

# MODUL 12

## GRAPHICAL USER INTERFACE (GUI)

### PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK

Nama : Annisa Nugraheni

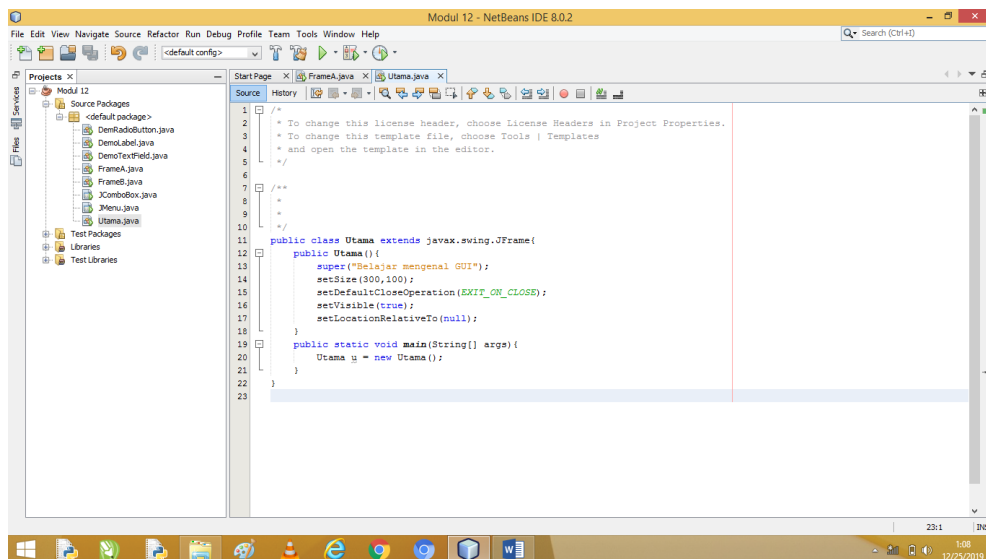
NIM : L200180066

Kelas : B

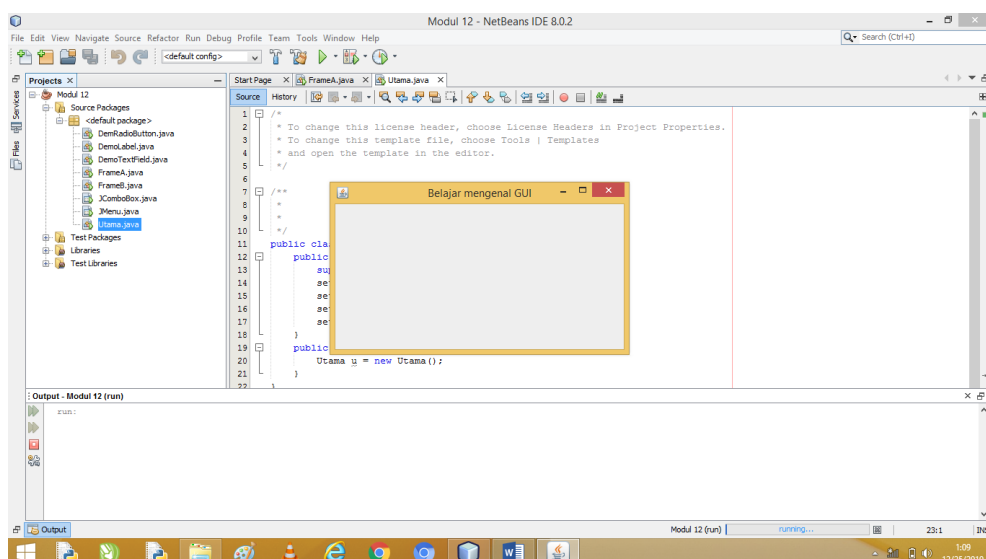
#### ❖ 12.5. LATIHAN

##### ➤ 12.5.1. Frame

##### Program 1. Implementasi JFrame



##### Output dari program 1

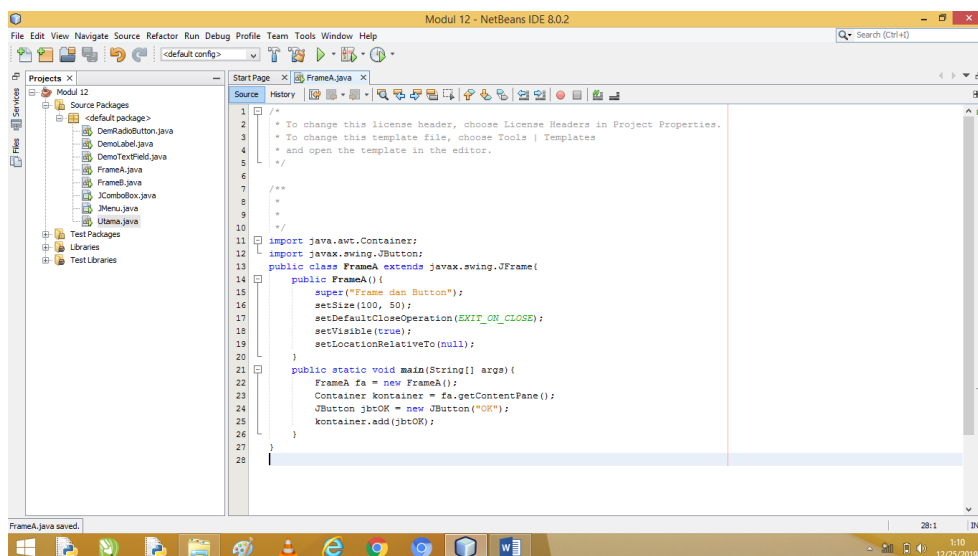


Konstruktor	Keterangan
JFrame()	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jendela utama yang digunakan untuk menampilkan komponen yang kita inginkan.</li> <li>Membuat JFrame tanpa judul.</li> </ul>
