

# **Laporan Hasil Praktikum**

## **Pemrograman Desktop**



### **Tugas 3**

ALYA AIMAN SALSABILA ARIF

1817101379

Tingkat III Rekayasa Perangkat Lunak Kripto

Politeknik Siber dan Sandi Negara

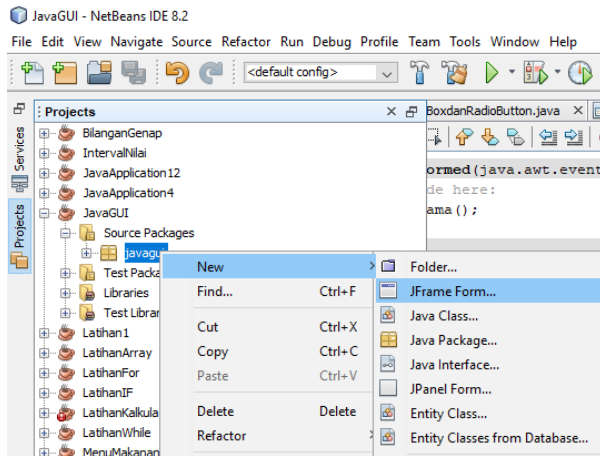
2020/2021

## Daftar Isi

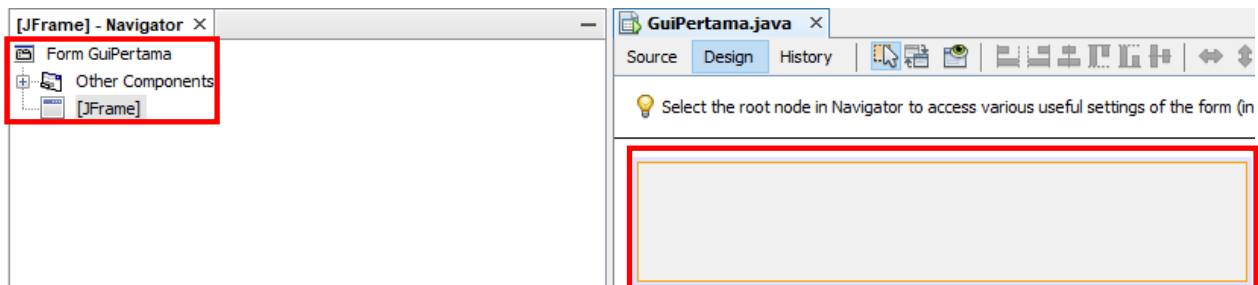
1. Praktikum 1 .....	2
2. Latihan 1... ..	5
3. Praktikum 2 .....	8
4. Latihan 2.....	12
5. Praktikum 3 .....	16
6. Praktikum 4 .....	19

## 1. Praktikum 1

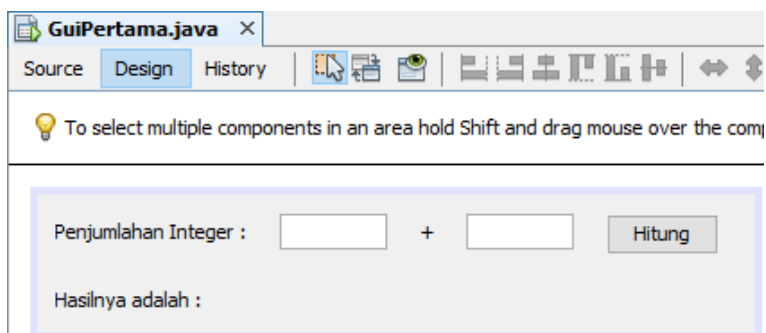
Buatlah kelas baru dengan menggunakan JFrame Form agar terdapat mode *design*



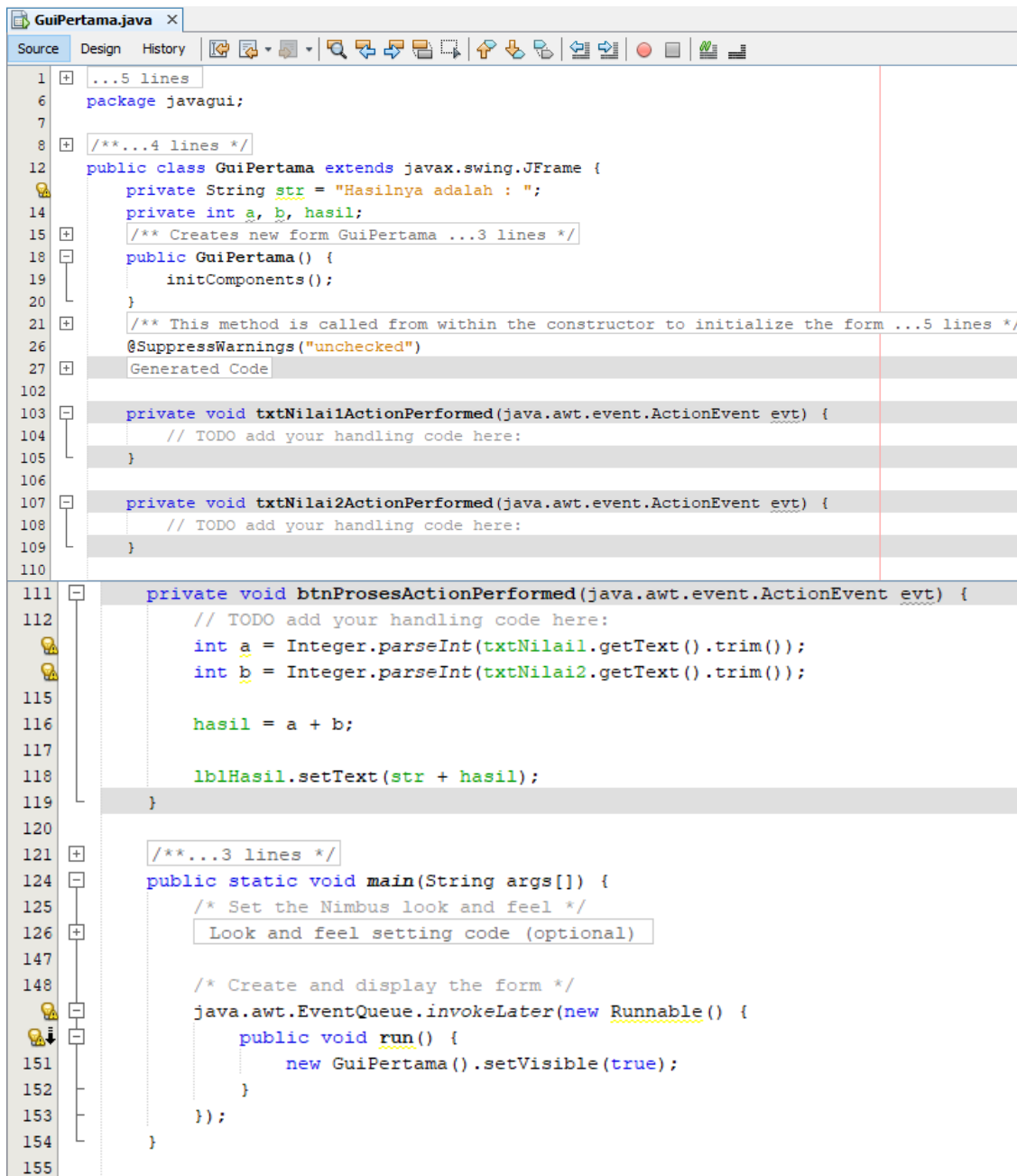
Gambar berikut merupakan tempat meletakkan *palette* dan tempat untuk melihat susunan hirarki GUI yang bisa dilihat pada jendela *Navigator*



