



KELOMPOK 6

Input dan GUI sederhana



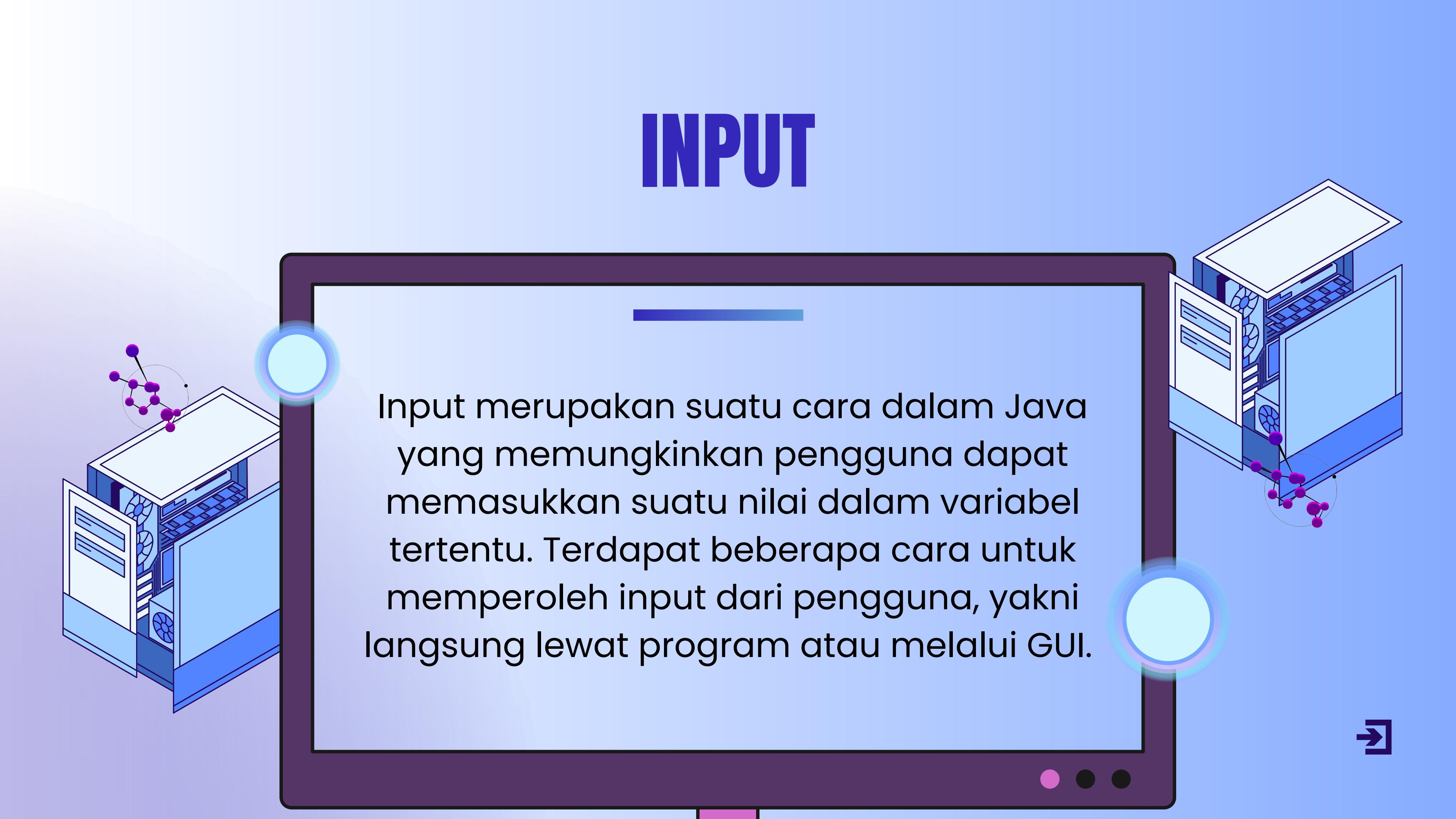
# PRAKTIKUM ALPROKOM 1

**Asisten Laboratorium**

Muhammad Faishal Makarim  
Mohammad Febryan Khamim



# INPUT



Input merupakan suatu cara dalam Java yang memungkinkan pengguna dapat memasukkan suatu nilai dalam variabel tertentu. Terdapat beberapa cara untuk memperoleh input dari pengguna, yakni langsung lewat program atau melalui GUI.



