

**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 bershallowat 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.

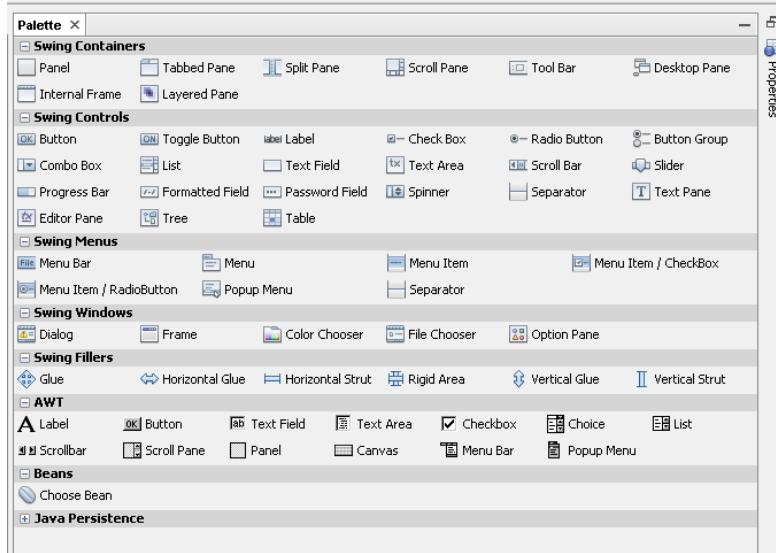
Menurut Garling dan Lestari (2010:1) java adalah sebuah bahasa pemograman *scripting* yang sering digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis *handphone* dan juga digunakan untuk menyediakan akses objek yang disisipkan di aplikasi lain.

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.

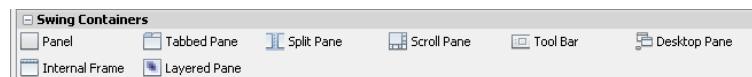
B. Tools Netbeans



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

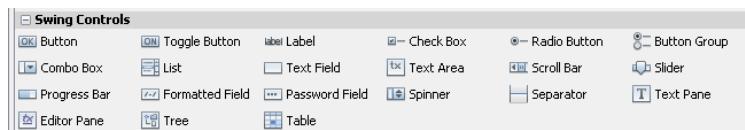


Gambar 1. 2 Swing Containers

- *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*

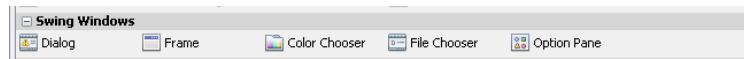


Gambar 1. 4Swing Menus

- *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*

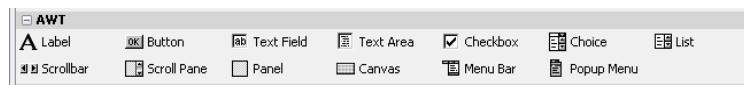


Gambar 1. 6 Swing Fillers

- *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.

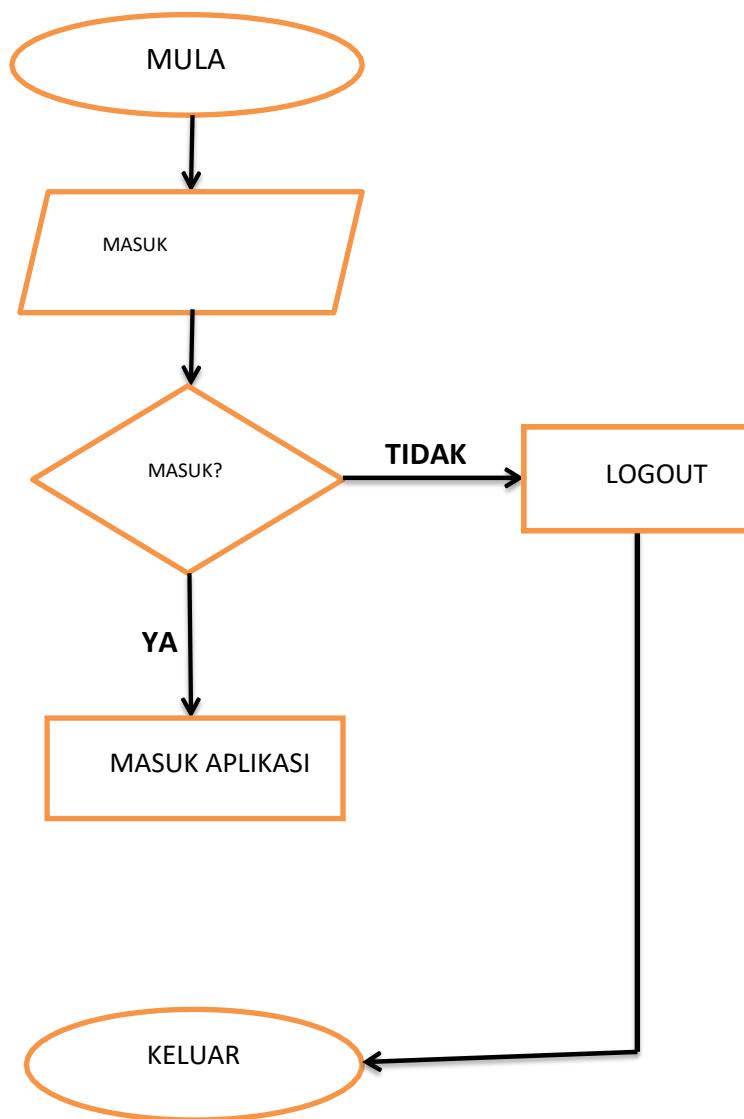
PASTI juga dilengkapi dengan soal soal latihan per sub bab nya yang

