

Nama : Alya Aiman Salsabila Arif

NPM : 1817101379

Kelas : Tingkat III Rekayasa Perangkat Lunak Kripto

Tugas 1

1. Jelaskan kelebihan dan kekurangan pemrograman desktop!

Kelebihan pemrograman desktop:

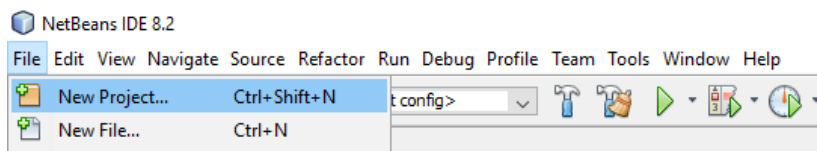
- Memiliki performa yang baik karena berjalan diatas spesifikasi perangkat keras yang sudah ditentukan sebelumnya.
- Tidak memerlukan waktu untuk arus data dari *server* atau sebaliknya.

Kekurangan pemrograman desktop:

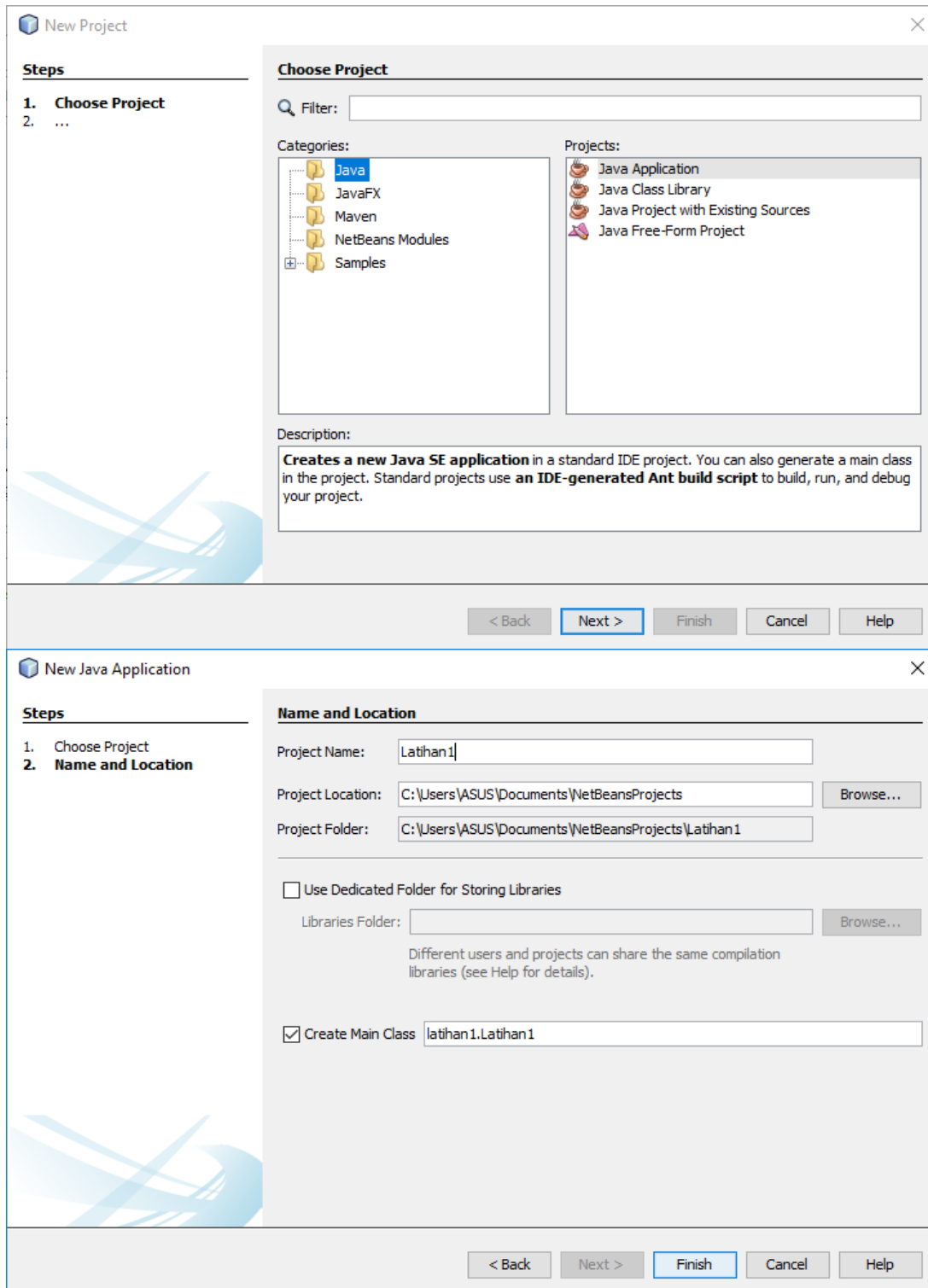
- Program sulit untuk diakses dari jarak jauh apabila ada keperluan untuk pengawasan atau pengambilan *database* dan laporan dari program itu sendiri. hal ini bisa diatasi dengan menggunakan *Software Remote Desktop*, namun kedua komputer harus terkoneksi internet.
- Sulit untuk menyebarkan perangkat lunak karena setiap pengguna harus melakukan instalasi terlebih dahulu dan penyesuaian dan menyetel *database* apabila tidak terkoneksi secara otomatis.
- Untuk pengembang akan sulit melakukan perbaruan dan perawatan perangkat lunak dan sistem itu sendiri.

