

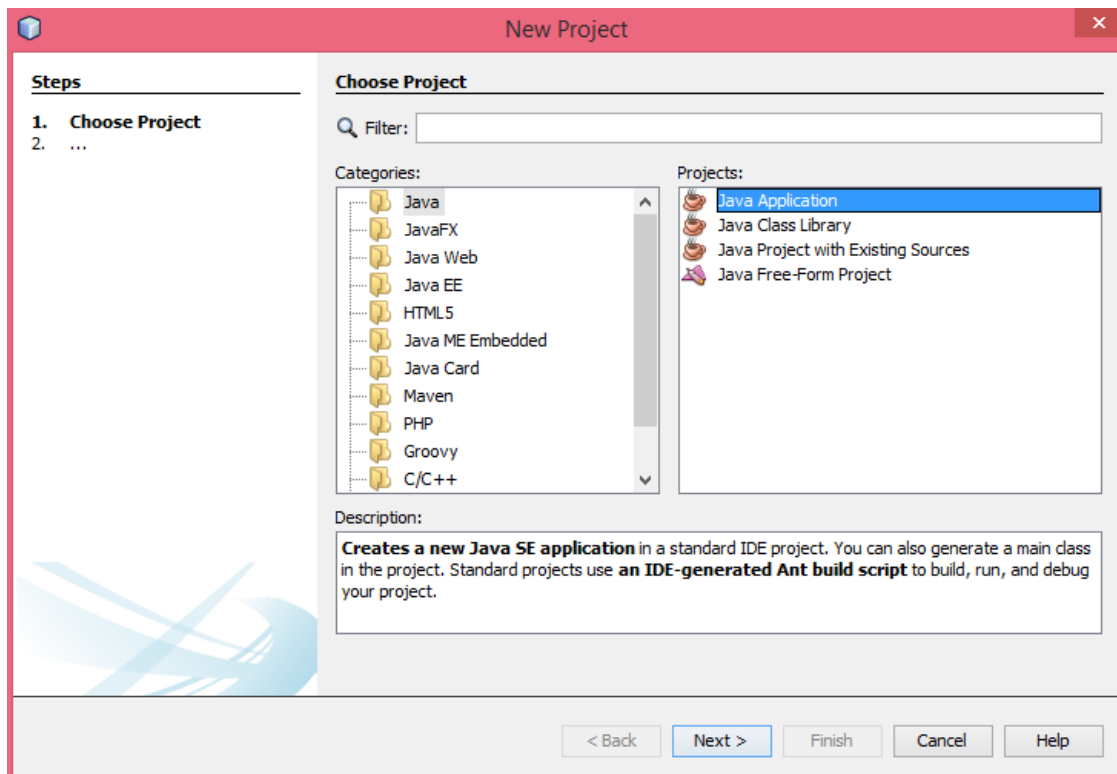
# **MODUL 8**

## **“MENGHITUNG NILAI MAHASISWA DENGAN GUI”**

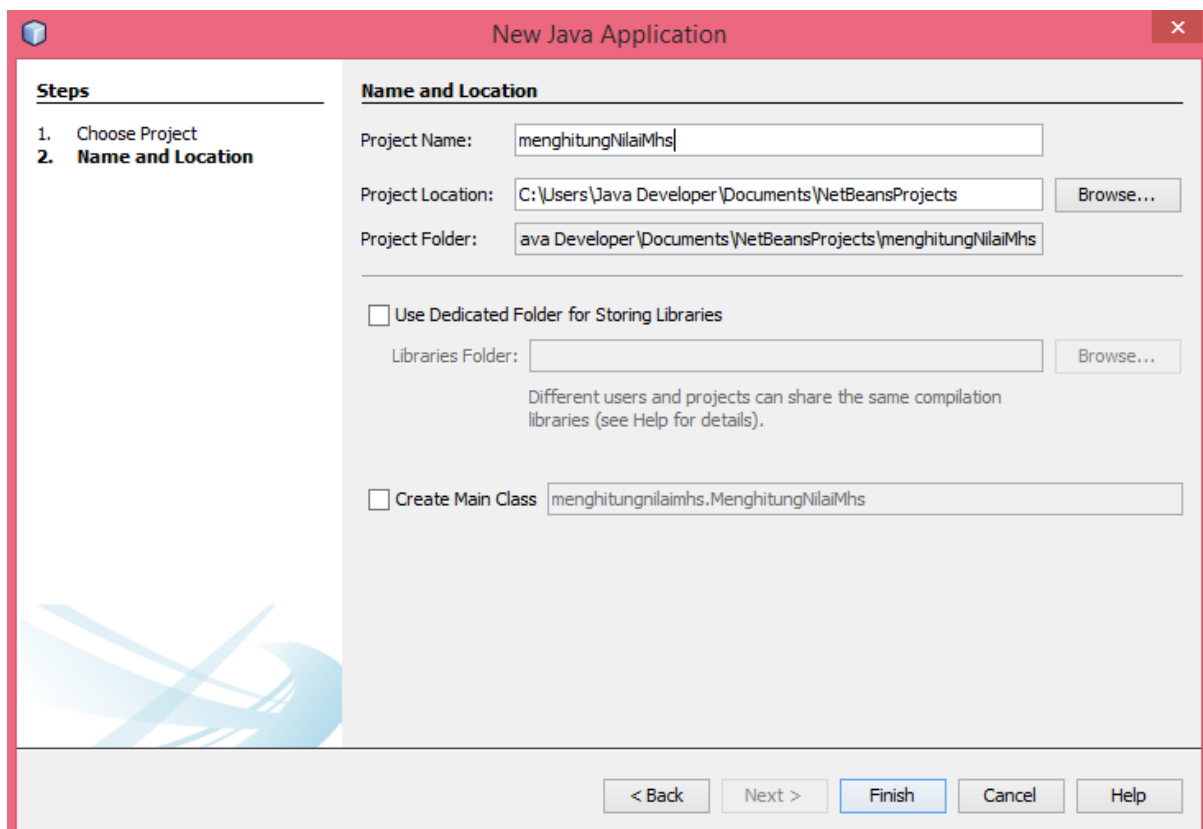


**Oleh**  
**SAFIRA MAYA SHOVIE, S.Pd**

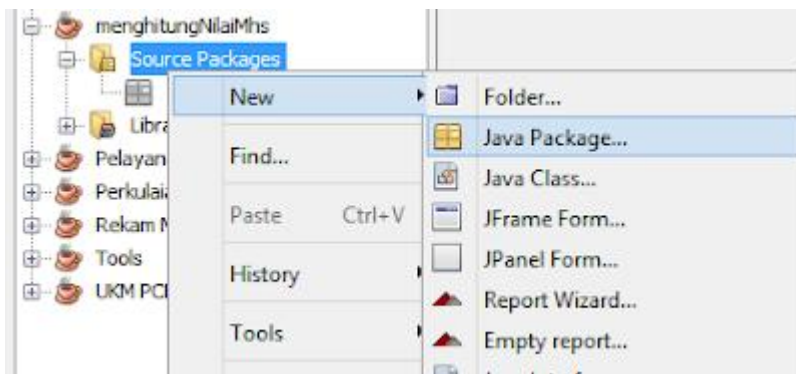
