Pada button bagi atau klik kanan – event - action – actionPerformed, lalu ketik codesource dibawah sesuai dengan variabel pada design nya

```
private void btnBagiActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    int bilangan1= (Integer.parseInt(txtbil1.getText().trim()));  
    int bilangan2= (Integer.parseInt(txtbil2.getText().trim()));  
    int hasil = bilangan1/bilangan2;  
    txtHasil.setText(String.valueOf(hasil));  
}
```

- e) Pada button kurang atau klik kanan – event - action – actionPerformed, lalu ketik codesource dibawah sesuai dengan variabel pada design nya

```
private void btnKurangActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    int bilangan1= (Integer.parseInt(txtbil1.getText().trim()));  
    int bilangan2= (Integer.parseInt(txtbil2.getText().trim()));  
    int hasil = bilangan1-bilangan2;  
    txtHasil.setText(String.valueOf(hasil));  
}
```

- f) Setelah di Compile dan Run maka hasilnya akan menampilkan seperti gambar dibawah, jika ditambah menghasilkan 24, jika dikali menghasilkan 80, jika dikurang menghasilkan 16, jika dibagi menghasilkan 5.

A Java Swing window titled with a Java logo icon. It contains two input fields labeled 'Bilangan 1' and 'Bilangan 2'. 'Bilangan 1' contains the value '20' and 'Bilangan 2' contains the value '4'. To the right of these fields are four buttons: '+', '*', '-', and '/'. The '+' button is highlighted with a blue border. Below the buttons is a text label 'Hasil' followed by an output field containing the value '16'.

A Java Swing window titled with a Java logo icon. It contains two input fields labeled 'Bilangan 1' and 'Bilangan 2'. 'Bilangan 1' contains the value '20' and 'Bilangan 2' contains the value '4'. To the right of these fields are four buttons: '+', '*', '-', and '/'. The '*' button is highlighted with a blue border. Below the buttons is a text label 'Hasil' followed by an output field containing the value '80'.

A Java Swing window titled with a Java logo icon. It contains two input fields labeled 'Bilangan 1' and 'Bilangan 2'. 'Bilangan 1' contains the value '20' and 'Bilangan 2' contains the value '4'. To the right of these fields are four buttons: '+', '*', '-', and '/'. The '/' button is highlighted with a blue border. Below the buttons is a text label 'Hasil' followed by an output field containing the value '5'.

A Java Swing window titled with a Java logo icon. It contains two input fields labeled 'Bilangan 1' and 'Bilangan 2'. 'Bilangan 1' contains the value '20' and 'Bilangan 2' contains the value '4'. To the right of these fields are four buttons: '+', '*', '-', and '/'. The '-' button is highlighted with a blue border. Below the buttons is a text label 'Hasil' followed by an output field containing the value '24'.