2. Deskripsikan hasil praktikum yang dilakukan ke dalam laporan!

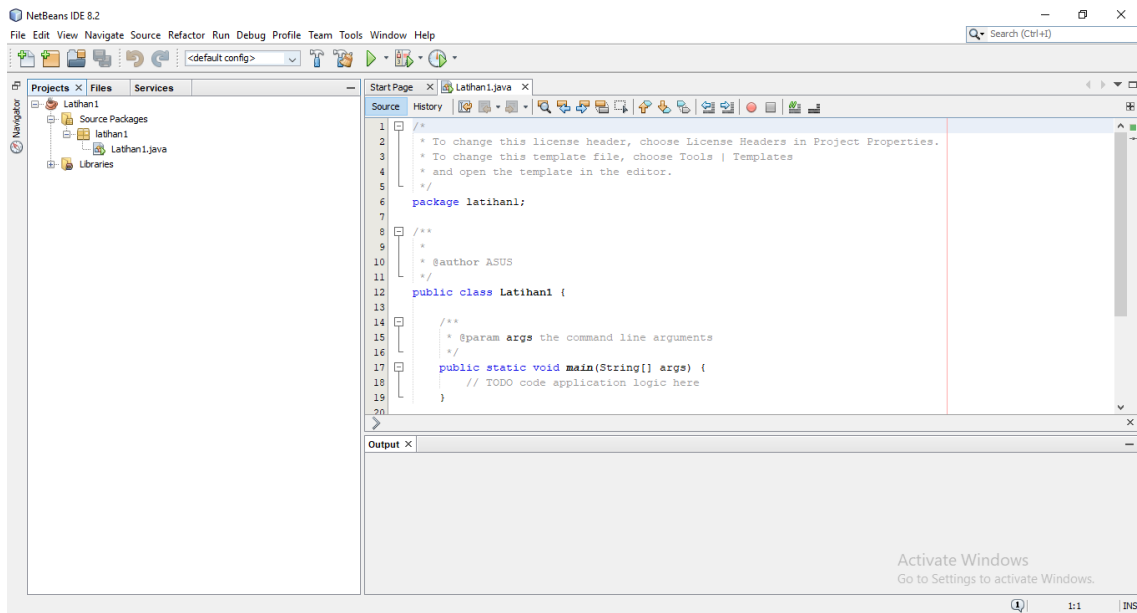
Klik tab File kemudian klik *New Project*