1. Pertama yang kita lakukan adalah membuat project baru , tekan CTRL+SHIFT+N pada keyboard, pilih Java Application , klik Next.



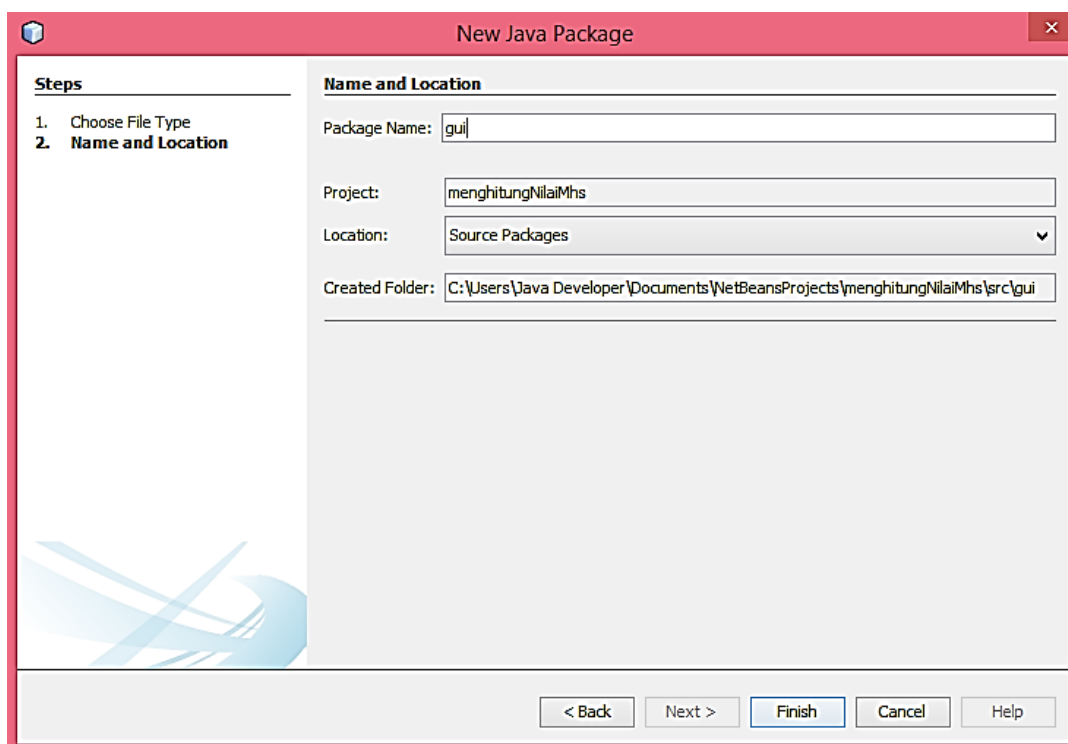
2. Lalu buat nama project nya dan hapus ceklis pada Create Main Class dan klik finish.