Buatlah desain kelas GuiPertama. Klik tombol *Source* untuk membuka jendela yang menampilkan kode sumber atau dapat juga dengan klik dua kali di JButton



Masukkan *source code* sebagai berikut pada kelas *GuiPertama*



```
1  ...5 lines
6  package javagui;
7
8  /**...4 lines */
12 public class GuiPertama extends javax.swing.JFrame {
13     private String str = "Hasilnya adalah : ";
14     private int a, b, hasil;
15     /** Creates new form GuiPertama ...3 lines */
16     public GuiPertama() {
17         initComponents();
18     }
19     /** This method is called from within the constructor to initialize the form ...5 lines */
20     @SuppressWarnings("unchecked")
21     Generated Code
102
103     private void txtNilai1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
104         // TODO add your handling code here:
105     }
106
107     private void txtNilai2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
108         // TODO add your handling code here:
109     }
110
111     private void btnProsesActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
112         // TODO add your handling code here:
113         int a = Integer.parseInt(txtNilai1.getText().trim());
114         int b = Integer.parseInt(txtNilai2.getText().trim());
115
116         hasil = a + b;
117
118         lblHasil.setText(str + hasil);
119     }
120
121     /**...3 lines */
122     public static void main(String args[]) {
123         /* Set the Nimbus look and feel */
124         Look and feel setting code (optional)
125
126         /* Create and display the form */
127         java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
128             public void run() {
129                 new GuiPertama().setVisible(true);
130             }
131         });
132     }
133 }
```

```

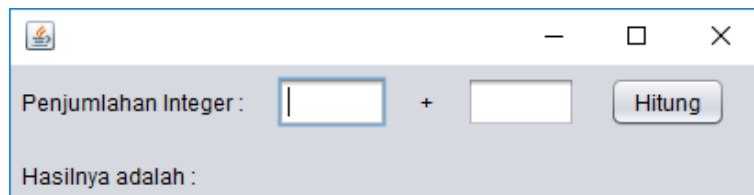
111 private void btnProsesActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
112     // TODO add your handling code here:
113     int a = Integer.parseInt(txtNilai1.getText().trim());
114     int b = Integer.parseInt(txtNilai2.getText().trim());
115
116     hasil = a + b;
117
118     lblHasil.setText(str + hasil);
119 }
120
121 /**...3 lines */
122
123 public static void main(String args[]) {
124     /* Set the Nimbus look and feel */
125     Look and feel setting code (optional)
126
127
128     /* Create and display the form */
129     java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
130         public void run() {
131             new GuiPertama().setVisible(true);
132         }
133     });
134 }
135
136 // Variables declaration - do not modify
137 private javax.swing.JButton btnProses;
138 private javax.swing.JLabel jLabel1;
139 private javax.swing.JLabel jLabel2;
140 private javax.swing.JLabel lblHasil;
141 private javax.swing.JTextField txtNilai1;
142 private javax.swing.JTextField txtNilai2;
143 // End of variables declaration
144 }

```

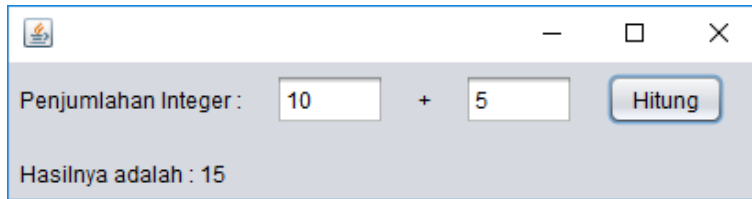
## Penjelasan

Masukkan bilangan pada *text field* txtNilai1 dan txtNilai2. Klik tombol proses kemudian dua bilangan yang telah dimasukkan akan menjadi nilai variabel a dan nilai variabel b. Nilai variabel hasil didapatkan dari nilai variabel a dijumlah nilai variabel b. Label lblHasil akan menampilkan nilai variabel hasil.