JFrame(String Judul)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemberian nama pada jendela utama yang ditampilkan.</li> <li>Membuat JFrame dengan judul.</li> </ul>

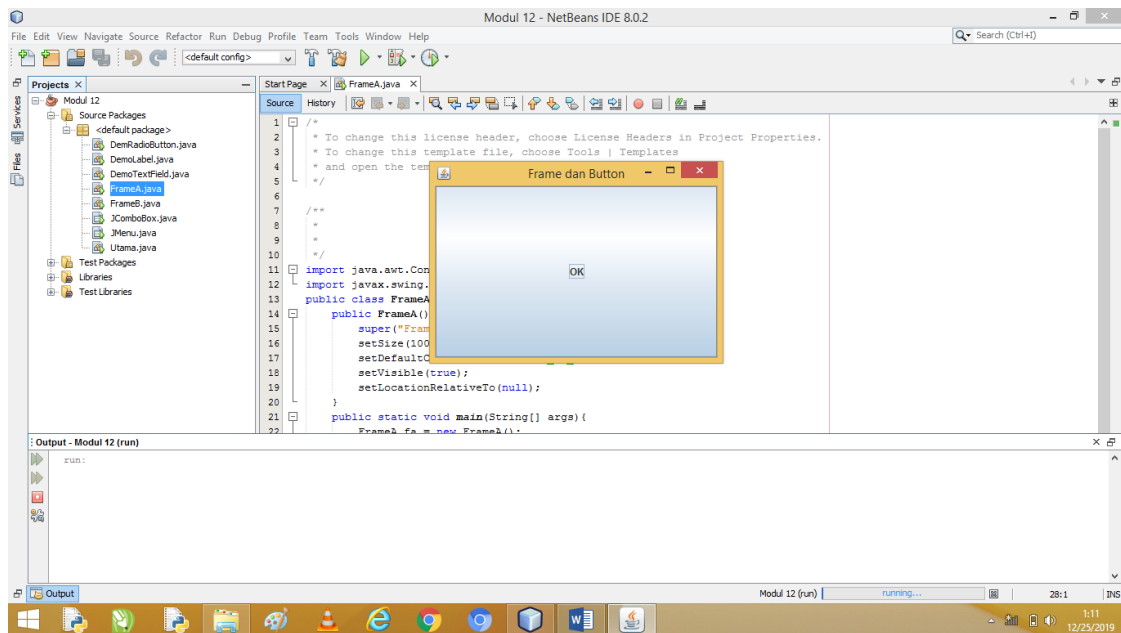
Metode	Keterangan
void setSize(int lebar, int tinggi)	Mengatur ukuran frame.
void setLocation(int x, int y)	Mengatur lokasi frame dihitung dari kiri atas.
void setVisible(boolean)	Menentukan JFrame ditampilkan atau tidak.
void setLocationRelativeTo(Component)	Menentukan letak JFrame relative dengan komponen lainnya. Jika diset null, maka JFrame akan ditampilkan di tengah.