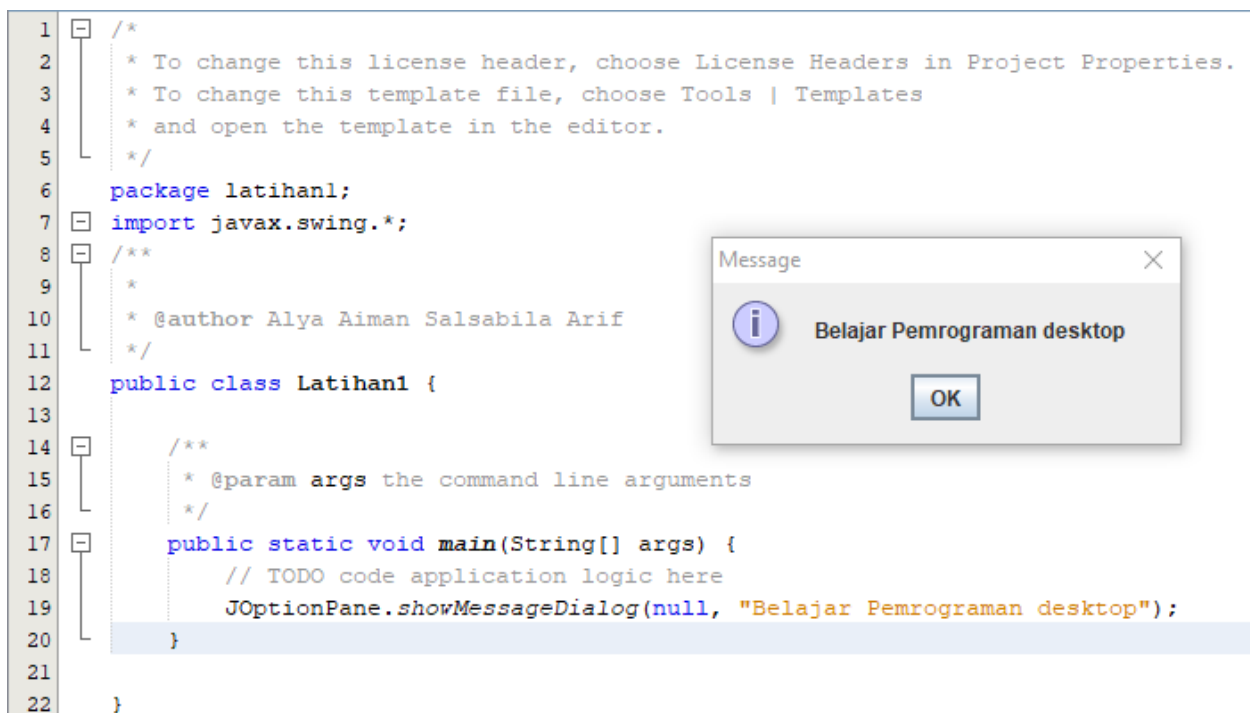
Buat proyek baru



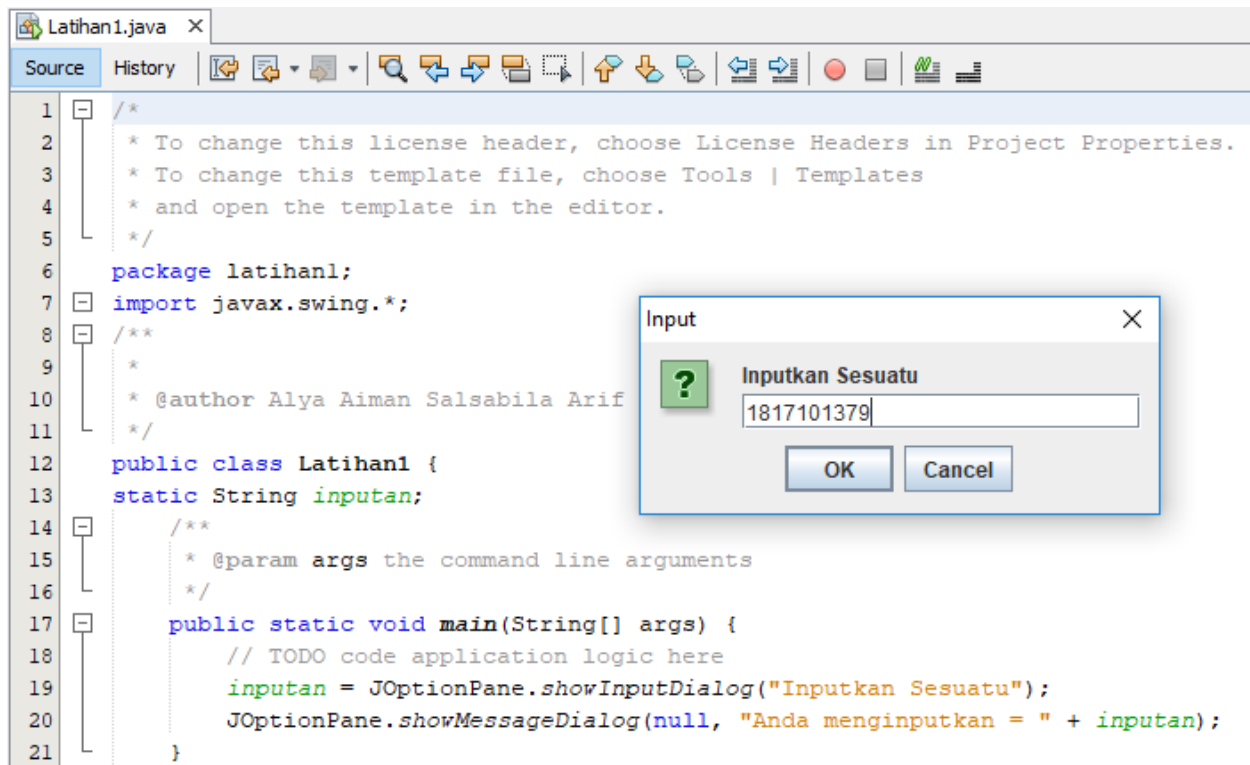
Berikut tampilan awal dari proyek baru



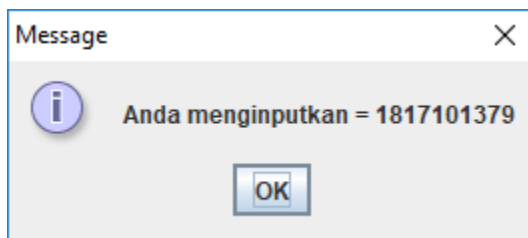
Masukkan *source code* sebagai berikut dan jalankan



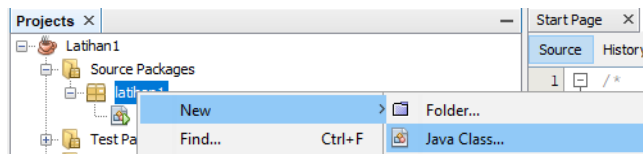
Masukkan *source code* sebagai berikut dan jalankan serta masukkan sesuatu