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

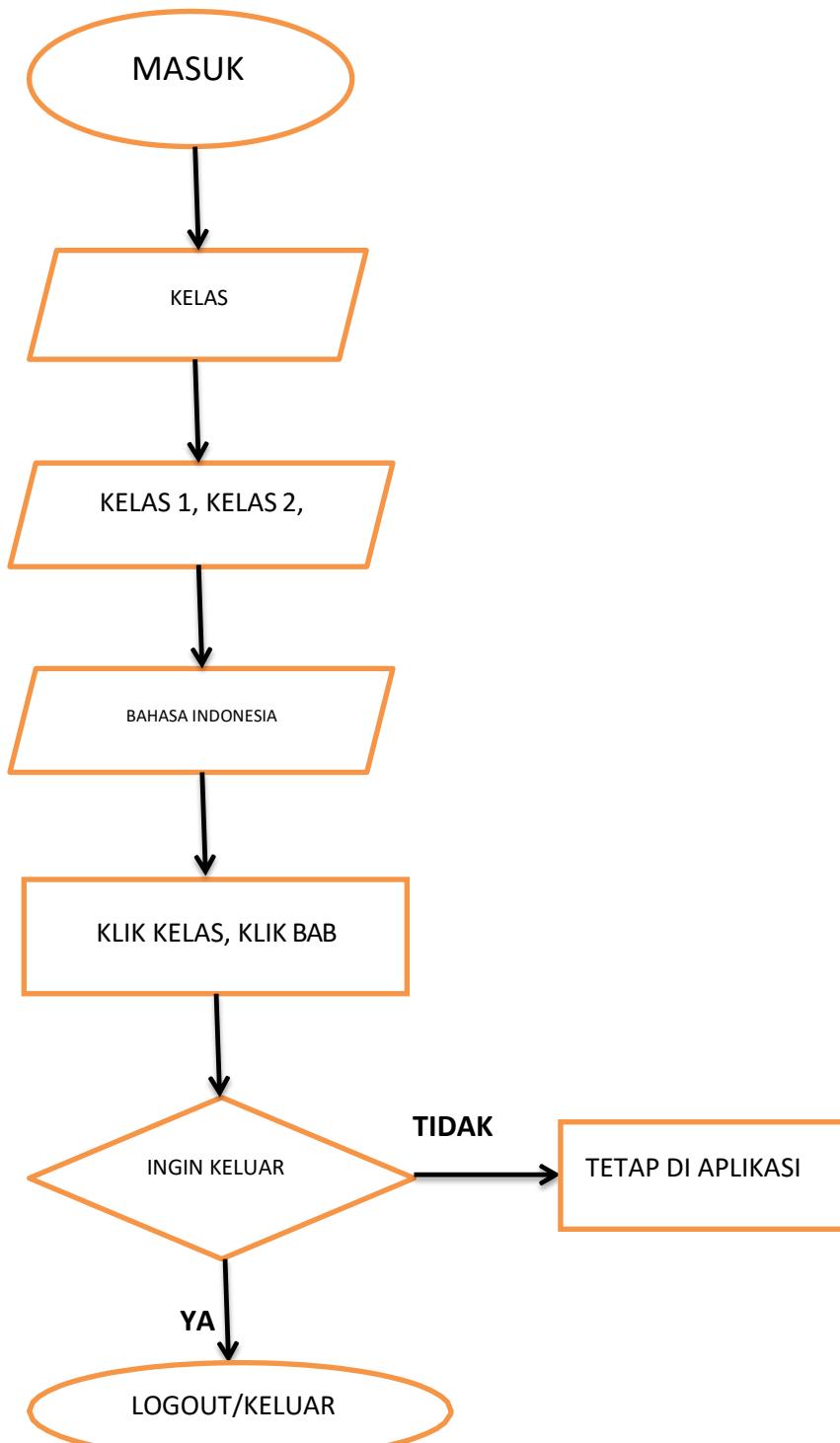
2. RENCANA APLIKASI

a. Flowchart Aplikasi

- Flowchart Login



- Flowchart Aplikasi



b. Tampilan Aplikasi

- **Halaman Masuk**



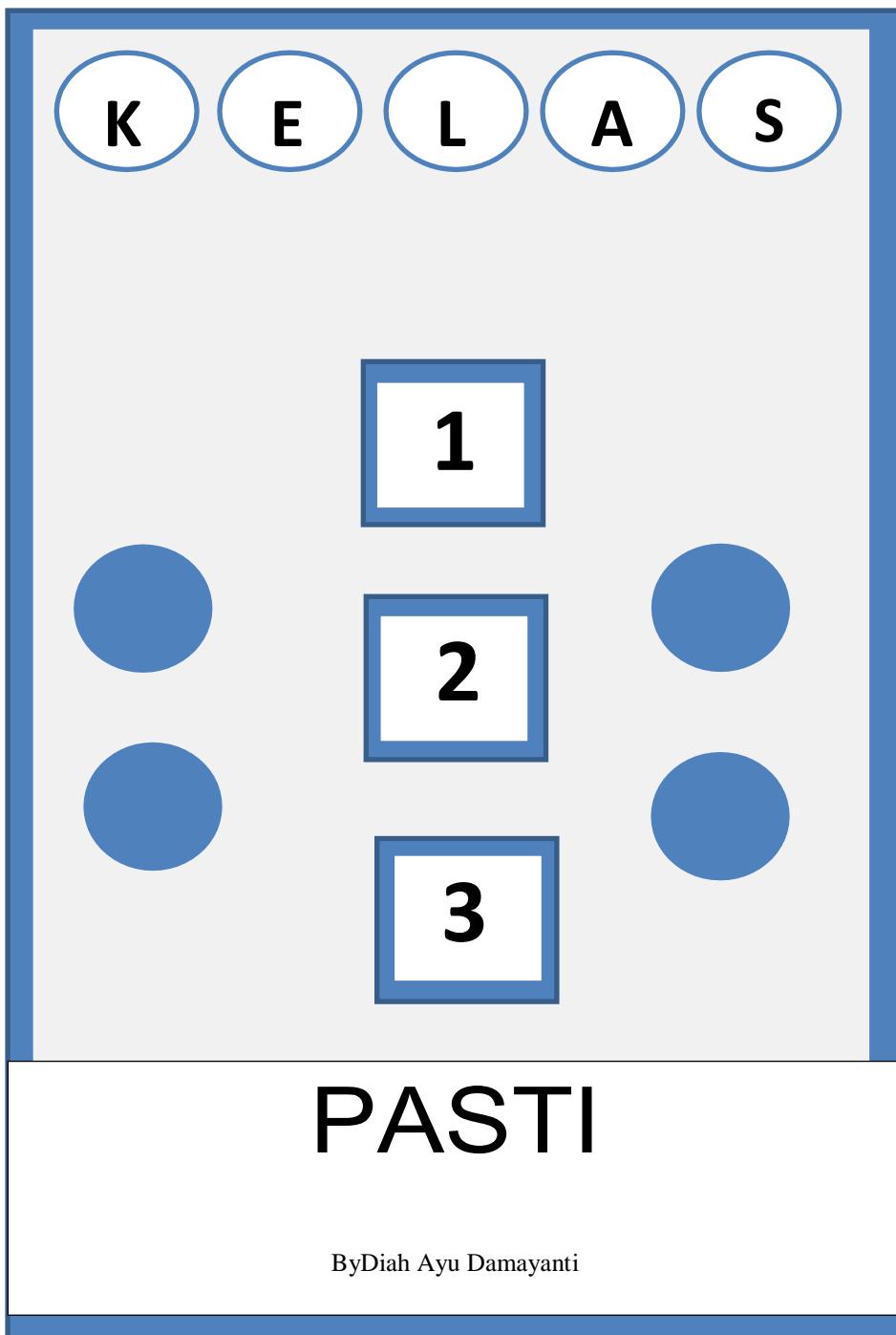
Gambar 1. 8 Rancangan Tampilan Aplikasi

- 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 terdapat 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 // End of variables declaration
238 }

```

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

