

REPUBLIC INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202183052, 22 Desember 2021

Pencipta

Nama : **Sabilatul Hidayah, Arya Yanuar Kamal dkk**
Alamat : Jalan RMP Sosrokartono RT 27 RW 05 Desa Kecapi Kecamatan Tahunan, Jepara, JAWA TENGAH, 59429
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Universitas Ngudi Waluyo**
Alamat : Jalan Diponegoro 186 Gedanganak Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang, Semarang, JAWA TENGAH, 50512
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Modul**
Judul Ciptaan : **Modul Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 1 Desember 2021, di Semarang
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan : 000308101

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Dr. Syarifuddin, S.T., M.H.
NIP.197112182002121001

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Sabilatul Hidayah	Jalan RMP Sosrokartono RT 27 RW 05 Desa Kecapi Kecamatan Tahunan
2	Arya Yanuar Kamal	Jalan Pondok Asri Utara 2 No.86 RT 05 RW 10 Gedanganak Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang
3	Iwan Setiawan Wibisono,S.T.,M.Kom	Jalan Watukaji Raya Gang VII No.9 Desa Gedawang Kecamatan Banyumanik



2021

Modul Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek

Disusun Oleh : Sabilatul Hidayah, Arya Yanuar
Kamal dan Iwan Setiawan Wibisono, S.T, M.Kom



Fakultas Komputer dan Pendidikan
Prodi Teknik Informatika
Universitas Ngudi Waluyo



Prakata

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan makalah yang berjudul “Modul Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek” ini tepat pada waktunya.

Tujuan penulisan makalah ini bertujuan untuk menambah wawasan tentang cara penggunaan Java Netbeans dikehidupan sehari-hari bagi para pembaca dan juga bagi penulis yang berfokus pada bidang IT.

Kami menyadari, makalah yang kami tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun kami butuhkan demi kesempurnaan laporan ini.

Ungaran, 1 Desember 2021

Team Penulis

Daftar Isi

Prakata.....	i
Daftar Isi.....	ii
BAB I.....	1
1.Pengertian.....	1
2.Cara Menginstal Netbeans.....	1
2.1. Mengunduh Netbeans 12	1
2.2.Menjalankan instalasi Netbeans.....	1
2.3.Direktori instalasi.....	2
BAB II.....	4
1.Modul Yang Dibuat	4
1.1. MODUL 1 (Instalasi Netbeans dan Setting Path).....	4
1.2. MODUL 2 (Variabel, Tipe Data, dan Operator).....	6
1.3. MODUL 3 (Penyeleksian Kondisi)	9
1.4. Modul 4 (Perulangan)	13
1.5. Modul 5 (Komponen GUI 1)	17
1.6. Modul 6 (Komponen GUI 2)	18
Daftar Pustaka	22
Tentang Penulis.....	23

BAB I

1. Pengertian

NetBeans adalah suatu alat pengembangan perangkat lunak yang ditulis dalam bahasa pemrograman Java. Alat Pada NetBeans ini untuk pengembangan suatu aplikasi dapat dilakukan dimulai dari setelan perangkat lunak modular bernama modules. Semula, aplikasi NetBeans IDE ini diperuntukkan bagi pengembangan dalam Java.






2. Cara Menginstal Netbeans

2.1. Mengunduh Netbeans 12

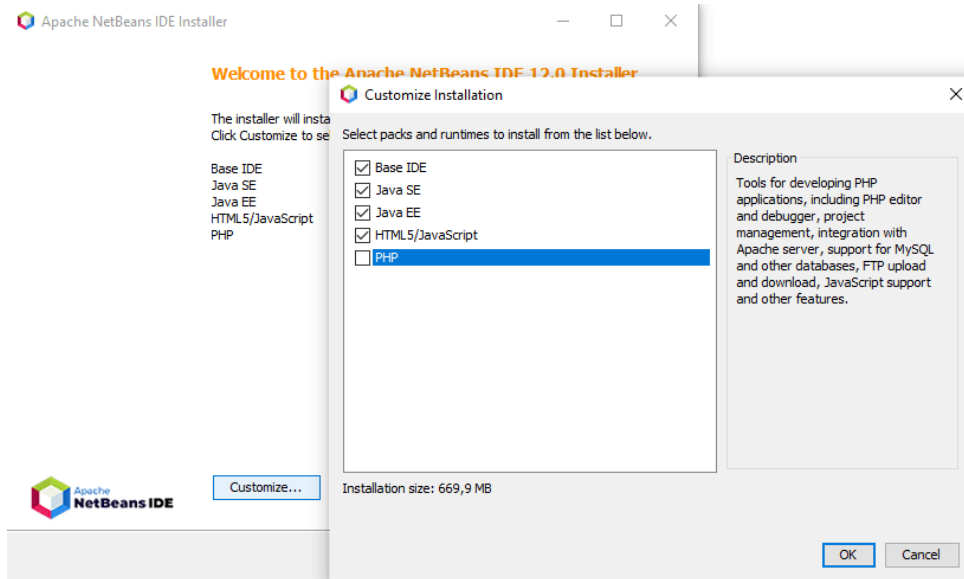
Saya sangat menyarankan untuk menggunakan versi 12 LTS (Long Term Support) karena memiliki dukungan jangka panjang dari siklus hidup produk yang lebih stabil dan memiliki jangkauan waktu yang lebih lama dari selain LTS. Silakan masuk ke situs resmi Apache Netbeans kemudian masuk ke halaman.

2.2. Menjalankan instalasi Netbeans

Jika selesai mengunduh masuk ke direktori Download kemudian klik dua kali pada aplikasi yang mau di install, tunggu beberapa saat hingga hingga aplikasi instalasi muncul.

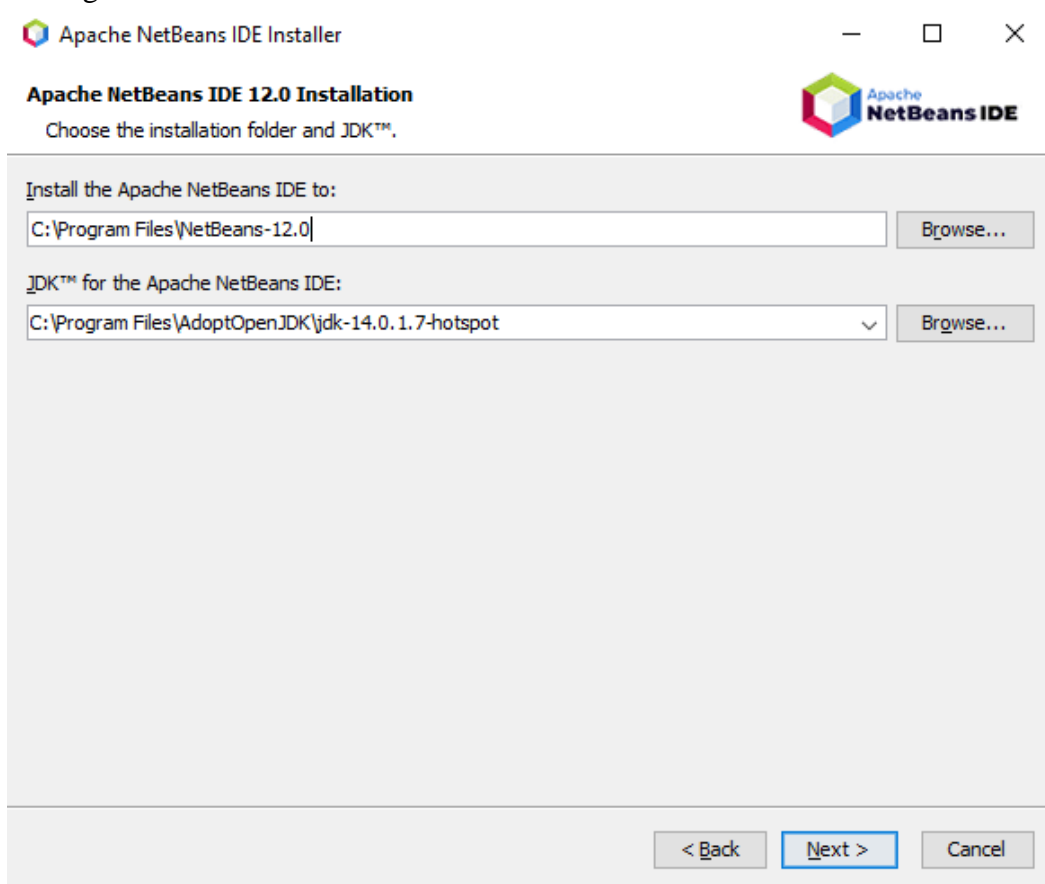
Nama	Tanggal diubah	Jenis	Ukuran
▼ Hari ini (3)			
 Apache-NetBeans-12.0-bin-windows-x64	04/12/2020 16.26	Application	366.250 KB
 Programs	04/12/2020 16.29	File folder	
 Video	04/12/2020 16.29	File folder	
▼ Awal minggu ini (2)			
 Compressed	02/12/2020 20.06	File folder	
 Documents	01/12/2020 21.07	File folder	

Jika Anda ingin memilih paket instalasi silakan klik Customize, silakan pilih paket yang Anda inginkan. Akan tetapi saya hanya menghapus paket PHP saja, karena saya tidak akan menggunakan Netbeans untuk PHP. Atau Anda bisa langsung klik Next bila ingin menginstal seluruh paket Netbeans. Lihat gambar berikut:



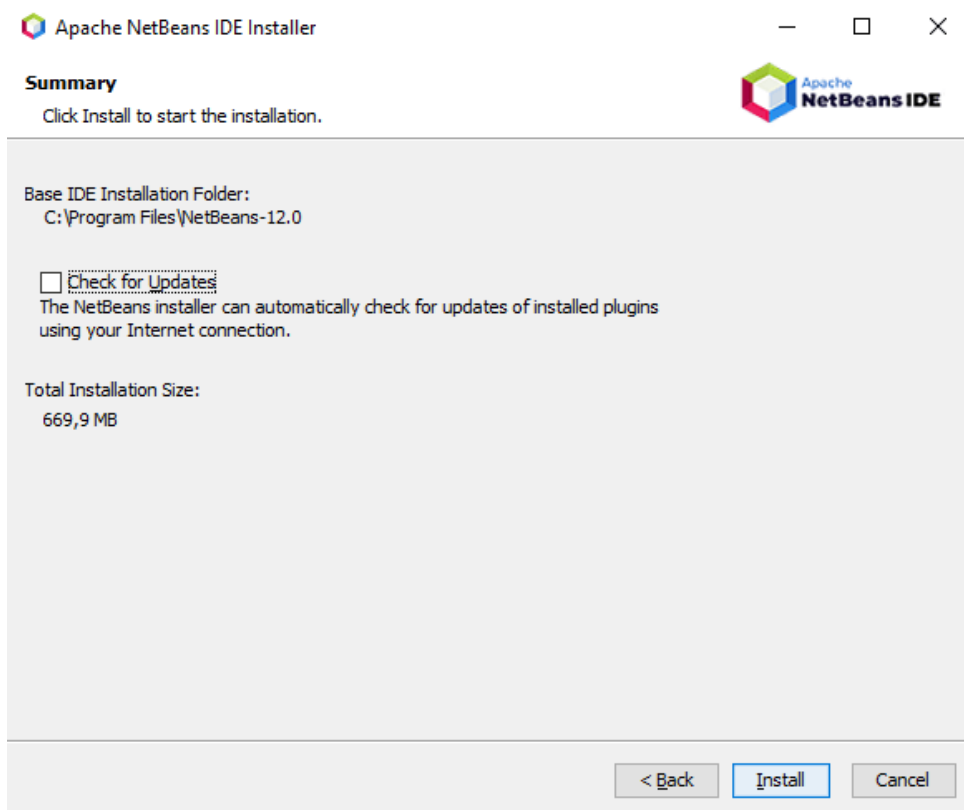
2.3. Direktori instalasi

Pilih direktori instalasi untuk dimana aplikasi akan disimpan baik aplikasi Netbeans IDE dan JDK (Java Development Kit), saya menyarankan biarkan saja secara bawaan. Lihat gambar berikut:



=>Hilangkan centang update dan total ukuran aplikasi

Agar proses instalasi lebih cepat dan tidak perlu koneksi ke internet silakan untuk menghilangkan tanda centang pada Check for updates. Hal ini akan mengecek apakah ada pembaruan terhadap paket Netbeans atau tidak, kalau ada maka akan mengunduh di latar belakang. Anda harus menyiapkan ruang penyimpanan sebanyak 669,9MB atau lebih dari itu untuk menginstal aplikasi Netbeans. Kemudian klik Install dan lihat gambar berikut:



Selesai instalasi

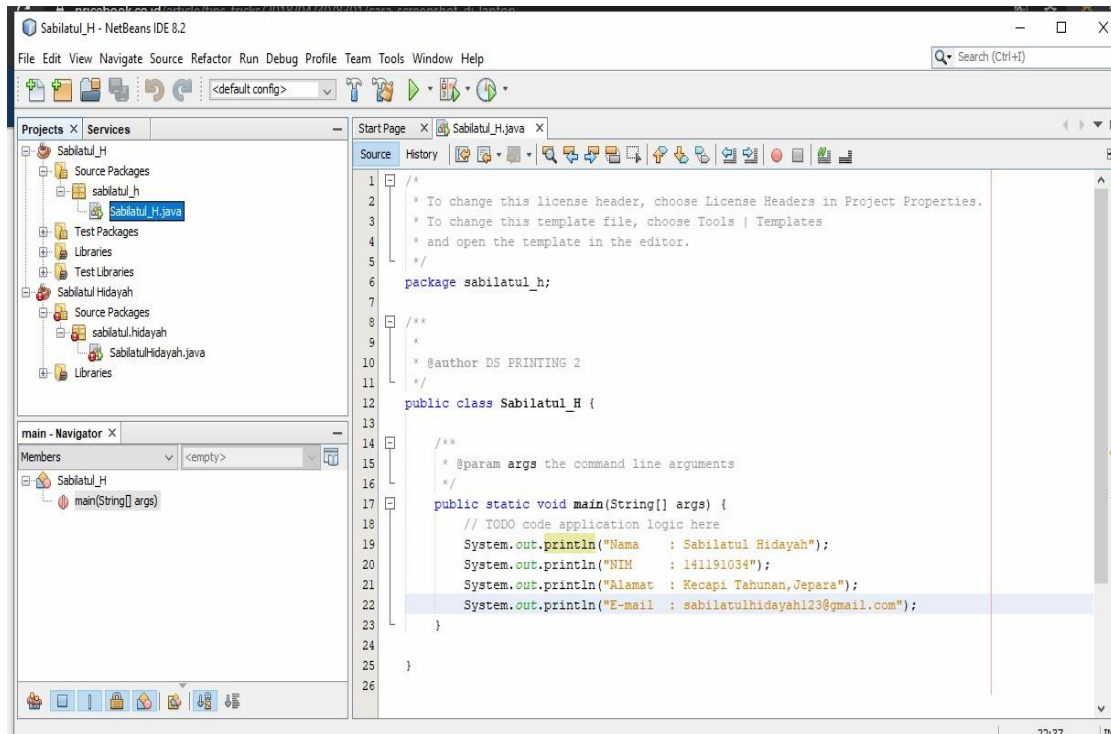
BAB II

1. Modul Yang Dibuat

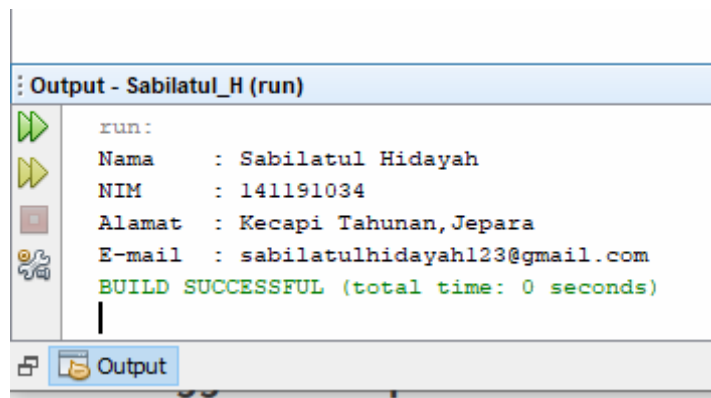
1.1. MODUL 1 (Instalasi Netbeans dan Setting Path)