## ➤ 12.5.2 Button

### Program 2. Implementasi JButton



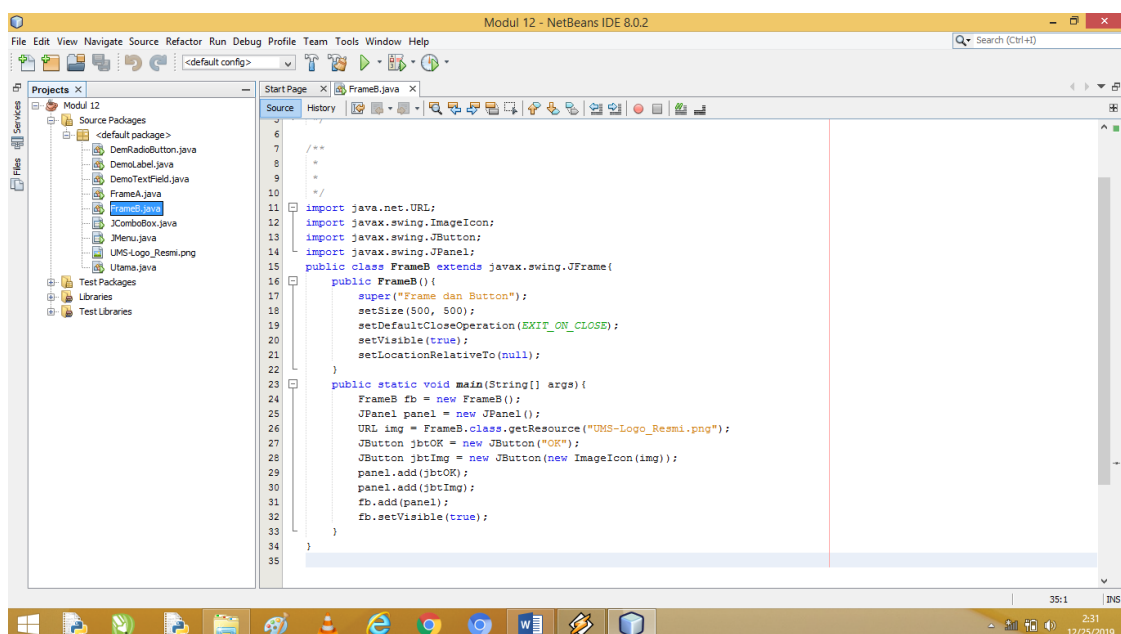
## Output dari program 2



Konstruktor	Keterangan
<code>JButton()</code>	Membuat JButton tanpa teks maupun icon.
<code>JButton(String teks)</code>	Membuat JButton dengan teks.
<code>JButton(Icon icon)</code>	Membuat JButton dengan icon.
<code>JButton(String teks, Icon icon)</code>	Membuat JButton dengan teks dan icon.