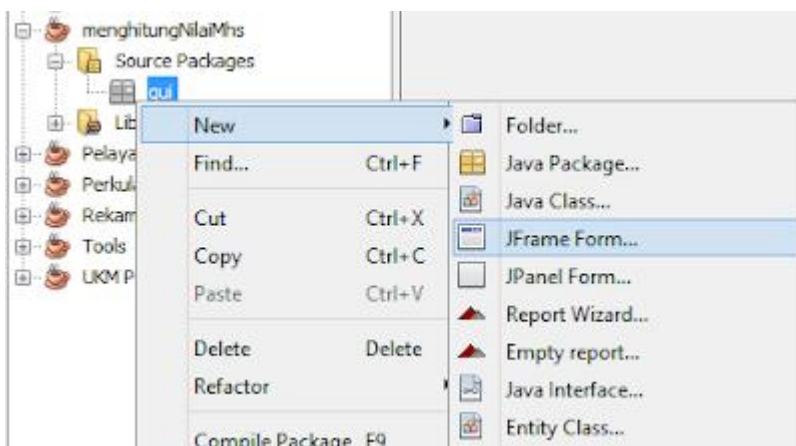
3. Buatlah Package baru , silahkan perhatikan Gambar 3.



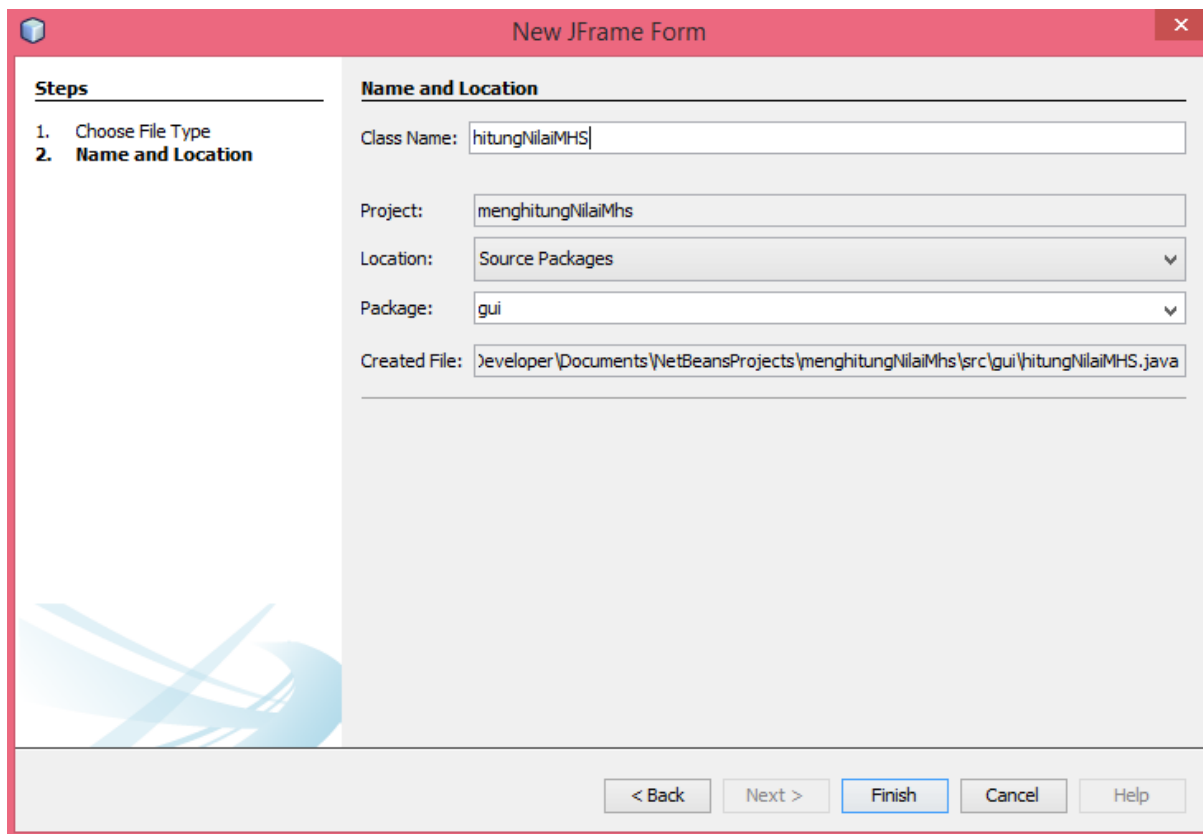