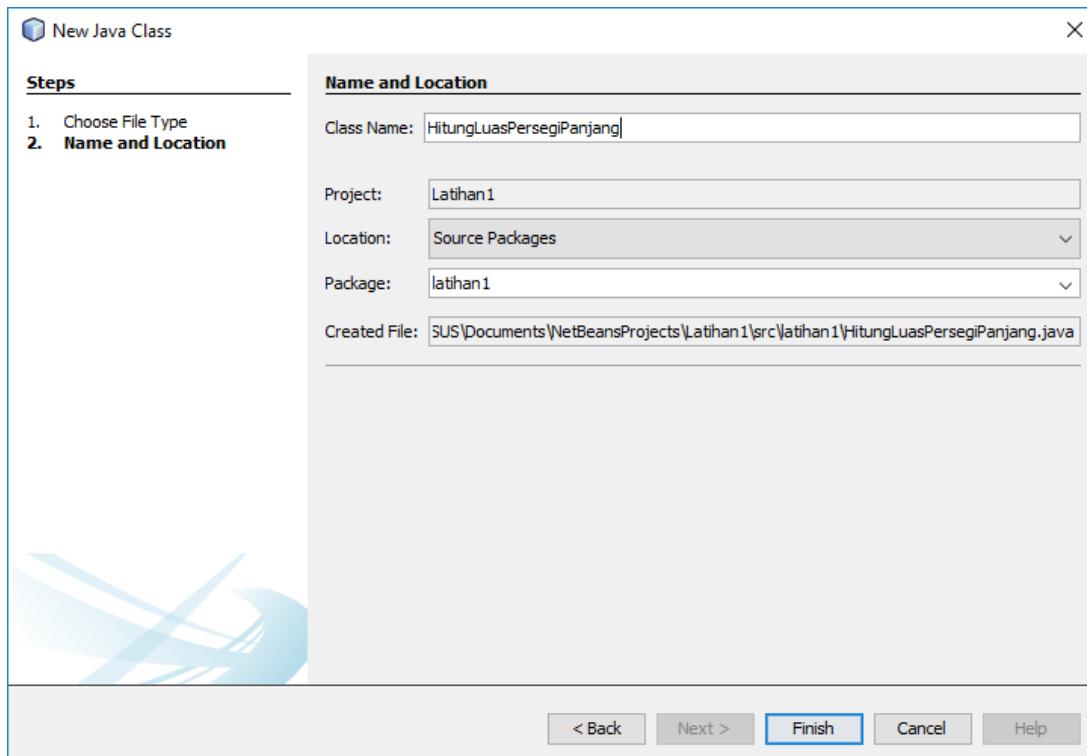
Program akan menampilkan seperti berikut



Tambahkan dua kelas untuk membuat program menghitung persegi panjang.



Tentukan nama kelas HitungLuasPersegiPanjang



The image shows a 'New Java Class' dialog box in an IDE. On the left, under 'Steps', step 2 'Name and Location' is selected. The main area is titled 'Name and Location' and contains the following fields: 'Class Name' with the text 'HitungLuasPersegiPanjang', 'Project' with 'Latihan 1', 'Location' with a dropdown menu showing 'Source Packages', 'Package' with a dropdown menu showing 'latihan1', and 'Created File' with the path 'SUS\Documents\NetBeansProjects\Latihan1\src\latihan1\HitungLuasPersegiPanjang.java'. At the bottom, there are buttons for '< Back', 'Next >', 'Finish' (highlighted with a blue border), 'Cancel', and 'Help'.