Jalankan file pada kelas GuiPertama.



Masukkan dua bilangan. Program akan menampilkan seperti berikut

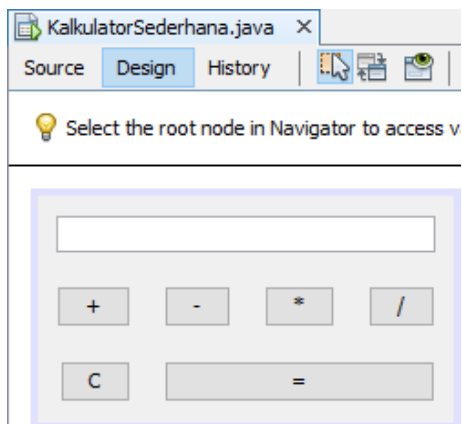


Penjumlahan Integer : 10 + 5 Hitung

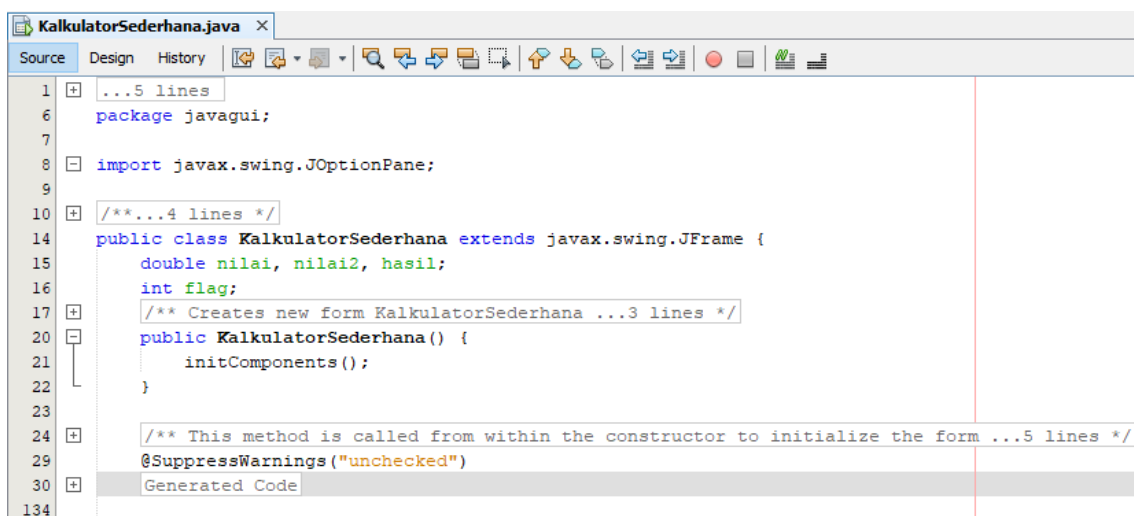
Hasilnya adalah : 15

## 2. Latihan 1

Buatlah kelas KalkulatorSederhana. Buatlah desain kelas KalkulatorSederhana



Masukkan *source code* sebagai berikut pada kelas KalkulatorSederhana



```
1  ...5 lines
6  package javagui;
7
8  import javax.swing.JOptionPane;
9
10 /**...4 lines */
14 public class KalkulatorSederhana extends javax.swing.JFrame {
15     double nilai, nilai2, hasil;
16     int flag;
17     /** Creates new form KalkulatorSederhana ...3 lines */
20     public KalkulatorSederhana() {
21         initComponents();
22     }
23
24     /** This method is called from within the constructor to initialize the form ...5 lines */
29     @SuppressWarnings("unchecked")
30     Generated Code
134
```

```

166
167 private void btnKurangActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
168     // TODO add your handling code here:
169     nilai = Double.parseDouble(txtNilai.getText());
170     txtNilai.setText("");
171     txtNilai.requestFocus();
172     flag = 2;
173 }
174
175 private void btnKaliActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
176     // TODO add your handling code here:
177     nilai = Double.parseDouble(txtNilai.getText());
178     txtNilai.setText("");
179     txtNilai.requestFocus();
180     flag = 3;
181 }
182
183 private void btnBagiActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
184     // TODO add your handling code here:
185     nilai = Double.parseDouble(txtNilai.getText());
186     txtNilai.setText("");
187     txtNilai.requestFocus();
188     flag = 4;
189 }
190
191 private void btnHapusActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
192     // TODO add your handling code here:
193     txtNilai.setText("");
194     txtNilai.requestFocus();
195     nilai = 0;
196     nilai2 = 0;
197 }
198
199 /**
200  * @param args the command line arguments
201  */
202 public static void main(String args[]) {
203     /* Set the Nimbus look and feel */
204     Look and feel setting code (optional)
205
206     /* Create and display the form */
207     java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
208         public void run() {
209             new KalkulatorSederhana().setVisible(true);
210         }
211     });
212 }
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233

```

```

234 // Variables declaration - do not modify
235 private javax.swing.JButton btnBagi;
236 private javax.swing.JButton btnHapus;
237 private javax.swing.JButton btnHasil;
238 private javax.swing.JButton btnJumlah;
239 private javax.swing.JButton btnKali;
240 private javax.swing.JButton btnKurang;
241 private javax.swing.JTextField txtAngka;
242 private javax.swing.JTextField txtAngka1;
243 private javax.swing.JTextField txtAngka2;
244 private javax.swing.JTextField txtAngka3;
245 private javax.swing.JTextField txtNilai;
246 // End of variables declaration
247 }

