

**APLIKASI PASTI (PEMBELAJARAN ANAK SMP MATERI
BAHASA INDONESIA BY DIAH AYU DAMAYANTI)
MENGGUNAKAN NETBEANS**

LAPORAN



**Dosen Pembimbing:
Slamet Trianto,S.ST.**

Disusun Oleh:

**DIAH AYU DAMAYANTI
202013028**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK KAMPAR
2021**

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan kesehatan, dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Pembuatan Aplikasi menggunakan Java *Netbeans* sebagai memenuhi nilai Ujian Akhir Semester ini dengan judul ‘Pembuatan Aplikasi PASTI (Pembelajaran Anak SMP Materi Bahasa Indonesia By Diah Ayu Damayanti ” secara tepat waktu.

Sholawat beserta salam tak lupa pula, penulis junjungkan kepada baginda besar kita yakni Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam semoga dengan kita memperbanyak bershalawat kepada beliau, dapat menjadikan syafaat di hari kiamat, aamiin.

Dalam proses penyusunan Laporan Pembuatan Aplikasi PASTI guna sebagai nilai Ujian Akhir Semester ini, penulis banyak mendapatkan masukan, bimbingan dan arahan dari Dosen Mata Kuliah Pemograman Berbasis Objek Bapak Slamet Trianto,S.ST.

Penulis sadar bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan dukungan dan juga masukan dari semua pihak agar Laporan ini menjadi lebih baik lagi kedepannya.

Demikian Laporan Pembuatan Aplikasi PASTI ini penulis buat, agar dapat menjadi referensi bagi para pembaca, terkhusus Program Studi Teknik Informatika.

Bangkinang, Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iii
BAB I TINJAUAN PUSTAKA.....	1
A. Pengertian Java Dan <i>Netbeans</i>	1
B. Tujuan	i
BAB II PEMBAHASAN.....	i
A. Penertian Java dan Netbeans	i
B. Tools Netbeans.....	4
B. Proposal Aplikasi PASTI	9
C. Source Code Aplikasi PASTI	19
D. Tampilan Jendela Akhir dan Cara Menjalankan Aplikasi PASTI.....	26
BAB III PENUTUP	41
A. Kesimpulan.....	41
B. Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 2 <i>Tools Netbeans</i>	4
Gambar 1. 3 <i>Swing Containers</i>	4
Gambar 1. 4 <i>Swing Controls</i>	5
Gambar 1. 5 <i>Swing Menus</i>	6
Gambar 1. 6 <i>Swing Windows</i>	7
Gambar 1. 7 <i>Swing Fillers</i>	7
Gambar 1. 8 AWT.....	8
Gambar 1. 9 Rancangan Tampilan Aplikasi	13
Gambar 1. 10 Rancangan Halaman Login	14
Gambar 1. 11 Rancangan Halaman Pilih Kelas	15
Gambar 1. 12 Rancangan Halaman Pilih Mapel.....	16
Gambar 1. 13 Rancangan Pilihan Sub Mapel	17
Gambar 1. 14 Rancangan Pilihan Didalam Sub Mapel.....	18
Gambar 1. 15 <i>Source Code Splash PASTI</i>	19
Gambar 1. 16 <i>Source code</i> Masuk	20
Gambar 1. 17 <i>Source Code</i> Pilih Kelas.....	21
Gambar 1. 18 <i>Source Code</i> Sub Bab Bahasa Indonesia Kelas 1	21
Gambar 1. 19Bab 1 Kelas 1	22
Gambar 1. 20 <i>Source Code</i> Pilihan Sub Bab Kelas 2	23
Gambar 1. 21 <i>Source Code</i> Bab 1 Kelas 2.....	24
Gambar 1. 22 Pilihan Sub Bab Kelas 3	25
Gambar 1. 23 Bab 1 Kelas 3 Bahasa Indonesia	26
Gambar 1. 24 Tampilan <i>Splash</i>	27
Gambar 1. 25 Tampilan Masuk.....	27
Gambar 1. 26 Tampilan Pilih Kelas.....	28
Gambar 1. 27 Sub Bab Bahasa Indonesia Kelas 1	28
Gambar 1. 28 Bab 1 Kelas 1 Deskripsi	29
Gambar 1. 29 Bab 2 Kelas 1 Cerita Fantasi	30
Gambar 1. 30 Bab 3 Kelas 1 Teks Prosedur	31
Gambar 1. 31 Teks Laporan.....	32
Gambar 1. 32 Sub Bab Bahasa Indonesia Kelas 2	32
Gambar 1. 33 Bab 1 Kelas 2 Berita Seputar Indonesia.....	33
Gambar 1. 34 Bab 2 Kelas 2 Iklan Saran Komunikasi	34
Gambar 1. 35 Bab 3 Kelas 2 Teks Eksposisi Dalam Media Massa	35
Gambar 1. 36 Bab 4 Kelas 2 Indahnya Berpuisi	35
Gambar 1. 37 Bab 5 Kelas 2 Urutan Cerita Menarik Dalam Eksposisi	36

Gambar 1. 38 Sub Bab Bahasa Indonesia Kelas 3	37
Gambar 1. 39 Bab 1 Kelas 3 Melaporkan Hasil Percobaan	38
Gambar 1. 40 Bab 2 Kelas 3 Menyampaikan Pidato Persuatif	38
Gambar 1. 41 Bab 3 Kelas 3 Menyusun Cerita Pendek	39
Gambar 1. 42 Bab 4 Kelas 3 Memberi Tanggapan Dengan Santun	40

BAB I

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Java Dan *Netbeans*

Java merupakan salah satu bahasa pemograman yang sering dipakai diindonesia bahkan didunia terkhusus oleh programmer programmer junior sampai senior.Bahasa java dikembangkan di Sun Mikrosistem dan mulai dijual pasarkan bahkan di populerkan pada tahun 1995. Bahasa java merupakan bahasa pemograman yang sangat sensitive dan butuh menelaah tingkat tinggi untuk mencapai keberhasilannya, guna menghindari hal hal yang membuat error.

Menurut Garling dan Lestari (2010:1) java adalah sebuah bahasa pemograman *scripting* yang sering digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis *handphone* dan juga digunakan untuk menyediakan akses objek yang disisipkan di aplikasi lain.

Java adalah nama untuk sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada computer standalone ataupun pada lingkungan jaringan.

Netbeans adalah sebuah aplikasi untuk menjalankan bahasa pemograman java untuk membuat sesuatu yang akan menjadi sebuah project.Netbeans juga merupakan Integrated Development Environtment (IDE) berbasiskan java dari Sun Mikrosistem yang berjalan dengan perintah java swing.

Java Swing adalah sebuah teknologi java untuk pembuatan dan pengembangan sebuah projek aplikasi desktop yang dapat digunakan di berbagai platform pengguna, seperti Windows, Mac OS, Linux, Solaris, dan lain lain. Pada java netbeans kita menggunakan IDE yang berfungsi untuk tempat kita membuat projek yang kita inginkan.

B. Tujuan

1. Agar mahasiswa dapat mengetahui apa itu bahasa pemograman java dan *netbeans*
2. Agar mahasiswa dapat mengetahui apa saja *tools* yang ada pada aplikasi Netbeans
3. Agar mahasiswa dapat mengetahui Aplikasi PASTI itu apa
4. Agar mahasiswa dapat mengetahui hasil akhir tampilan Aplikasi PASTI

BAB II

PEMBAHASAN

A. Penertian Java dan Netbeans

Java merupakan salah satu bahasa pemograman yang sering dipakai diindonesia bahkan didunia terkhusus oleh programmer programmer junior sampai senior.Bahasa java dikembangkan di Sun Mikrosistem dan mulai dijual pasarkan bahkan di populerkan pada tahun 1995. Bahasa java merupakan bahasa pemograman yang sangat sensitive dan butuh menelaah tingkat tinggi untuk mencapai keberhasilannya, guna menghindari hal hal yang membuat error.

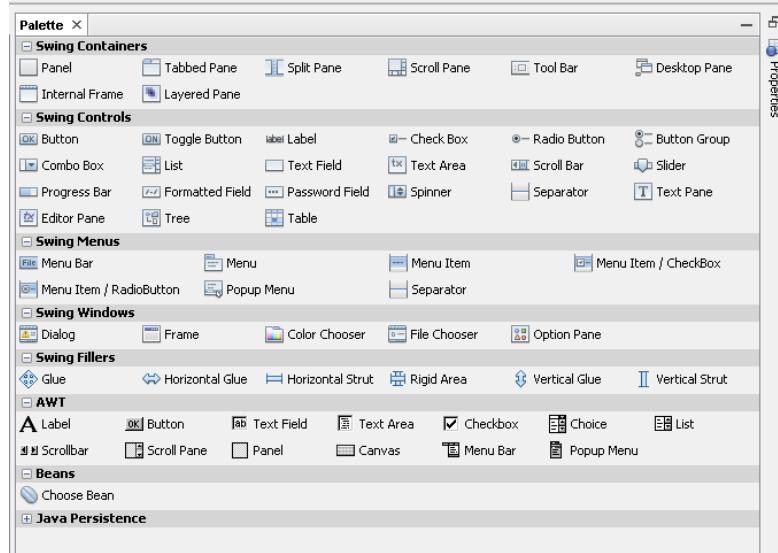
Menurut Garling dan Lestari (2010:1) java adalah sebuah bahasa pemograman *scripting* yang sering digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis *handphone* dan juga digunakan untuk menyediakan akses objek yang disisipkan di aplikasi lain.

Java adalah nama untuk sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada computer standalone ataupun pada lingkungan jaringan.

Netbeans adalah sebuah aplikasi untuk menjalankan bahasa pemograman java untuk membuat sesuatu yang akan menjadi sebuah project.Netbeans juga merupakan Integrated Development Environtment (IDE) berbasiskan java dari Sun Mikrosistem yang berjalan dengan perintah java swing.

Java Swing adalah sebuah teknologi java untuk pembuatan dan pengembangan sebuah projek aplikasi desktop yang dapat digunakan di berbagai platform pengguna, seperti Windows, Mac OS, Linux, Solaris, dan lain lain. Pada java netbeans kita menggunakan IDE yang berfungsi untuk tempat kita membuat projek yang kita inginkan.