```



```
200     java.util.logging.Logger.getLogger(PilihKelas.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
201 }
202 catch (UnsupportedLookAndFeelException ex) {
203     java.util.logging.Logger.getLogger(PilihKelas.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
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



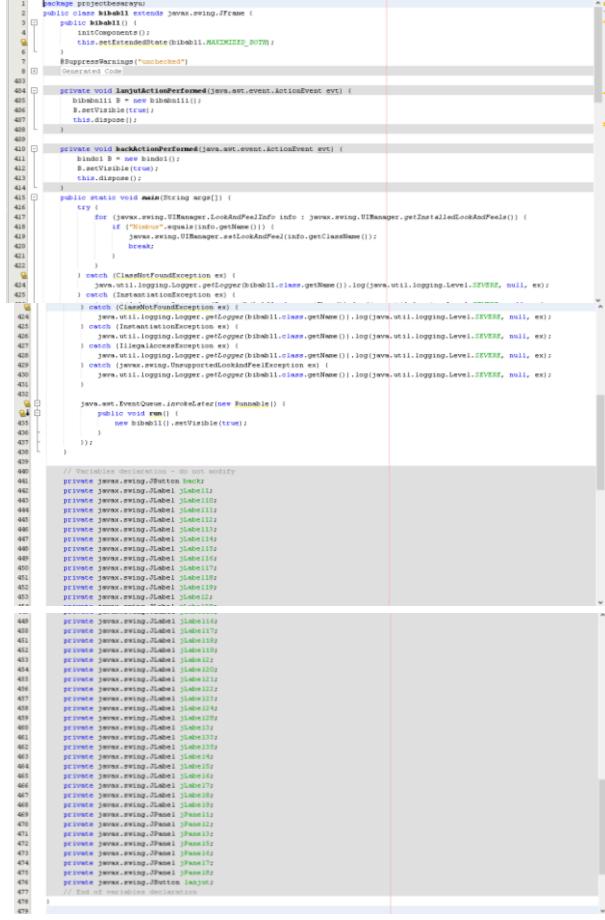
```
1 package projectbenesaru;
2 public class SubBabIndonesiaKelas1 extends javax.swing.JFrame {
3     public SubBabIndonesiaKelas1() {
4         this.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
5         this.setSize(300, 200);
6         this.setExtendedState(JFrame.MAXIMIZED_BOTH);
7         this.setVisible(true);
8         this.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
9     }
10 }
11
12 /**
13 * @generated code
14 */
15 private void kelakasActionPerformed(java.awt.ActionEvent evt) {
16     bindol S = new bindol();
17     S.setVisible(true);
18     this.dispose();
19 }
20
21 private void kelduaActionPerformed(java.awt.ActionEvent evt) {
22     bindol D = new bindol();
23     D.setVisible(true);
24     this.dispose();
25 }
26
27 private void kelatigaActionPerformed(java.awt.ActionEvent evt) {
28     bindol T = new bindol();
29     T.setVisible(true);
30     this.dispose();
31 }
32
33 private void backActionPerformed(java.awt.ActionEvent evt) {
34     newaw S = new newaw();
35     S.setVisible(true);
36     this.dispose();
37 }
38
39 private void exitActionPerformed(java.awt.ActionEvent evt) {
40     System.exit(0);
41 }
```

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



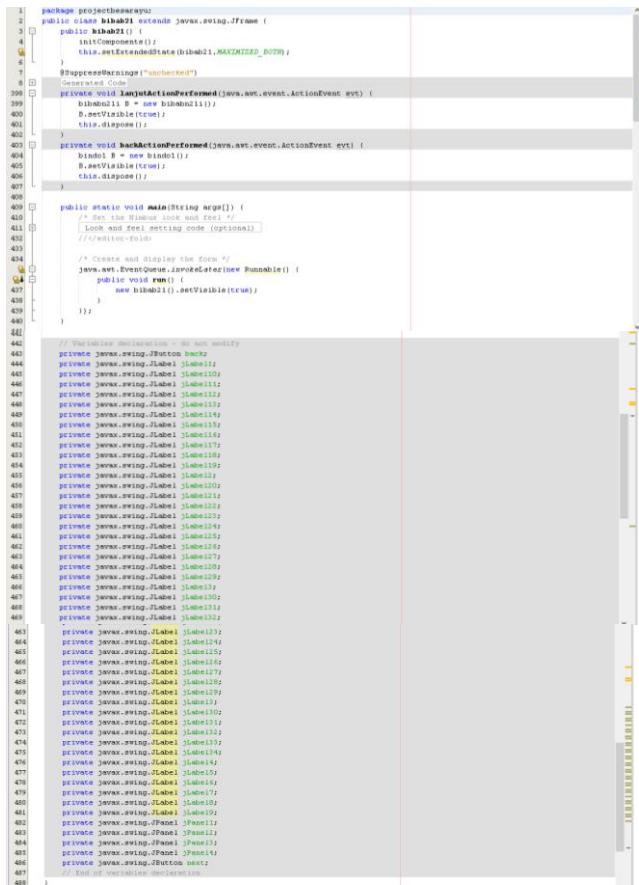
```
1 package projectbesarayu;
2 public class Bibab1 extends javax.swing.JFrame {
3     public Bibab1(){
4         initComponents();
5         this.setExtendedState(Bibab1.MAXIMIZED_BOTH);
6         #ProgressSettings("unchecked")
7     }
8     Generated Code
9
10    private void jMenuItemActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
11        Bibab11 B = new Bibab11();
12        B.setVisible(true);
13        B.setEditable(true);
14        this.dispose();
15    }
16
17    private void jMenuItem2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
18        Bibab11 B = new Bibab11();
19        B.setVisible(true);
20        this.dispose();
21    }
22
23    public static void main(String args[]) {
24        try {
25            if (javax.swing.UIManager.LookAndFeelInfo info : javax.swing.UIManager.getInstalledLookAndFeels()) {
26                if ("Windows".equals(info.getName())) {
27                    javax.swing.UIManager.setLookAndFeel(info.getClassName());
28                    break;
29                }
30            }
31        } catch (ClassNotFoundException ex) {
32            java.util.logging.Logger.getLogger(Bibab1.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
33        } catch (InstantiationException ex) {
34            java.util.logging.Logger.getLogger(Bibab1.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
35        } catch (IllegalAccessException ex) {
36            java.util.logging.Logger.getLogger(Bibab1.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
37        } catch (javax.swing.UnsupportedLookAndFeelException ex) {
38            java.util.logging.Logger.getLogger(Bibab1.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
39        }
40    }
41
42    java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
43        public void run() {
44            new Bibab1().setVisible(true);
45        }
46    });
47
48    /*
49     * This method is called from within the constructor to
50     * initialize the form.
51     */
52    private javax.swing.JButton jButton1;
53    private javax.swing.JButton jButton11;
54    private javax.swing.JButton jButton12;
55    private javax.swing.JButton jButton13;
56    private javax.swing.JButton jButton14;
57    private javax.swing.JButton jButton15;
58    private javax.swing.JButton jButton16;
59    private javax.swing.JButton jButton17;
60    private javax.swing.JButton jButton18;
61    private javax.swing.JButton jButton19;
62    private javax.swing.JButton jButton2;
63    private javax.swing.JButton jButton20;
64    private javax.swing.JButton jButton21;
65    private javax.swing.JButton jButton22;
66    private javax.swing.JButton jButton23;
67    private javax.swing.JButton jButton24;
68    private javax.swing.JButton jButton25;
69    private javax.swing.JButton jButton26;
70    private javax.swing.JButton jButton27;
71    private javax.swing.JButton jButton28;
72    private javax.swing.JButton jButton29;
73    private javax.swing.JButton jButton3;
74    private javax.swing.JButton jButton30;
75    private javax.swing.JButton jButton31;
76    private javax.swing.JButton jButton32;
77    private javax.swing.JButton jButton33;
78    private javax.swing.JButton jButton34;
79    private javax.swing.JButton jButton35;
80    private javax.swing.JButton jButton36;
81    private javax.swing.JButton jButton37;
82    private javax.swing.JButton jButton38;