# INPUT

Untuk memungkinkan pengguna dapat memasukkan suatu nilai tertentu, kita bisa menggunakan 'alat' yang bernama Scanner. Scanner tersebut dapat ditemukan pada package `java.util`. Jadi, sebelum menggunakan Scanner, kita perlu mengimpornya.



# Macam Input dalam Java

Berdasarkan running program

*BufferedReader*

*Scanner*

Berdasarkan GUI sederhana

*JOptionPane*

# Contoh Deklarasi Scanner

```
Scanner baca = new Scanner(System.in);  
String kalimat = baca.nextLine();
```

# Contoh Method Basic Scanner

```
next( )           //membaca String(satu kata)  
nextByte( )      //membaca Byte  
nextBoolean( )   //membaca Boolean  
nextDouble( )    //membaca Double  
nextFloat( )     //membaca Float  
nextInt( )       //membaca Int  
nextLine( )      //membaca String(satu kalimat)
```

# Contoh Deklarasi *BufferedReader*

```
BufferedReader tulis = new BufferedReader(new  
InputStreamReader(System.in));  
  
String kalimat = tulis.readLine();
```

# GUI



Graphical User Interface (GUI) adalah suatu bentuk user interface yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi dengan program melalui ikon, gambar, dan komponen-komponen visual lainnya.

# Contoh Method Basic *JOptionPane*

```
showConfrimDialog( )           //menanyakan yes/no/cancel  
showInputDialog( )            //meminta suatu inputan  
showMessageDialog( )          //memberikan message ke user  
showOptionDialog( )           //perpaduan ketiganya
```

Untuk membaca inputan lain selain String dalam bentuk Line, bufferedreader harus men-parse datanya sendiri, semisal untuk inputan int, maka kodingannya adalah :

```
int angka = Integer.parseInt(tulis.readLine());
```

# Praktek

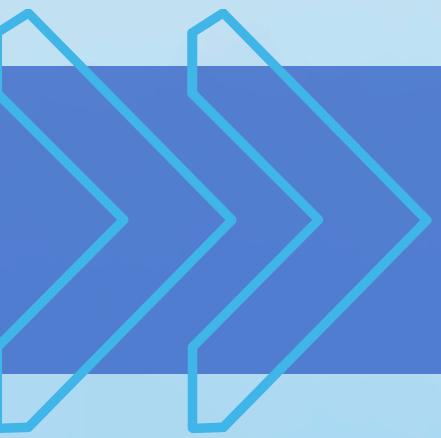
```
package InputGUI;
import javax.swing.JOptionPane;
public class GUIsederhana {
    public static void main(String[] args) {
        String nama = JOptionPane.showInputDialog(null, "Masukkan nama Anda:",
        "Input Dialog", JOptionPane.QUESTION_MESSAGE);
        System.out.println("Nama yang Anda masukkan: " + nama);
        String nrp = JOptionPane.showInputDialog(null, "Masukkan NRP Anda:",
        "Input Dialog", JOptionPane.QUESTION_MESSAGE);
        System.out.println("NRP yang Anda masukkan: " + nrp);
        String pesan = "Nama: " + nama + "\nNRP: " + nrp;
        JOptionPane.showMessageDialog(null, pesan, "Informasi", JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);
    }
}
```

# Mari mencoba!

Buatlah sebuah program untuk menghitung volume prisma tegak segitiga dan luas permukaannya dengan input berupa alas dan tinggi prisma

- Catatan:**
- Rumus Volume Prisma segitiga = Luas Alas x Tinggi Prisma
  - Rumus LP =  $(2 \times \text{Luas Segitiga}) + (\text{Keliling segitiga} \times \text{Tinggi prisma})$
  - Asumsikan alas berupa segitiga sama sisi

Tugas





Kelompok 6

# TUGAS 1

**Tugas dapat diakses pada *link* berikut:**

[intip.in/kelompok6day3](http://intip.in/kelompok6day3)