» Buatlah Sebuah Program yang mencetak data diri

INPUT =

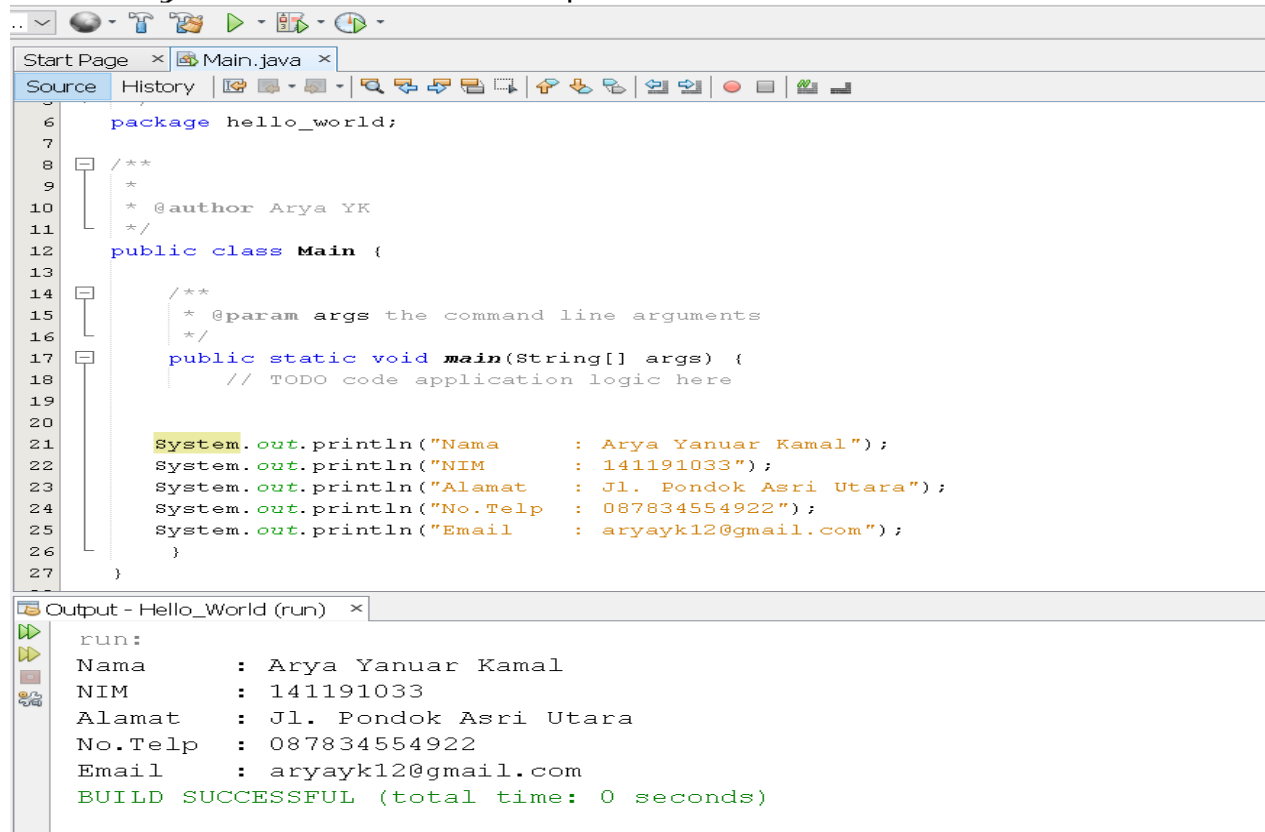


```
1  /*  
2  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.  
3  * To change this template file, choose Tools | Templates  
4  * and open the template in the editor.  
5  */  
6  package sabilatul_h;  
7  
8  /**  
9  *  
10 * @author DS PRINTING 2  
11 */  
12 public class Sabilatul_H {  
13  
14     /**  
15     * @param args the command line arguments  
16     */  
17     public static void main(String[] args) {  
18         // TODO code application logic here  
19         System.out.println("Nama      : Sabilatul Hidayah");  
20         System.out.println("NIM       : 141191034");  
21         System.out.println("Alamat    : Kecapi Tahunan, Jepara");  
22         System.out.println("E-mail    : sabilatulhidayah123@gmail.com");  
23     }  
24  
25 }  
26
```



```
Output - Sabilatul_H (run)  
run:  
Nama      : Sabilatul Hidayah  
NIM       : 141191034  
Alamat    : Kecapi Tahunan, Jepara  
E-mail    : sabilatulhidayah123@gmail.com  
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

or Run Debug Profile Team Tools Window Help



The image shows a screenshot of an IDE window. The top menu bar includes 'or Run Debug Profile Team Tools Window Help'. Below the menu is a toolbar with various icons. The main editor area shows a Java file named 'Main.java' with the following code:

```
6 package hello_world;
7
8 /**
9  *
10  * @author Arya YK
11  */
12 public class Main {
13
14     /**
15     * @param args the command line arguments
16     */
17     public static void main(String[] args) {
18         // TODO code application logic here
19
20
21         System.out.println("Nama      : Arya Yanuar Kamal");
22         System.out.println("NIM       : 141191033");
23         System.out.println("Alamat    : Jl. Pondok Asri Utara");
24         System.out.println("No.Telp   : 087834554922");
25         System.out.println("Email     : aryayk12@gmail.com");
26     }
27 }
```

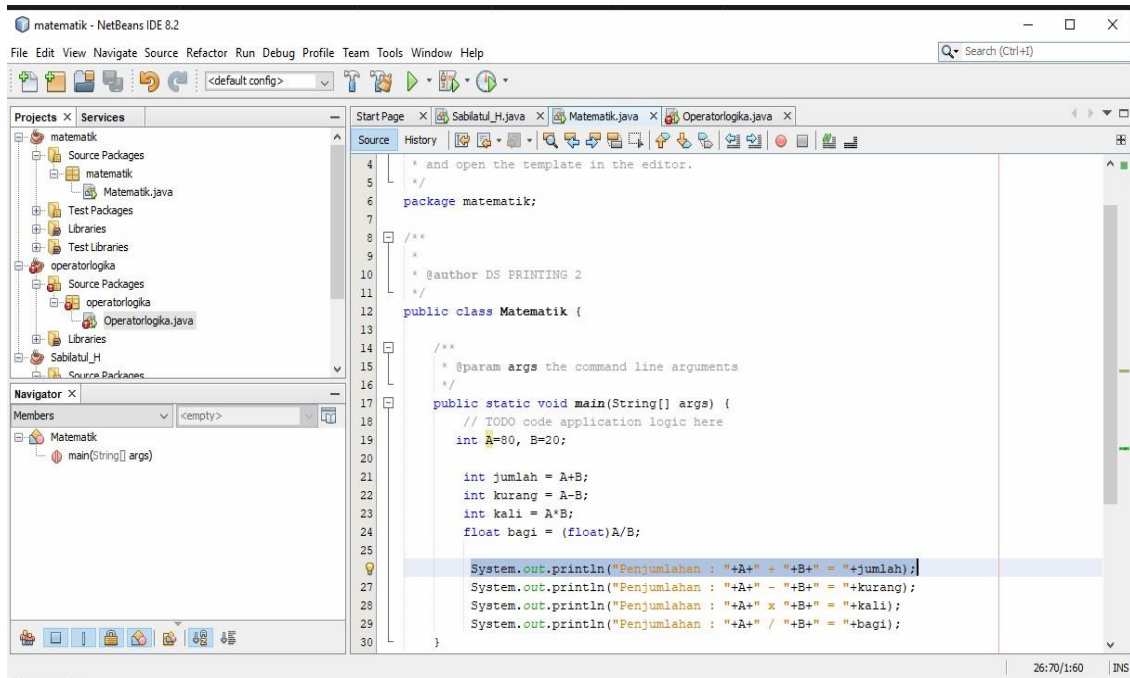
Below the code editor is an 'Output' window titled 'Output - Hello_World (run)'. It displays the following output:

```
run:
Nama      : Arya Yanuar Kamal
NIM       : 141191033
Alamat    : Jl. Pondok Asri Utara
No.Telp   : 087834554922
Email     : aryayk12@gmail.com
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

1.2. MODUL 2 (Variabel, Tipe Data, dan Operator)

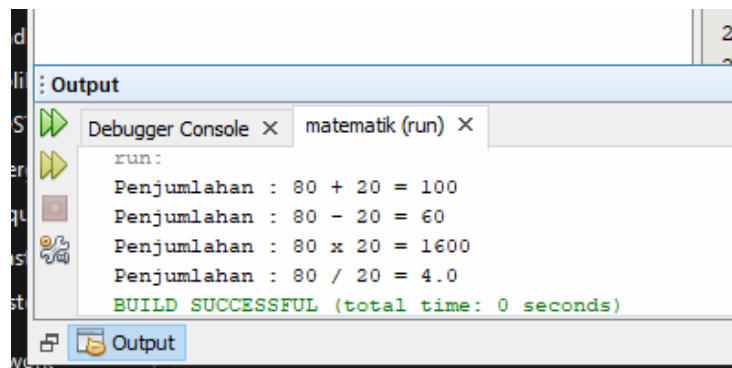
1. Buatlah program kalkulator sederhana

INPUT



The screenshot shows the NetBeans IDE interface with the following code in the editor:

```
4  * and open the template in the editor.
5  */
6  package matematik;
7
8  /**
9   *
10  * @author DS PRINTING 2
11  */
12  public class Matematik {
13
14  /**
15   * @param args the command line arguments
16   */
17  public static void main(String[] args) {
18      // TODO code application logic here
19      int A=80, B=20;
20
21      int jumlah = A+B;
22      int kurang = A-B;
23      int kali = A*B;
24      float bagi = (float)A/B;
25
26      System.out.println("Penjumlahan : "+A+ " + "+B+" = "+jumlah);
27      System.out.println("Penjumlahan : "+A+ " - "+B+" = "+kurang);
28      System.out.println("Penjumlahan : "+A+ " x "+B+" = "+kali);
29      System.out.println("Penjumlahan : "+A+ " / "+B+" = "+bagi);
30  }
```



The screenshot shows the Output window with the following text:

```
run:
Penjumlahan : 80 + 20 = 100
Penjumlahan : 80 - 20 = 60
Penjumlahan : 80 x 20 = 1600
Penjumlahan : 80 / 20 = 4.0
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

2. Buatlah sebuah program operasi logika And, Or, dan Not

INPUT =

The screenshot displays the NetBeans IDE environment. The main editor window shows the source code for a Java class named `Operatorlogika`. The code defines a `main` method that initializes two boolean variables, `A` and `B`, to `true` and `false` respectively. It then performs several logical operations: `A && A`, `A && B`, `B && A`, `B && B`, `A || B`, `!A`, and `!B`. The results are printed to the console using `System.out.println`.