### ➤ 12.5.3 Container

#### Program 3. Implementasi Container

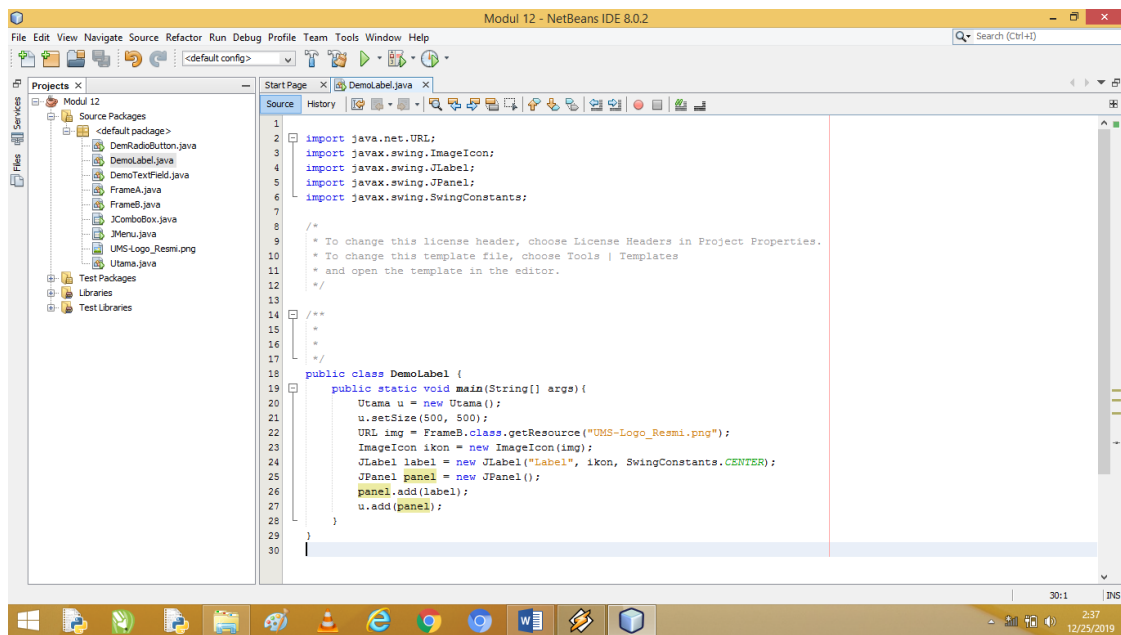


### Output dari program 3



#### ➤ 12.5.4 Label

#### Program 4. Implementasi JLabel



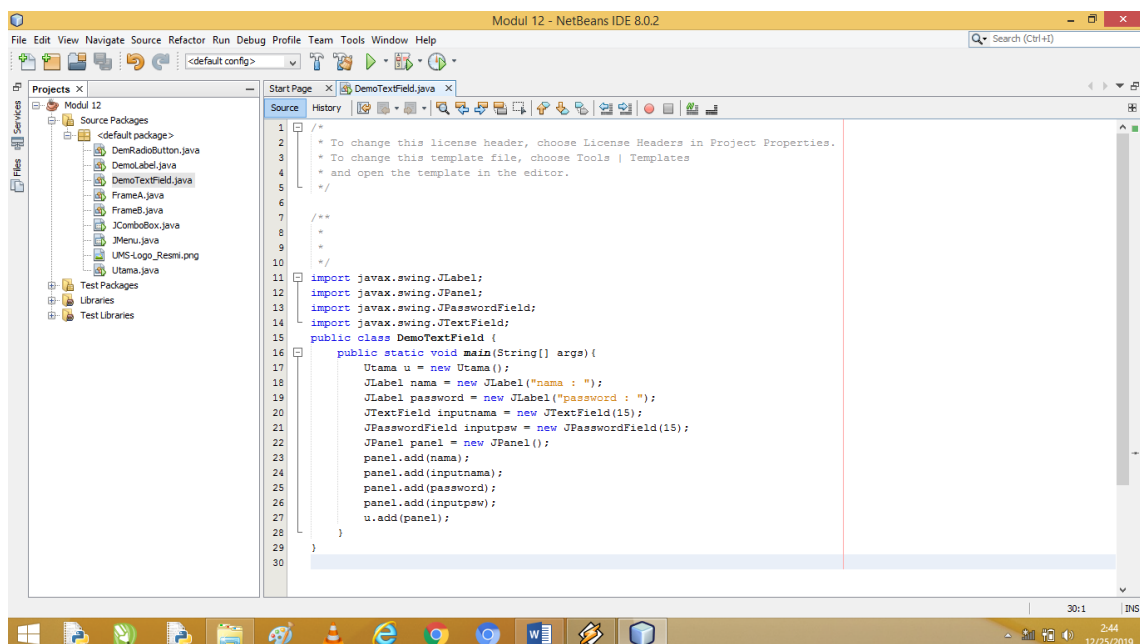
## Output dari program 4



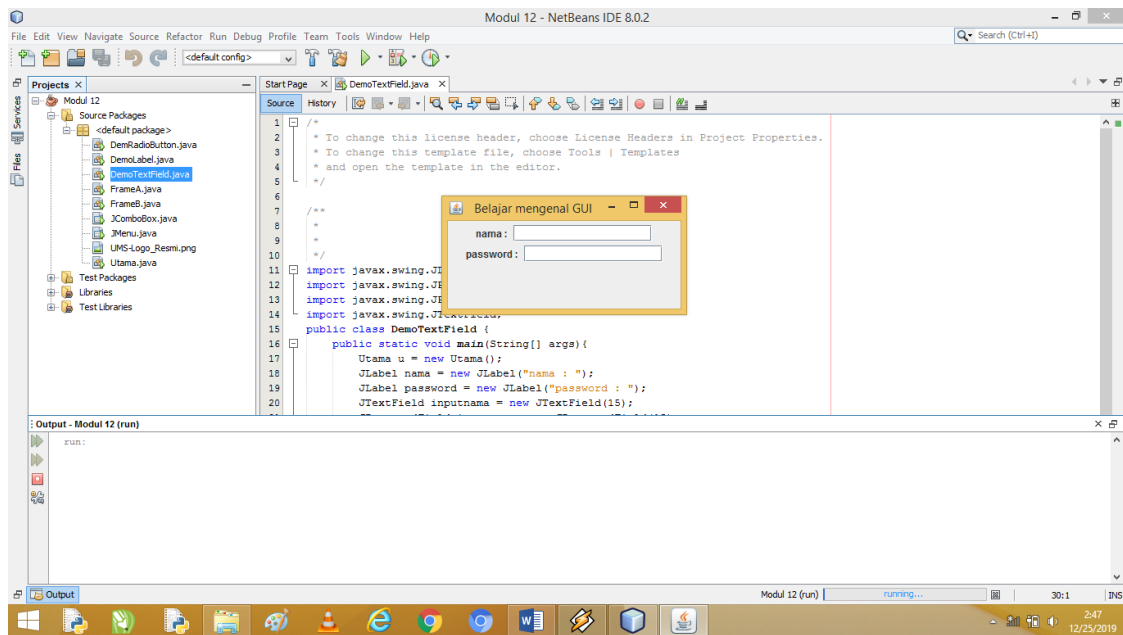
Konstruktor	Keterangan
JLabel(String teks)	Label dengan teks.
JLabel(String teks, int i)	Label dengan teks dan alignment (perataan). Terdapat tiga jenis alignment, yaitu LEFT, CENTER, dan RIGHT.
JLabel(String teks, Icon ic, int i)	Label dengan teks, icon, dan alignment.