4. Berinama package tersebut



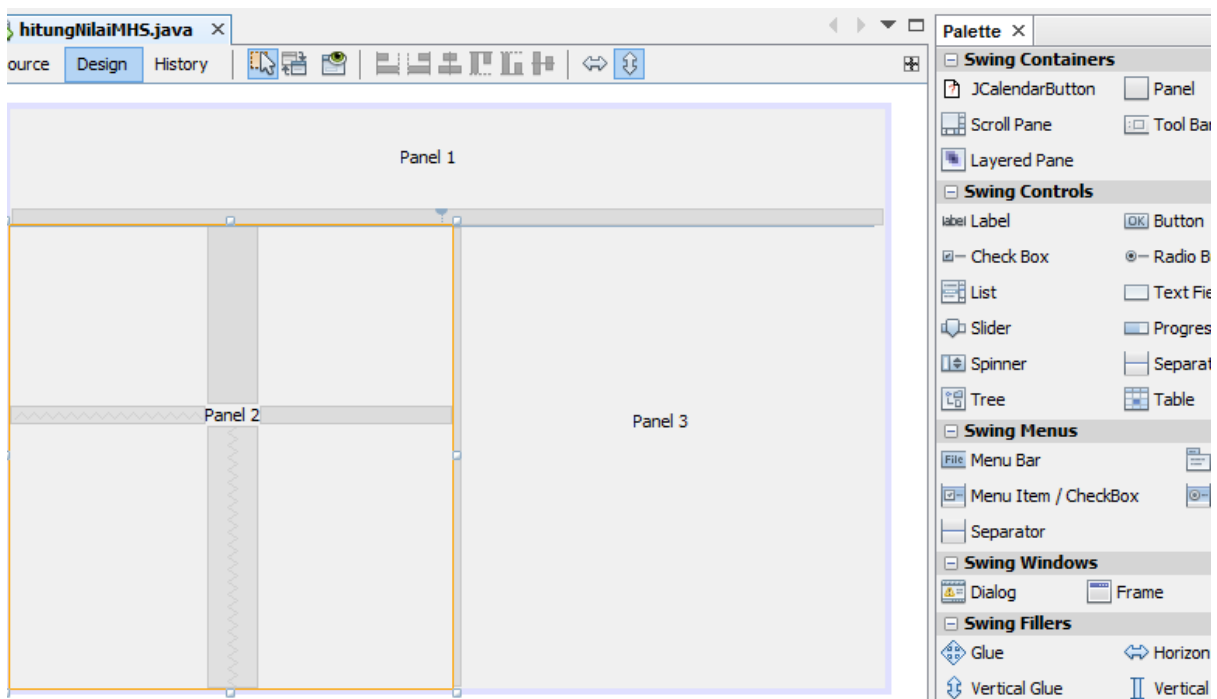
5. Pada package yang telah kita buat, kemudian buat sebuah frame gui.