```
public class Operatorlogika {
    /**
     * @param args the command line arguments
     */
    public static void main(String[] args) {
        // TODO code application logic here
        boolean A= true, boolean B= false;

        boolean a_and = A && A;
        boolean b_and = A && B;
        boolean c_and = B && A;
        boolean d_and = B && B;
        boolean or = A || B;
        boolean notA = !A;
        boolean notB = !B;

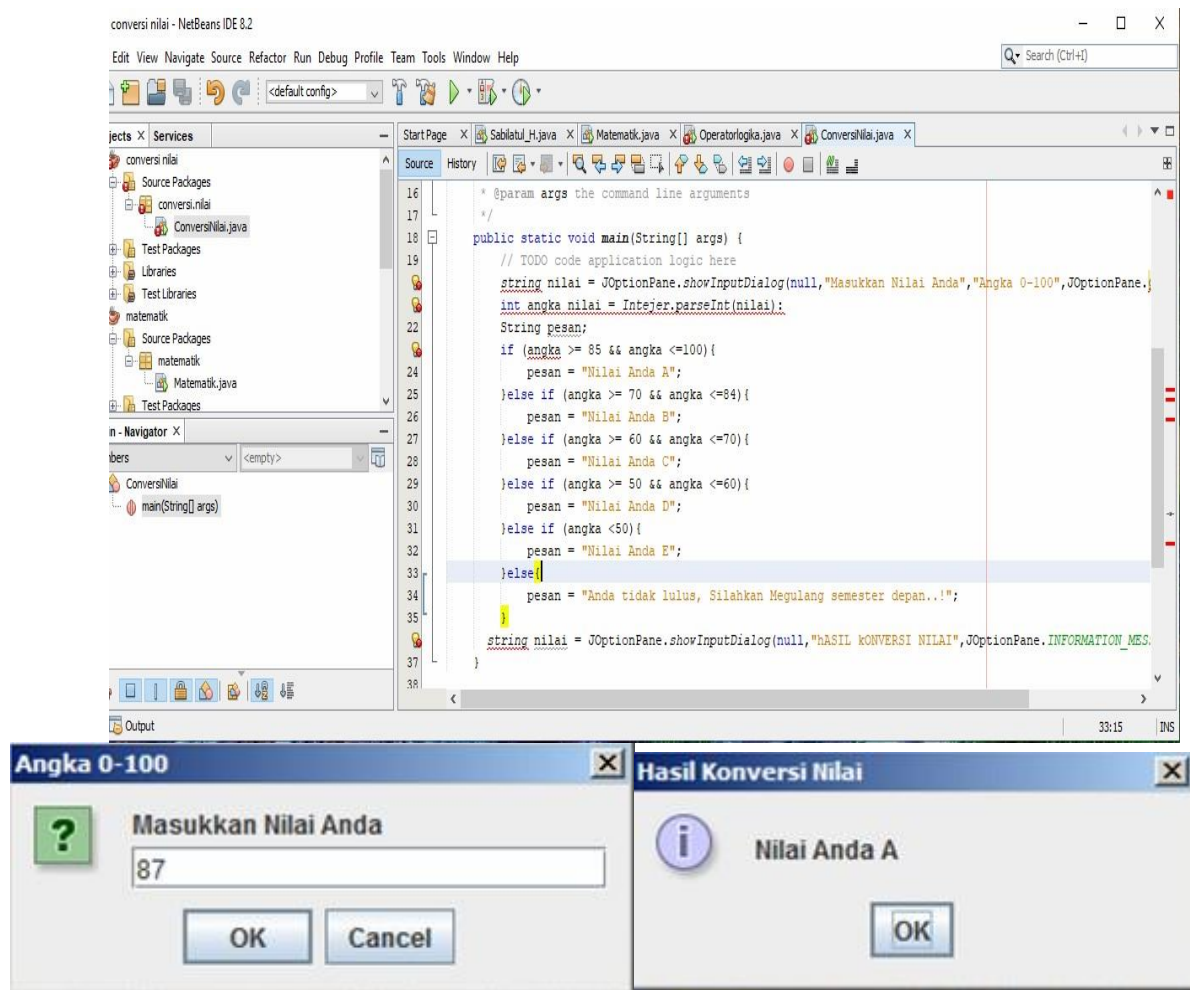
        System.out.println(A+" AND "+A+" = "+a_and);
        System.out.println(A+" AND "+B+" = "+b_and);
        System.out.println(B+" AND "+A+" = "+c_and);
        System.out.println(B+" AND "+B+" = "+d_and);
        System.out.println(A+" OR "+B+" = "+or);
        System.out.println(" NOT "+A+" = "+notA);
        System.out.println(" NOT "+B+" = "+notB);
    }
}
```

The Output window at the bottom shows the execution results:

```
Debugger Console X operatorlogika (run) X
false AND false = false
true OR false = true
NOT true = false
NOT false = true
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

3. Buatlah sebuah program casting nilai

INPUT=



1.3. MODUL 3 (Penyeleksian Kondisi)

1. Buatlah sebuah program konversi nilai

INPUT =

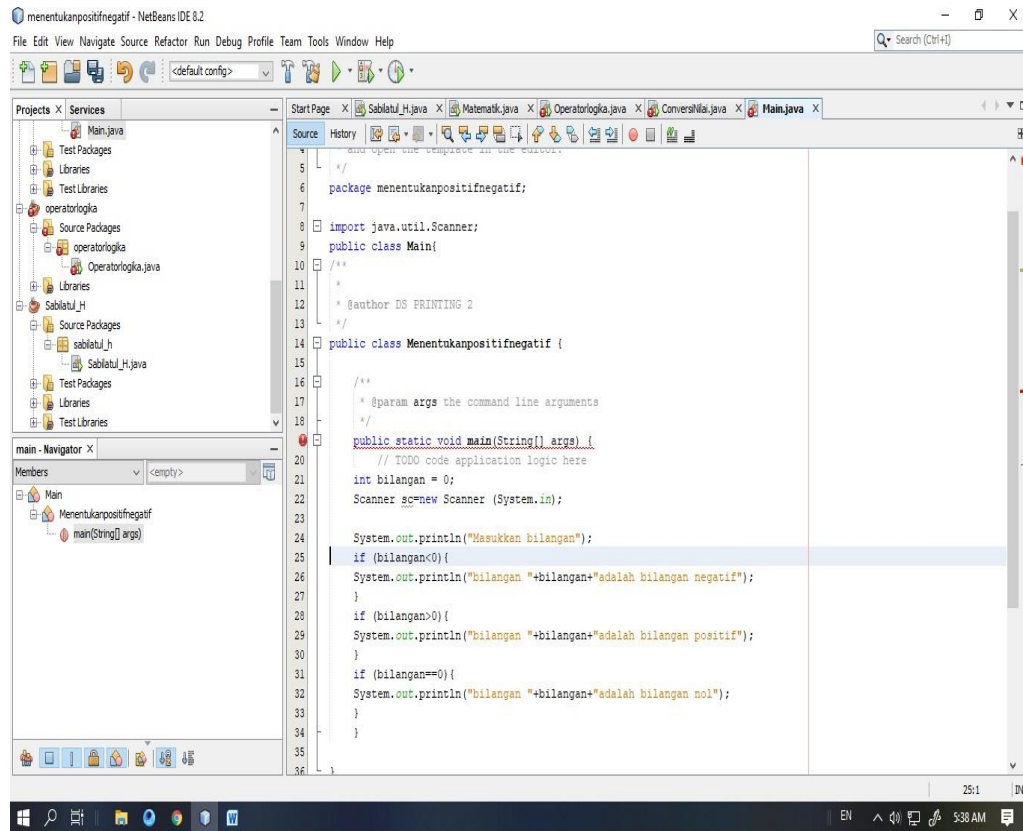
The screenshot displays the NetBeans IDE environment. The main editor window shows the following Java code:

```
16  * @param args the command line arguments
17  */
18  public static void main(String[] args) {
19      // TODO code application logic here
20      String nilai = JOptionPane.showInputDialog(null, "Masukkan Nilai Anda", "Angka 0-100", JOptionPane.);
21      int angka nilai = Integer.parseInt(nilai);
22      String pesan;
23      if (angka >= 85 && angka <=100){
24          pesan = "Nilai Anda A";
25      }else if (angka >= 70 && angka <=84){
26          pesan = "Nilai Anda B";
27      }else if (angka >= 60 && angka <=70){
28          pesan = "Nilai Anda C";
29      }else if (angka >= 50 && angka <=60){
30          pesan = "Nilai Anda D";
31      }else if (angka <50){
32          pesan = "Nilai Anda E";
33      }else{
34          pesan = "Anda tidak lulus, Silahkan Megulang semester depan..!";
35      }
36      String nilai = JOptionPane.showInputDialog(null, "HASIL KONVERSI NILAI", JOptionPane.INFORMATION_MES.
37  }
38  }
```

Below the IDE, two dialog boxes are shown. The first dialog, titled "Angka 0-100", prompts the user to "Masukkan Nilai Anda" (Enter your value) and shows the input "87". The second dialog, titled "Hasil Konversi Nilai", displays the result "Nilai Anda A" (Your grade is A) and includes an "OK" button.