```

## Penjelasan

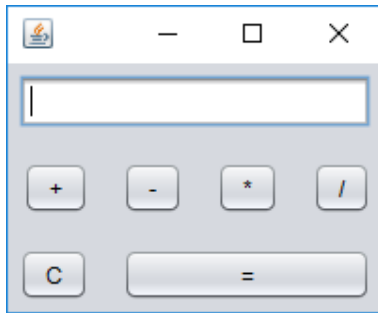
Masukkan bilangan pada *text field* txtNilai yang akan menjadi nilai variabel nilai. Kemudian tekan tombol operasinya. Jika menggunakan operasi penjumlahan, maka flag adalah 1. Jika menggunakan operasi pengurangan, maka flag adalah 2. Jika menggunakan operasi perkalian, maka flag adalah 3. Jika menggunakan operasi pembagian, maka flag adalah 4. Terdapat percabangan if dalam kondisi jika menekan tombol sama dengan dan bilangan yang dimasukkan tidak ada, maka program akan menampilkan “belum diinputkan nilai”. Jika tidak, maka sebagai berikut:

1. Masukkan kembali bilangan pada *text field* yang akan menjadi nilai variabel nilai2.
2. Terdapat percabangan if dalam kondisi jika nilai variabel flag adalah 1, maka nilai variabel hasil didapatkan dari nilai variabel nilai dijumlah nilai variabel nilai2
3. Jika tidak, maka percabangan dilanjutkan dengan else if dalam kondisi jika nilai variabel flag adalah 2, maka nilai variabel hasil didapatkan dari nilai variabel nilai dikurangi nilai variabel nilai 2
4. Jika tidak, maka percabangan dilanjutkan dengan else if dalam kondisi jika nilai variabel flag adalah 3, maka nilai variabel hasil didapatkan dari nilai variabel nilai dikali nilai variabel nilai 2
5. Jika tidak, maka percabangan dilanjutkan dengan else if dalam kondisi jika nilai variabel flag adalah 4, maka nilai variabel hasil didapatkan dari nilai variabel nilai dibagi nilai variabel nilai 2

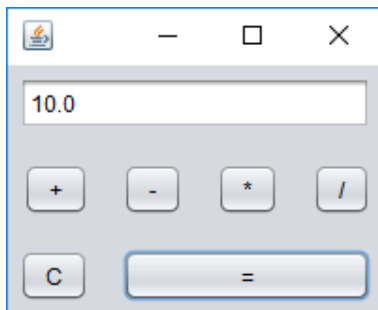
Kemudian Label txtNilai akan menampilkan nilai variabel hasil.



Jalankan file pada kelas KalkulatorSederhana

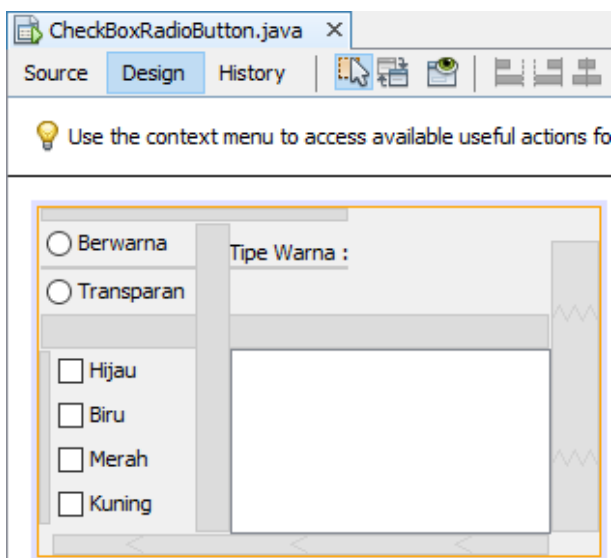


Masukkan angka yang dihitung dan tekan tombol operasinya kemudian tekan tombol sama dengan. Program akan menampilkan seperti berikut. Berikut merupakan hasil dari penjumlahan 8 dan 2.