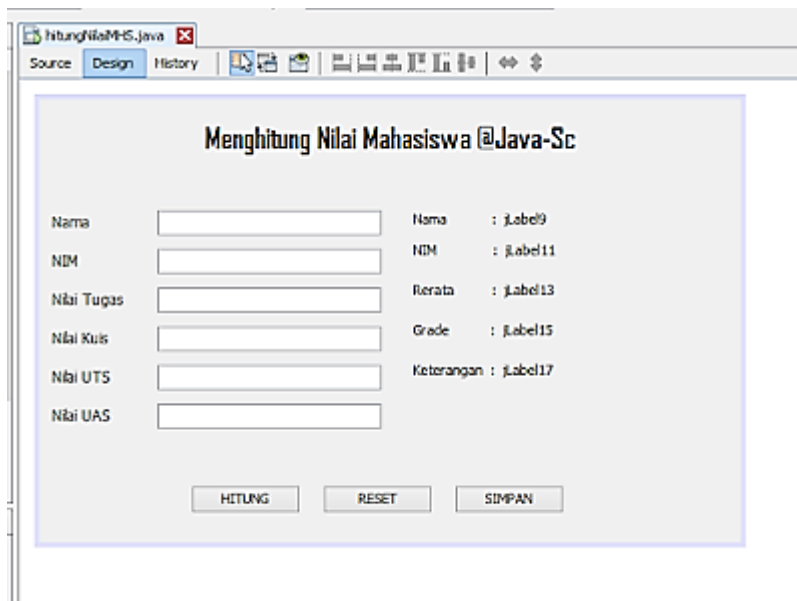
6. Beri nama JFrame Form tersebut.



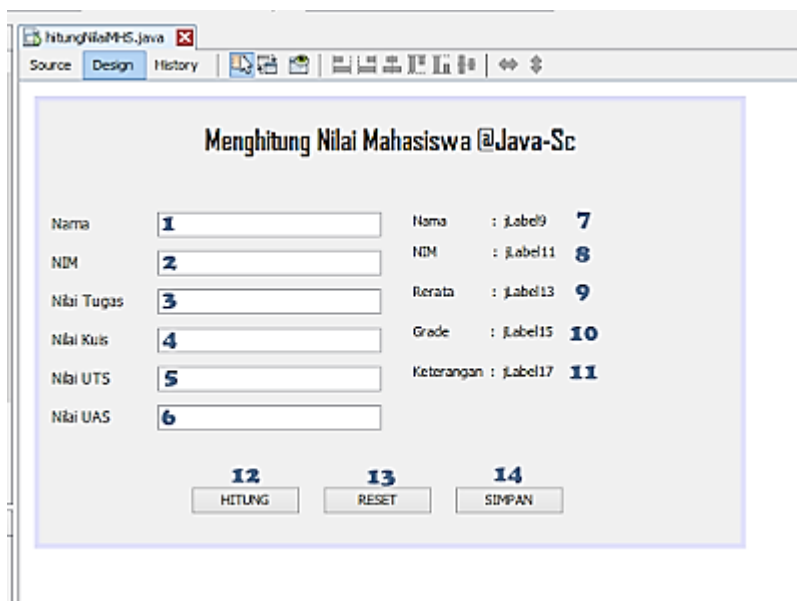
7. Langsung saja pada frame yang tampil , masukan 3 panel yang terdapat pada palette.  
Dimana panel tersebut digunakan untuk judul program , input nilai dan output nilai.



8. Selanjutnya masukan JTextField , JLabel dan JComboBox pada palette ke Frame , sehingga kurang lebih seperti gambar dibawah setelah mengganti text defaultnya.



9. Selanjutnya memberi variable , untuk variable bisa samakan dengan variable yang saya buat :



jTextField1 = txtNama

jTextField2 = txtNim

jTextField3 = txtNilaiTgs

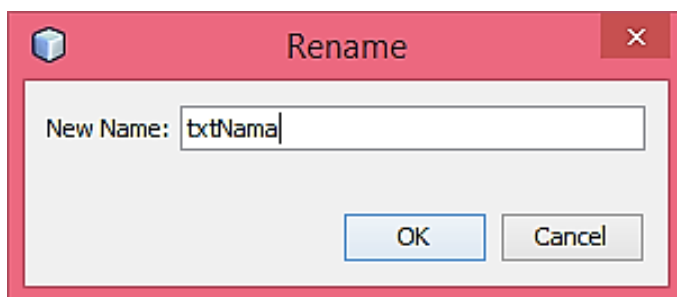
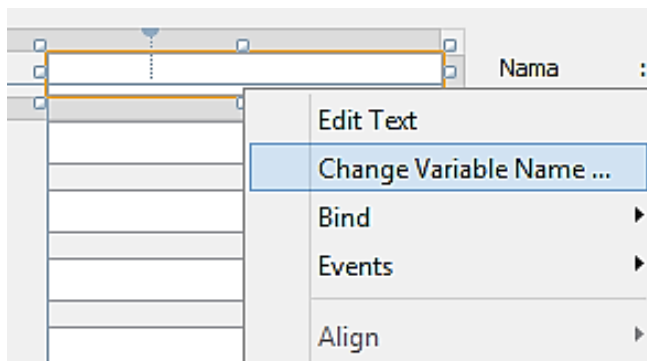
jTextField4 = txtNilaiKuis