New Java Class

Steps

1. Choose File Type
2. **Name and Location**

Name and Location

Class Name: HitungLuasPersegiPanjang

Project: Latihan 1

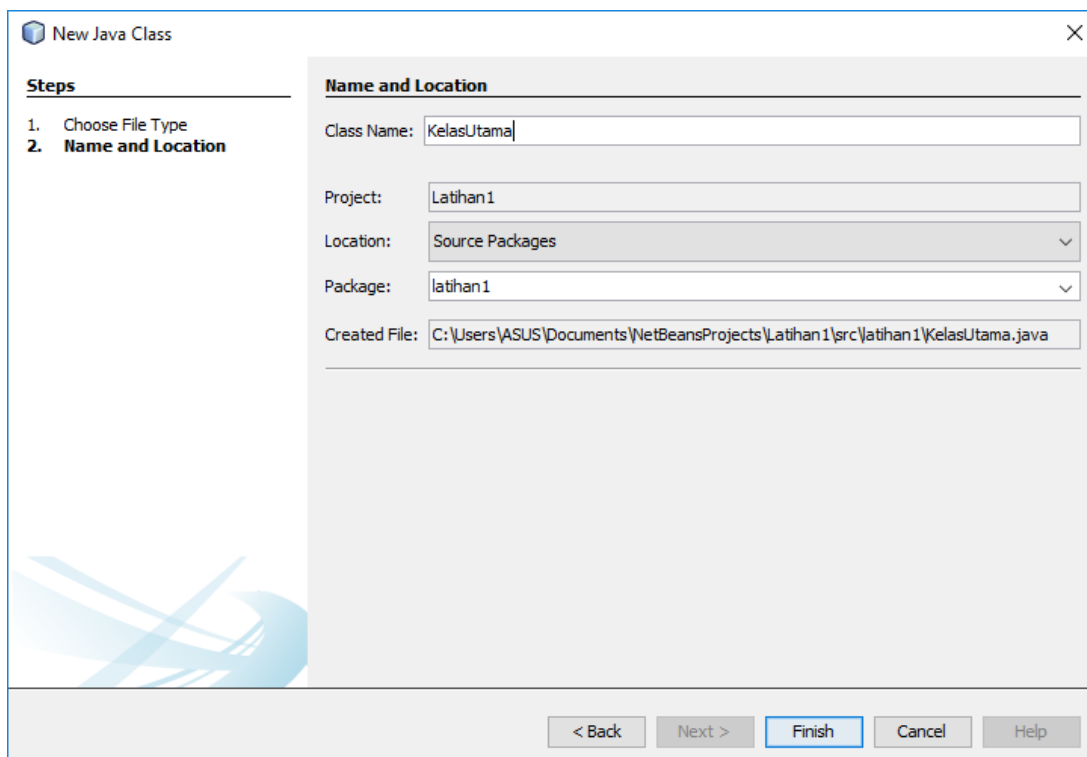
Location: Source Packages

Package: latihan1

Created File: SUS\Documents\NetBeansProjects\Latihan1\src\latihan1\HitungLuasPersegiPanjang.java

< Back Next > Finish Cancel Help

Tentukan nama kelas KelasUtama



The image shows a 'New Java Class' dialog box in an IDE. On the left, under 'Steps', step 2 'Name and Location' is selected. The main area is titled 'Name and Location' and contains the following fields: 'Class Name' with the text 'KelasUtama', 'Project' with 'Latihan 1', 'Location' with a dropdown menu showing 'Source Packages', 'Package' with a dropdown menu showing 'latihan1', and 'Created File' with the path 'C:\Users\ASUS\Documents\NetBeansProjects\Latihan1\src\latihan1\KelasUtama.java'. At the bottom, there are buttons for '< Back', 'Next >', 'Finish' (highlighted with a blue border), 'Cancel', and 'Help'.

New Java Class

Steps

1. Choose File Type
2. **Name and Location**

Name and Location

Class Name: KelasUtama

Project: Latihan 1

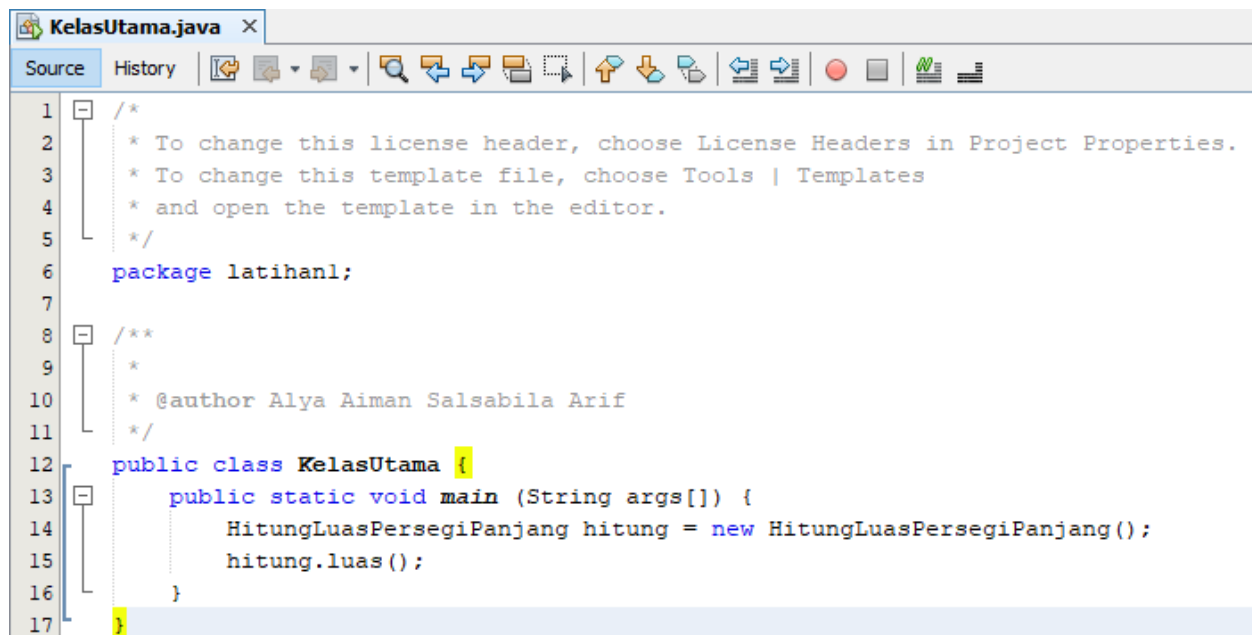
Location: Source Packages

Package: latihan1

Created File: C:\Users\ASUS\Documents\NetBeansProjects\Latihan1\src\latihan1\KelasUtama.java