83    private javax.swing.JButton jButton39;
84    private javax.swing.JButton jButton311;
85    private javax.swing.JButton jButton312;
86    private javax.swing.JButton jButton313;
87    private javax.swing.JButton jButton314;
88    private javax.swing.JButton jButton315;
89    private javax.swing.JButton jButton316;
90    private javax.swing.JButton jButton317;
91    private javax.swing.JButton jButton318;
92    private javax.swing.JButton jButton319;
93    private javax.swing.JButton jButton310;
94    private javax.swing.JButton jButton3111;
95    private javax.swing.JButton jButton3121;
96    private javax.swing.JButton jButton3131;
97    private javax.swing.JButton jButton3141;
98    private javax.swing.JButton jButton3151;
99    private javax.swing.JButton jButton3161;
100   private javax.swing.JButton jButton3171;
101   private javax.swing.JButton jButton3181;
102   private javax.swing.JButton jButton3191;
103   // End of variable declaration
104 }
```

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 projectmanagement;
2 public class bilab21 extends javax.swing.JFrame {
3     ...
4     public bilab21() {
5         initComponents();
6         this.setExtendedState(JFrame.MAXIMIZED_BOTH);
7     }
8     ...
9     @SuppressWarnings("unchecked")
10    Generated Code
11    private void b1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
12        bindol B = new bindol();
13        B.setVisible(true);
14        this.dispose();
15    }
16    private void b2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
17        bindol B = new bindol();
18        B.setVisible(true);
19        this.dispose();
20    }
21    ...
22    public static void main(String args) {
23        /* Set the Nimbus look and feel */
24        /* Look and feel setting code (optional) */
25        /* Set the Nimbus look and feel */
26        try {
27            for (javax.swing.UIManager.LookAndFeelInfo info : javax.swing.UIManager.getInstalledLookAndFeels()) {
28                if ("Nimbus".equals(info.getName())) {
29                    javax.swing.UIManager.setLookAndFeel(info.getClassName());
30                    break;
31                }
32            }
33        } catch (ClassNotFoundException ex) {
34            java.util.logging.Logger.getLogger(bilab21.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);
35        } catch (InstantiationException ex) {
36            java.util.logging.Logger.getLogger(bilab21.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);
37        } catch (IllegalAccessException ex) {
38            java.util.logging.Logger.getLogger(bilab21.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);
39        } catch (javax.swing.UnsupportedLookAndFeelException ex) {
40            java.util.logging.Logger.getLogger(bilab21.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);
41        }
42        ...
43        /* This method is called from within the constructor */
44        /* to setup the form. */
45        /* WARNING: Don't change this code. The content of this method is always
46        /* regenerated by the Form Editor. */
47        final javax.swing.JButton b1 = new javax.swing.JButton();
48        final javax.swing.JButton b2 = new javax.swing.JButton();
49        final javax.swing.JLabel jLabel11;
50        final javax.swing.JLabel jLabel10;
51        final javax.swing.JLabel jLabel13;
52        final javax.swing.JLabel jLabel12;
53        final javax.swing.JLabel jLabel112;
54        final javax.swing.JLabel jLabel113;
55        final javax.swing.JLabel jLabel14;
56        final javax.swing.JLabel jLabel15;
57        final javax.swing.JLabel jLabel16;
58        final javax.swing.JLabel jLabel17;
59        final javax.swing.JLabel jLabel18;
60        final javax.swing.JLabel jLabel19;
61        final javax.swing.JLabel jLabel121;
62        final javax.swing.JLabel jLabel122;
63        final javax.swing.JLabel jLabel123;
64        final javax.swing.JLabel jLabel124;
65        final javax.swing.JLabel jLabel125;
66        final javax.swing.JLabel jLabel126;
67        final javax.swing.JLabel jLabel127;
68        final javax.swing.JLabel jLabel128;
69        final javax.swing.JLabel jLabel129;
70        final javax.swing.JLabel jLabel130;
71        final javax.swing.JLabel jLabel131;
72        final javax.swing.JLabel jLabel132;
73        final javax.swing.JLabel jLabel133;
74        final javax.swing.JLabel jLabel134;
75        final javax.swing.JLabel jLabel135;
76        final javax.swing.JLabel jLabel136;
77        final javax.swing.JLabel jLabel137;
78        final javax.swing.JLabel jLabel138;
79        final javax.swing.JLabel jLabel139;
80        final javax.swing.JLabel jLabel140;
81        final javax.swing.JLabel jLabel141;
82        final javax.swing.JLabel jLabel142;
83        final javax.swing.JLabel jLabel143;
84        final javax.swing.JLabel jLabel144;
85        final javax.swing.JButton jButton1;
86        ...
87        // End of constructor
88    }
89 }

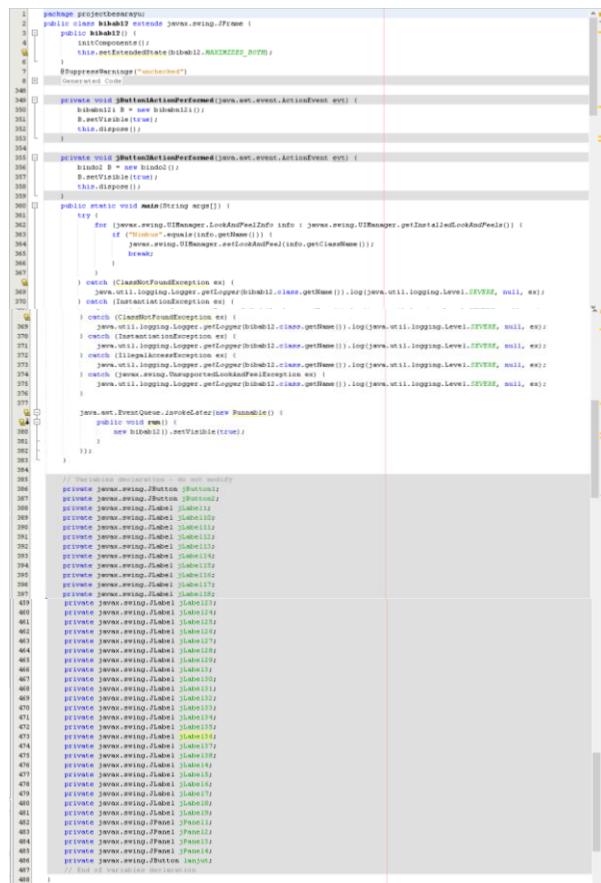
```