jTextField5 = txtNilaiUts

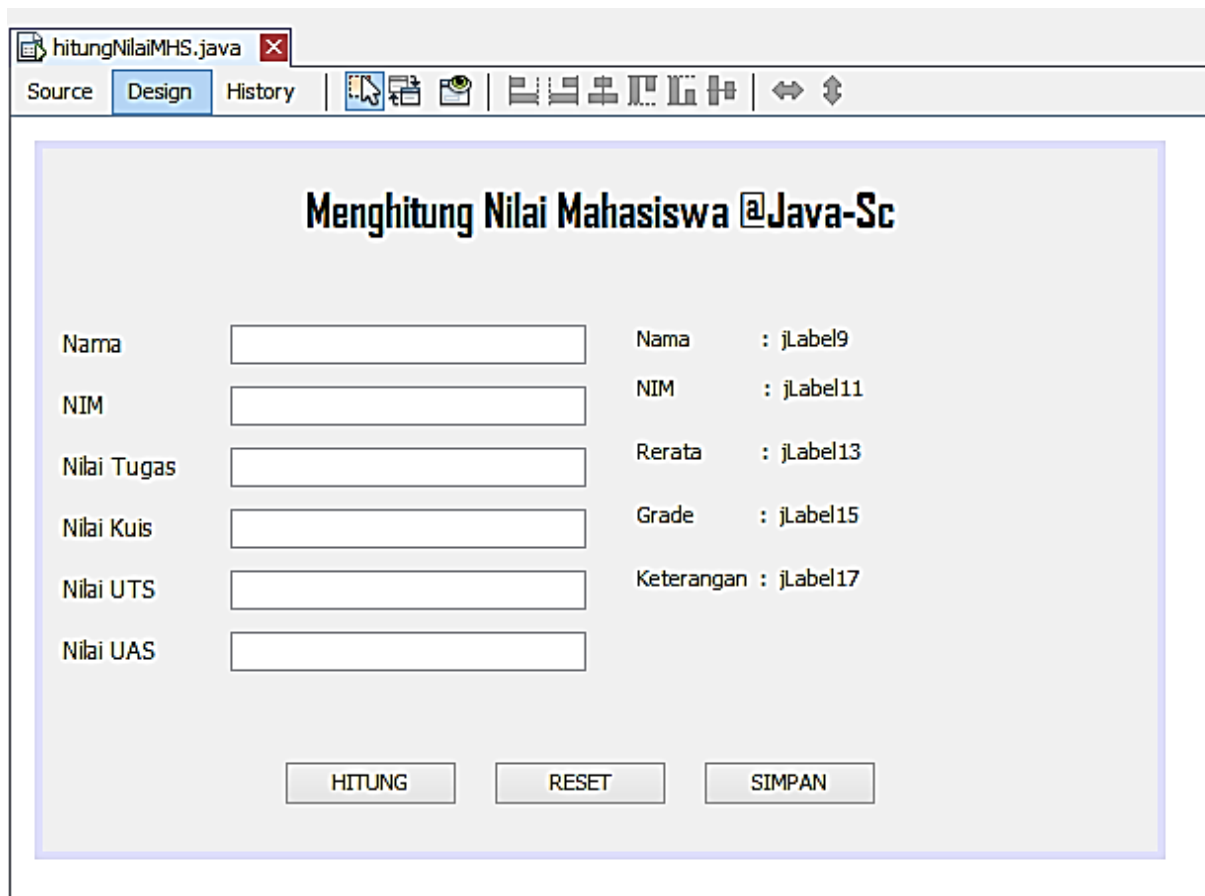
jTextField6 = txtNilaiUas

jLable9 = outNama  
jLabel11 = outNim  
jLabel13 = outRerata  
jLabel15 = outGrade  
jLable17 = outKeterangan  
jButton1 = hitung  
jButton2 = reset  
jButton3 = simpan