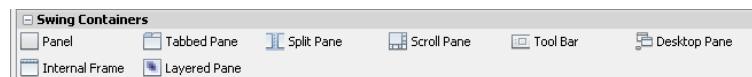
B. Tools Netbeans



Gambar 1. 1 Tools Netbeans

Tools Netbeans merupakan alat-alat yang digunakan untuk membantu pengguna untuk mengerjakan projeknya atau produknya menjadi lebih mudah dan cepat sesuai yang diinginkan.

a. Swing Containers

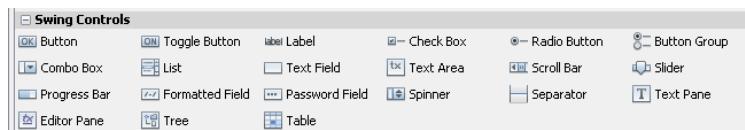


Gambar 1. 2 Swing Containers

- *Panel* merupakan papan untuk membuat sebuah objek/layar lain yang akan digunakan
- *Tabbed Panel* merupakan panel yang dapat berpindah atau beralih ke panel lain
- *Split Pane* merupakan 2 tombol yang memiliki 2 sisi kanan dan kiri
- *Scrol Bar* merupakan bar yang dapat menggeser layar

- *Tool Bar* merupakan bar yang dapat dimasukkan tool didalamnya
- *Desktop Pane* merupakan *Containers* yang digunakan untuk membuat multi dokumen *interface*
- *Internal Frame* merupakan untuk membuat bingkai layar baru
- *Layered Pane* merupakan container yang digunakan agar setiap komponen yang didalamnya bisa *overlap*

b. *Swing Controls*



Gambar 1. 3 Swing Controls

- *Button* merupakan tombol untuk membuat tombol
- *Toggle Button* merupakan tombol yang memiliki 2 tombol yaitu ON/OFF
- *Label* merupakan *pane* untuk membuat tulisan perbaris
- *Check Box* merupakan kotak ceklis yang dapat diceklis atau tidak
- *Radio Button* merupakan tombol yang digunakan untuk memilih atau tidak memilih
- *Button Group* merupakan *pane* yang berisi satu *set button*
- *Combo Box* merupakan komponen yang digunakan sebagai *dropdown*
- *List* merupakan menampilkan sebuah daftar

- *Text Field* merupakan tempat untuk menulis teks
- *Text Area* merupakan tempat untuk membuat teks lebih panjang
- *Scrol Bar* merupakan bar untuk menggeser layar
- *Slider* merupakan untuk menggeser dan membesar kecilkan volume
- *Progress Bar* merupakan sebuah bar untuk menampilkan presentasi pekerjaan
- *Formated Field* merupakan untuk mengedit sebuah nilai
- *Password Field* merupakan pane untuk membuat kata sandi
- *Spinner* merupakan pane untuk memberikan/mengisi nilai angka
- *Separator* merupakan untuk membatasi sebuah komponen
- *Text Pane* merupakan bidang teks yang dapat diisi
- *Editor Pane* merupakan *pane* yang dapat diedit
- *Tree* merupakan *pane* pohon
- *Table* merupakan *pane* untuk membuat sebuah tabel

c. *Swing Menus*

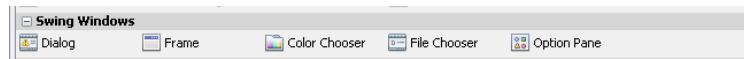


Gambar 1. 4Swing Menus

- *Menu Bar* merupakan pane untuk menampilkan semua menu

- *Menu* merupakan sebuah menu yang dijadikan menu utama
- *Menu Item* merupakan sebuah menu yang didalamnya ada menu
- *Menu Item/Check Box* merupakan set menu
- *Menu Item/Radio Button* merupakan set daftar pilihan
- *Popup Menu* merupakan layar kecil yang menampilkan beberapa layar
- *Separator* merupakan sebuah komponen yang membatasi komponen lain

d. *Swing Windows*



Gambar 1. 5 Swing Windows

- *Dialog* merupakan sebuah kotak pesan
- *Frame* merupakan sebuah tampilan layar
- *Color Chooser* merupakan jendela untuk memilih warna
- *File Chooser* merupakan untuk memilih file
- *Option Pane* merupakan untuk menampilkan *dialog*

e. *Swing Fillers*

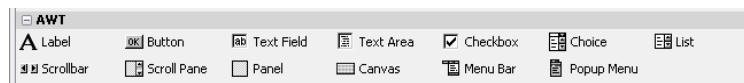


Gambar 1. 6 Swing Fillers

- *Glue* merupakan komponen untuk menggerakkan kesamping

- *Horizontal Glue* merupakan komponen untuk menggerakkan secara horizontal
- *Horizontal Strut* merupakan komponen yang sudah memiliki lebar dan bergerak secara horizontal
- Rigid Area merupakan komponen yang memiliki ukuran pasti
- *Vertical Glue* merupakan Komponen yang bergerak secara vertikal
- *Vertical Strut* merupakan komponen yang sudah memiliki lebar dan bergerak secara Vertikal

f. AWT



Gambar 1. 7 AWT

- *Label* merupakan *pane* untuk membuat tulisan perbaris
- *Button* merupakan tombol untuk membuat tombol
- *Text Field* merupakan tempat untuk menulis teks
- *Text Area* merupakan tempat untuk membuat teks lebih panjang
- *CheckBox* merupakan set menu
- *Choice* merupakan komponen pilihan tarik kolom
- *List* merupakan menampilkan sebuah daftar
- *ScrolBar* merupakan bar untuk menggeser layar
- *ScrolPane* merupakan pane untuk membuat scroll kanan kiri atas bawah

- *Panel* merupakan papan untuk membuat sebuah objek/layar lain yang akan digunakan
- *Canvas* merupakan tampilan awal
- *MenuBar* merupakan pane untuk menampilkan semua menu
- *Popup Menu* merupakan layar kecil yang menampilkan beberapa layar

B. Proposal Aplikasi PASTI

PROPOSAL

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SMP BY DIAH AYU DAMAYANTI (PASTI)

1. GAMBARAN UMUM APLIKASI

PASTI merupakan singkatan dari Pembelajaran Materi SMP By Diah Ayu Damayanti. PASTI adalah sebuah aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah siswa/siswi tingkat SMP, guru guru tingkat SMP, Kepala sekolah tingkat SMP dan juga para jajaran pendidik tingkat SMP dalam belajar mengenai materi materi di sekolah terkhusus Bahasa Indonesia, memberikan referensi bagi siswa/siswi dalam hal materi yang kurang mereka mengerti, membantu siswa/siswi dalam mengerjakan berbagai soal soal yang mereka kurang mengerti dan mereka pahami selama disekolah, memberikan pembelajaran dimanapun dan kapanpun dikarenakan saat ini, zaman telah mengalami teknologi yang pesat. Oleh sebab itu, alangkah baiknya jika gadget digunakan dengan semestinya.

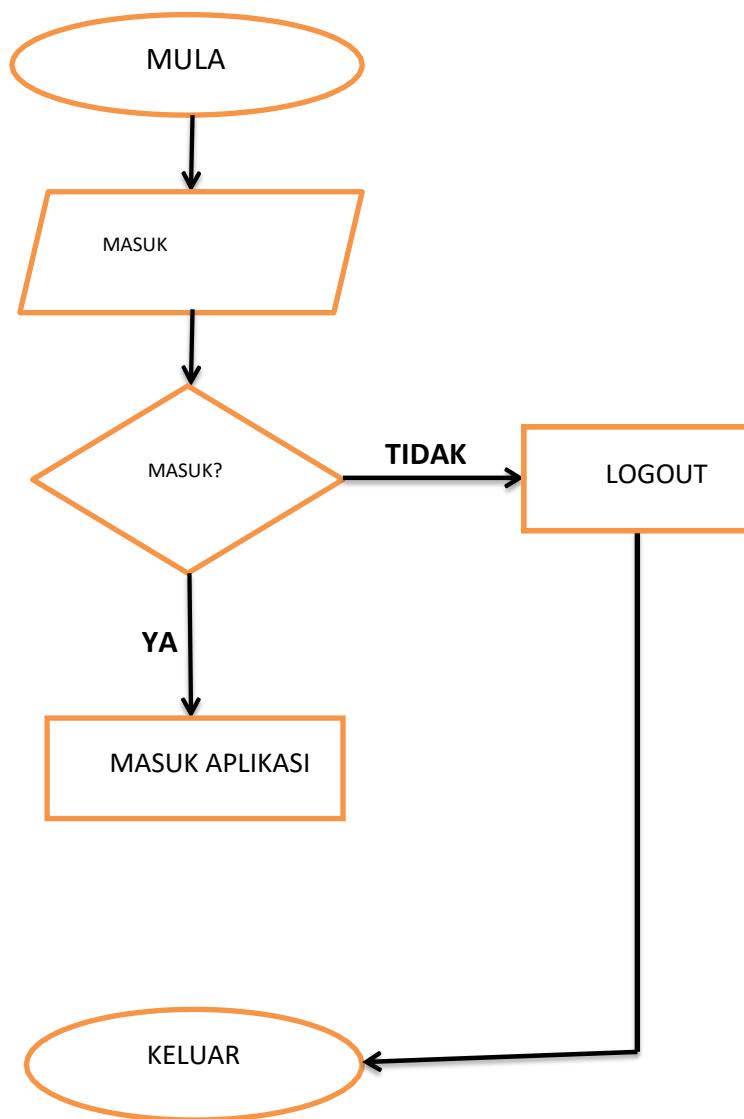
PASTI juga dilengkapi dengan soal soal latihan per sub bab nya yang

telah mereka pelajari. Jadi siswa/siswi dapat lebih memahami materi yang telah mereka pelajari, sehingga mereka dapat lebih paham karena telah memahaminya.