### 3. Praktikum 2

Buatlah kelas CheckBoxRadioButton. Buatlah desain kelas CheckBoxRadioButton



Masukkan *source code* sebagai berikut pada kelas `CheckBoxRadioButton`

```
CheckBoxRadioButton.java x
Source Design History
1 package javagui;
2
3 ...5 lines
4
5
6
7
8
9 /**...4 lines */
10
11
12
13 public class CheckBoxRadioButton extends javax.swing.JFrame {
14
15 /** Creates new form NewJFrame ...3 lines */
16
17 public CheckBoxRadioButton() {
18     initComponents();
19 }
20
21
22 /** This method is called from within the constructor to initialize the form ...5 lines */
23 @SuppressWarnings("unchecked")
24 // <editor-fold defaultstate="collapsed" desc="Generated Code">
25 private void initComponents() { ...111 lines } // </editor-fold>
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41 private void rBerwarnaActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
42     // TODO add your handling code here:
43     if(rBerwarna.isSelected()) {
44         lblTipeWarna.setText("Tipe warna : " +
45             rBerwarna.getText());
46     }
47 }
48
49 private void rTransparanActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
50     // TODO add your handling code here:
51     if(rTransparan.isSelected()) {
52         lblTipeWarna.setText("Tipe warna : " +
53             rTransparan.getText());
54     }
55 }
56
57 private void chkHijauActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
58     // TODO add your handling code here:
59     tampilkanWarna();
60 }
61
62 private void chkBiruActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
63     // TODO add your handling code here:
64     tampilkanWarna();
65 }
66
67 private void chkMerahActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
68     // TODO add your handling code here:
69     tampilkanWarna();
70 }
71
72 private void chkKuningActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
73     // TODO add your handling code here:
74     tampilkanWarna();
75 }
76
```

```

177 private void tampilkanWarna() {
178     StringBuffer warna = new StringBuffer();
179     if(chkBiru.isSelected()) {
180         warna.append(chkBiru.getText() + " ");
181     }
182     if(chkHijau.isSelected()) {
183         warna.append(chkHijau.getText() + " ");
184     }
185     if(chkKuning.isSelected()) {
186         warna.append(chkKuning.getText() + " ");
187     }
188     if(chkMerah.isSelected()) {
189         warna.append(chkMerah.getText() + " ");
190     }
191     txtWarna.setText(warna.toString());
192 }
193 /**
194  * @param args the command line arguments
195  */
196 public static void main(String args[]) {
197     /* Set the Nimbus look and feel */
198     Look and feel setting code (optional)
219     //</editor-fold>
220
221     /* Create and display the form */
222     java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
223         public void run() {
224             new CheckBoxRadioButton().setVisible(true);
225         }
226     });
227 }
228
229 // Variables declaration - do not modify
230 private javax.swing.ButtonGroup buttonGroup1;
231 private javax.swing.JCheckBox chkBiru;
232 private javax.swing.JCheckBox chkHijau;
233 private javax.swing.JCheckBox chkKuning;
234 private javax.swing.JCheckBox chkMerah;
235 private javax.swing.JScrollPane jScrollPane1;
236 private javax.swing.JLabel lblTipeWarna;
237 private javax.swing.JRadioButton rBerwarna;
238 private javax.swing.JRadioButton rTransparan;
239 private javax.swing.JTextArea txtWarna;
240 // End of variables declaration
241 }

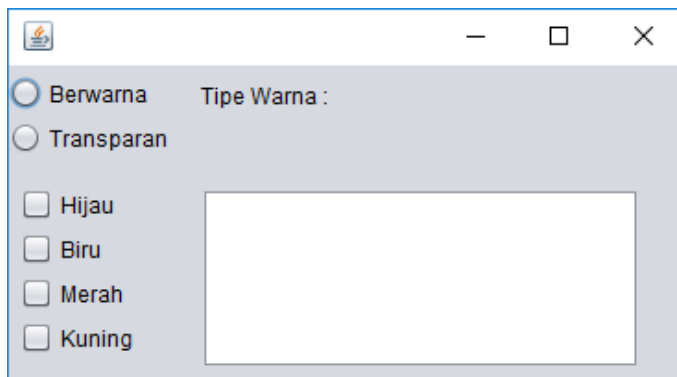
```

## Penjelasan

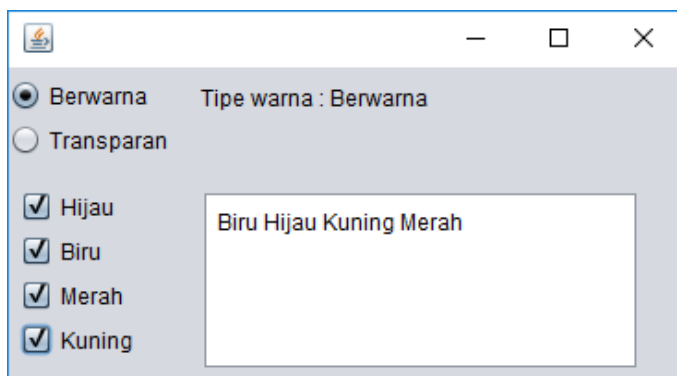
Pilih pada *radio button* rBerwarna atau rTransparan. Terdapat percabangan if dalam kondisi jika *radio button* rBerwarna dipilih, maka lblTipeWarna akan menampilkan "Tipe warna : Berwarna". Terdapat juga percabangan if dalam kondisi jika *radio button* rTransparan dipilih, maka lblTipeWarna akan menampilkan "Tipe warna : Transparan". Ketika *check box* chkHijau atau chkBiru atau chkMerah atau chkKuning dipilih, kemudian program akan memanggil metode tampilkanWarna(). Metode

tampilkanWarna() memanggil kelas StringBuffer() dengan mendeklarasikan pada variabel warna. Terdapat percabangan if dalam kondisi jika *check box* chkBiru dipilih, maka nilai variabel warna ditambahkan menjadi "Biru ". Percabangan dilanjutkan dengan if dalam kondisi jika *check box* chkHijau dipilih, maka nilai variabel warna ditambahkan menjadi "Hijau ". Percabangan dilanjutkan dengan if dalam kondisi jika *check box* chkKuning dipilih, maka nilai variabel warna ditambahkan menjadi "Kuning ". Percabangan dilanjutkan dengan if dalam kondisi jika *check box* chkMerah dipilih, maka nilai variabel warna ditambahkan menjadi "Merah ". Label txtWarna akan menampilkan nilai variabel warna dalam bentuk String.

Jalankan file pada kelas CheckBoxRadioButton



Pilihlah tipe warna dan warna. Program akan menampilkan seperti berikut



#### 4. Latihan 2

Buatlah kelas LatihanCheckBoxdanRadioButton. Buatlah desain kelas LatihanCheckBoxdanRadioButton

The screenshot shows the Design view of the LatihanCheckBoxdanRadioButton.java file. The UI consists of a text field labeled 'Nama', two radio buttons labeled 'Pria' and 'Wanita' under the label 'Jenis Kelamin', three checkboxes labeled 'Membaca', 'Olahraga', and 'Coding' under the label 'Hobi', and a button labeled 'Proses'.