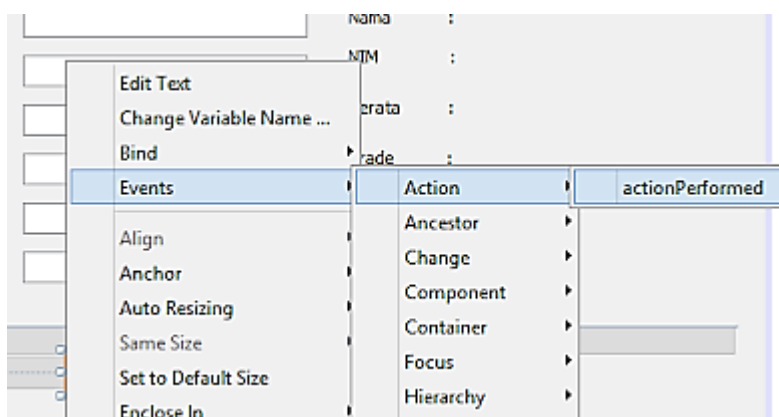
10. Untuk merubah variable , klik kanan pada komponen > pilih Change Variable Name > masukan nama variable baru dan OK.



11. Hapus text pada jLabel9 , jLabel11 , jLabel13 , jLabel15 dan jLabel17 sehingga menjadi seperti gambar berikut :



12. Selanjutnya kita akan memasukan kode program untuk menghitung nilai, klik kanan pada button hitung pilih Event , pilih Action dan klik actionPerformed.



13. Kode program hitung akan di tulis di pada bagian ini, hapus komentar //TODO add your ..... dan replace dengan kode programnya.

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
}
```

Berikut kode programnya :

```
1 //untuk rerata  
2 String nama = txtNama.getText();  
3 String nim = txtNim.getText();  
4 if (txtNilaiTgs.getText().isEmpty() || txtNilaiKuis.getText().isEmpty() || txtNilaiUts.getText().isEmpty() || txtNilaiUas.getText().isEmpty()) {  
5     JOptionPane.showMessageDialog(null, "Maaf , form masih kosong");  
6 }  
7 else {  
8     Double rerata = (Double.parseDouble(txtNilaiTgs.getText()) +  
9 Double.parseDouble(txtNilaiKuis.getText()) +  
10 Double.parseDouble(txtNilaiUts.getText()) + Double.parseDouble(txtNilaiUas.getText())) / 4;  
11 outRerata.setText(rerata.toString().substring(0, 5));  
12 outNama.setText(nama);  
13 outNim.setText(nim);  
14 }  
15 //Untuk grade  
16 Double a = Double.parseDouble(outRerata.getText());  
17 char grade = ' ';  
18 if (a >= 90.00) {  
19     grade = 'A';  
20     outGrade.setText("" + grade);  
21 }  
22 else if (a >= 80.00 && a <= 89.00) {  
23     grade = 'B';  
24     outGrade.setText("" + grade);  
25 }  
26 else if (a >= 70.00 && a <= 79.00) {  
27     grade = 'C';  
28     outGrade.setText("" + grade);  
29 }  
30 else if (a >= 40.00 && a <= 69.00) {  
31     grade = 'D';  
32     outGrade.setText("" + grade);  
33 }  
34 else if (a <= 39.00) {  
35     grade = 'E';  
36     outGrade.setText("" + grade);  
37 }  
38 //keterangan  
39 if (grade == 'A' || grade == 'B' || grade == 'C') {  
40  
41     outKeterangan.setText("Dinyatakan Lulus");  
42 }  
43 else {  
44     outKeterangan.setText("Dinyatakan Tidak Lulus");  
45 }
```



14. Coba run program yang dibuat dengan tekan Shift+F6 pada keyboard,

15. Selanjutnya kita akan menulis kode program reset, beri action pada tombol reset dan masukan kode program berikut :