Gambar 1. 19 Source Code Pilihan Sub Bab Kelas 2

Berikut *source code* tampilan sub bab bahasa Indonesia dimana disii 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



```

1 package projectbencaay;
2 public class Bibabn2 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    ...
300   private void buttonIndoActionperformed(javax.swing.event.ActionEvent evt) {
301       Bibabn2 B = new Bibabn2();
302       B.setVisible(true);
303       this.dispose();
304   }
305   private void buttonIndoActionperformed(javax.swing.event.ActionEvent evt) {
306       Bibabn2 B = new Bibabn2();
307       B.setVisible(true);
308       this.dispose();
309   }
310   public static void main(String args[]) {
311       try {
312           for (javax.swing.UIManager.LookAndFeelInfo info : javax.swing.UIManager.getInstalledLookAndFeels()) {
313               if ("Windows".equals(info.getName())) {
314                   javax.swing.UIManager.setLookAndFeel(info.getClassName());
315                   break;
316               }
317           }
318       } catch (ClassNotFoundException ex) {
319           java.util.logging.Logger.getLogger(Bibabn2.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
320       } catch (InstantiationException ex) {
321           java.util.logging.Logger.getLogger(Bibabn2.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
322       } catch (IllegalAccessException ex) {
323           java.util.logging.Logger.getLogger(Bibabn2.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
324       } catch (javax.swing.UnsupportedLookAndFeelException ex) {
325           java.util.logging.Logger.getLogger(Bibabn2.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);
326       }
327   }
328   javax.swing.JButton jButton1;
329   public void run() {
330       new Bibabn2().setVisible(true);
331   }
332 }
333 }
334 */
335 /**
336 * @author bencaay - do not modify
337 */
338 private javax.swing.JButton jButton1;
339 private javax.swing.JButton jButton2;
340 private javax.swing.JButton jButton3;
341 private javax.swing.JButton jButton4;
342 private javax.swing.JButton jButton5;
343 private javax.swing.JButton jButton6;
344 private javax.swing.JButton jButton7;
345 private javax.swing.JButton jButton8;
346 private javax.swing.JButton jButton9;
347 private javax.swing.JButton jButton10;
348 private javax.swing.JButton jButton11;
349 private javax.swing.JButton jButton12;
350 private javax.swing.JButton jButton13;
351 private javax.swing.JButton jButton14;
352 private javax.swing.JButton jButton15;
353 private javax.swing.JButton jButton16;
354 private javax.swing.JButton jButton17;
355 private javax.swing.JButton jButton18;
356 private javax.swing.JButton jButton19;
357 private javax.swing.JButton jButton20;
358 private javax.swing.JButton jButton21;
359 private javax.swing.JButton jButton22;
360 private javax.swing.JButton jButton23;
361 private javax.swing.JButton jButton24;
362 private javax.swing.JButton jButton25;
363 private javax.swing.JButton jButton26;
364 private javax.swing.JButton jButton27;
365 private javax.swing.JButton jButton28;
366 private javax.swing.JButton jButton29;
367 private javax.swing.JButton jButton30;
368 private javax.swing.JButton jButton31;
369 private javax.swing.JButton jButton32;
370 private javax.swing.JButton jButton33;
371 private javax.swing.JButton jButton34;
372 private javax.swing.JButton jButton35;
373 private javax.swing.JButton jButton36;
374 private javax.swing.JButton jButton37;
375 private javax.swing.JButton jButton38;
376 private javax.swing.JButton jButton39;
377 private javax.swing.JButton jButton40;
378 private javax.swing.JButton jButton41;
379 private javax.swing.JButton jButton42;
380 private javax.swing.JButton jButton43;
381 private javax.swing.JButton jButton44;
382 private javax.swing.JButton jButton45;
383 private javax.swing.JButton jButton46;
384 private javax.swing.JButton jButton47;
385 private javax.swing.JButton jButton48;
386 private javax.swing.JButton jButton49;
387 private javax.swing.JButton jButton50;
388 private javax.swing.JButton jButton51;
389 private javax.swing.JButton jButton52;
390 private javax.swing.JButton jButton53;
391 private javax.swing.JButton jButton54;
392 private javax.swing.JButton jButton55;
393 private javax.swing.JButton jButton56;
394 private javax.swing.JButton jButton57;
395 private javax.swing.JButton jButton58;
396 private javax.swing.JButton jButton59;
397 private javax.swing.JButton jButton60;
398 private javax.swing.JButton jButton61;
399 private javax.swing.JButton jButton62;
400 private javax.swing.JButton jButton63;
401 private javax.swing.JButton jButton64;
402 private javax.swing.JButton jButton65;
403 private javax.swing.JButton jButton66;
404 private javax.swing.JButton jButton67;
405 private javax.swing.JButton jButton68;
406 private javax.swing.JButton jButton69;
407 private javax.swing.JButton jButton70;
408 */

```

Gambar 1. 20 Source Code Bab 1 Kelas 2

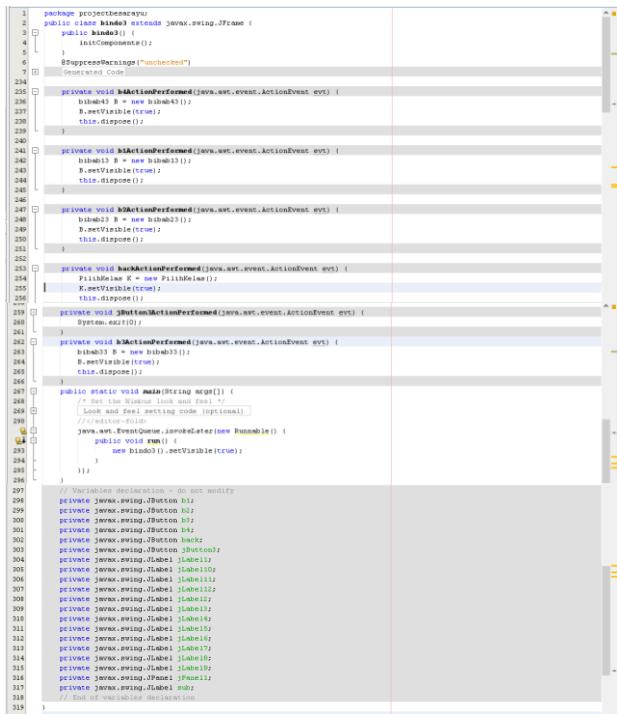
Disini *source code* yang penting adalah pemanggilan *source code* lanjutan dan *source code* kembali. Dimana jika kita ingin lanjut ke halaman berikutnya atau kembali ke halaman sebelumnya, kita hanya perlu membuat

“Nama Jendela variable = new nama jendela ();

Variable.setVisible(true);

This.dispose();”