2. Buatlah sebuah program positif, negatif, dan nol

INPUT =

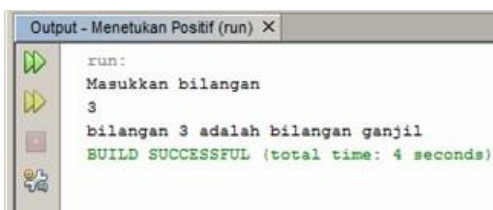


```
menentukanpositifnegatif - NetBeans IDE 8.2
File Edit View Navigate Source Refactor Run Debug Profile Team Tools Window Help
Search (Ctrl+F)

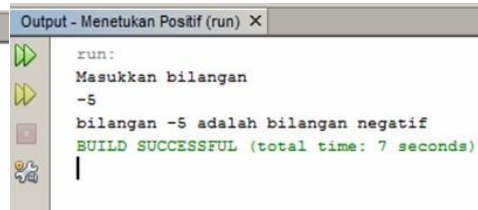
Projects X Services
Main.java
Test Packages
Libraries
Test Libraries
operatorlogka
Source Packages
operatorlogka
Operatorlogka.java
Libraries
Sablatul_H
Source Packages
sablatul_h
Sablatul_H.java
Test Packages
Test Libraries

main - Navigator X
Members <empty>
Main
Menentukanpositifnegatif
main(String[] args)

Source History
and open the compiler in the editor.
5 //
6 package menentukanpositifnegatif;
7
8 import java.util.Scanner;
9 public class Main{
10
11 /**
12  * @author DS PRINTING 2
13  */
14 public class Menentukanpositifnegatif {
15
16 /**
17  * @param args the command line arguments
18  */
19
20 public static void main(String[] args) {
21 // TODO code application logic here
22 int bilangan = 0;
23 Scanner sc=new Scanner (System.in);
24
25 System.out.println("Masukkan bilangan");
26 if (bilangan<0){
27 System.out.println("bilangan "+bilangan+"adalah bilangan negatif");
28 }
29 if (bilangan>0){
30 System.out.println("bilangan "+bilangan+"adalah bilangan positif");
31 }
32 if (bilangan==0){
33 System.out.println("bilangan "+bilangan+"adalah bilangan nol");
34 }
35 }
36 }
```



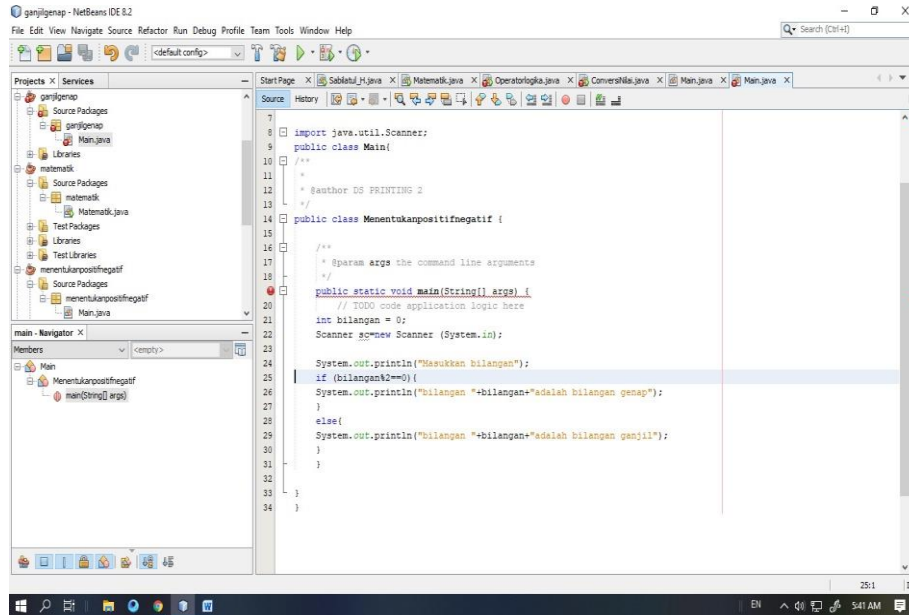
```
Output - Menentukan Positif (run) X
run:
Masukkan bilangan
3
bilangan 3 adalah bilangan ganjil
BUILD SUCCESSFUL (total time: 4 seconds)
```



```
Output - Menentukan Positif (run) X
run:
Masukkan bilangan
-5
bilangan -5 adalah bilangan negatif
BUILD SUCCESSFUL (total time: 7 seconds)
```

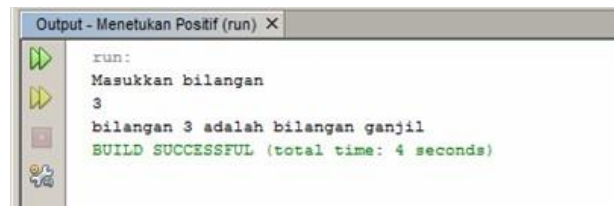
3. Buatlah sebuah program ganjil genap

INPUT=



```
7
8 import java.util.Scanner;
9 public class Main{
10     /**
11     *
12     * @author DS FRINTING 2
13     */
14     public class Menentukanpositifnegatif {
15
16         /**
17         * @param args the command line arguments
18         */
19         public static void main(String[] args) {
20             // TODO code application logic here
21             int bilangan = 0;
22             Scanner s=new Scanner (System.in);
23
24             System.out.println("Masukkan bilangan");
25             if (bilangan%2==0){
26                 System.out.println("bilangan "+bilangan+"adalah bilangan genap");
27             }
28             else{
29                 System.out.println("bilangan "+bilangan+"adalah bilangan ganjil");
30             }
31         }
32     }
33 }
34 }
```

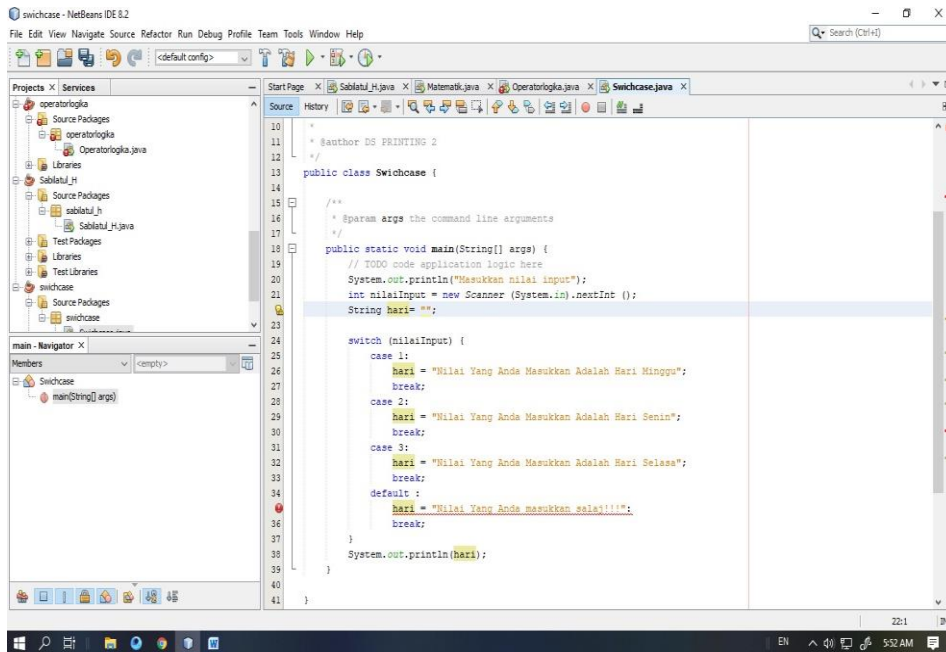
OUTPUT



```
Output - Menentukan Positif (run) X
run:
Masukkan bilangan
3
bilangan 3 adalah bilangan ganjil
BUILD SUCCESSFUL (total time: 4 seconds)
```

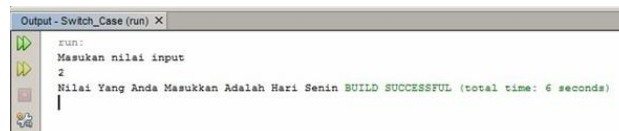
3. Buatlah sebuah program konversi dengan kontrol switch case

INPUT =



```
10
11 * @author DS PRINTING 2
12 */
13 public class Switchcase {
14
15     /**
16      * @param args the command line arguments
17      */
18     public static void main(String[] args) {
19         // TODO code application logic here
20         System.out.println("Masukkan nilai input");
21         int nilaiInput = new Scanner(System.in).nextInt();
22         String hari = "";
23
24         switch (nilaiInput) {
25             case 1:
26                 hari = "Nilai Yang Anda Masukkan Adalah Hari Minggu";
27                 break;
28             case 2:
29                 hari = "Nilai Yang Anda Masukkan Adalah Hari Senin";
30                 break;
31             case 3:
32                 hari = "Nilai Yang Anda Masukkan Adalah Hari Selasa";
33                 break;
34             default:
35                 hari = "Nilai Yang Anda masukkan salah!!!";
36                 break;
37         }
38         System.out.println(hari);
39
40
41 }
```

OUTPUT =



```
Output - Switch_Case (run) X
run:
Masukan nilai input
2
Nilai Yang Anda Masukkan Adalah Hari Senin BUILD SUCCESSFUL (total time: 6 seconds)
```