```

1  txtNama.setText (null);
2      txtNim.setText (null);
3      txtNilaiTgs.setText (null);
4      txtNilaiKuis.setText (null);
5      txtNilaiUts.setText (null);
6      txtNilaiUas.setText (null);
7      outNama.setText (null);
8      outNim.setText (null);
9      outRerata.setText (null);
10     outGrade.setText (null);
11     outKeterangan.setText (null);

```

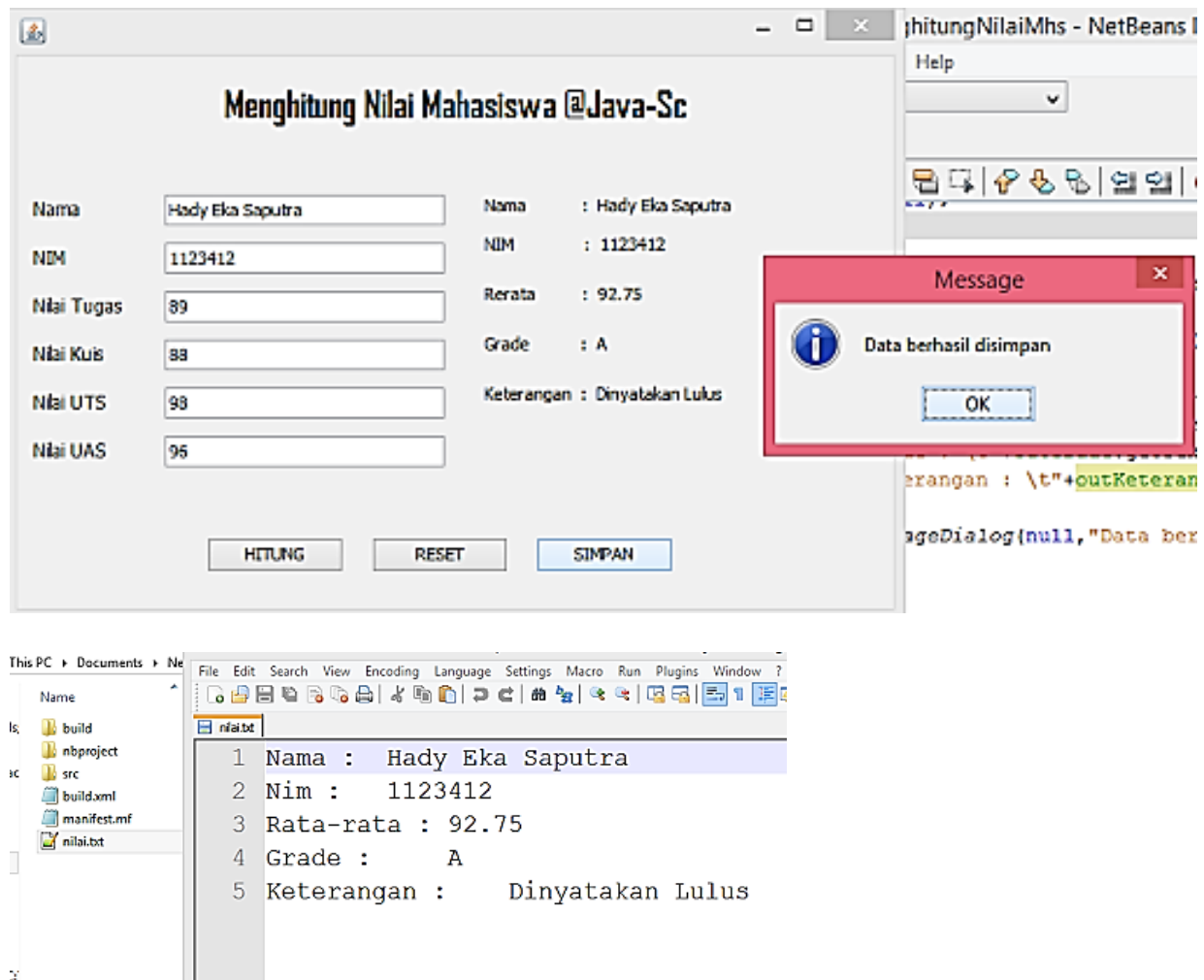
16. Kode program berikutnya adalah tombol simpan , disini data akan di export ke dalam bentuk file txt.

```

1  try {
2      BufferedWriter simpan = new BufferedWriter (new FileWriter("nilai.txt"));
3      String hasil = "Nama : \t"+outNama.getText()+"\n"+
4                      "Nim : \t"+outNim.getText()+"\n"+
5                      "Rata-rata : \t"+outRerata.getText()+"\n"+
6                      "Grade : \t"+outGrade.getText()+"\n"+
7                      "Keterangan : \t"+outKeterangan.getText();
8      simpan.write(hasil);
9      JOptionPane.showMessageDialog(null,"Data berhasil disimpan");
10     simpan.close();
11 }
12 catch (Exception e){
13     JOptionPane.showMessageDialog(null ,e);
14 }

```

17. Jalankan kembali program dan lihat hasil export data nya pada folder NetbeansProject/menghitungNilaiMhs/ dengan nama file nilai.txt.



**SELAMAT MENGERJAKAN ^\_\_^**