h. Sub Bab Bahasa Indonesia Kelas 3



```
1 package propertessayar;
2 public class bind3 extends javax.swing.JFrame {
3     public bind3() {
4         initComponents();
5     }
6     @SuppressWarnings("unchecked")
7     // Generated Code
8
9
10    private void bActionPerfomed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
11        b1b143 B = new b1b143();
12        B.setVisible(true);
13        this.dispose();
14    }
15
16    private void bActionPerfomed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
17        b1b113 B = new b1b113();
18        B.setVisible(true);
19        this.dispose();
20    }
21
22    private void bActionPerfomed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
23        b1b123 B = new b1b123();
24        B.setVisible(true);
25        this.dispose();
26    }
27
28    private void bActionPerfomed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
29        PilihKelas K = new PilihKelas();
30        K.setVisible(true);
31        this.dispose();
32    }
33
34    private void buttonActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
35        System.out.println();
36    }
37
38    private void bActionPerfomed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
39        b1b133 B = new b1b133();
40        B.setVisible(true);
41        this.dispose();
42    }
43
44    public static void main(String args[]) {
45        /* Set the Nimbus look and feel */
46        // Look and feel setting code (optional)
47        //
48        //
49        try {
50            java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
51                public void run() {
52                    new bind3().setVisible(true);
53                }
54            });
55        } catch (Exception ex) {
56            ex.printStackTrace();
57        }
58    }
59
60    // Variables declaration - do not modify
61    private javax.swing.JButton b1;
62    private javax.swing.JButton b12;
63    private javax.swing.JButton b13;
64    private javax.swing.JButton b14;
65    private javax.swing.JButton b15;
66    private javax.swing.JButton b16;
67    private javax.swing.JButton b17;
68    private javax.swing.JButton b18;
69    private javax.swing.JButton b19;
70    private javax.swing.JButton b2;
71    private javax.swing.JButton b20;
72    private javax.swing.JButton b21;
73    private javax.swing.JButton b22;
74    private javax.swing.JButton b23;
75    private javax.swing.JButton b24;
76    private javax.swing.JButton b25;
77    private javax.swing.JButton b26;
78    private javax.swing.JButton b27;
79    private javax.swing.JButton b28;
80    private javax.swing.JButton b29;
81    private javax.swing.JButton b3;
82    private javax.swing.JButton b30;
83    private javax.swing.JButton b31;
84    private javax.swing.JButton b32;
85    private javax.swing.JButton b33;
86    private javax.swing.JButton b34;
87    private javax.swing.JButton b35;
88    private javax.swing.JButton b36;
89    private javax.swing.JButton b37;
90    private javax.swing.JButton b38;
91    private javax.swing.JButton b39;
92    private javax.swing.JButton b30;
93    private javax.swing.JButton b31;
94    private javax.swing.JButton b32;
95    private javax.swing.JButton b33;
96    private javax.swing.JButton b34;
97    private javax.swing.JButton b35;
98    private javax.swing.JButton b36;
99    private javax.swing.JButton b37;
100   private javax.swing.JButton b38;
101   private javax.swing.JButton b39;
102   private javax.swing.JLabel bLabel1;
103   private javax.swing.JLabel bLabel2;
104   private javax.swing.JLabel bLabel3;
105   private javax.swing.JLabel bLabel4;
106   private javax.swing.JLabel bLabel5;
107   private javax.swing.JLabel bLabel6;
108   private javax.swing.JLabel bLabel7;
109   private javax.swing.JLabel bLabel8;
110   private javax.swing.JLabel bLabel9;
111   private javax.swing.JLabel bLabel10;
112   private javax.swing.JLabel bLabel11;
113   private javax.swing.JLabel bLabel12;
114   private javax.swing.JLabel bLabel13;
115   private javax.swing.JLabel bLabel14;
116   private javax.swing.JLabel bLabel15;
117   private javax.swing.JLabel bLabel16;
118   private javax.swing.JLabel bLabel17;
119   private javax.swing.JLabel bLabel18;
120   private javax.swing.JLabel bLabel19;
121   private javax.swing.JPanel jPanel1;
122   private javax.swing.JPanel jPanel2;
123
124   // End of variables declaration - do not modify
125 }
```

Gambar 1. 21 Pilihan Sub Bab Kelas 3

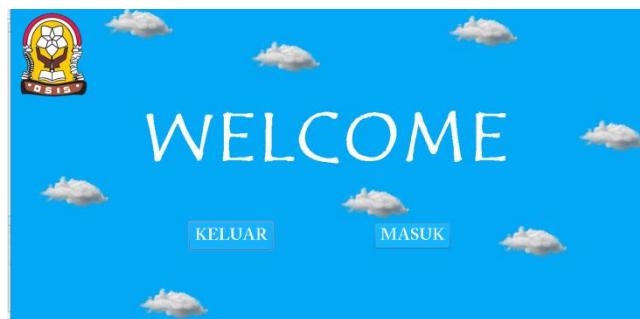
Berikut *source code* tampilan sub bab bahasa Indonesia dimana disii kita dapat melihat bab bab yang terdapat pada pelajaran bahasa Indonesia kelas 3. Pada baris ke 235-238 untuk memanggil jendela b indo kelas 3 bab 4, baris ke 241-245 berfungsi untuk memanggil jendela b indo kelas 3 bab 1, baris ke 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.



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 orang berkenaan dengan penulisannya.

Ciri Objek dan Kondisi

Objek yang dicirikan pada teks deskripsi berisikan informasi tentang subjek atau metode/materi dalam suatu substansi atau metode/materi kondisi dalam suatu pendekatan penulis.

Ciri Isi

Isi yang dicirikan pada teks deskripsi berisikan informasi tentang subjek yang kemungkinan berbeda dengan objek lain. Objek yang dicirikan pada teks deskripsi berisikan berasal pada pendekatan personal.

Ciri Kondisi

Kondisi yang dicirikan pada teks deskripsi berisikan informasi tentang subjek yang kemungkinan berbeda dengan objek lain.

1. Tujuan deskripsi: mencari penjelasan bagian bagian objek

2. Isi teks deskripsi: menggambarkan secara komprehensif

3. Tujuan deskripsi berisikan personal dengan kondisi emosional sehingga menggunakan kata-kata dengan emosi kuat

2. MENGETAHUI CIRI ISI TEKS DESKRIPSI

Ditulis dari sentimen teks deskripsi adalah dua kategori yaitu teks deskripsi berisikan seputar teks dan teks deskripsi yang mencakup bagian-bagian lain (cerita, novel, legu, liter, dsb).

3. MENGETAHUI CIRI PENGGUNAAN BAHASA DALAM TEKS DESKRIPSI

Teks deskripsi berisikan informasi dalam bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.

4. Menggunakan kalimat yang singkat dan padat

5. Menggunakan kalimat yang lengkap dan jelas

6. Menggunakan kalimat yang ringkas dan mudah dipahami

7. Menggunakan kalimat yang mudah dikenali, memori, memusatkan perhatian dan mengingatnya

B. MENENTUKAN ISI TEKS DESKRIPSI

1. Memperoleh Persepsi Informasi pada Teks Deskripsi

Untuk memperoleh informasi pada suatu teks deskripsi kita perlu mengelajui apa yang disebutkan, bagaimana cara penulis menginterpretasikan obek tersebut, dan mempertimbangkan bagaimana kita meresponsinya.

2. Membongkar isi Teks 1 dan 2

Pembelajaran dilakukan oleh siswa yang dilakukan, menganalisa, nilai, nilai pengetahuan dan nilai, serta mengembangkan isi, cara dan mengembangkan isi.

C. MENELAAH STRUKTUR DAN BAHASA TEKS DESKRIPSI

1. MEMBELAH STRUKTUR TEKS DESKRIPSI

a. menulis, b. menulis nama obat, ukai, gambaran umum obat
b. Cerdas dan pintar
c. Pintar dan lepas penilaian teman-teman opak

2. Mengelajui Penggunaan Bahasa pada Teks Deskripsi

1. Descripsi bagian berisikan ringang, bentuk pencirian bagian ringang itu yang dituliskan.

2. Descripsi bagian berisikan anggata bagian objek, bentuk pencirian bagian yang dituliskan.

3. Descripsi bagian berisikan proses sesuatu yang terjadi, bentuk pencirian bagian awal, mulai meningkat, puncah (misi), penulusur.