< Back Next > Finish Cancel Help

Masukkan *source code* sebagai berikut pada kelas KelasUtama

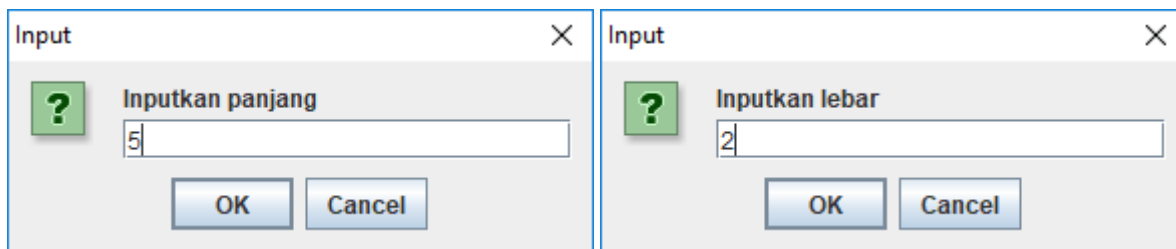


```
1  /*
2   * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3   * To change this template file, choose Tools | Templates
4   * and open the template in the editor.
5   */
6  package latihan1;
7
8  /**
9   *
10   * @author Alya Aiman Salsabila Arif
11   */
12  public class KelasUtama {
13      public static void main (String args[]) {
14          HitungLuasPersegiPanjang hitung = new HitungLuasPersegiPanjang();
15          hitung.luas();
16      }
17  }
```

Masukkan *source code* sebagai berikut pada kelas HitungLuasPersegiPanjang

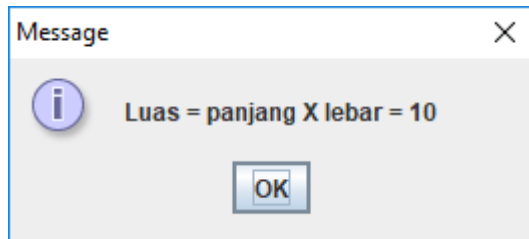
```
HitungLuasPersegiPanjang.java
Source History
1  /*
2   * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3   * To change this template file, choose Tools | Templates
4   * and open the template in the editor.
5   */
6   package latihan1;
7
8   import javax.swing.JOptionPane;
9
10  /**
11   *
12   * @author Alya Aiman Salsabila Arif
13   */
14  public class HitungLuasPersegiPanjang {
15      HitungLuasPersegiPanjang() {
16      }
17      void luas() {
18          int panjang;
19          int lebar;
20          int luas;
21          panjang = Integer.parseInt(JOptionPane.showInputDialog("Inputkan panjang"));
22          lebar = Integer.parseInt(JOptionPane.showInputDialog("Inputkan lebar"));
23
24          luas = panjang * lebar;
25          JOptionPane.showMessageDialog(null, "Luas = panjang X lebar = " + luas);
26      }
27  }
```

Jalankan file pada kelas KelasUtama kemudian masukkan panjang dan lebar

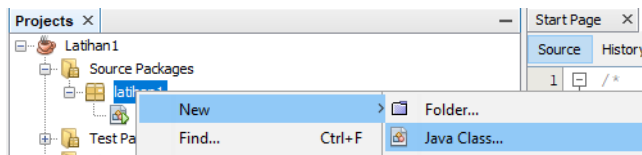


The image shows two sequential input dialog boxes. The first dialog box, titled 'Input', has a green question mark icon and the text 'Inputkan panjang'. It contains a text field with the number '5' and 'OK' and 'Cancel' buttons. The second dialog box, also titled 'Input', has a green question mark icon and the text 'Inputkan lebar'. It contains a text field with the number '2' and 'OK' and 'Cancel' buttons.

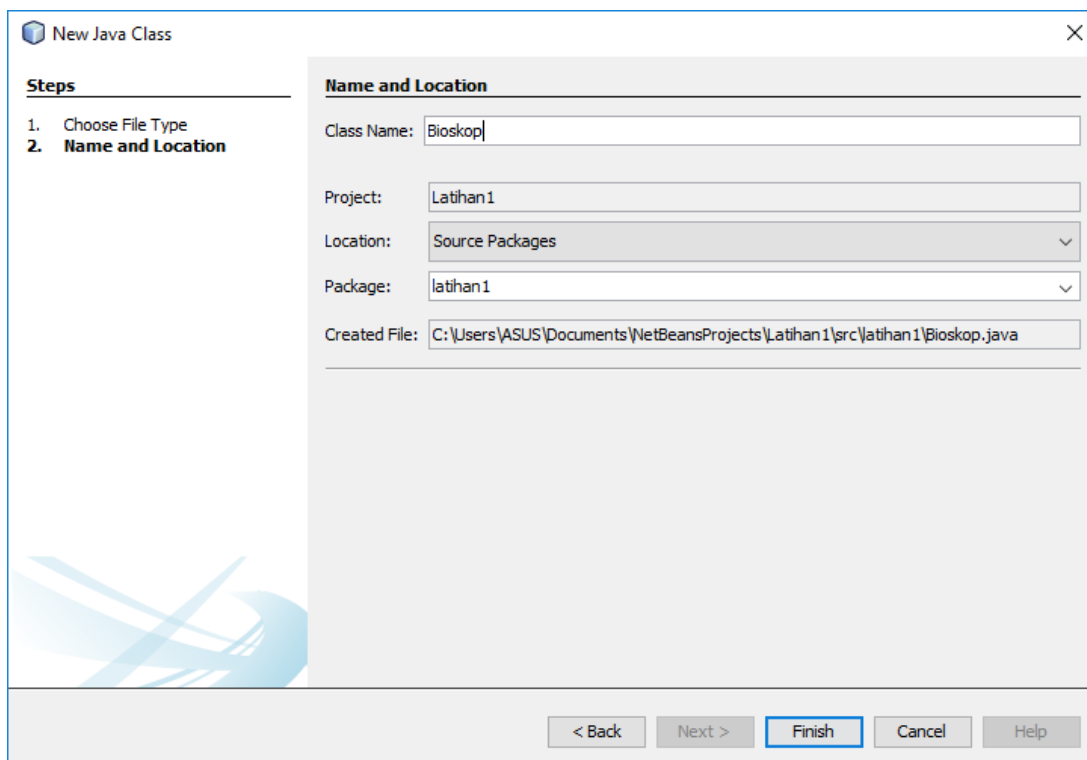
Program akan menampilkan seperti berikut



