# **LAPORAN**

# **PEMROGRAMAN II**

# **Praktikum -2**



**Disusun Oleh :**

Nama : KURNIA FREDI WIJAYA

Nomor Pokok Mahasiswa : 4511210007

Fakultas :Teknik

Jurusan :Informatika

**Laboratorium Komputasi** **Teknik Informatika**

**Universitas Pancasila**

**2012**

# BAB I

# Daftar Isi

[BAB 1](#_Toc344843433)  [Daftar Isi 2](#_Toc344843433)

[BAB 2](#_Toc344843434)  [Kata Pengantar 3](#_Toc344843434)

[BAB 3](#_Toc344843435)  [Pendahuluan 4](#_Toc344843435)

[BAB 4](#_Toc344843436)  [Hasil Praktikum 5](#_Toc344843436)

[BAB 5](#_Toc344843437)  [Kesimpulan 17](#_Toc344843437)

[BAB 6](#_Toc344843438)  [Daftar Pustaka 17](#_Toc344843438)

# BAB II

# Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada kami sehingga kami berhasil menyelesaikan Makalah ini yang alhamdulillah tepat pada waktunya yang berjudul “ Praktikum Pemograman 2” pada pertemuan ke-2 ini.  
  
Makalah ini berisikan tentang informasi ilmuPemograman yang akan penyusun buat atau yang lebih khususnya membahas Pemograman Java,dan lain-lain. Diharapkan Makalah ini dapat memberikan informasi kepada kita semua tentang Pemograman.   
  
Kami menyadari bahwa makalah ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu kami harapkan demi kesempurnaan makalah ini.  
  
Akhir kata, kami sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan makalah ini dari awal sampai akhir. Semoga Allah SWT senantiasa meridhai segala usaha kita. Amin.

Jakarta,29 April 2013

Kurnia Fredi Wijaya

( Penyusun )

# BAB III

# Pendahuluan

**Pengertian Java** adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai komputer termasuk telepon genggam. Bahasa ini awalnya dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung di Sun Microsystems saat ini merupakan bagian dari Oracle dan dirilis tahun 1995. Bahasa ini banyak mengadopsi sintaksis yang terdapat pada Cdan C++ namun dengan sintaksis model objek yang lebih sederhana serta dukungan rutin-rutin aras bawah yang minimal. Aplikasi-aplikasi berbasis java umumnya dikompilasi ke dalam p-code (*bytecode*) dan dapat dijalankan pada berbagai Mesin Virtual Java (JVM). Java merupakan bahasa pemrograman yang bersifat umum/non-spesifik (*general purpose*), dan secara khusus didisain untuk memanfaatkan dependensi implementasi seminimal mungkin. Karena fungsionalitasnya yang memungkinkan aplikasi java mampu berjalan di beberapa platform sistem operasiyang berbeda, java dikenal pula dengan slogannya, "*Tulis sekali, jalankan di mana pun*". Saat ini java merupakan bahasa pemrograman yang paling populer digunakan, dan secara luas dimanfaatkan dalam pengembangan berbagai jenis perangkat lunak aplikasi ataupun aplikasi berbasis web.

**BAB III**

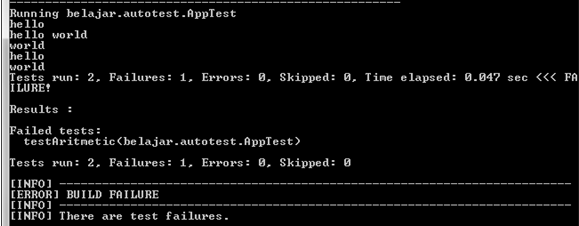
**Hasil Praktikum**

**Source code :**

**AppTest.java**

|  |
| --- |
| *Package belajar.autotest;*  *import junit.framework.TestCase;*  *import junit.framework.Assert;*  *public class AppTest extends TestCase{*  *public AppTest( String testName ){*  *super( testName );*  *}*  *protected void setUp() throws Exception{*  *super.setUp();*  *System.out.println("hello");*  *}*  *protected void tearDown() throws Exception{*  *super.tearDown();*  *System.out.println("world");*  *}*  *//method test ini HARUS diawali dengan kata 'test'*  *public void testApp(){*  *System.out.println("hello world");*  *}*  *public void testAritmetic(){*  *int a = 7;*  *int b = 4;*  *Assert.assertEquals(11, a+b);*  *}*  *}* |

**Printscreen**



**Penjelasan**

1. Pada file appTest.java berada pada paket belajar.autotes
2. Kemudian mengimport kelas TestCase dan Assert pada paket junit.framework
3. Lalu membuat kelas AppTes yang mewarisi kelas TestCase
4. Kemudian variabel yang diterima pada konstruktor AppTest adalah *testName* dengan tipe data *String* .
5. kostruktor AppTest diakses konstruktor TestCase dengen mengirimkan nilai dari variabel testNama.
6. method setUp yang tipe void yang visibilitasnya protected serta melemparkan kelasahan yang ditemukan didalam method ini. berikut isi methodsetUp :

* diakses method setUp pada kelas parent
* ditampilkan “hello”

1. method tearDown dengan melemparkan kesalahan yang ditemukan. berikut isi method ini :

* mengaskses method tearDown pada kelas parent
* menampilkan “world”

1. method testApp yang menampilkan hello world
2. method testArithmetic, berikut isi dari method ini :

* dideklarasikan variabel a =7 dan b=4 dengan tipe data integer
* memanggil method assertEqual dengan mengirimkan nilai 11 dan nilai a+b. Method assertequal berfungsi untuk membandingkan kedua nilai. jika kedua nilai yang dikirimkan tidak sama maka test akan menampilkan bahwa terdapat kesalahan.

selesai