4. Descripsi bagian berisikan hasil akhir yang dicapai dengan bagian yang dituliskan.

5. Penggunaan kalimat yang singkat dan padat

6. Penggunaan kalimat yang lengkap dan jelas

7. Penggunaan kalimat yang mudah dikenali, memori, memusatkan perhatian dan mengingatnya

2. MENELAAH PENGGUNAAN BAHASA PADA TEKS DESKRIPSI

1. Penggunaan kalimat dan kata yang mudah dikenali

2. Penggunaan kalimat yang menggunakan ciri-ciri pandangan

3. Penggunaan kata dasar

4. Penggunaan kata dasar

5. Penggunaan kata dasar

Program (Bentuk Kapital, Tanda Koma, Tanda Titik pada Teks)

1. Tanda koma (,) digunakan untuk urutan atau dalam suatu percakapan atau pembilangan.

2. Tanda koma dipakai di belakang kata penghalang atau pemisah yang tentatif pada awal kalimat (yaitu, dengan demikian).

3. Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama nama diri atau nama diri - pengarif jika kata yang mendahului mengandung kelebihan kebutuhan bahasa Jepara, surat Makassar

Program (Kata Dasar)

Kata dasar di berilah sebagai kata dasar yang dilakukan dengan kata yang mengingatnya. Dalam hal ini di berilah sebagai instruksi pada kata kerja pasti, di bagian bantuan, di sanggup. Sebagaimana halnya dengan kata yang mengingatnya.

Program (Kata Dasar)

1. Fokus, k, l, s kata-kata itu sebenarnya masih dilakukan oleh kata dasar yang berkenaan dengan huruf k, u, l, s (misal, memenggalah (meli + pengala), memesona (meli + pesona), mengkaranda (meli + karanda), dan sebagainya).

2. Fokus, k, l, s TDM, kata-kata sebenarnya masih dilakukan oleh kata dasar yang dawai dengan kuster atau koronan rangkap (misal, memprakarsa, mengimrakan, mengklasifikasi).

3. Fokus, k, l, s TDM-lah jika sebenarnya masih dilakukan oleh kata dasar yang berkenaan dengan huruf k, u, l, s (misal, memperbaiklah, memperbaiki).

D. MENAJARIKAN LISAN DAN MENULIS TEKS DESKRIPSI

Lisahlah menyanyi teks deskripsi :

1. Memperhatikan tulisan yang akan diekspresikan dan membelah tulisan
2. Memperhatikan bagian-bagian yang dituliskan
3. Memperhatikan kalimat-kalimat yang dituliskan
4. Memperhatikan kalimat-kalimat manis dan panjang
5. Memperhatikan obek yang diekspresikan dengan kata dan kalimat yang merangung parancinters
6. Menyajikan (memerlukan) teks deskripsi yang sudah ditulis

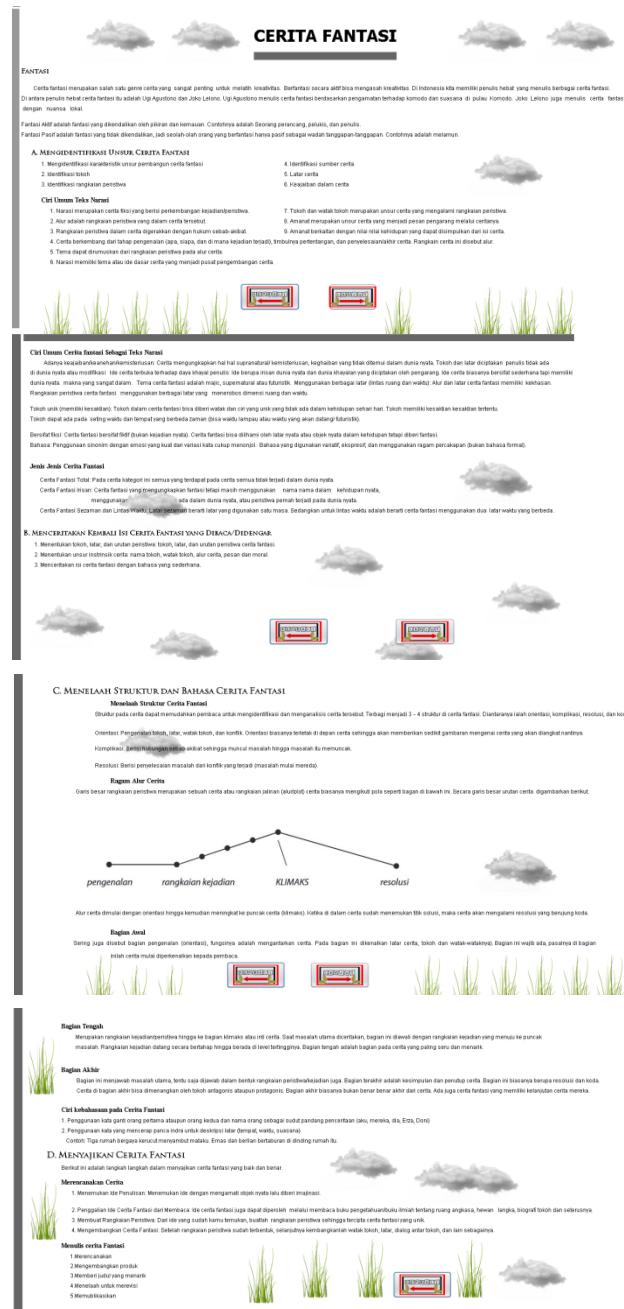
← → **KEMBALI**

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.