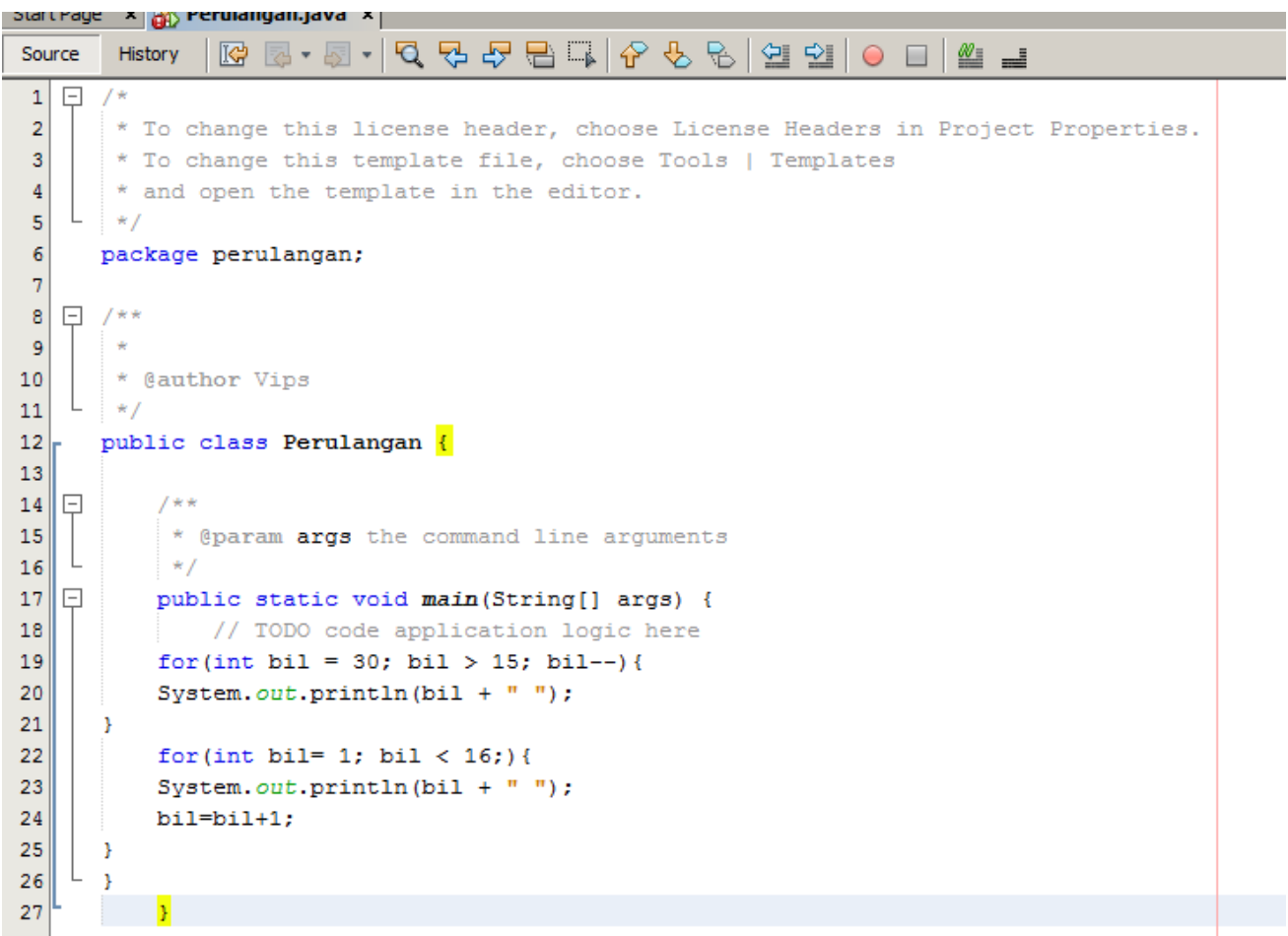
1.4. Modul 4 (Perulangan)

Tugas :

a.) Buatlah sebuah program untuk menampilkan output

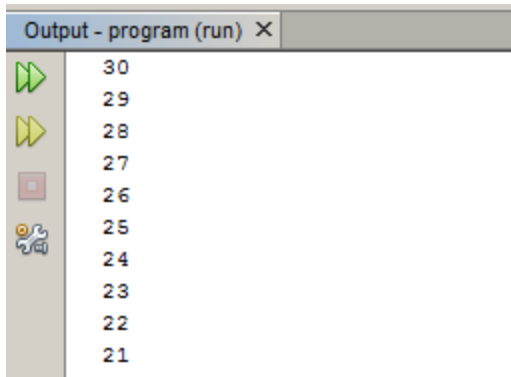
30 29 28 27 26 16 1 2 3 4 5 6 7 8 9 15

Program



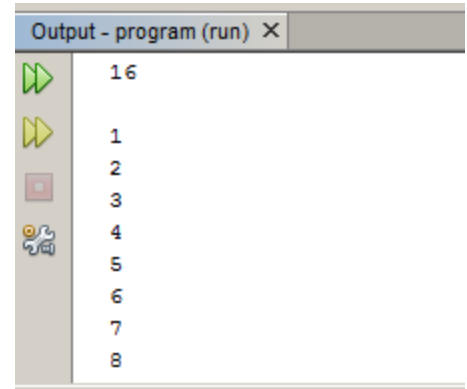
```
1  /*
2  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3  * To change this template file, choose Tools | Templates
4  * and open the template in the editor.
5  */
6  package perulangan;
7
8  /**
9   *
10  * @author Vips
11  */
12  public class Perulangan {
13
14      /**
15       * @param args the command line arguments
16       */
17      public static void main(String[] args) {
18          // TODO code application logic here
19          for(int bil = 30; bil > 15; bil--){
20              System.out.println(bil + " ");
21          }
22          for(int bil= 1; bil < 16;){
23              System.out.println(bil + " ");
24              bil=bil+1;
25          }
26      }
27  }
```

Hasil



Output - program (run) X

```
30
29
28
27
26
25
24
23
22
21
```



Output - program (run) X

```
16
1
2
3
4
5
6
7
8
```

b.) Buatlah sebuah program untuk menampilkan sederetan angka genap dan ganjil beserta jumlahnya

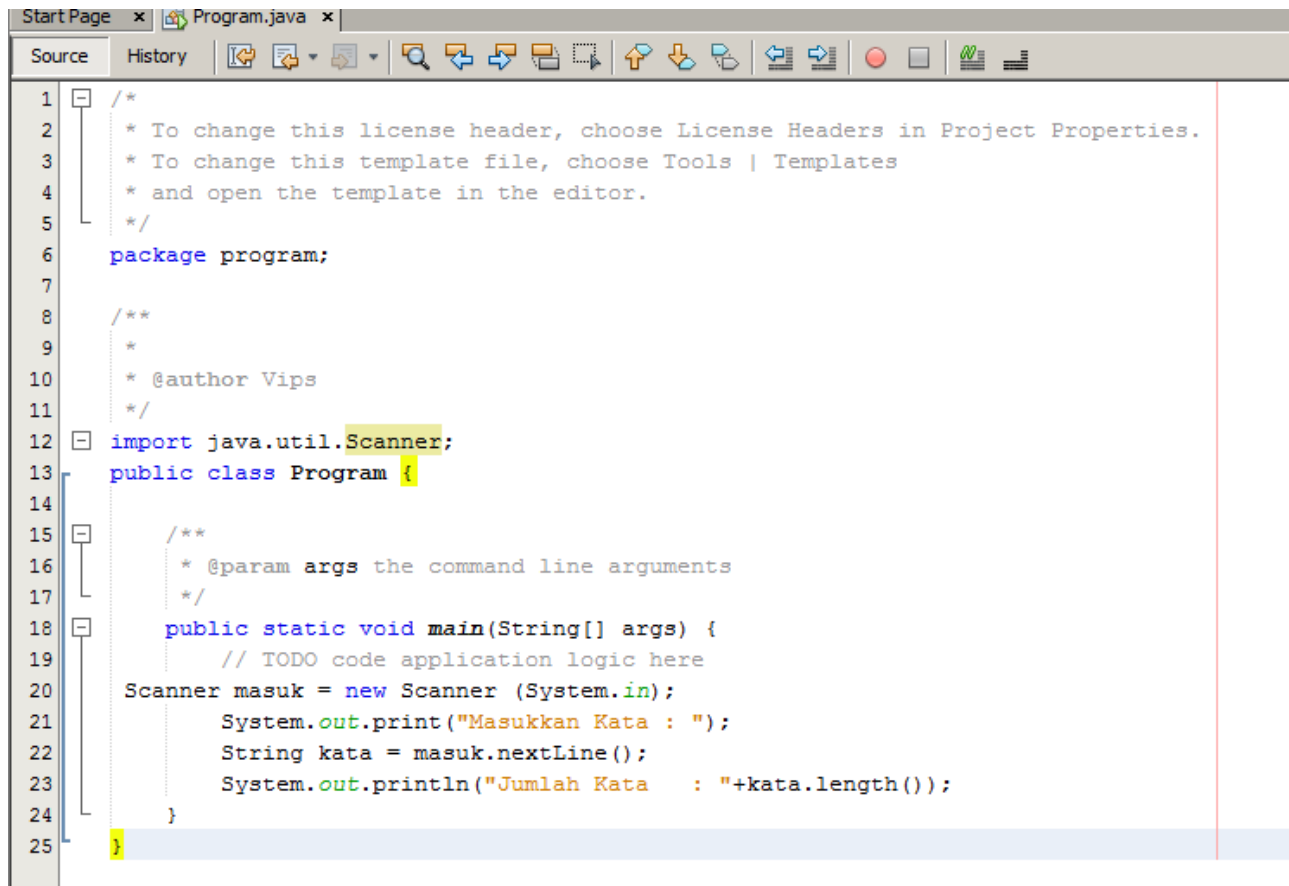
Program

```
20 Scanner bilangan = new Scanner(System.in);
21 int ganjil,awal,akhir,jumlah=0;
22 int genap,awall,akhir1,jumlah1=0;
23
24 System.out.print("Masukkan Nilai Awal : ");awal= bilangan.nextInt();
25 System.out.print("Masukkan Nilai Akhir : ");akhir= bilangan.nextInt();
26 System.out.print("Deret Bilangan Ganjilnya = ");
27 for(ganjil=awal;ganjil<=akhir;ganjil++){
28     if (ganjil % 2==1)
29     {
30         jumlah=jumlah+ganjil;
31         System.out.print(ganjil + " ");
32     }
33 }
34
35 System.out.println();
36 System.out.println("Jumlah Deret Bilangan Ganjil Adalah = "+ jumlah + " ");
37
38 System.out.print("Masukkan Nilai Awal : ");awall= bilangan.nextInt();
39 System.out.print("Masukkan Nilai Akhir : ");akhir1= bilangan.nextInt();
40 System.out.print("Deret Bilangan Genapnya = ");
41 for(genap=awall;genap<=akhir1;genap++){
42     if (genap % 2==0)
43     {
44         jumlah1=jumlah1+genap;
45         System.out.print(genap + " ");
46     }
47 }
48
49 System.out.println();
50 System.out.println("Jumlah Deret Bilangan Genap Adalah = "+ jumlah1 + " ");
```