## ➤ 12.5.5 TextField dan Password Field

### Program 5. Implementasi JTextField dan JPasswordField



## Output dari program 5

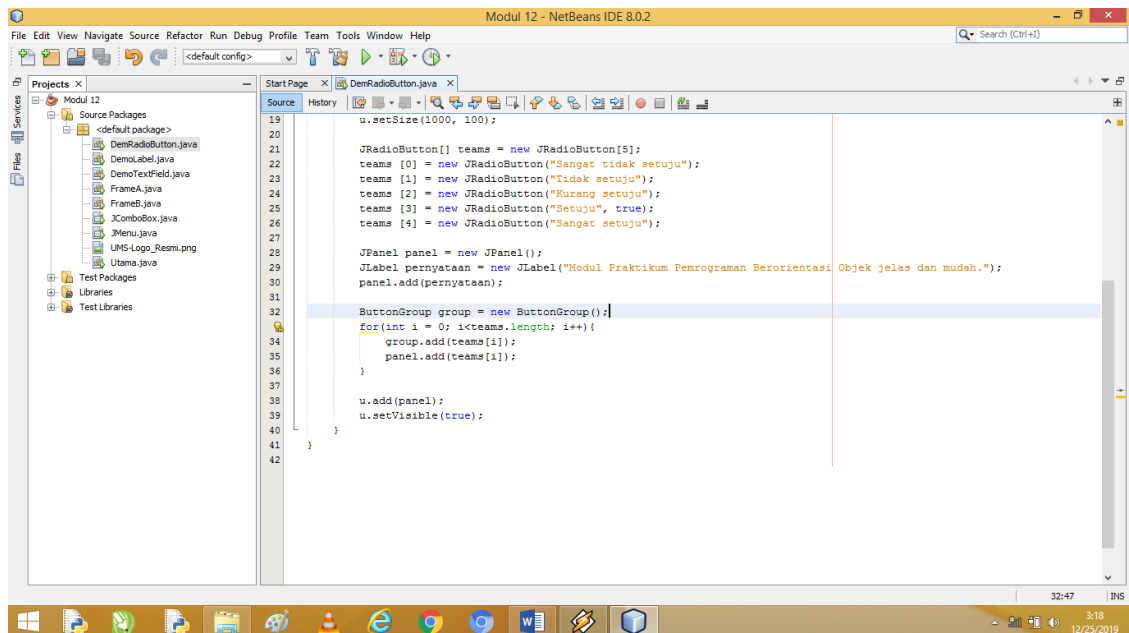
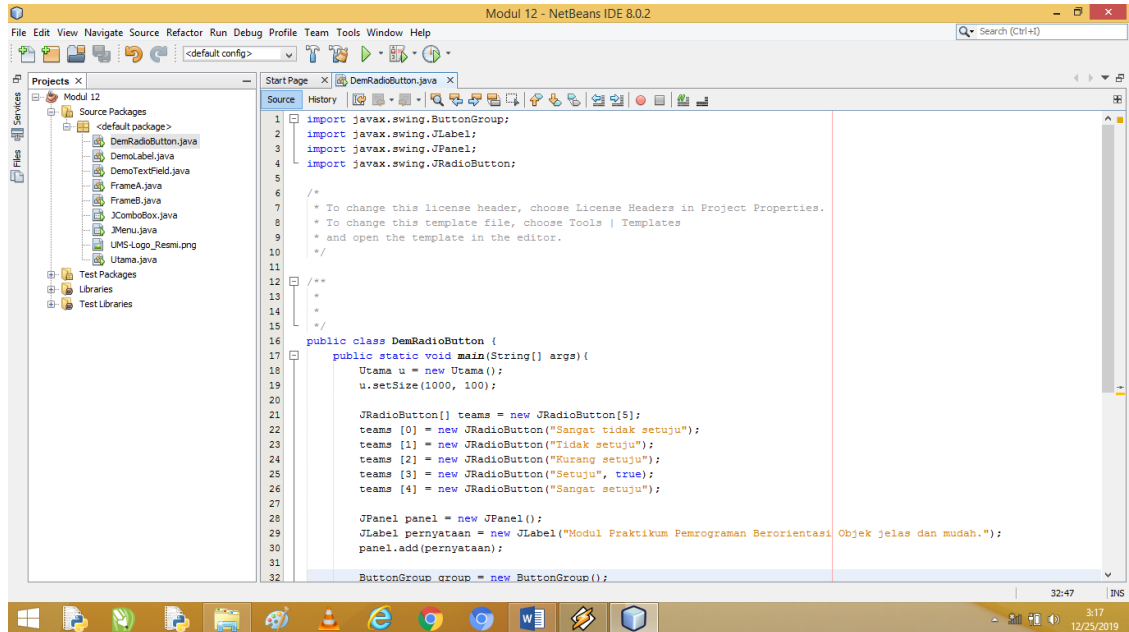