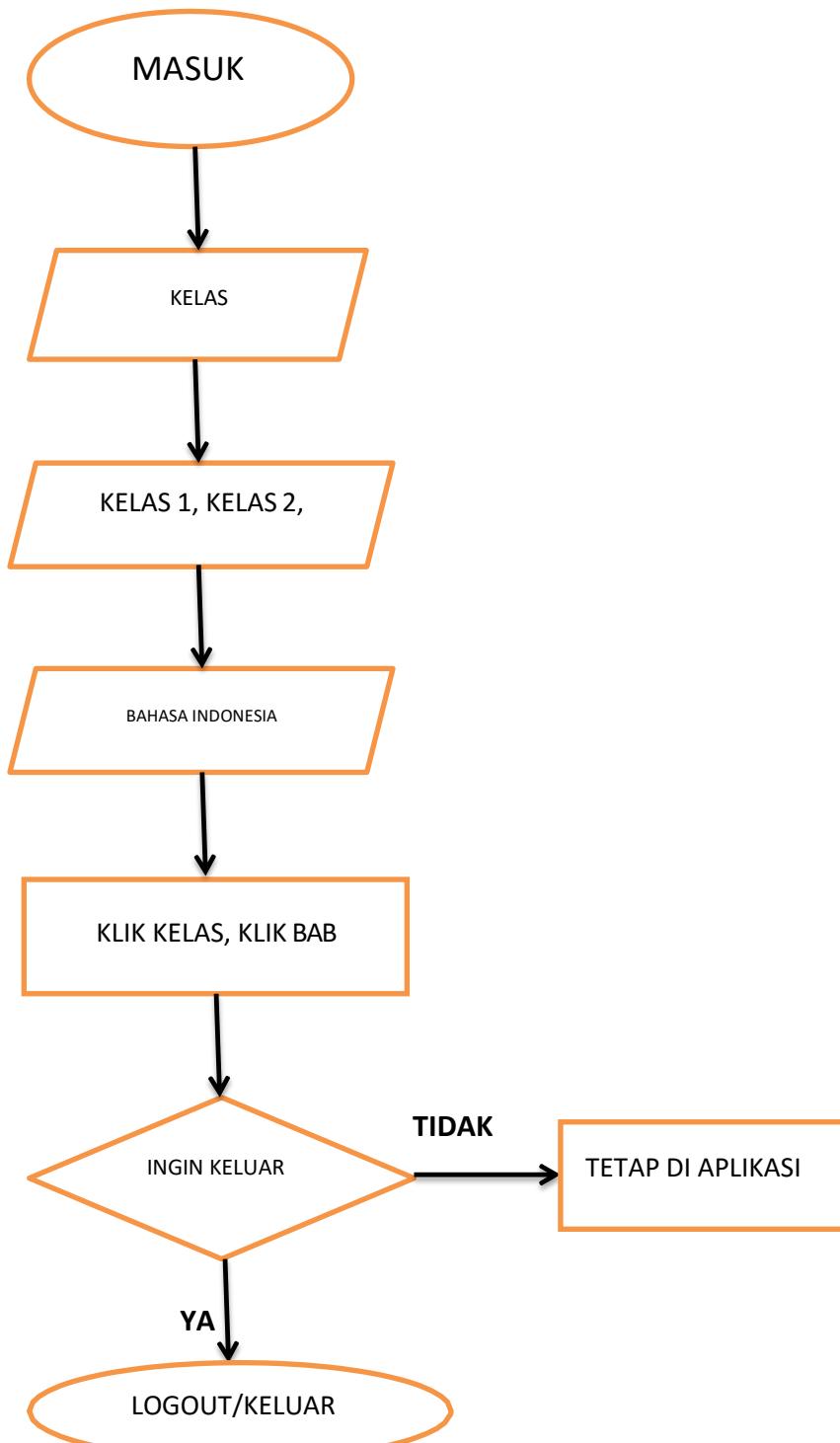
2. RENCANA APLIKASI

a. Flowchart Aplikasi

- Flowchart Login



- Flowchart Aplikasi



b. Tampilan Aplikasi

- **Halaman Masuk**



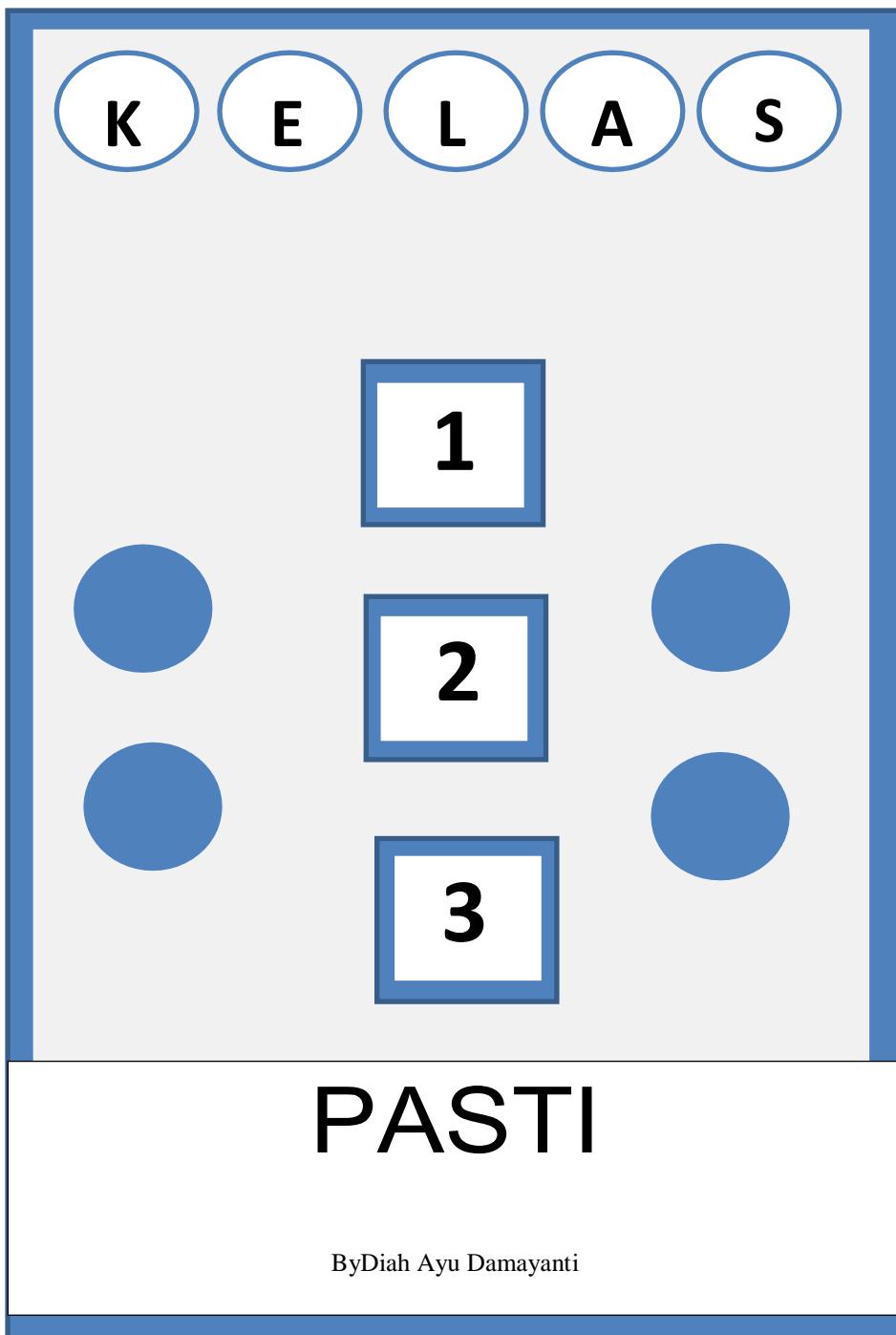
Gambar 1. 8 Rancangan Tampilan Aplikasi

- Halaman Login



Gambar 1. 9 Rancangan Halaman Login

- Halaman Pilihan Kelas



Gambar 1. 10 Rancangan Halaman Pilih Kelas

- Halaman Pilihan Mata Pelajaran



Gambar 1. 11 Rancangan Halaman Pilih Mapel

- Halaman Pilihan Sub Bab Mata Pelajaran



Gambar 1. 12 Rancangan Pilihan Sub Mapel

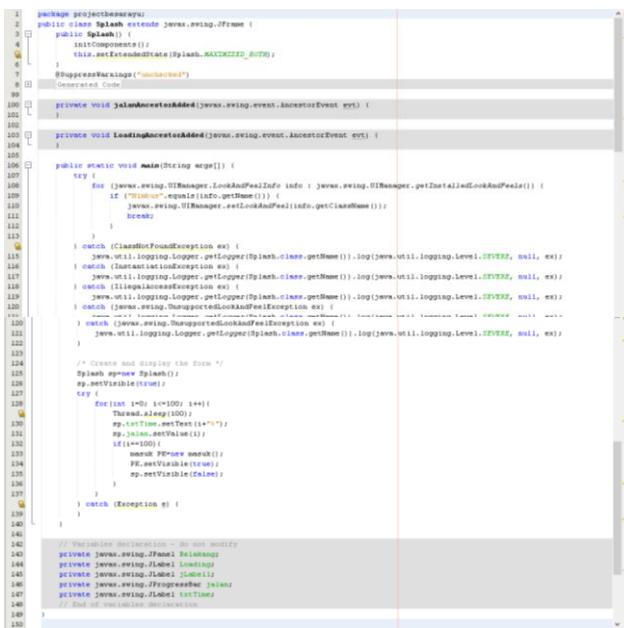
- Halaman Pilihan Di Dalam Sub Bab



Gambar 1. 13 Rancangan Pilihan Didalam Sub Mapel

C. Source Code Aplikasi PASTI

a. Splash Screen



```

1 package projectbesarayu;
2 public class Splash extends javax.swing.JFrame {
3     ...
4     ...
5     ...
6     ...
7     ...
8     ...
9     ...
10    ...
11    ...
12    ...
13    ...
14    ...
15    ...
16    ...
17    ...
18    ...
19    ...
20    ...
21    ...
22    ...
23    ...
24    ...
25    ...
26    ...
27    ...
28    ...
29    ...
30    ...
31    ...
32    ...
33    ...
34    ...
35    ...
36    ...
37    ...
38    ...
39    ...
40    ...
41    ...
42    ...
43    ...
44    ...
45    ...
46    ...
47    ...
48    ...
49    ...
50    ...
51    ...
52    ...
53    ...
54    ...
55    ...
56    ...
57    ...
58    ...
59    ...
60    ...
61    ...
62    ...
63    ...
64    ...
65    ...
66    ...
67    ...
68    ...
69    ...
70    ...
71    ...
72    ...
73    ...
74    ...
75    ...
76    ...
77    ...
78    ...
79    ...
80    ...
81    ...
82    ...
83    ...
84    ...
85    ...
86    ...
87    ...
88    ...
89    ...
90    ...
91    ...
92    ...
93    ...
94    ...
95    ...
96    ...
97    ...
98    ...
99    ...
100   ...
101   ...
102   ...
103   ...
104   ...
105   ...
106   ...
107   ...
108   ...
109   ...
110   ...
111   ...
112   ...
113   ...
114   ...
115   ...
116   ...
117   ...
118   ...
119   ...
120   ...
121   ...
122   ...
123   ...
124   ...
125   ...
126   ...
127   ...
128   ...
129   ...
130   ...
131   ...
132   ...
133   ...
134   ...
135   ...
136   ...
137   ...
138   ...
139   ...
140   ...
141   ...
142   ...
143   ...
144   ...
145   ...
146   ...
147   ...
148   ...
149   ...
150   ...

```

Gambar 1. 14 Source Code Splash PASTI

Pada *source code splash* terdapat di *package* projectbesarayu, dimana public class akan membuka *splash* nya. Kemudian codingan yang penting adalah kitaakan membuat *splash* berjalan dengan menggunakan bar, kemudian kita masukkan codingannya yang terdpat di baris ke 125-140, dimana *splash* kita gunakan variable, jika i=0, i<100 dan i++ artinya akan berjalan naik, dengan logika, jika I telah sampai 100 maka jendela masuk akan otomatis terhubung.

b. Masuk



```

1 package projectbesarayu;
2 public class Main extends javax.swing.JFrame {
3     ...
4     ...
5     ...
6     ...
7     ...
8     ...
9     ...
10    ...
11    ...
12    ...
13    ...
14    ...
15    ...
16    ...
17    ...
18    ...
19    ...
20    ...
21    ...
22    ...
23    ...
24    ...
25    ...
26    ...
27    ...
28    ...
29    ...
30    ...
31    ...
32    ...
33    ...
34    ...
35    ...
36    ...
37    ...
38    ...
39    ...
40    ...
41    ...
42    ...
43    ...
44    ...
45    ...
46    ...
47    ...
48    ...
49    ...
50    ...
51    ...
52    ...
53    ...
54    ...
55    ...
56    ...
57    ...
58    ...
59    ...
60    ...
61    ...
62    ...
63    ...
64    ...
65    ...
66    ...
67    ...
68    ...
69    ...
70    ...
71    ...
72    ...
73    ...
74    ...
75    ...
76    ...
77    ...
78    ...
79    ...
80    ...
81    ...
82    ...
83    ...
84    ...
85    ...
86    ...
87    ...
88    ...
89    ...
90    ...
91    ...
92    ...
93    ...
94    ...
95    ...
96    ...
97    ...
98    ...
99    ...
100   ...
101   ...
102   ...
103   ...
104   ...
105   ...
106   ...
107   ...
108   ...
109   ...
110   ...
111   ...
112   ...
113   ...
114   ...
115   ...
116   ...
117   ...
118   ...
119   ...
120   ...
121   ...
122   ...
123   ...
124   ...
125   ...
126   ...
127   ...
128   ...
129   ...
130   ...
131   ...
132   ...
133   ...
134   ...
135   ...
136   ...
137   ...
138   ...
139   ...
140   ...
141   ...
142   ...
143   ...
144   ...
145   ...
146   ...
147   ...
148   ...
149   ...
150   ...