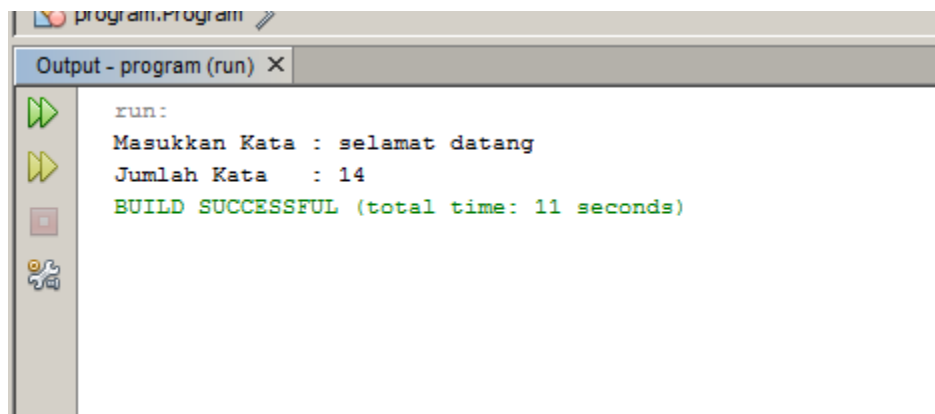
Hasil

```
Output - program (run) X
run:
Masukkan Nilai Awal : 3
Masukkan Nilai Akhir : 9
Deret Bilangan Ganjilnya = 3 5 7 9
Jumlah Deret Bilangan Ganjil Adalah = 24
Masukkan Nilai Awal : 4
Masukkan Nilai Akhir : 10
Deret Bilangan Genapnya = 4 6 8 10
Jumlah Deret Bilangan Genap Adalah = 28
BUILD SUCCESSFUL (total time: 23 seconds)
```


d.) Buatlah sebuah program menghitung banyak karakter array



```
1  /*
2  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3  * To change this template file, choose Tools | Templates
4  * and open the template in the editor.
5  */
6  package program;
7
8  /**
9   *
10  * @author Vips
11  */
12  import java.util.Scanner;
13  public class Program {
14
15      /**
16       * @param args the command line arguments
17       */
18      public static void main(String[] args) {
19          // TODO code application logic here
20          Scanner masuk = new Scanner (System.in);
21          System.out.print("Masukkan Kata : ");
22          String kata = masuk.nextLine();
23          System.out.println("Jumlah Kata   : "+kata.length());
24      }
25  }
```



```
Output - program (run) X
run:
Masukkan Kata : selamat datang
Jumlah Kata   : 14
BUILD SUCCESSFUL (total time: 11 seconds)
```

1.5. Modul 5 (Komponen GUI 1)

Contoh Coding

```
private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    jLabel1.setText("Welcome");  
}
```

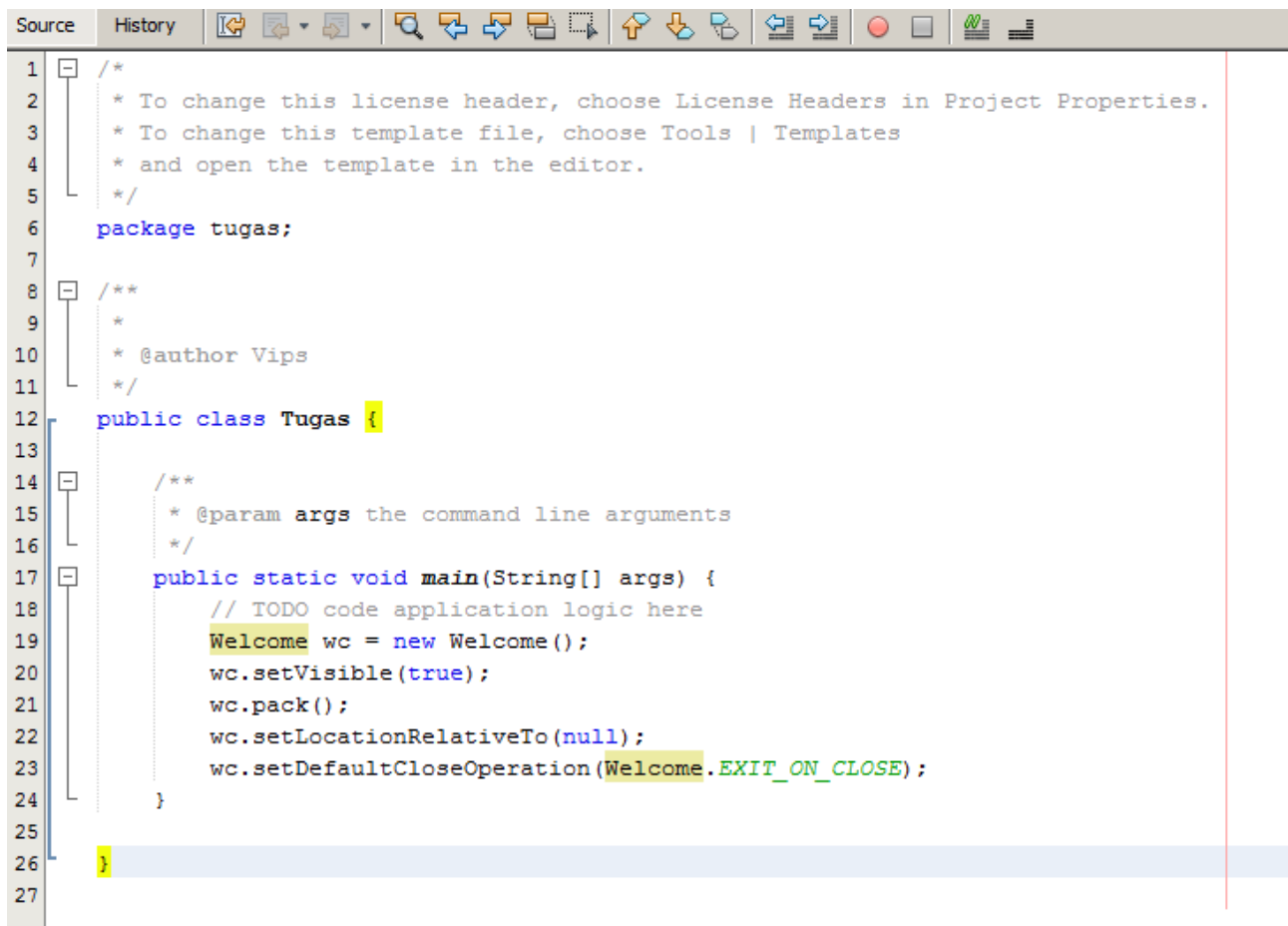
```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    jLabel1.setText(" ");  
}
```

- Jika anda tekan button pertama (Hilangkan) maka label akan hilang
- Jika anda tekan button kedua (Tampilkan) maka label akan muncul

1.6. Modul 6 (Komponen GUI 2)

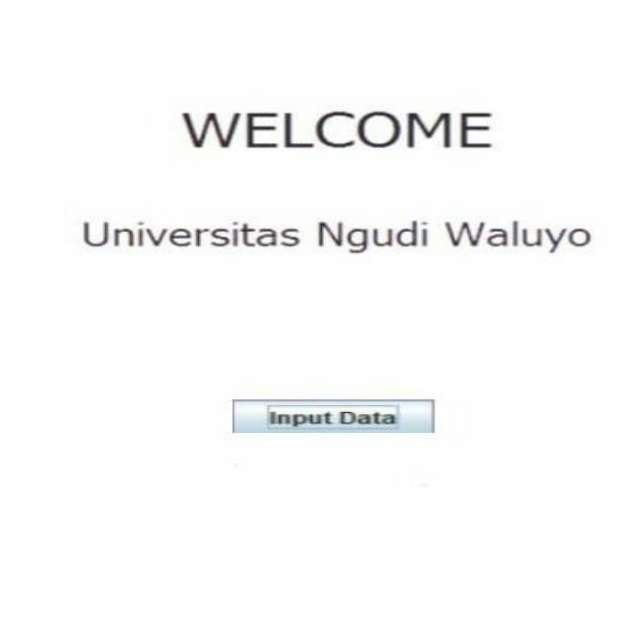
b. jForm1 (Welcome)

- perintah awal program, saat di eksekusi program akan menuju ke form Welcome



```
1  /*
2  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3  * To change this template file, choose Tools | Templates
4  * and open the template in the editor.
5  */
6  package tugas;
7
8  /**
9   *
10  * @author Vips
11  */
12  public class Tugas {
13
14      /**
15       * @param args the command line arguments
16       */
17      public static void main(String[] args) {
18          // TODO code application logic here
19          Welcome wc = new Welcome();
20          wc.setVisible(true);
21          wc.pack();
22          wc.setLocationRelativeTo(null);
23          wc.setDefaultCloseOperation(Welcome.EXIT_ON_CLOSE);
24      }
25
26  }
```

