

LAPORAN PRAKTIKUM 2
ALGORITMA PEMOGRAMAN DAN
KOMPUTER 2 “Tampilan GUI”



Disusun oleh

Jiryan Farokhi/5002221102

Asisten Laboratorium

Muhammad Andhika Reswara/5002211086 dan Komang
Ryaandhi Suandita/5002211109

Dosen Pengampu

Dr. Budi Setiyono, S.Si, MT / 19720207 199702 1 001

DEPARTEMEN
MATEMATIKA FAKULTAS
SAINS DAN ANALITIKA DATA
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH
NOPEMBER SURABAYA
2022

BAB 1

DESKRIPSI

1. Tujuan dari program ini adalah untuk membuat sebuah GUI interaktif dalam menyimpan biodata user yang akan dimasukkan ke dalam beberapa text field yang tersedia dan nantinya akan menampilkan sebuah output berupa pesan yang menampilkan biodata user yang telah dimasukkan. Dalam hal ini tampilan GUI akan menampilkan dua button. Button pertama bernama “continue” yang bertujuan menampilkan halaman biodata user dan button kedua bernama “cancel” yang bertujuan menampilkan halaman untuk keluar dari program tampilan GUI. Dalam program ini didesain sebuah gui dengan dua panel. Panel pertama adalah panel header dengan isi text label berupa “BIODATA USER” yang berwarna biru muda. Panel kedua berupa body yang berwarna biru tua dengan isi berupa text label “Name”. “Surname”, “Age”, “Sex”, “Male”, “Female”. Serta beberapa text field dan dua radio button untuk opsi “Male” dan “Female”. Penulis menggunakan radio button sebagai opsi untuk menampilkan UI dari interaksi user yang bersifat *choice* agar lebih interaktif. Kemudian terdapat tombol (*button*) berisikan text *continue* yang mempunyai fungsi seperti yang dijelaskan sebelumnya dan berwarna orange agar lebih cocok dipadukan dengan warna latar belakang dan *button cancel* yang berwarna putih agar menandakan warna yang sesuai dengan fungsinya yaitu untuk keluar dari tampilan GUI.

BAB 2 SOURCE CODE

Kode terlampir di file Java

BAB 3 OUTPUT PROGRAM

Soal 1