```

```

225 // Variable declarations - do not modify
226 private javax.swing.JLabel jLabel1;
227 private javax.swing.JLabel jLabel2;
228 private javax.swing.JLabel jLabel3;
229 private javax.swing.JLabel jLabel4;
230 private javax.swing.JLabel jLabel5;
231 private javax.swing.JLabel jLabel6;
232 private javax.swing.JLabel jLabel7;
233 private javax.swing.JLabel jLabel8;
234 private javax.swing.JLabel jLabel9;
235 private javax.swing.JButton masuk;
236 private javax.swing.JLabel welcome;
237
238 /**
239  * @author reza
240 */

```

Gambar 1. 15 Source code Masuk

Pada *source code* masuk, kita akan melanjutkan codingan sebelumnya dengan tampilan yang berbeda. Dimana kita akan membuat nama kelasnya dulu yaitu masuk, kemudian pada baris ke 182 adalah perintah untuk keluar dari system, perintah baris ke 186-189 merupakan panggilan untuk jendela tampilan pilih kelas, sebagai jendela berikutnya yang dituju. Kita pilih nama jendelanya kemudian kita berikan variable bebas = new nama jendela, kemudian variabelnya kita panggil dengan status benar kemudian jika benar maka kita buat dispose, agar langsung terhubung.

c. Pilih Kelas

```

1 package projectthesisayu;
2
3 public class PilihKelas extends javax.swing.JFrame {
4     public PilihKelas() {
5         initComponents();
6         this.setExtendedState(JFrame.MAXIMIZED_BOTH);
7     }
8
9     @SuppressWarnings("unchecked")
10
11     Generated Code
12
13     private void kelassubactionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
14         bindi S = new bindi();
15         S.setVisible(true);
16         this.dispose();
17     }
18
19     private void kelandakactionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
20         bindi D = new bindi();
21         D.setVisible(true);
22         this.dispose();
23     }
24
25     private void kelantikactionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
26         bindi T = new bindi();
27         T.setVisible(true);
28         this.dispose();
29     }
30
31     private void backdakactionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
32         masuk S = new masuk();
33         S.setVisible(true);
34         this.dispose();
35     }
36
37     private void backlandakactionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
38         masuk T = new masuk();
39         T.setVisible(true);
40         this.dispose();
41     }
42
43     private void backtikactionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
44         masuk R = new masuk();
45         R.setVisible(true);
46         this.dispose();
47     }
48
49     private void backdantikactionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
50         System.exit(0);
51     }
52
53     public static void main(String args[]) {
54         try {
55             for (javax.swing.UIManager.LookAndFeelInfo info : javax.swing.UIManager.getInstalledLookAndFeels()) {
56                 if (!"Nimbus".equals(info.getName())) {
57                     javax.swing.UIManager.setLookAndFeel(info.getClassName());
58                     break;
59                 }
60             }
61         } catch (ClassNotFoundException ex) {
62             java.util.logging.Logger.getLogger(PilihKelas.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
63         } catch (InstantiationException ex) {
64             java.util.logging.Logger.getLogger(PilihKelas.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
65         } catch (IllegalAccessException ex) {
66             java.util.logging.Logger.getLogger(PilihKelas.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
67         } catch (javax.swing.UnsupportedLookAndFeelException ex) {
68             java.util.logging.Logger.getLogger(PilihKelas.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
69         }
70
71         java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
72             public void run() {
73                 new PilihKelas().setVisible(true);
74             }
75         });
76     }
77
78 }

```

```
200     java.util.logging.Logger.getLogger(PilihKelas.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
201 }
202 }
203 }
204 }
205 }
206 }
207 }
208 }
209 }
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 }
235 }
236 }
237 }
238 }
239 }
240 }
241 }
242 }
243 }
244 }
245 }
246 }
247 }
248 }
249 }
250 }
251 }
252 }
253 }
254 }
255 }
256 }
257 }
258 }
259 }
260 }
261 }
262 }
263 }
264 }
265 }
266 }
267 }
268 }
269 }
270 }
271 }
272 }
273 }
274 }
275 }
276 }
277 }
278 }
279 }
280 }
281 }
282 }
283 }
284 }
285 }
286 }
287 }
288 }
289 }
290 }
291 }
292 }
293 }
294 }
295 }
296 }
297 }
298 }
299 }
300 }
301 }
302 }
303 }
304 }
305 }
306 }
307 }
308 }
309 }
310 }
311 }
312 }
313 }
314 }
315 }
316 }
317 }
318 }
319 }
320 }
321 }
322 }
323 }
324 }
325 }
326 }
327 }
328 }
329 }
330 }
331 }
332 }
333 }
334 }
335 }
336 }
337 }
338 }
339 }
340 }
341 }
342 }
343 }
344 }
345 }
346 }
347 }
348 }
349 }
350 }
351 }
352 }
353 }
354 }
355 }
356 }
357 }
358 }
359 }
360 }
361 }
362 }
363 }
364 }
365 }
366 }
367 }
368 }
369 }
370 }
371 }
372 }
373 }
374 }
375 }
376 }
377 }
378 }
379 }
380 }
381 }
382 }
383 }
384 }
385 }
386 }
387 }
388 }
389 }
390 }
391 }
392 }
393 }
394 }
395 }
396 }
397 }
398 }
399 }
400 }
```

Gambar 1. 16 Source Code Pilih Kelas

Pada *source code* pilih kelas kita langsung saja membuat code nya di tiap tiap tombol. Pada baris ke 182-185 berfungsi untuk memanggil jendela bahasa Indonesia kelas 1 dengan variable S, baris ke 188-198 berfungsi untuk memanggil jendela bahasa Indonesia kelas 2 dengan variable D, baris 194-198 berfungsi memanggil jendela bahasa Indonesia kelas 3 dengan variable T, baris 200-204 berfungsi untuk kembali ke jendela masuk, baris ke 206-208 berfungsi untuk keluar dari system. dimana seluruh *source code* pemanggilan jendelanya sama.

d. Sub Bab Bahasa Indonesia Kelas 1

```
1 package projectbenesaru;
2 public class SubBabIndonesiaKelas1 extends javax.swing.JFrame {
3     public SubBabIndonesiaKelas1() {
4         initComponents();
5         this.setExtendedState(JFrame.MAXIMIZED_BOTH);
6     }
7     @SuppressWarnings("unchecked")
8     // Generated Code
9
10    private void kelakusakActionPerformed(javax.swing.event.ActionEvent evt) {
11        bindol S = new bindol();
12        S.setVisible(true);
13        this.dispose();
14    }
15
16    private void kelakudActionPerformed(javax.swing.event.ActionEvent evt) {
17        bindol D = new bindol();
18        D.setVisible(true);
19        this.dispose();
20    }
21
22    private void kelakutActionPerformed(javax.swing.event.ActionEvent evt) {
23        bindol T = new bindol();
24        T.setVisible(true);
25        this.dispose();
26    }
27
28    private void kelakutAndPerformed(javax.swing.event.ActionEvent evt) {
29        wark S = new wark();
30        S.setVisible(true);
31        this.dispose();
32    }
33 }
```

Gambar 1. 17 Source Code Sub Bab Bahasa Indonesia Kelas 1

Berikut *source code* tampilan sub bab bahasa Indonesia dimana disii kita dapat melihat bab bab yang terdapat pada pelajaran bahasa Indonesia kelas 1. Pada baris ke 273-278 untuk

memanggil jendela b indo kelas 1 bab 1, 280-284 berfungsi untuk memanggil jendela b indo kelas 1 bab 2, baris ke 287-289 untuk keluar dari system, baris ke 292-297 untuk memanggil jendela b indo kelas 1 bab 3, dimana seluruh *source code* pemanggilan jendelanya sama.

e. Bab 1 Kelas 1

```

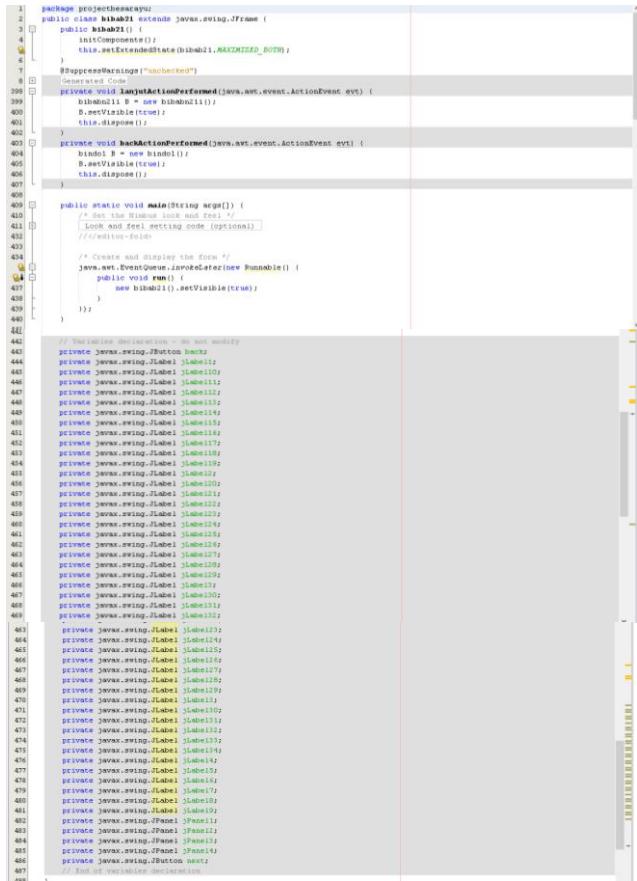
1 package projectbesarayu;
2 public class bihabill extends javax.swing.JFrame {
3     public bihabill(){
4         initComponents();
5         this.setExtendedState(bihabill.MAXIMIZED_BOTH);
6     }
7     #ProgressSettings("unchecked")
8     Generated Code
9 }
10 
11     private void jMenuItem1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
12         bihabill B = new bihabill();
13         B.setVisible(true);
14         B.setEditable(true);
15         this.dispose();
16     }
17 
18     private void jMenuItem2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
19         bihabill B = new bihabill();
20         B.setVisible(true);
21         this.dispose();
22     }
23 
24     public static void main(String args[]) {
25         try {
26             for (javax.swing.UIManager.LookAndFeelInfo info : javax.swing.UIManager.getInstalledLookAndFeels()) {
27                 if ("Windows".equals(info.getName())) {
28                     javax.swing.UIManager.setLookAndFeel(info.getClassName());
29                     break;
30                 }
31             }
32         } catch (ClassNotFoundException ex) {
33             java.util.logging.Logger.getLogger(bihabill.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
34         } catch (InstantiationException ex) {
35             java.util.logging.Logger.getLogger(bihabill.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
36         } catch (IllegalAccessException ex) {
37             java.util.logging.Logger.getLogger(bihabill.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
38         } catch (javax.swing.UnsupportedLookAndFeelException ex) {
39             java.util.logging.Logger.getLogger(bihabill.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
40         }
41         //
```

Gambar 1. 18Bab 1 Kelas 1

Disini *source code* yang penting adalah pemanggilan *source code* lanjutan dan *source code* kembali. Dimana jika kita ingin lanjut ke halaman berikutnya atau kembali ke halaman sebelumnya, kita hanya perlu membuat