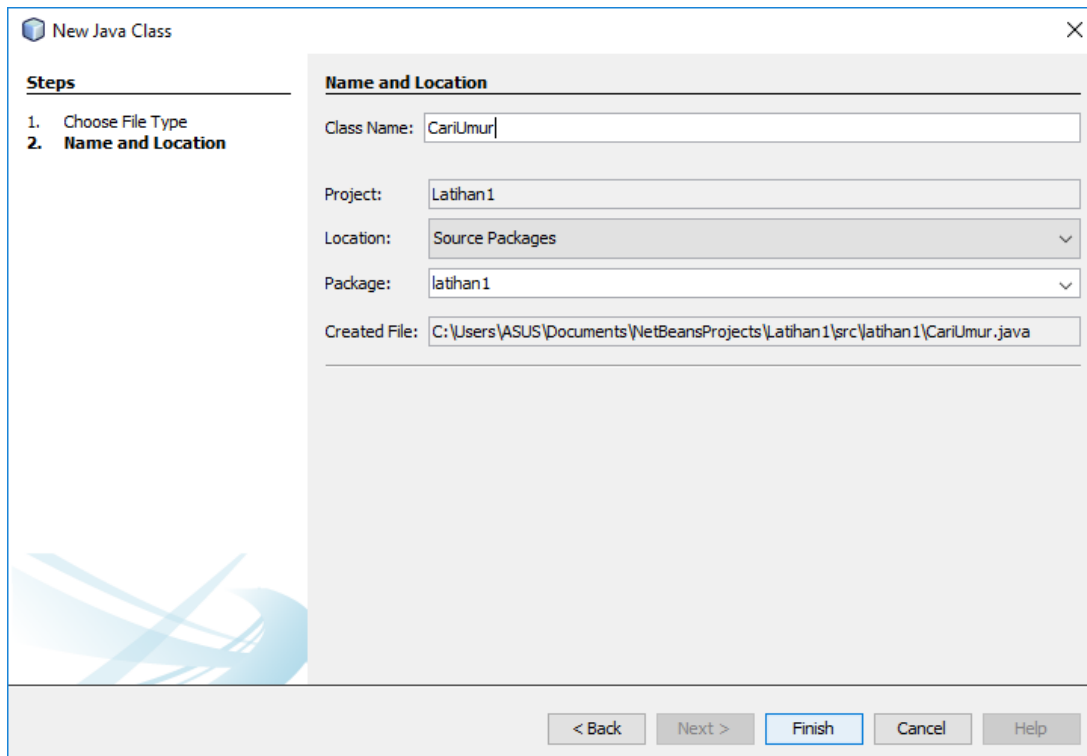
Tambahkan dua kelas untuk menentukan apakah seseorang sudah bisa atau belum menonton bioskop dan mendapatkan KTP



Tentukan nama kelas Bioskop



Tentukan nama kelas CariUmur



The image shows the 'New Java Class' dialog box in an IDE. It has a 'Steps' panel on the left with two steps: '1. Choose File Type' and '2. Name and Location'. The 'Name and Location' panel on the right contains the following fields: 'Class Name' with the text 'CariUmur', 'Project' with 'Latihan1', 'Location' with a dropdown menu showing 'Source Packages', 'Package' with a dropdown menu showing 'latihan1', and 'Created File' with the path 'C:\Users\ASUS\Documents\NetBeansProjects\Latihan1\src\latihan1\CariUmur.java'. At the bottom, there are five buttons: '< Back', 'Next >', 'Finish', 'Cancel', and 'Help'.