Konstruktor	Penjelasan
TextField()	Text Field kosong tanpa tulisan.
TextField(int i)	Text Field dengan panjang yang ditentukan.
TextField(String i)	Teks Field dengan teks yang sudah ditentukan.
TextField(String teks, int i)	Teks Field dengan teks dan panjang kolom yang sudah ditentukan

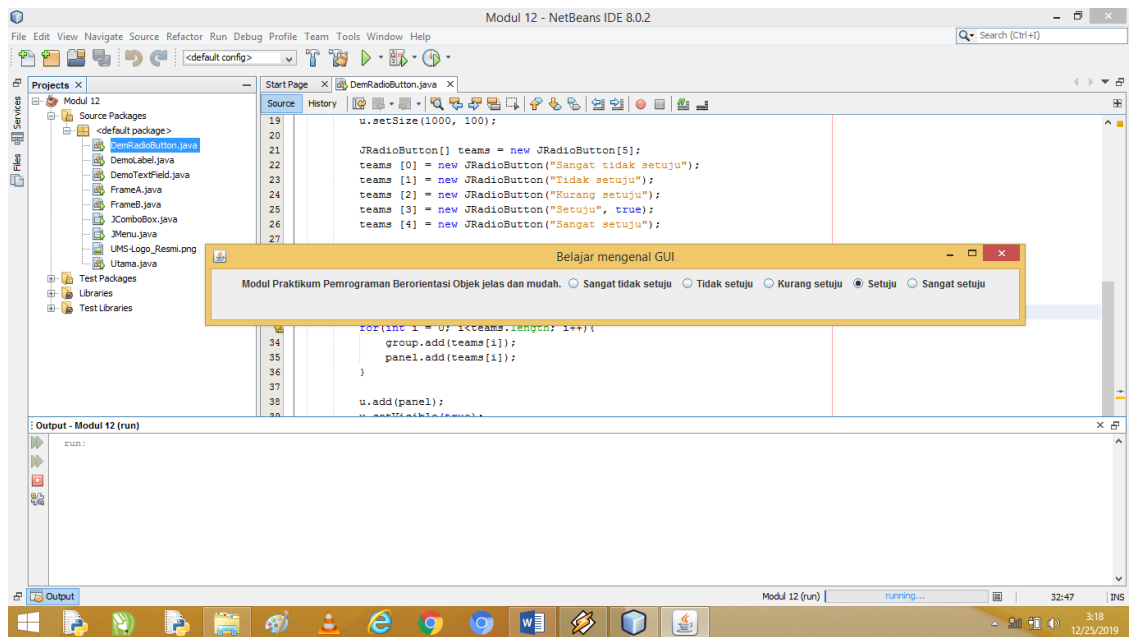
Parameter dalam class TextField	Penjelasan
String Text	Teks dalam Text Field.
Boolean Editable	Menentukan bisa tidaknya teks dalam Text Field untuk diedit.
Int columns	Jumlah kolom pada Text Field.
Int horizontalAlignment	Perataan horizontal pada Text Field.