“Nama Jendela variable = new nama jendela ();
 Variable.setVisible(true);
 This.dispose();”

f. Sub Bab Bahasa Indonesia Kelas 2



```

1 package pilihanbab;
2
3 public class bilbil2 extends javax.swing.JFrame {
4     ...
5     ...
6     ...
7     ...
8     ...
9     ...
10    ...
11    ...
12    ...
13    ...
14    ...
15    ...
16    ...
17    ...
18    ...
19    ...
20    ...
21    ...
22    ...
23    ...
24    ...
25    ...
26    ...
27    ...
28    ...
29    ...
30    ...
31    ...
32    ...
33    ...
34    ...
35    ...
36    ...
37    ...
38    ...
39    ...
40    ...
41    ...
42    ...
43    ...
44    ...
45    ...
46    ...
47    ...
48    ...
49    ...
50    ...
51    ...
52    ...
53    ...
54    ...
55    ...
56    ...
57    ...
58    ...
59    ...
60    ...
61    ...
62    ...
63    ...
64    ...
65    ...
66    ...
67    ...
68    ...
69    ...
70    ...
71    ...
72    ...
73    ...
74    ...
75    ...
76    ...
77    ...
78    ...
79    ...
80    ...
81    ...
82    ...
83    ...
84    ...
85    ...
86    ...
87    ...
88    ...
89    ...
90    ...
91    ...
92    ...
93    ...
94    ...
95    ...
96    ...
97    ...
98    ...
99    ...
100   ...
101   ...
102   ...
103   ...
104   ...
105   ...
106   ...
107   ...
108   ...
109   ...
110   ...
111   ...
112   ...
113   ...
114   ...
115   ...
116   ...
117   ...
118   ...
119   ...
120   ...
121   ...
122   ...
123   ...
124   ...
125   ...
126   ...
127   ...
128   ...
129   ...
130   ...
131   ...
132   ...
133   ...
134   ...
135   ...
136   ...
137   ...
138   ...
139   ...
140   ...
141   ...
142   ...
143   ...
144   ...
145   ...
146   ...
147   ...
148   ...
149   ...
150   ...
151   ...
152   ...
153   ...
154   ...
155   ...
156   ...
157   ...
158   ...
159   ...
160   ...
161   ...
162   ...
163   ...
164   ...
165   ...
166   ...
167   ...
168   ...
169   ...
170   ...
171   ...
172   ...
173   ...
174   ...
175   ...
176   ...
177   ...
178   ...
179   ...
180   ...
181   ...
182   ...
183   ...
184   ...
185   ...
186   ...
187   ...
188   ...
189   ...
190   ...
191   ...
192   ...
193   ...
194   ...
195   ...
196   ...
197   ...
198   ...
199   ...
200   ...
201   ...
202   ...
203   ...
204   ...
205   ...
206   ...
207   ...
208   ...
209   ...
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   ...
235   ...
236   ...
237   ...
238   ...
239   ...
240   ...
241   ...
242   ...
243   ...
244   ...
245   ...
246   ...
247   ...
248   ...
249   ...
250   ...
251   ...
252   ...
253   ...
254   ...
255   ...
256   ...
257   ...
258   ...
259   ...
260   ...
261   ...
262   ...
263   ...
264   ...
265   ...
266   ...
267   ...
268   ...
269   ...
270   ...
271   ...
272   ...
273   ...
274   ...
275   ...
276   ...
277   ...
278   ...
279   ...
280   ...
281   ...
282   ...
283   ...
284   ...
285   ...
286   ...
287   ...
288   ...
289   ...
290   ...
291   ...
292   ...
293   ...
294   ...
295   ...
296   ...
297   ...
298   ...
299   ...
300   ...
301   ...
302   ...
303   ...
304   ...
305   ...
306   ...
307   ...
308   ...
309   ...
310   ...
311   ...
312   ...
313   ...
314   ...
315   ...
316   ...
317   ...
318   ...
319   ...
320   ...
321   ...
322   ...
323   ...
324   ...
325   ...
326   ...
327   ...
328   ...
329   ...
330   ...
331   ...
332   ...
333   ...
334   ...
335   ...
336   ...
337   ...
338   ...
339   ...
340   ...
341   ...
342   ...
343   ...
344   ...
345   ...
346   ...
347   ...
348   ...
349   ...
350   ...
351   ...
352   ...
353   ...
354   ...
355   ...
356   ...
357   ...
358   ...
359   ...
360   ...
361   ...
362   ...
363   ...
364   ...
365   ...
366   ...
367   ...
368   ...
369   ...
370   ...
371   ...
372   ...
373   ...
374   ...
375   ...
376   ...
377   ...
378   ...
379   ...
380   ...
381   ...
382   ...
383   ...
384   ...
385   ...
386   ...
387   ...
388   ...
389   ...
390   ...
391   ...
392   ...
393   ...
394   ...
395   ...
396   ...
397   ...
398   ...
399   ...
400   ...
401   ...
402   ...
403   ...
404   ...
405   ...
406   ...
407   ...
408   ...
409   ...
410   ...
411   ...
412   ...
413   ...
414   ...
415   ...
416   ...
417   ...
418   ...
419   ...
420   ...
421   ...
422   ...
423   ...
424   ...
425   ...
426   ...
427   ...
428   ...
429   ...
430   ...
431   ...
432   ...
433   ...
434   ...
435   ...
436   ...
437   ...
438   ...
439   ...
440   ...
441   ...
442   ...
443   ...
444   ...
445   ...
446   ...
447   ...
448   ...
449   ...
450   ...
451   ...
452   ...
453   ...
454   ...
455   ...
456   ...
457   ...
458   ...
459   ...
460   ...
461   ...
462   ...
463   ...
464   ...
465   ...
466   ...
467   ...
468   ...
469   ...
470   ...
471   ...
472   ...
473   ...
474   ...
475   ...
476   ...
477   ...
478   ...
479   ...
480   ...
481   ...
482   ...
483   ...
484   ...
485   ...
486   ...
487   ...
488   ...

```

Gambar 1. 19 Source Code Pilihan Sub Bab Kelas 2

Berikut *source code* tampilan sub bab bahasa Indonesia dimana disini kita dapat melihat bab bab yang terdapat pada pelajaran bahasa Indonesia kelas 2. Pada baris ke 260-264 untuk memanggil jendela b indo kelas 2 bab 1, 267-272 berfungsi untuk memanggil jendela b indo kelas 2 bab 2, baris ke 274-279 untuk kembali ke pilih kelas, baris ke 286-291 untuk

memanggil jendela b indo kelas 2 bab 3, dan baris ke 300-305 untuk memanggil jendela b indo next bab 4 kelas 2 dengan kode bibabn42i, dimana seluruh *source code* pemanggilan jendelanya sama.

g. Bab 1 Kelas 2

```
    public void actionPerformed(ActionEvent evt) {
        if (this instanceof JMenuItem) {
            this.setExtendedState(JFrame.MAXIMIZED_BOTH);
        }
    }

    @Override
    protected void paintComponent(Graphics g) {
        super.paintComponent(g);
        g.drawString("Uncheckable", 10, 10);
    }

    private void initActionPerformed(javax.swing.event.ActionEvent evt) {
        if (this instanceof JMenuItem) {
            this.setVisible(true);
        }
        this.dispose();
    }

    private void initActionPerformed(javax.swing.event.ActionEvent evt) {
        if (this instanceof JMenuItem) {
            this.setVisible(true);
            this.dispose();
        }
    }

    public static void main(String args[]) {
        try {
            for (javaw.awt.swing.UIManager.LookAndFeelInfo info : javax.swing.UIManager.getInstalledLookAndFeels()) {
                if (!info.getName().equals("Metal")) {
                    javax.swing.UIManager.setLookAndFeel(info.getClassName());
                    break;
                }
            }
        } catch (ClassNotFoundException ex) {
            java.util.logging.Logger.getLogger(JFrame.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);
        } catch (InstantiationException ex) {
            java.util.logging.Logger.getLogger(JFrame.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);
        } catch (IllegalAccessException ex) {
            java.util.logging.Logger.getLogger(JFrame.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);
        } catch (javax.swing.UnsupportedLookAndFeelException ex) {
            java.util.logging.Logger.getLogger(JFrame.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);
        }
    }

    java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
        public void run() {
            new bimB11().setVisible(true);
        }
    });
}

// Generated Code

```

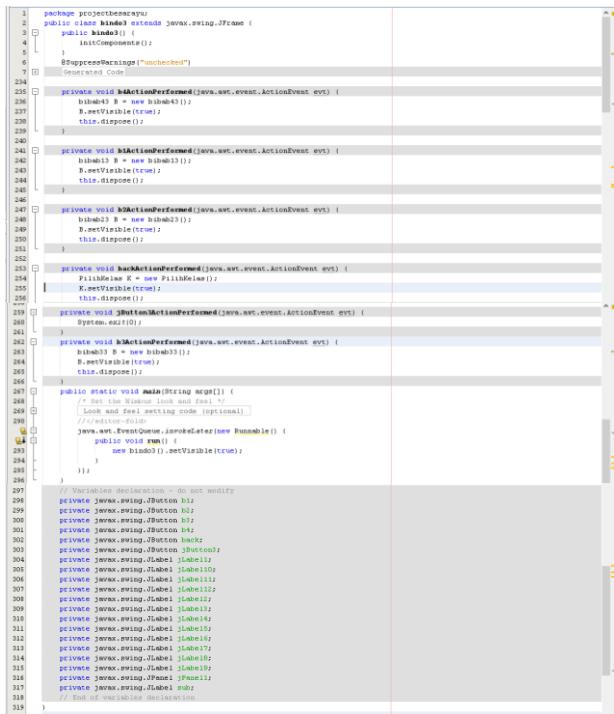
Gambar 1. 20 *Source Code* Bab 1 Kelas 2

Disini *source code* yang penting adalah pemanggilan *source code* lanjutan dan *source code* kembali. Dimana jika kita ingin lanjut ke halaman berikutnya atau kembali ke halaman sebelumnya, kita hanya perlu membuat

“Nama Jendela variable = new nama jendela ();
Variable.setVisible(true);

This.dispose();"

h. Sub Bab Bahasa Indonesia Kelas 3

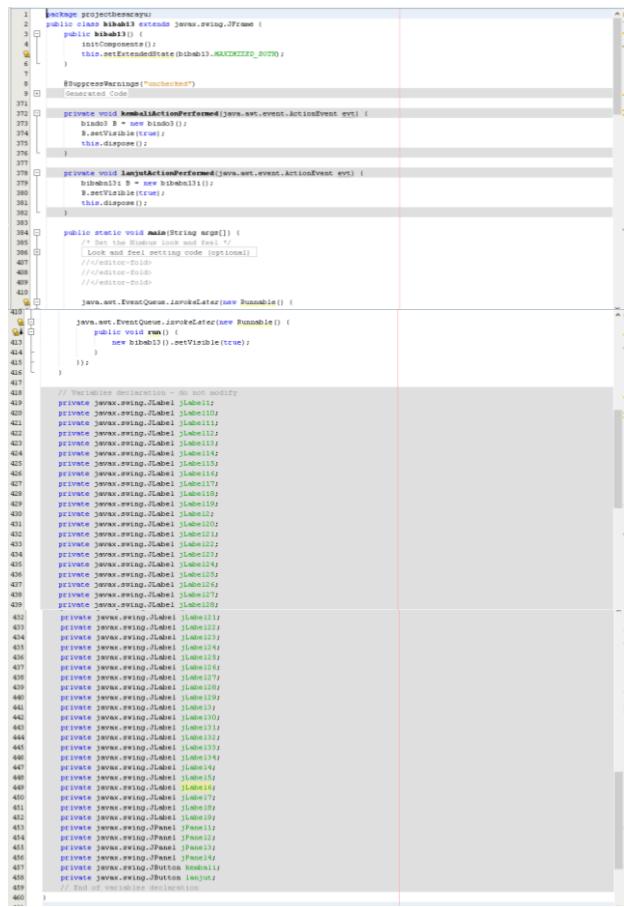


```
1 package projectbahasa;
2 public class bindo3 extends javax.swing.JFrame {
3     public bindo3() {
4         initComponents();
5     }
6     @SuppressWarnings("unchecked")
7     // Generated Code
8
9     private void bActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
10        bLabel43 = new bLabel43();
11        b.setVisible(true);
12        this.dispose();
13    }
14
15    private void bActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
16        bLabel13 = new bLabel13();
17        b.setVisible(true);
18        this.dispose();
19    }
20
21    private void bActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
22        bLabel23 = new bLabel23();
23        b.setVisible(true);
24        this.dispose();
25    }
26
27    private void bActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
28        PilihKelas K = new PilihKelas();
29        K.setVisible(true);
30        this.dispose();
31    }
32
33    private void buttonActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
34        System.exit(0);
35    }
36
37    private void bActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
38        bLabel33 = new bLabel33();
39        b.setVisible(true);
40        this.dispose();
41    }
42
43    public static void main(String args[]) {
44        /* Set the Nimbus look and feel */
45        // Look and feel setting code (optional)
46        //
47        //
48        java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
49            public void run() {
50                new bindo3().setVisible(true);
51            }
52        });
53    }
54
55    // Variables declaration - do not modify
56    private javax.swing.JButton b1;
57    private javax.swing.JButton b12;
58    private javax.swing.JButton b13;
59    private javax.swing.JButton b14;
60    private javax.swing.JButton b15;
61    private javax.swing.JButton b16;
62    private javax.swing.JButton b17;
63    private javax.swing.JButton b18;
64    private javax.swing.JButton b19;
65    private javax.swing.JButton b10;
66    private javax.swing.JButton b2;
67    private javax.swing.JButton b3;
68    private javax.swing.JButton b4;
69    private javax.swing.JButton b5;
70    private javax.swing.JButton b6;
71    private javax.swing.JButton b7;
72    private javax.swing.JButton b8;
73    private javax.swing.JButton b9;
74    private javax.swing.JButton b11;
75    private javax.swing.JButton b161;
76    private javax.swing.JButton b162;
77    private javax.swing.JButton b163;
78    private javax.swing.JButton b164;
79    private javax.swing.JButton b165;
80    private javax.swing.JButton b166;
81    private javax.swing.JButton b167;
82    private javax.swing.JButton b168;
83    private javax.swing.JButton b169;
84    private javax.swing.JButton b1611;
85    private javax.swing.JButton b1612;
86    private javax.swing.JButton b1613;
87    private javax.swing.JButton b1614;
88    private javax.swing.JButton b1615;
89    private javax.swing.JButton b1616;
90    private javax.swing.JButton b1617;
91    private javax.swing.JButton b1618;
92    private javax.swing.JButton b1619;
93    private javax.swing.JButton b1621;
94    private javax.swing.JButton b1622;
95    // End of variables declaration - do not modify
96 }
```