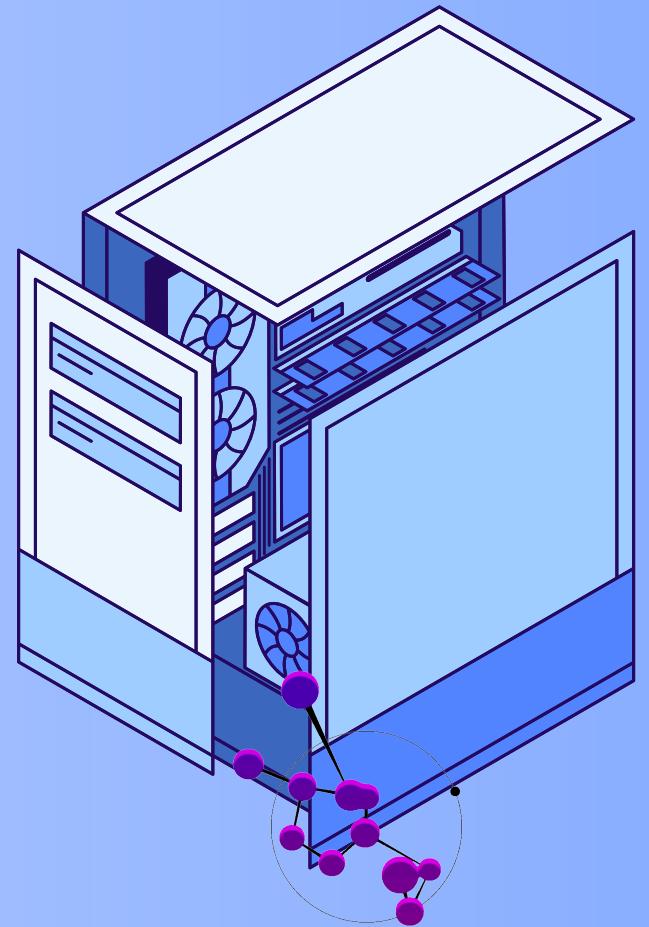
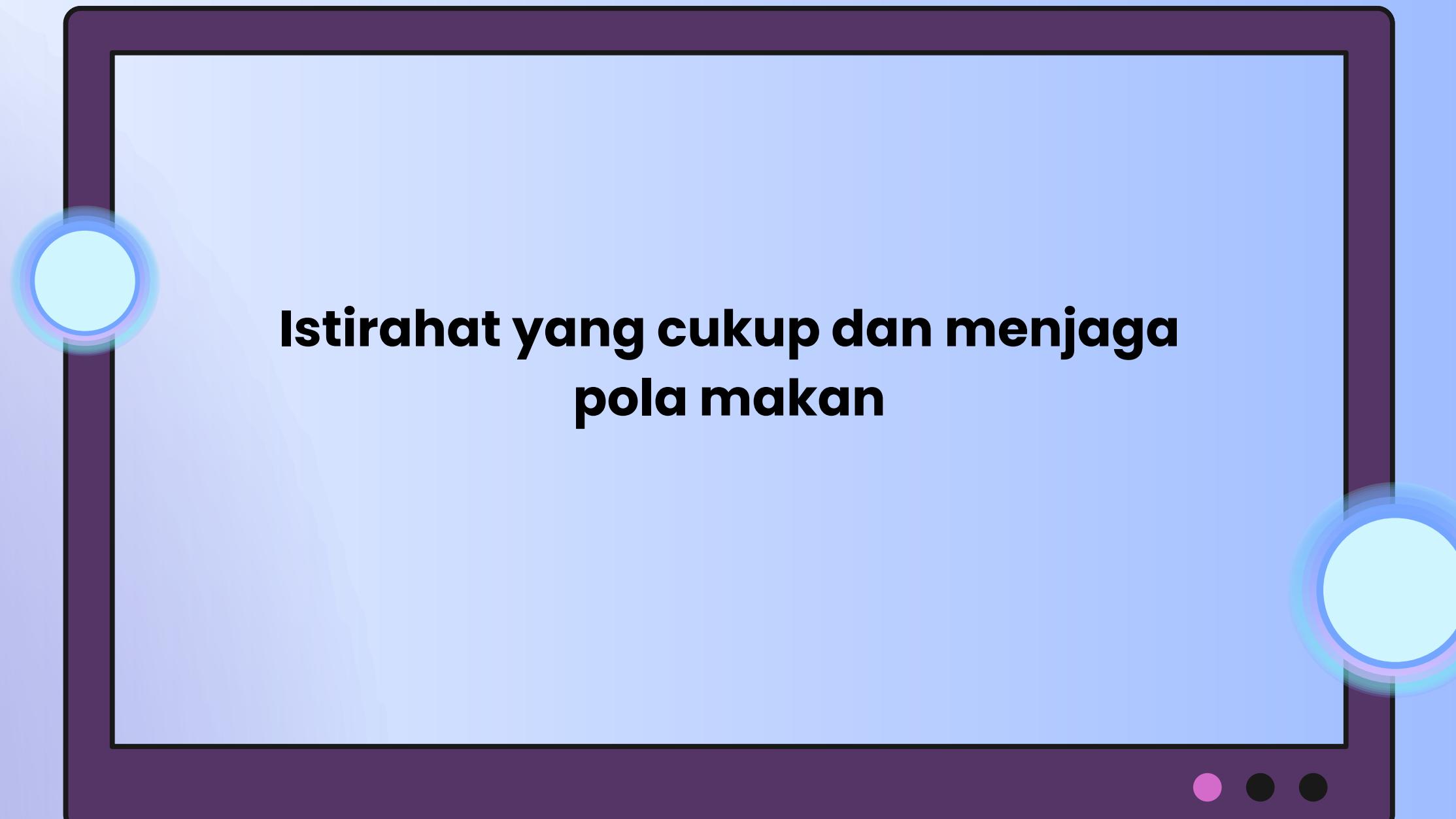
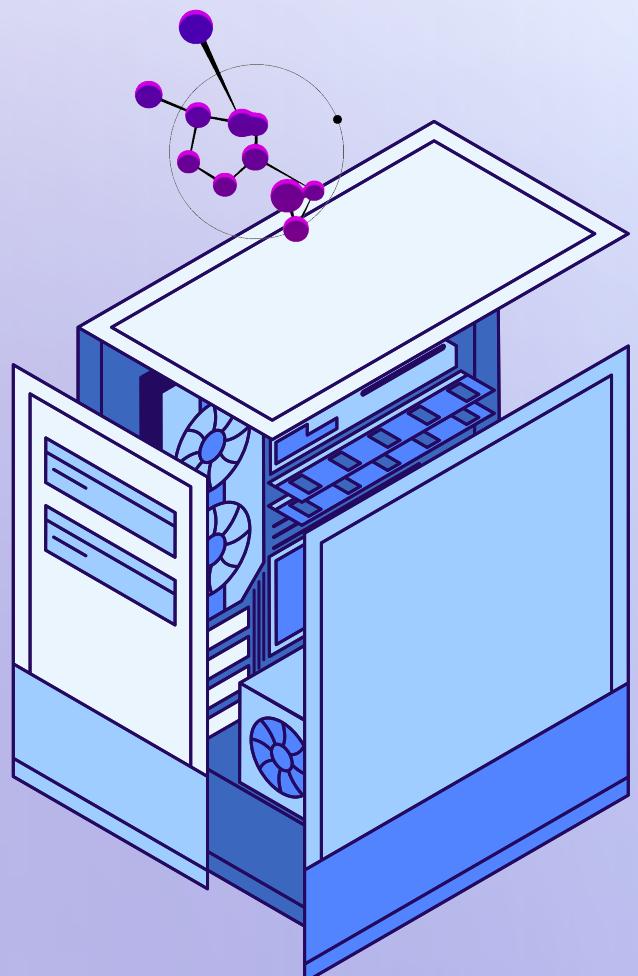




Kelompok 6

# TUGAS 2

Istirahat yang cukup dan menjaga  
pola makan



# Sekian Terima kasih

**SAMPAI JUMPA DI PENUGASAN BERIKUTNYA**