Masukkan *source code* sebagai berikut pada kelas LatihanCheckBoxdanRadioButton

```
1  ...5 lines
6  package javagui;
7
8  import javax.swing.JOptionPane;
9
10 /**...4 lines */
14 public class LatihanCheckBoxdanRadioButton extends javax.swing.JFrame {
15
16     /** Creates new form LatihanCheckBoxdanRadioButton ...3 lines */
19     public LatihanCheckBoxdanRadioButton() {
20         initComponents();
21     }
22
23     /** This method is called from within the constructor to initialize the form ...5 lines */
28     @SuppressWarnings("unchecked")
29     Generated Code
122
```

```

123 private void btnProsesActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
124     // TODO add your handling code here:
125     String nama = txtNama.getText();
126     String JK;
127     if (rPria.isSelected()) {
128         JK = "Pria";
129     } else {
130         JK = "Wanita";
131     }
132     String hobi, allHobi="";
133     if(cMembaca.isSelected()) {
134         hobi = "Membaca";
135         allHobi = allHobi + "," + hobi;
136     } if(cOlahraga.isSelected()) {
137         hobi = "Olahraga";
138         allHobi = allHobi + "," + hobi;
139     } if(cCoding.isSelected()) {
140         hobi = "Coding";
141         allHobi = allHobi + "," + hobi;
142     }
143
144     JOptionPane.showMessageDialog(this,
145         "Name      : " + nama +
146         "\nJenis Kelamin : " + JK +
147         "\nHobi      : " + allHobi.substring(1, allHobi.length()), "informasi", JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);
148 }
149
150 /**
151  * @param args the command line arguments
152  */
153 public static void main(String args[]) {
154     /* Set the Nimbus look and feel */
155     Look and feel setting code (optional)
156
157     /* Create and display the form */
158     java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
159         public void run() {
160             new LatihanCheckBoxdanRadioButton().setVisible(true);
161         }
162     });
163 }
164
165 // Variables declaration - do not modify
166 private javax.swing.JButton btnProses;
167 private javax.swing.JCheckBox cCoding;
168 private javax.swing.JCheckBox cMembaca;
169 private javax.swing.JCheckBox cOlahraga;
170 private javax.swing.JLabel jLabel1;
171 private javax.swing.JLabel jLabel2;
172 private javax.swing.JLabel jLabel3;
173 private javax.swing.JRadioButton rPria;
174 private javax.swing.JRadioButton rWanita;
175 private javax.swing.JTextField txtNama;
176 // End of variables declaration
177 }

```

## Penjelasan

Masukkan nama pada *text field* txtNama yang akan menjadi nilai variabel nama. Variabel JK dideklarasikan dengan tipe data String. Terdapat percabangan if dalam kondisi jika *radio button* rPria dipilih, maka nilai variabel JK adalah "Pria". Jika tidak, maka nilai variabel JK adalah "Wanita". Variabel hobi dideklarasikan dan variabel allHobi diinisiasi dengan "". Terdapat percabangan if dalam kondisi jika *check box* cMembaca dipilih, maka sebagai berikut

1. Nilai variabel hobi adalah “Membaca”.
2. Nilai variabel allHobi adalah nilai variabel allHobi, “,” dan nilai variabel hobi.

Percabangan dilanjutkan dengan if dalam kondisi jika *check box* cOlahraga dipilih, maka sebagai berikut

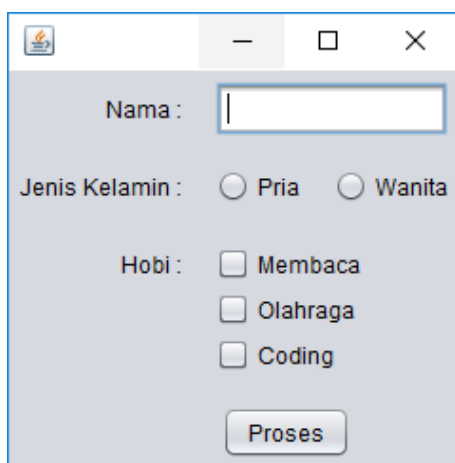
1. Nilai variabel hobi adalah “Olahraga”
2. Nilai variabel allHobi adalah nilai variabel allHobi, “,” dan nilai variabel hobi.

Percabangan dilanjutkan dengan if dalam kondisi jika *check box* cCoding dipilih, maka sebagai berikut

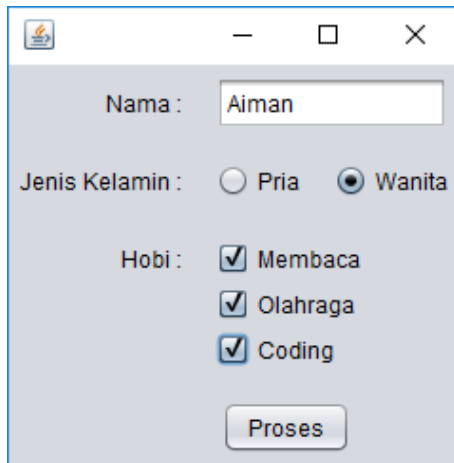
1. Nilai variabel hobi adalah “Coding”
2. Nilai variabel allHobi adalah nilai variabel allHobi, “,” dan nilai variabel hobi.

Program akan menampilkan “Nama : “, nilai variabel nama, “Jenis Kelamin : “, nilai variabel JK, “Hobi : “ dan nilai variabel allHobi.

Jalankan file pada kelas LatihanCheckBoxdanRadioButton.

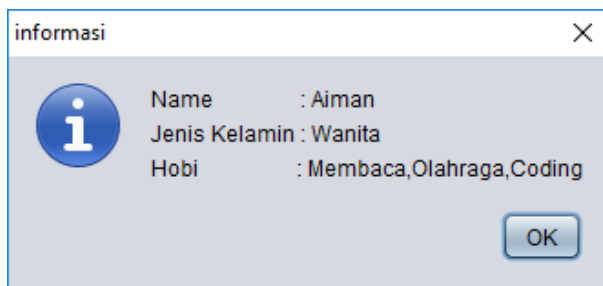


Masukkan nama dan pilih jenis kelamin dan hobi.