Gambar 1. 21 Pilihan Sub Bab Kelas 3

Berikut *source code* tampilan sub bab bahasa Indonesia dimana disii kita dapat melihat bab bab yang terdapat pada pelajaran bahasa Indonesia kelas 3. Pada baris ke 235-238 untuk memanggil jendela b indo kelas 3 bab 4, baris ke 241-245 berfungsi untuk memanggil jendela b indo kelas 3 bab 1, baris ke 247-251 untuk memanggil jendela b indo kelas 3 bab 2, baris ke 253-257 untuk memanggil jendela Pilih Kelas, dan baris ke 259-261 untuk keluar dari system aplikasi, baris ke 262-257 untuk memanggil b indo kelas 3 bab 3, dimana seluruh *source code* pemanggilan jendelanya sama.

i. Bab 1 Kelas 3



The screenshot shows a Java code editor with a large amount of source code. The code is organized into several methods and variables. Key parts include:

- Method `main` with parameters `String args[]`.
- Method `actionPerformed` with parameters `ActionEvent evt`, containing code to handle button presses.
- Method `dispose` with no parameters, containing code to dispose of windows.
- Variable declarations for various labels and buttons, such as `label1` through `label150`, `JLabel1` through `JLabel150`, and `button1` through `button111`.
- Method `run` which creates and sets visible a new window (`new b1b13().setVisible(true);`).
- Commented-out code sections like `/* Set the Nimbus look and feel */` and `/* Set Nimbus look and feel */`.
- Final line: `// End of variables declaration`.

Gambar 1. 22 Bab 1 Kelas 3 Bahasa Indonesia

Disini *source code* yang penting adalah pemanggilan *source code* lanjutan dan *source code* kembali. Dimana jika kita ingin lanjut ke halaman berikutnya atau kembali ke halaman sebelumnya, kita hanya perlu membuat

“Nama Jendela variable = new nama jendela ();
Variable.setVisible(true);
This.dispose();”

D. Tampilan Jendela Akhir dan Cara Menjalankan Aplikasi PASTI

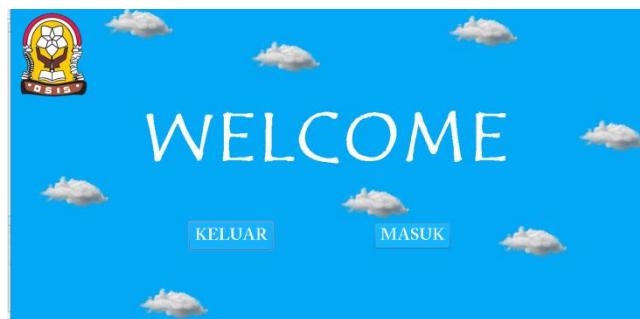
a. Splash



Gambar 1. 23 Tampilan *Splash*

Tampilan ini sebagai pembuka aplikasi dengan menggunakan loading, jika loading sampai 100 maka akan muncul tampilan berikutnya

b. Masuk



Gambar 1. 24 Tampilan Masuk

Setelah itu kita akan ditampilkan menu Selamat Datang. Kita memiliki 2 tombol yaitu keluar dan masuk, apabila kita klik keluar maka akan otomatis keluar dari system, jika kita pilih masuk maka tampilan akan berganti ke tampilan berikutnya.

c. Pilih Kelas



Gambar 1. 25 Tampilan Pilih Kelas

Ini adalah tampilan pilih kelas, dimana ketika kita pilih angka 1 yang berarti kelas 1, maka kita akan masuk ke tampilan sub menu kelas 1, kita pilih angka 2 yang berarti kelas 2, maka kita akan masuk ke tampilan sub menu kelas 2, kita pilih angka 3 yang berarti kelas 3, maka kita akan masuk ke tampilan sub menu kelas 3, di sudut kanan atas terdapat tanda X jika kita klik maka kita akan keluar dari system atau *exit*, yang bertanda < artinya kembali ke tampilan sebelumnya. Warna biru mencerminkan sebagai identic dengan warna SMP secara nasional. Yang membedakan antar jenjang pendidikan

d. Sub Bab Bahasa Indonesia Kelas 1



Gambar 1. 26 Sub Bab Bahasa Indonesia Kelas 1

Berikut tampilan Sub Bab Bahasa Indonesia Kelas 1 dimana terdapat beberapa sub bab yaitu ada 4 bab, ketika kita pilih bab 1 maka akan muncul materi tentang bab 1 yaitu deskripsi, ketika kita pilih bab 2 maka akan muncul materi tentang bab 2 yaitu cerita fantasi, ketika kita pilih bab 3 maka akan muncul materi tentang bab 3 yaitu Teks Prosedur, ketika kita pilih bab 4 maka akan muncul materi tentang bab 4 yaitu Teks Laporan.

e. Bab 1 Kelas 1 Deskripsi

A. MENENTUKAN CIRI ISI DAN TUJUAN TEKS DESKRIPSI

Teks deskripsi dapat diilustrasi di bawah yang berisi informasi perjalanan, dalam atau luar negeri, misalkan perjalanan, dan program televisi tertarik jalannya.

1. MENGETAHUI CIRI ISI, TUJUAN, DAN ISI TEKS DESKRIPSI

Teks deskripsi berisikan informasi dengan isi tentang ciri keadaan umumnya.

Ciri ciri deskripsi:

- Olasan yang diberikan pada teks deskripsi berisikan informasi tentang suatu objek dengan memperhatikan objek secara subjektif atau melihatkan kondisi objek dari sudut pandang penulis.
- Ciri ciri deskripsi pada tulisannya berisikan tentang keterangan tentang objek tertentu yang kemungkinan berbeda dengan objek lain.
- Olasan yang diberikan pada teks deskripsi berisikan personal dengan kondisi emosi sehingga menggunakan kata-kata dengan emosi kuat.

2. MEMAHAMI CIRI PENULISAN BAHASA INDIA TEKS DESKRIPSI

Teks deskripsi biasanya ditulis dalam bahasa India. Seperti merah, kuning, dan lain sebagainya.

2.1. Penulisan teks deskripsi menggunakan teknik:

1. Isi teks deskripsi mencantumkan bagian-bagian objek
2. Isi teks deskripsi menggunakan teknik secara kontekstual
3. Isi teks deskripsi berisikan personal dengan kondisi emosi sehingga menggunakan kata-kata dengan emosi kuat

2.2. MENGETAHUI CIRI PENULISAN BAHASA INDIA TEKS DESKRIPSI

Ortak dari sentensia teks deskripsi adalah merata dua katagori yaitu teks deskripsi berdiri sendiri sebagai teks dan teks deskripsi yang merupakan bagian teks lain (narrasi, novel, lagu, idiom, dsb).

3. MENGETAHUI CIRI PENULISAN BAHASA INDIA TEKS DESKRIPSI

Teks deskripsi biasanya ditulis dalam bahasa India. Seperti merah, kuning, dan lain sebagainya.

3.1. Penulisan teks deskripsi menggunakan teknik:

1. Menggunakan kalimat yang menggunakan angka bagian objek
2. Menggunakan kalimat yang menggunakan ciri-ciri
3. Menggunakan kalimat yang menggunakan pengalih makna
4. Menggunakan kalimat yang menggunakan pengulangan
5. Menggunakan kalimat yang menggunakan pengulangan
6. Menggunakan kalimat yang menggunakan pengulangan
7. Menggunakan kalimat yang menggunakan pengulangan

B. MENENTUKAN ISI TEKS DESKRIPSI

1. MENGETAHUI PERENCANA INFORMASI PADA TEKS DESKRIPSI

Untuk menentukan isi suatu teks berisikan memperhatikan informasi apa pada teks deskripsi kita perlu mengelajui apa yang disebutkan, bagaimana cara penulis menginterpretasikan obek tersebut, dan memerlukan pemikiran.

2. MENGETAHUI ISI TEKS 1 dan 2

Pembelajaran dapat dilakukan pada isi suatu teks yang disebutkan, misalkan isi, isi perpustakaan tentang isi, cara dan mengembangkan isi, dan mengembangkan isi.