## ➤ 12.5.6 Radio Button dan Checkbox

### Program 6. Implementasi JRadioButton



## Output dari program 6



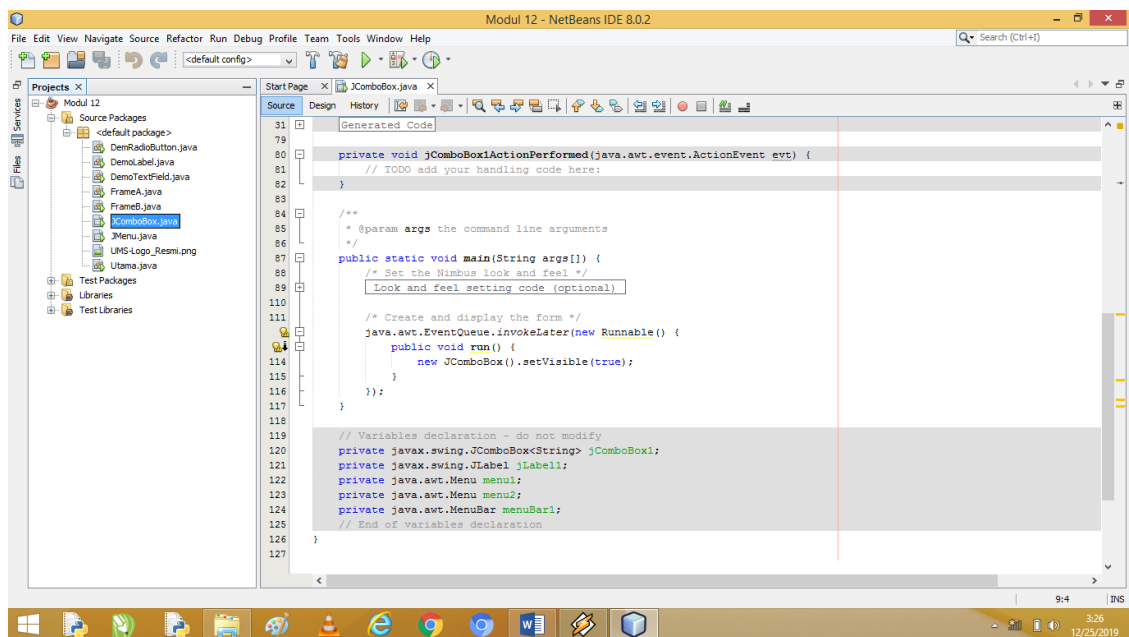
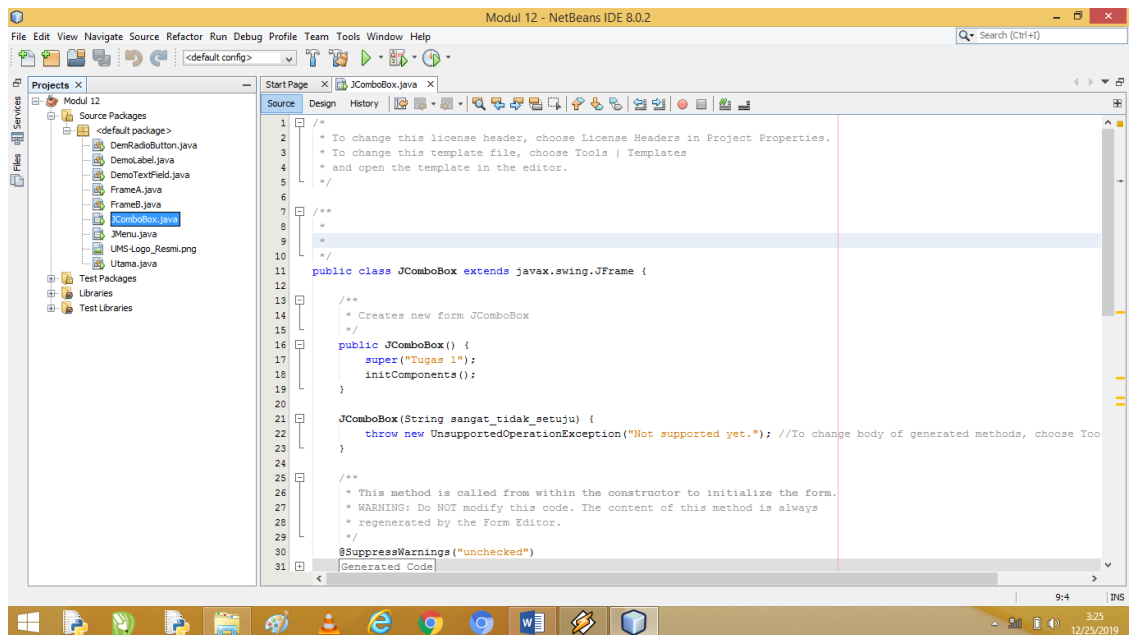
Konstruktor	Penjelasan
JCheckBox(String Teks)	Check box dengan teks yang ditentukan.
JCheckBox(String, Boolean)	Check box dengan teks yang ditentukan, jika kondisi pada parameter kedua true, maka Check box ini akan dipilih.
JCheckBox(icon)	Check box dengan gambar icon.
JCheckBox(icon, Boolean)	Check box dengan gambar icon dan terpilih jika true.
JCheckBox(String, Icon)	Check box dengan tulisan dan gambar icon.
JCheckBox(String, Icon, Boolean)	Check box dengan tulisan dan gambar icon, akan dipilih secara default jika kondisi true.