A screenshot of a graphical user interface window. At the top is a title bar with a small icon and standard window controls (minimize, maximize, close). The main area has a light gray background. It contains three input sections: 'Nama' with a text box containing 'Aiman'; 'Jenis Kelamin' with two radio buttons, 'Pria' (unselected) and 'Wanita' (selected); and 'Hobi' with three checked checkboxes: 'Membaca', 'Olahraga', and 'Coding'. At the bottom center is a button labeled 'Proses'.

Program akan menampilkan seperti berikut

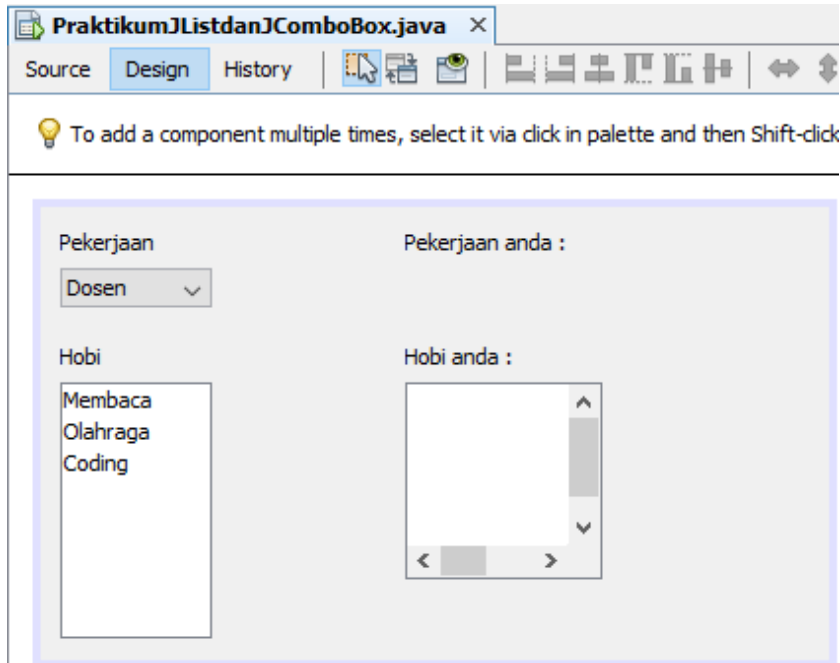


A screenshot of an information window titled 'informasi'. It features a blue circular icon with a white lowercase 'i' on the left. To the right of the icon, the following text is displayed: 'Name : Aiman', 'Jenis Kelamin : Wanita', and 'Hobi : Membaca,Olahraga,Coding'. In the bottom right corner, there is an 'OK' button.



## 5. Praktikum 3

Buatlah kelas `PraktikumJListdanJComboBox`. Buatlah desain kelas `PraktikumJListdanJComboBox`



Masukkan *source code* sebagai berikut pada kelas `PraktikumJListdanJComboBox`



```

127 private void lstHobbyValueChanged(javax.swing.event.ListSelectionEvent evt) {
128     // TODO add your handling code here:
129     Object[] selectedItems = lstHobby.getSelectedValues();
130     if(selectedItems == null || selectedItems.length == 0)
131         txtPilihanHobby.setText("");
132     else {
133         StringBuffer strValues = new StringBuffer();
134         for (Object item : selectedItems) {
135             strValues.append(item.toString() + ", ");
136         }
137         txtPilihanHobby.setText(strValues.substring(0, strValues.length()-2));
138     }
139 }
140
141 /**...3 lines */
142 public static void main(String args[]) {
143     /* Set the Nimbus look and feel */
144     Look and feel setting code (optional)
145
146     /* Create and display the form */
147     java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
148         public void run() {
149             new PraktikumJListdanJComboBox().setVisible(true);
150         }
151     });
152 }
153
154 // Variables declaration - do not modify
155 private javax.swing.JComboBox<String> cmbPekerjaan;
156 private javax.swing.JLabel jLabel1;
157 private javax.swing.JLabel jLabel2;
158 private javax.swing.JLabel jLabel4;
159 private javax.swing.JScrollPane jScrollPane1;
160 private javax.swing.JScrollPane jScrollPane2;
161 private javax.swing.JLabel lblPilihanPekerjaan;
162 private javax.swing.JList<String> lstHobby;
163 private javax.swing.JTextArea txtPilihanHobby;
164 // End of variables declaration
165 }

```

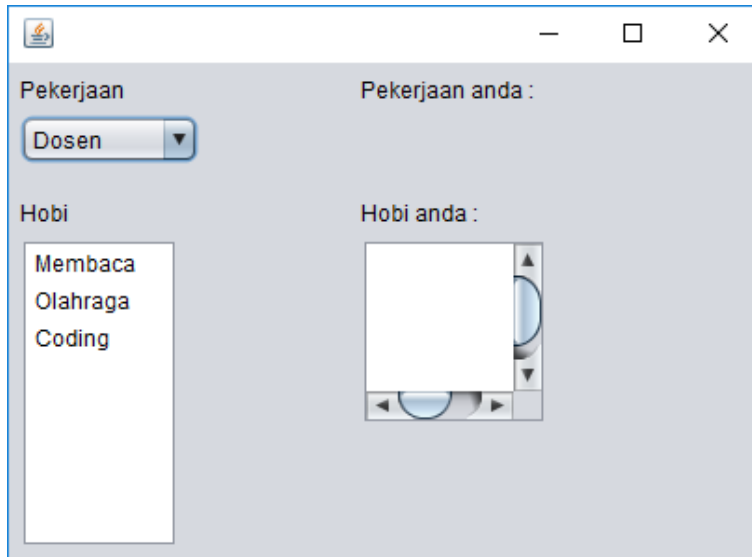
## Penjelasan

Label lblPilihanPekerjaan akan menampilkan "pekerjaan anda : " dan pilihan *combo box* yang telah dipilih. Nilai variabel `selectedItems` adalah *list* `lstHobby` yang dipilih. Terdapat percabangan `if` dalam kondisi jika nilai variabel `selectedItems` adalah `null` atau banyak nilai variabel `selectedItems` adalah 0, maka label `txtPilihanHobby` menampilkan "". Jika tidak, maka sebagai berikut:

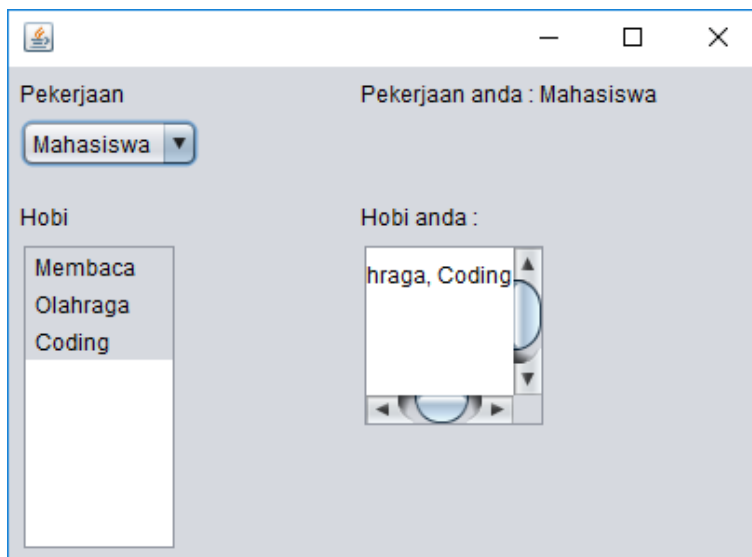
1. program memanggil kelas `StringBuffer()` dengan mendeklarasikan pada variabel `strValues`.

2. Terdapat perulangan for (melalui variabel item dalam *array* *selectedItems*) sehingga nilai variabel *strValues* ditambahkan menjadi variabel item dalam bentuk String dan “ , “
3. Label *txtPilihanHobby* akan menampilkan nilai variabel *strValues*.

Jalankan file pada kelas *PraktikumJListdanJComboBox*.

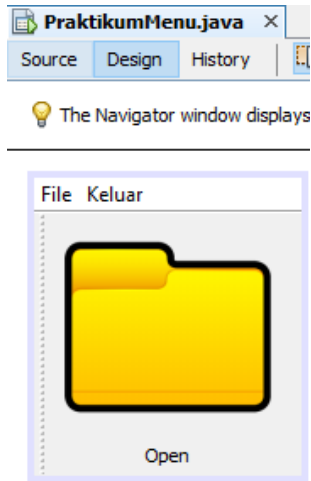


Pilihlah pekerjaan dan hobi. Program akan menampilkan seperti berikut



## 6. Praktikum 4

Buatlah kelas PraktikumMenu. Buatlah desain kelas PraktikumMenu



Masukkan *source code* sebagai berikut pada kelas PraktikumMenu

```
PraktikumMenu.java x
Source Design History
The Navigator window displays

File Keluar
Open

1  ...5 lines
2  package javagui;
3
4  import java.awt.event.MouseEvent;
5  import javax.swing.JOptionPane;
6
7  /**...4 lines */
8  public class PraktikumMenu extends javax.swing.JFrame {
9
10     /** Creates new form PraktikumMenu ...3 lines */
11     public PraktikumMenu() {
12         initComponents();
13     }
14
15     /** This method is called from within the constructor to initialize the form ...5 lines */
16     @SuppressWarnings("unchecked")
17     Generated Code
18
19     private void aplikasi2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
20         // TODO add your handling code here:
21     }
22
23     private void aplikasi1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
24         // TODO add your handling code here:
25         GuiPertama gui = new GuiPertama();
26         gui.setVisible(true);
27     }
28 }
```

```

129 private void formMousePressed(java.awt.event.MouseEvent evt) {
130     // TODO add your handling code here:
131     showpopupMenu(evt);
132 }
133
134 private void jMenuItemActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
135     // TODO add your handling code here:
136     JOptionPane.showMessageDialog(this, "Keluar yaaa", "informasi", JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);
137     System.exit(0);
138 }
139
140 private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
141     // TODO add your handling code here:
142 }
143
144 private void showpopupMenu(MouseEvent e) {
145     popupLatihan.show(this, e.getX(), e.getY());
146 }
147 /**
148  * @param args the command line arguments
149  */
150 public static void main(String args[]) {
151     /* Set the Nimbus look and feel */
152     Look and feel setting code (optional)
153
154     /* Create and display the form */
155     java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
156         public void run() {
157             new PraktikumMenu().setVisible(true);
158         }
159     });
160 }
161
162 // Variables declaration - do not modify
163 private javax.swing.JMenuItem aplikasil;
164 private javax.swing.JMenuItem aplikasi2;
165 private javax.swing.JButton jButton1;
166 private javax.swing.JMenu jMenuItem;
167 private javax.swing.JMenuItem jMenuItem1;
168 private javax.swing.JToolBar jToolBar1;
169 private javax.swing.JMenuItem keluar;
170 private javax.swing.JMenuBar menuBar;
171 private javax.swing.JMenu menuFile;
172 private javax.swing.JPopupMenu.Separator menuSprator;
173 private javax.swing.JPopupMenu popupLatihan;
174 // End of variables declaration
175 }

```

Jalankan file pada PraktikumMenu