C. MENELAAH STRUKTUR DAN BAHASA TEKS DESKRIPSI

1. MENCEMBAH STRUKTUR TEKS DESKRIPSI

a. Memahami bentuk nama objek, ukuran, gambaran umum objek.
b. Ciri-ciri objek
c. Perbedaan antara penamaan temahan objek

2. MENGETAHUI PENGETAHUAN DESKRIPSI PUGING :

1. Deskripsi bagian berisikan rancangan
2. Bentuk pencirian bagian berisikan anggata bagian objek
3. Bentuk pencirian bagian berisikan proses sesuatu hal yang terjadi
4. Bentuk pencirian bagian berisikan hasil yang dicapai
5. Bentuk pencirian bagian berisikan hasil yang dicapai

3. MENGETAHUI PENGETAHUAN BAHASA PADA TEKS DESKRIPSI

1. Penggunaan kalimat dan tanda yang mengindikasi kata-kata
2. Penggunaan kalimat yang menggunakan ciri-ciri
3. Penggunaan kalimat dasar
4. Penggunaan kalimat
5. Penggunaan kalimat dasar

4. PENGETAHUAN BAHASA PADA TEKS DESKRIPSI

Pengetahuan yang dibutuhkan untuk menulis teks deskripsi:

1. Tanda kalimat (juga) di akhir atau awal suatu kalimat atau pembilangan
2. Tanda kalimat di dalam kalimat pengulangan atau pengulangan yang berulang pada awal kalimat (yaitu, dengan demikian)
3. Huruf kapital dipasang setiap kalimat pertama dari alur atau diri - pengarif jika kalimat mendahului mengingatkan keadaan sebuah ukuran Jepara, surat Makassar

5. PENGETAHUAN KATA DASAR PADA TEKS DESKRIPSI

Kata dasar di berbagai teks deskripsi yang dilakukan dengan kalimat yang mengindikasi:

1. Tanda kalimat (juga) di akhir atau awal suatu kalimat atau pembilangan
2. Tanda kalimat di dalam kalimat pengulangan atau pengulangan yang berulang pada awal kalimat (yaitu, dengan demikian)
3. Huruf kapital dipasang setiap kalimat pertama dari alur atau diri - pengarif jika kalimat mendahului mengingatkan keadaan sebuah ukuran Jepara, surat Makassar

6. PENGETAHUAN KATA DASAR PADA TEKS DESKRIPSI

Kata dasar di berbagai teks deskripsi yang dilakukan dengan kalimat yang mengindikasi:

1. Tanda kalimat (juga) di akhir atau awal suatu kalimat atau pembilangan
2. Tanda kalimat di dalam kalimat pengulangan atau pengulangan yang berulang pada awal kalimat (yaitu, dengan demikian)
3. Huruf kapital dipasang setiap kalimat pertama dari alur atau diri - pengarif jika kalimat mendahului mengingatkan keadaan sebuah ukuran Jepara, surat Makassar

D. MENAJARIKAN LISAN DAN MENULIS TEKS DESKRIPSI

Lengkah menyusun teks deskripsi :

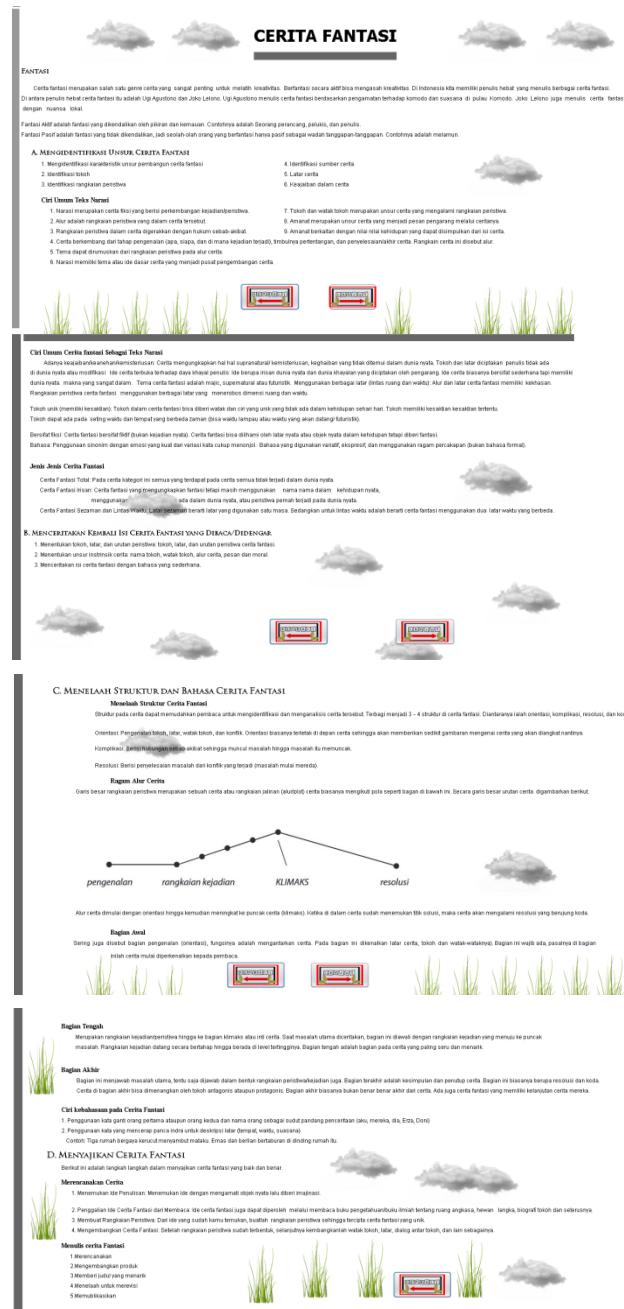
1. Menentukan subtopik yang akan disampaikan dan membuat judul
2. Menentukan bagian-bagian yang disampaikan
3. Menentukan isi
4. Menentukan kalimat-kalimat manis dan parangat
5. Memerlukan obek yang disampaikan dengan kata dan kalimat yang merangung parancinters
6. Menyajikan (memerlukan kembali) teks deskripsi yang sudah ditulis

Gambar 1. 27 Bab 1 Kelas 1 Deskripsi

Berikut adalah hasil tampilan untuk bab 1 kelas 1 bahasa Indonesia yaitu deskripsi, kemudian jika kita ingin melanjutkan

materi berikutnya kita cukup menekan tombol Lanjut namun jika ingin kembali kita dapat menekan tombol kembali, begitupun seterusnya.

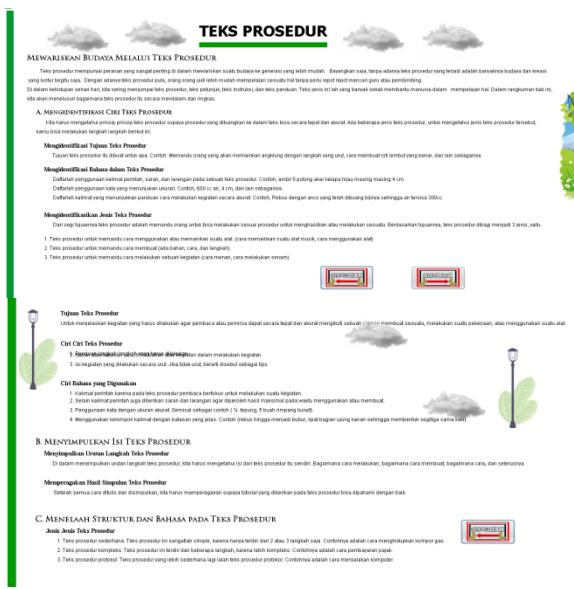
f. Bab 2 Kelas 1 Cerita Fantasi



Gambar 1. 28 Bab 2 Kelas 1 Cerita Fantasi

Berikut adalah hasil tampilan untuk bab 2 kelas 1 bahasa Indonesia yaitu cerita fantasi, kemudian jika kita ingin melanjutkan materi berikutnya kita cukup menekan tombol Lanjut namun jika ingin kembali kita dapat menekan tombol kembali, begitupun seterusnya.

g. Bab 3 Kelas 1 Teks Prosedur



B Gambar 1. 29 Bab 3 Kelas 1 Teks Prosedur kelas 1 bahasa Indonesia yaitu Teks Prosedur, kemudian jika kita ingin melanjutkan materi berikutnya kita cukup menekan tombol Lanjut namun jika ingin kembali kita dapat menekan tombol kembali, begitupun seterusnya.

h. Bab 4 Kelas 1 Teks Laporan





Gambar 1. 30 Teks Laporan

Berikut adalah hasil tampilan untuk bab 4 kelas 1 bahasa Indonesia yaitu Teks Laporan, kemudian jika kita ingin melanjutkan materi berikutnya kita cukup menekan tombol Lanjut namun jika ingin kembali kita dapat menekan tombol kembali, begitupun seterusnya.

i. Sub Bab Bahasa Indonesia Kelas 2

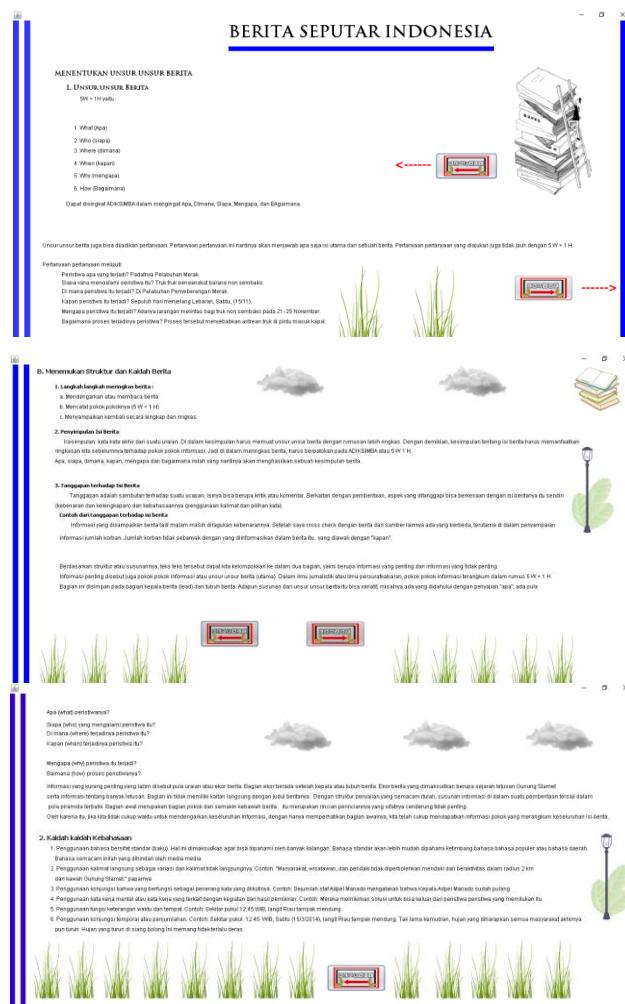


Gambar 1. 31 Sub Bab Bahasa Indonesia Kelas 2

Berikut tampilan Sub Bab Bahasa Indonesia Kelas 2 dimana terdapat beberapa sub bab yaitu ada 5 bab, ketika kita pilih bab 1 maka akan muncul materi tentang bab 1 yaitu Berita Seputar Indonesia, ketika kita pilih bab 2 maka akan muncul materi tentang bab 2 yaitu Iklan Saran Komunikasi, ketika kita pilih bab 3 maka akan muncul materi tentang bab 3 yaitu Teks

Eksposisi Dalam Media Massa, ketika kita pilih bab 4 maka akan muncul materi tentang bab 4 yaitu Indahnya Berpuisi, dan ketika kita pilih bab 5 maka akan muncul materi tentang bab 5 yaitu Urutan Cerita Menarik Dalam Eksposisi.

j. Bab 1 Kelas 2 Berita Seputar Indonesia

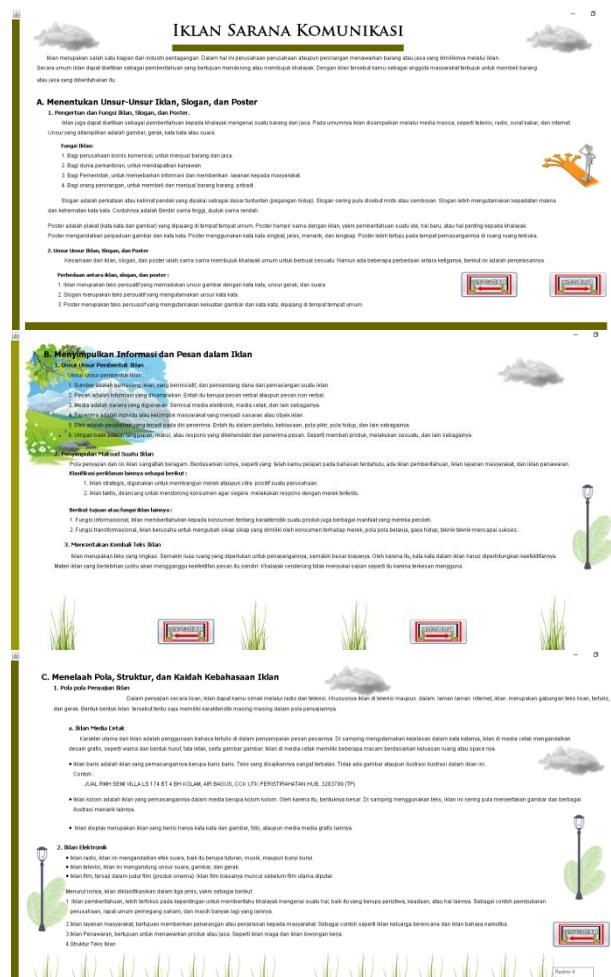


Gambar 1. 32 Bab 1 Kelas 2 Berita Seputar Indonesia

Berikut adalah hasil tampilan untuk bab 1 kelas 2 bahasa Indonesia yaitu Berita Seputar Indonesia, kemudian jika kita

ingin melanjutkan materi berikutnya kita cukup menekan tombol Lanjut namun jika ingin kembali kita dapat menekan tombol kembali, begitupun seterusnya.