New Java Class

Steps

1. Choose File Type
2. **Name and Location**

Name and Location

Class Name:

Project:

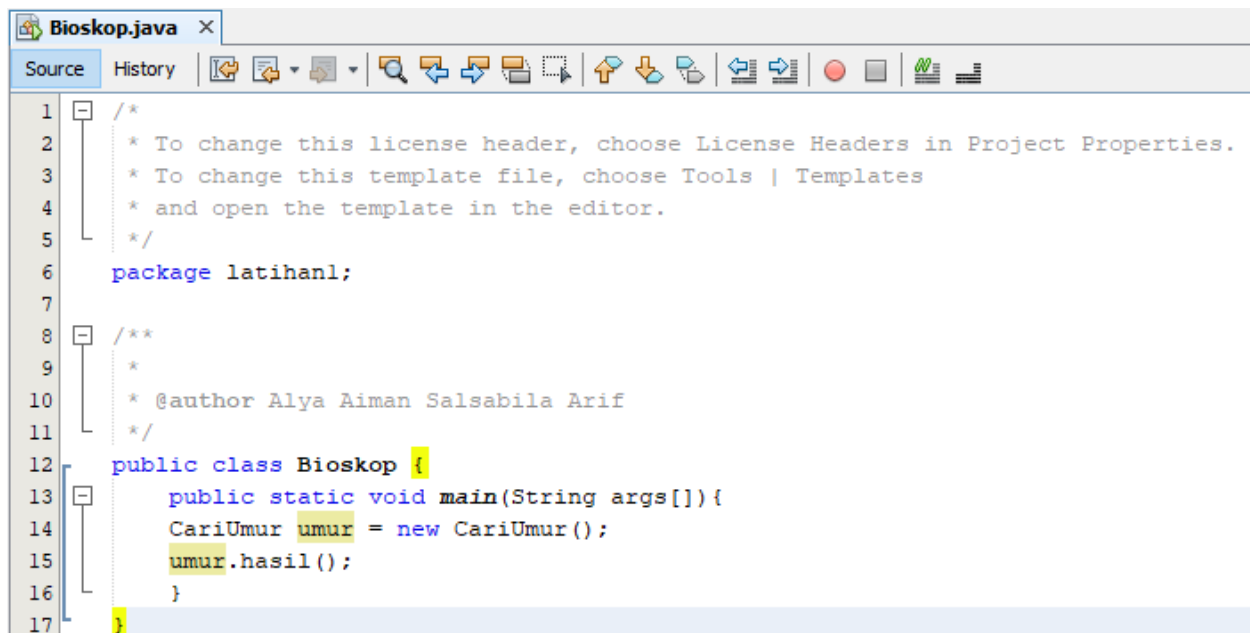
Location:

Package:

Created File:

< Back Next > **Finish** Cancel Help

Masukkan *source code* sebagai berikut pada kelas Bioskop



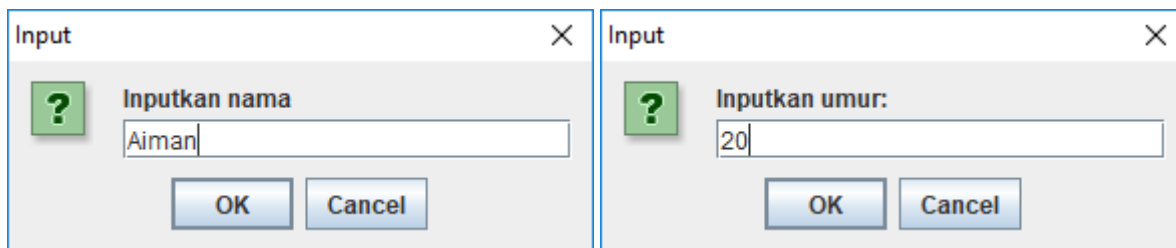
The image shows a code editor window titled 'Bioskop.java'. The code is as follows:

```
1  /*
2   * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3   * To change this template file, choose Tools | Templates
4   * and open the template in the editor.
5   */
6  package latihan1;
7
8  /**
9   *
10   * @author Alya Aiman Salsabila Arif
11   */
12  public class Bioskop {
13      public static void main(String args[]){
14          CariUmur umur = new CariUmur();
15          umur.hasil();
16      }
17  }
```

Masukkan *source code* sebagai berikut pada kelas CariUmur

```
CariUmur.java x
Source History
1  ...5 lines
6  package latihan1;
7
8  import javax.swing.JOptionPane;
9
10 /**
11  *
12  * @author Alya Aiman Salsabila Arif
13  */
14 public class CariUmur {
15     CariUmur() {
16     }
17
18     void hasil() {
19         int umur;
20         String nama, kesimpulan;
21         nama = JOptionPane.showInputDialog("Inputkan nama");
22         umur = Integer.parseInt(JOptionPane.showInputDialog("Inputkan umur:"));
23         if (umur <= 0) {
24             kesimpulan = "inputan salah";
25             JOptionPane.showMessageDialog(null, kesimpulan);
26         } else if (umur < 17) {
27             kesimpulan = "anda belum bisa menonton bioskop dan mendapatkan KTP";
28             JOptionPane.showMessageDialog(null, "nama : " + nama + "\nkesimpulan: " + kesimpulan);
29         } else if (umur >= 17) {
30             kesimpulan = "anda sudah bisa menonton bioskop dan mendapatkan ktp";
31             JOptionPane.showMessageDialog(null, "nama : " + nama + "\nkesimpulan: " + kesimpulan);
32         }
33     }
34 }
```

Jalankan file pada kelas Bioskop kemudian masukkan nama dan umur



Program akan menampilkan seperti berikut