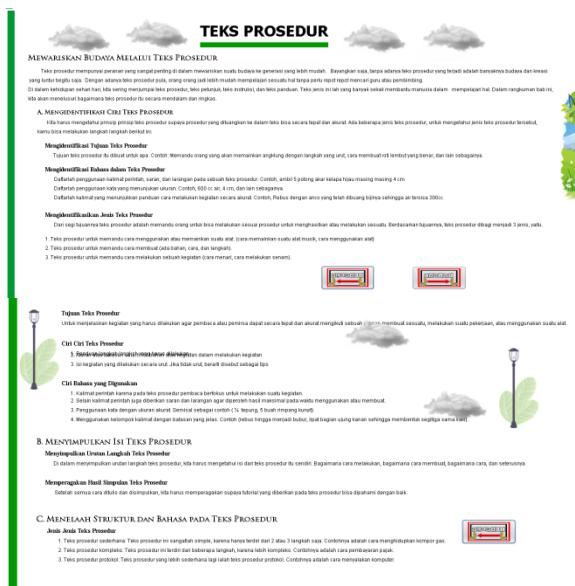
f. Bab 2 Kelas 1 Cerita Fantasi



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

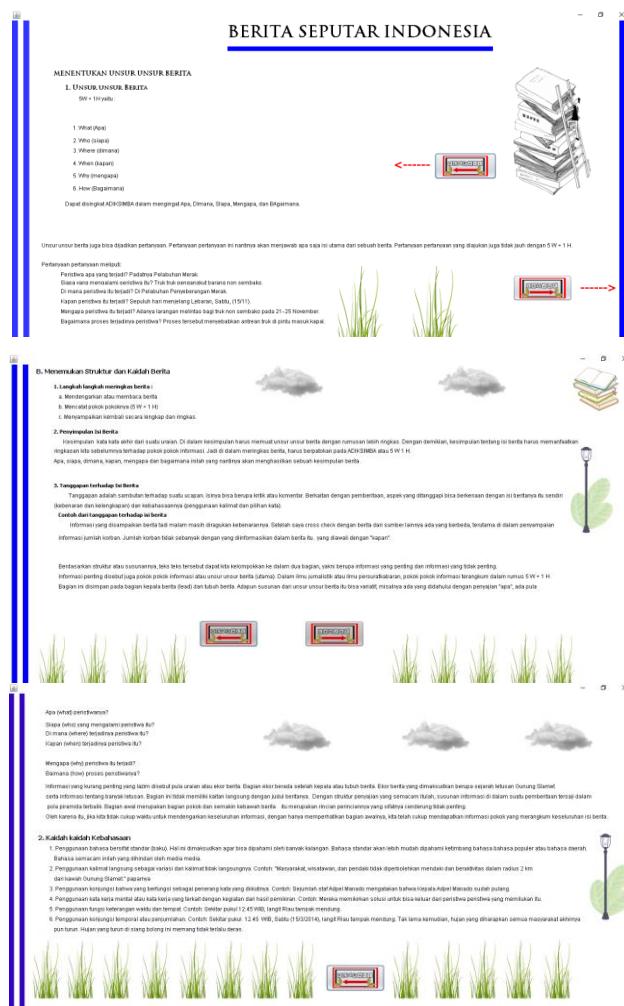


Gambar 1. 31 Sub Bab Bahasa Indonesia Kelas 2

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

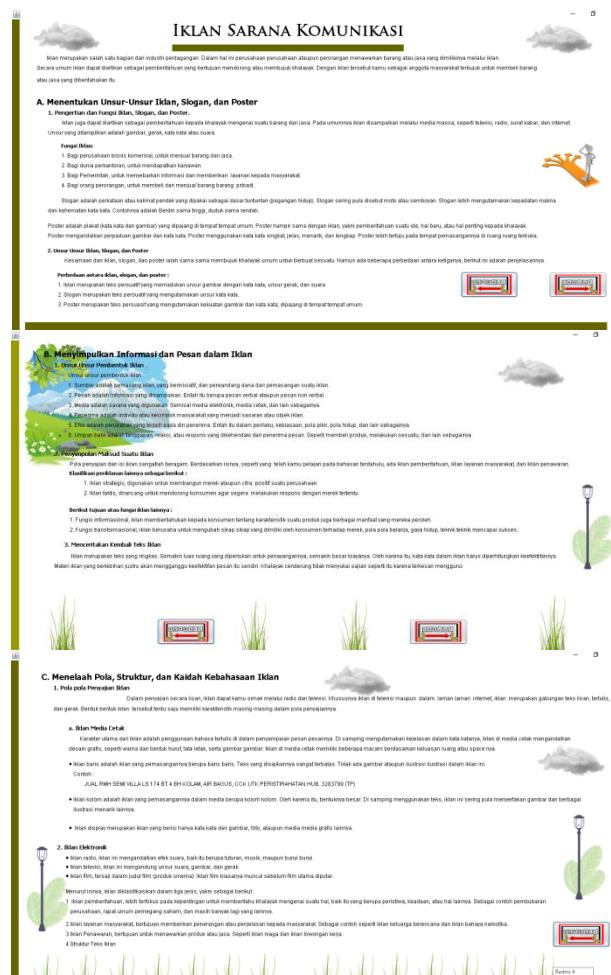


Gambar 1. 32 Bab 1 Kelas 2 Berita Seputar Indonesia

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.

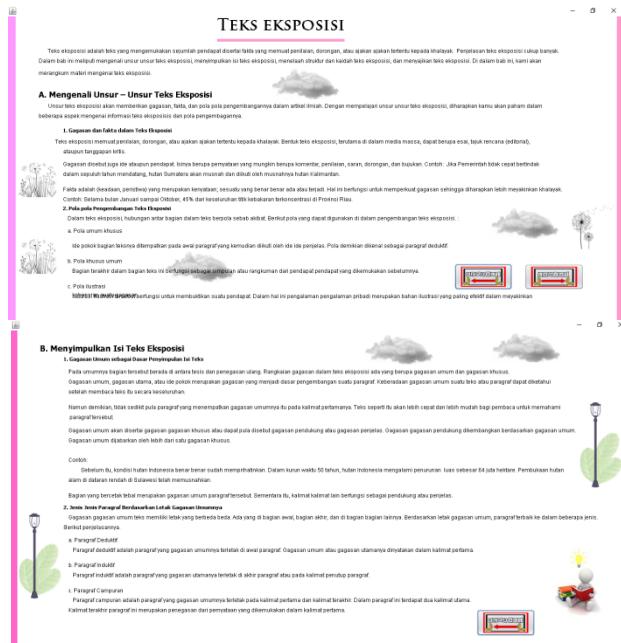
k. Bab 2 Kelas 2 Iklan Saran Komunikasi



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.

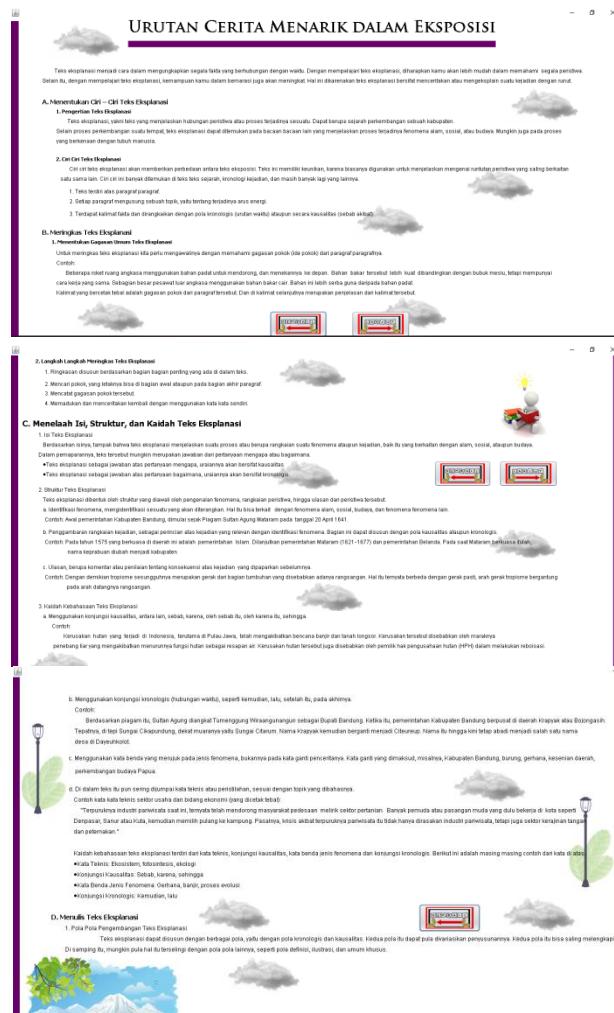
m. Bab 4 Kelas 2 Indahnya Berpuisi



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/>