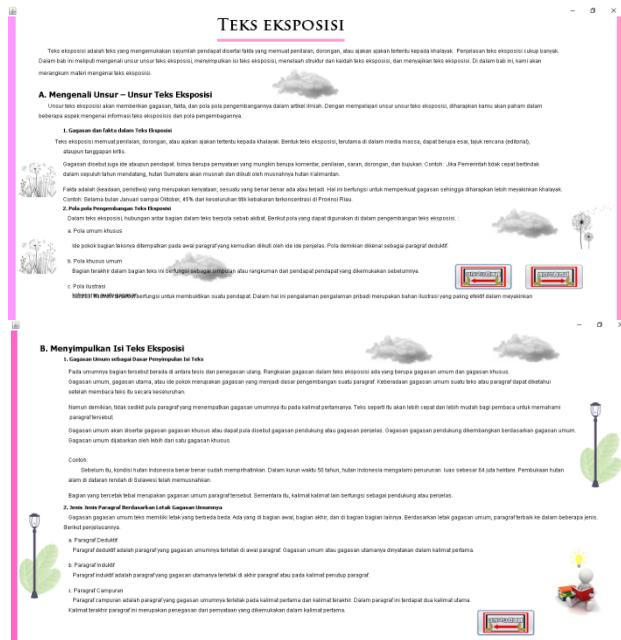
k. Bab 2 Kelas 2 Iklan Saran Komunikasi



Gambar 1. 33 Bab 2 Kelas 2 Iklan Saran Komunikasi

Berikut adalah hasil tampilan untuk bab 2 kelas 2 bahasa Indonesia yaitu Iklan Saran Komunikasi, kemudian jika kita ingin melanjutkan materi berikutnya kita cukup menekan tombol Lanjut namun jika ingin kembali kita dapat menekan tombol kembali, begitupun seterusnya.

I. Bab 3 Kelas 2 Teks Eksposisi Dalam Media Massa



Gambar 1. 34 Bab 3 Kelas 2 Teks Eksposisi Dalam Media Massa

Berikut adalah hasil tampilan untuk bab 3 kelas 2 bahasa Indonesia yaitu Teks Eksposisi Dalam Media Massa, kemudian jika kita ingin melanjutkan materi berikutnya kita cukup menekan tombol Lanjut namun jika ingin kembali kita dapat menekan tombol kembali, begitupun seterusnya.

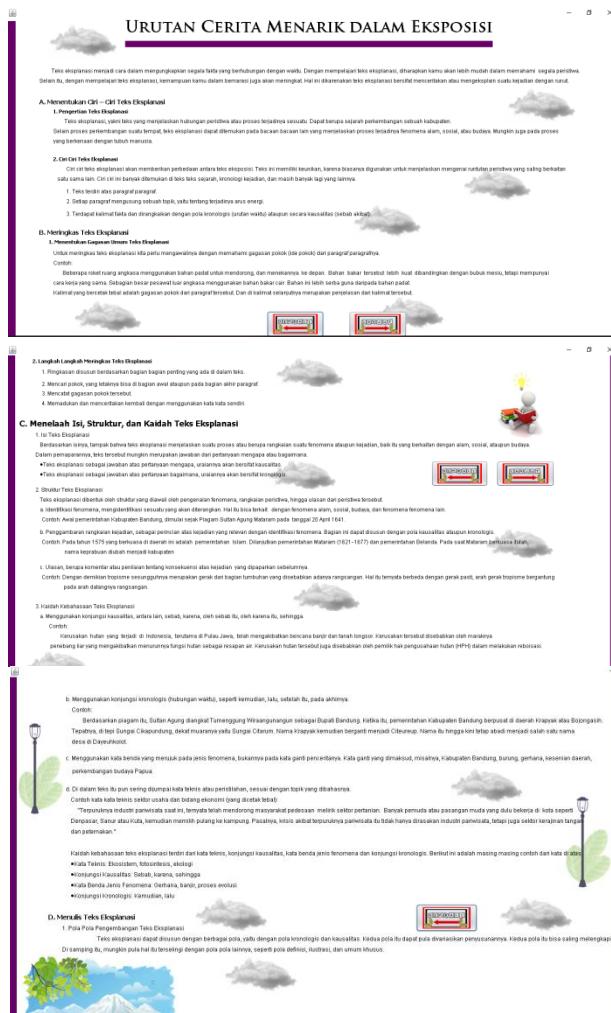
m. Bab 4 Kelas 2 Indahnya Berpuisi



Gambar 1. 35 Bab 4 Kelas 2 Indahnya Berpuisi

Berikut adalah hasil tampilan untuk bab 4 kelas 2 bahasa Indonesia yaitu Indahnya Berpuisi, kemudian jika kita ingin melanjutkan materi berikutnya kita cukup menekan tombol Lanjut namun jika ingin kembali kita dapat menekan tombol kembali, begitupun seterusnya.

n. Bab 5 Kelas 2 Urutan Cerita Menarik Dalam Eksposisi



Gambar 1. 36 Bab 5 Kelas 2 Urutan Cerita Menarik Dalam Eksposisi

Berikut adalah hasil tampilan untuk bab 5 kelas 2 bahasa Indonesia yaitu Urutan Cerita Menarik Dalam Eksposisi, kemudian jika kita ingin melanjutkan materi berikutnya kita

cukup menekan tombol Lanjut namun jika ingin kembali kita dapat menekan tombol kembali, begitupun seterusnya.

o. Sub Bab Bahasa Indonesia Kelas 3



Gambar 1. 37 Sub Bab Bahasa Indonesia Kelas 3

Berikut tampilan Sub Bab Bahasa Indonesia Kelas 3 dimana terdapat beberapa sub bab yaitu ada 4 bab, ketika kita pilih bab 1 maka akan muncul materi tentang bab 1 yaitu Melaporkan Hasil Percobaan, ketika kita pilih bab 2 maka akan muncul materi tentang bab 2 yaitu Menyampaikan Pidato Persuatif, ketika kita pilih bab 3 maka akan muncul materi tentang bab 3 yaitu Menyusun Cerita Pendek, dan ketika kita pilih bab 4 maka akan muncul materi tentang bab 4 yaitu Memberi Tanggapan Dengan Santun.

p. Bab 1 Kelas 3 Melaporkan Hasil Percobaan





Gambar 1. 38 Bab 1 Kelas 3 Melaporkan Hasil Percobaan

Berikut adalah hasil tampilan untuk bab 1 kelas 3 bahasa Indonesia yaitu Melaporkan Hasil Percobaan, kemudian jika kita ingin melanjutkan materi berikutnya kita cukup menekan tombol Lanjut namun jika ingin kembali kita dapat menekan tombol kembali, begitupun seterusnya.

q. Bab 2 Kelas 3 Menyampaikan Pidato Persuatif



Gambar 1. 39 Bab 2 Kelas 3 Menyampaikan Pidato Persuatif

Berikut adalah hasil tampilan untuk bab 2 kelas 3 bahasa Indonesia yaitu Menyampaikan Pidato Persuatif, kemudian jika kita ingin melanjutkan materi berikutnya kita cukup menekan tombol Lanjut namun jika ingin kembali kita dapat menekan tombol kembali, begitupun seterusnya.

r. Bab 3 Kelas 3 Menyusun Cerita Pendek



Gambar 1. 40 Bab 3 Kelas 3 Menyusun Cerita Pendek

Berikut adalah hasil tampilan untuk bab 3 kelas 3 bahasa Indonesia yaitu Menyusun Cerita Pendek, kemudian jika kita ingin melanjutkan materi berikutnya kita cukup menekan tombol Lanjut namun jika ingin kembali kita dapat menekan tombol kembali, begitupun seterusnya.

s. Bab 4 Kelas 3 Memberi Tanggapan Dengan Santun





Gambar 1. 41 Bab 4 Kelas 3 Memberi Tanggapan Dengan Santun

Berikut adalah hasil tampilan untuk bab 4 kelas 3 bahasa Indonesia yaitu Memberi Tanggapan Dengan Santun, kemudian jika kita ingin melanjutkan materi berikutnya kita cukup menekan tombol Lanjut namun jika ingin kembali kita dapat menekan tombol kembali, begitupun seterusnya.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Netbeans merupakan aplikasi yang dapat membuat aplikasi berupa Desktop ataupun Android yang kita sebut dengan *Project*. Aplikasi PASTI merupakan sebuah aplikasi pembelajaran anak SMP dengan Materi Bahasa Indonesia yang melingkup kelas 1, 2 dan 3 atau kelas VII, VIII, IX. Pembuatan Aplikasi PASTI ini memerlukan waktu 9 Minggu dengan bimbingan dan saran dari Dosen Pemograman Berbasis Objek yaitu Bapak Slamet Trianto,S.ST.

Dari laporan Pembuatan Aplikasi dengan menggunakan Netbeans guna sebagai nilai Ujian Akhir Semester ini yang telah penulis buat, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembuatan Aplikasi PASTI yaitu Pembelajaran Anak SMP Materi Bahasa Indonesia By Diah Ayu Damayanti, telah berhasil dibuat menggunakan aplikasi *Netbeans*
2. Pembaca dapat mempelajari *Tools Tools* yang ada pada aplikasi *Netbeans*. Agar pembaca dapat mengetahui isi dari *Tools* yang tersedia pada aplikasi *Netbeans*.
3. Agar pembaca dapat membuat sebuah *Project* pada aplikasi yang berada di Laptop yang mudah diolah yaitu dengan aplikasi *Netbeans*.
4. Agar pembaca dapat menjadikan Laporan Pembuatan Aplikasi PASTI yaitu Pembelajaran Anak SMP Materi Bahasa Indonesia By Diah Ayu Damayanti ini sebagai referensi dalam pembelajaran PBO.

B. Saran

Dalam proses penyusunan Laporan Pembuatan Aplikasi PASTI yaitu Pembelajaran Anak SMP Materi Bahasa Indonesia By Diah Ayu Damayanti

ini, penulis banyak mendapatkan kendala kendala dalam pembuatan namun juga penulis mendapatkan masukan, bimbingan dan arahan dari semua

pihak dan juga Dosen Mata Kuliah Pemograman Berbasis Objek Bapak Slamet Trianto,S.ST. Penulis sadar bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan dukungan dan juga masukan dari semua pihak agar Laporan ini menjadi lebih baik lagi kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

<https://www.nesabamedia.com/pengertian-netbeans/>

<https://toghr.com/pengertian-netbeans-aplikasi-ide-berbasis-java/>