Contoh Form Welcome



- Saat Anda menekan jButton Input Data, maka Anda akan dialihkan ke form berikutnya yaitu form Input_Data

- Coding button Input Data

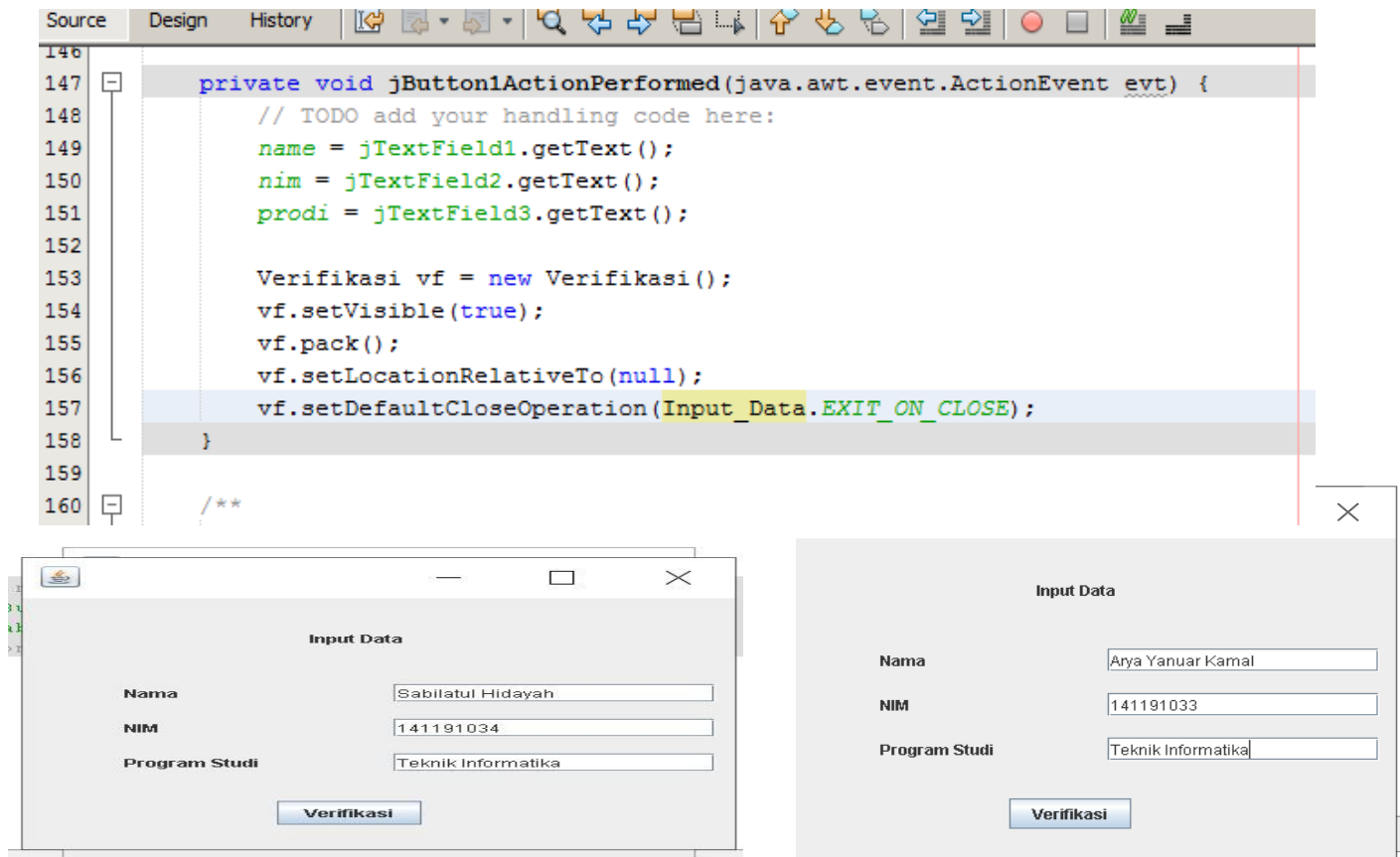
c. jForm2 Input Data

- Contoh jform input data- Kemudian anda isikan data diri anda yang nantinya akan di verifikasi di form verifikasi

- Setelah data terisi anda klik button verifikasi yang nantinya akan beralih ke form verifikasi data anda

- Contoh coding form Input Data

```
Start Page x Tugas.java x Welcome.java x Input_Data.java x Verifikasi.java x
Source Design History
106
107 private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
108     // TODO add your handling code here:
109     Input_Data id = new Input_Data ();
110     id.setVisible(true);
111     id.pack();
112     id.setLocationRelativeTo(null);
113     id.setDefaultCloseOperation(Welcome.EXIT_ON_CLOSE);
114 }
115
```



d. jForm3 Verifikasi

- Data yang anda isikan tadi kemudian akan tercetak di form Verifikasi

```

public Verifikasi() {
    initComponents();
    jLabel16.setText(Input_Data.name + " ");
    jLabel17.setText(Input_Data.nim + " ");
    jLabel18.setText(Input_Data.prodi + " ");
}

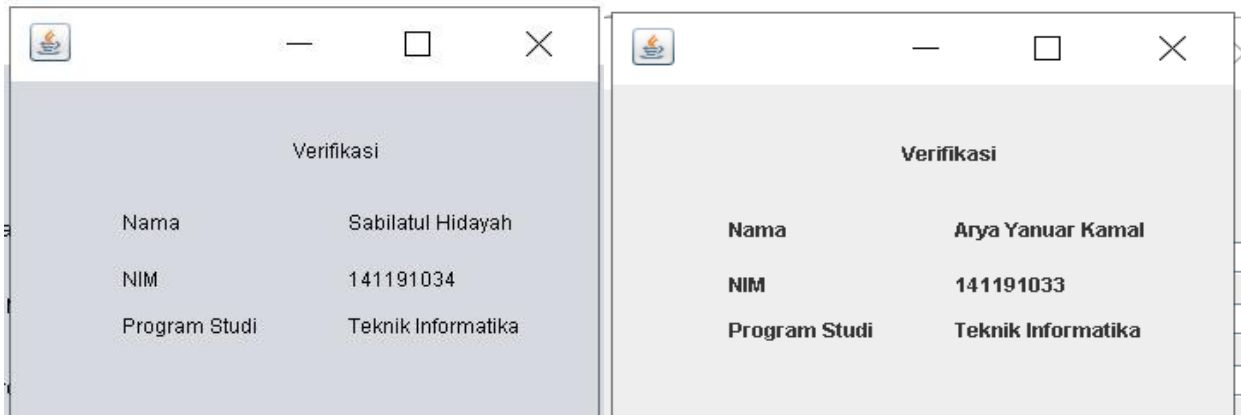
```

- Jika Anda klik button Data OK maka akan di alihkan ke form welcome untuk memulai data berikutnya

- Jika Anda klik button Tidak OK maka akan di alihkan ke form Input Data untuk melakukan pengisian ulang data

- Contoh coding button Data OK dan Tidak OK

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    Welcome wc = new Welcome();  
    wc.setVisible(true);  
    wc.pack();  
    wc.setLocationRelativeTo(null);  
    wc.setDefaultCloseOperation(Verifikasi.EXIT_ON_CLOSE);  
}  
  
private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    Input_Data id = new Input_Data();  
    id.setVisible(true);  
    id.pack();  
    id.setLocationRelativeTo(null);  
    id.setDefaultCloseOperation(Verifikasi.EXIT_ON_CLOSE);  
}
```



Daftar Pustaka

<https://sekolahprogram.com/blog/install-netbeans#hilangkan-centang-updates-dan-total-ukuran-apikasi>

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/NetBeans>

Tentang Penulis



Sabilatul Hidayah lahir di Jepara, pada 04 Mei 2001. Anak Pertama dari dua bersaudara ini adalah Mahasiswa Universitas Ngudi Waluyo semester 5 tahun ini.

Dikampus, Sabila juga seorang aktivis yang juga suka menulis. Semoga modul ini bermanfaat bagi yang membaca.



Arya Yanuar Kamal lahir di Semarang, Jawa Tengah pada 31 Januari 2001, sekarang tinggal di Pondok Gedang Asri, Gedanganak, Ungaran Timur, Kabupaten Semarang.

Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara, menyelesaikan pendidikan formalnya di SDN 3 Gedanganak lulus pada tahun 2013, SMPN 2 Ungaran lulus pada tahun 2016, dan SMAN 2 Ungaran lulus pada tahun 2019 kemudian melanjutkan pendidikannya di Universitas Ngudi Waluyo (UNW) program studi Teknik Informatika. Pada saat ini penulis merupakan mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di semester lima.

Modul yang menggunakan Java Netbeans Ini bisa dipelajari sebagai bahan acuan pada Mata Kuliah Pemrograman Berorientasi Objek. Maka dibuatlah modul ini guna memberikan panduan yang baik dan benar berdasarkan hasil yang telah dibuat penulis dan berisi sebagai berikut :

1.1. MODUL 1 (Instalasi Netbeans dan Setting Path)

1.2. MODUL 2 (Variabel, Tipe Data, dan Operator)

1.3. MODUL 3 (Penyeleksian Kondisi)

1.4. Modul 4 (Perulangan)

1.5. Modul 5 (Komponen GUI 1)

1.6. Modul 6 (Komponen GUI 2)