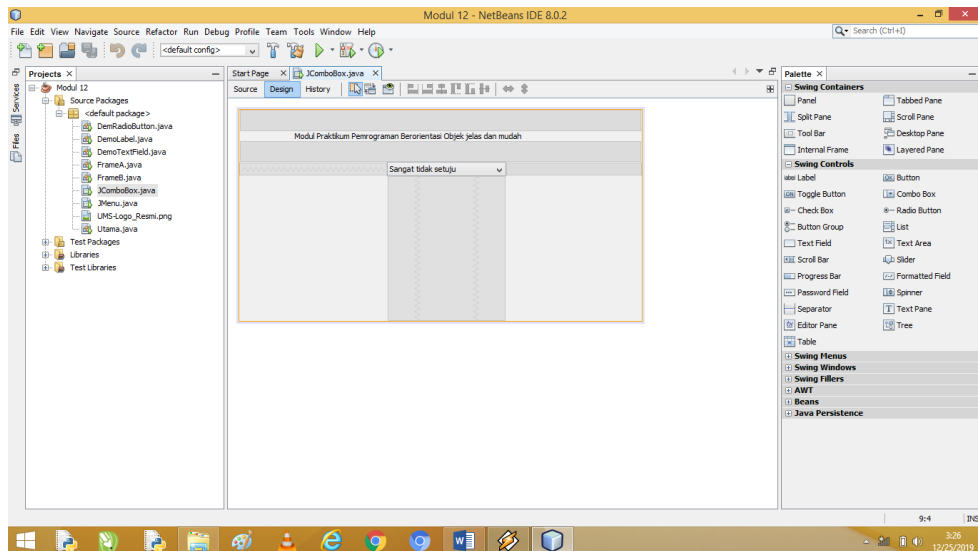


## ❖ 12.6 TUGAS

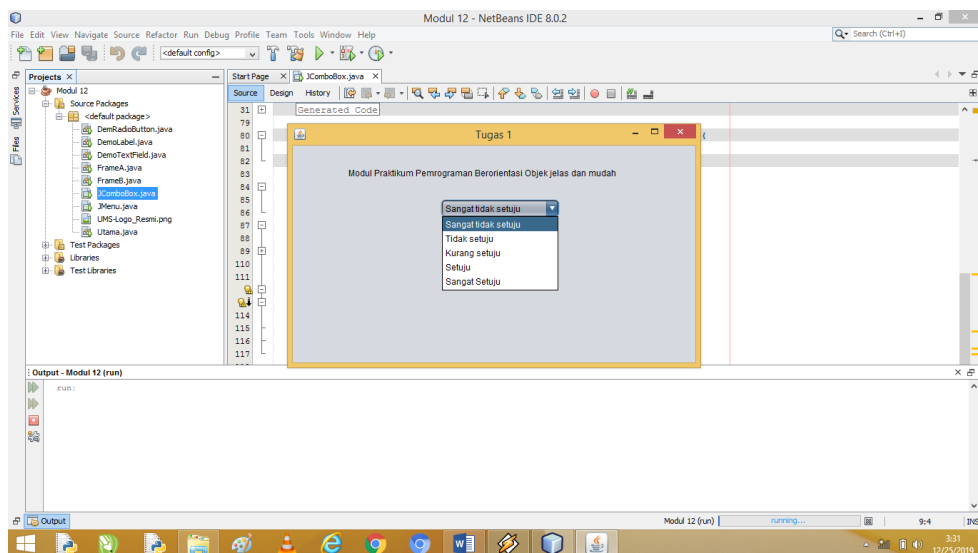
Membuat program GUI berdasarkan output

### 1. Menggunakan class JComboBox untuk membuat program GUI berdasarkan gambar

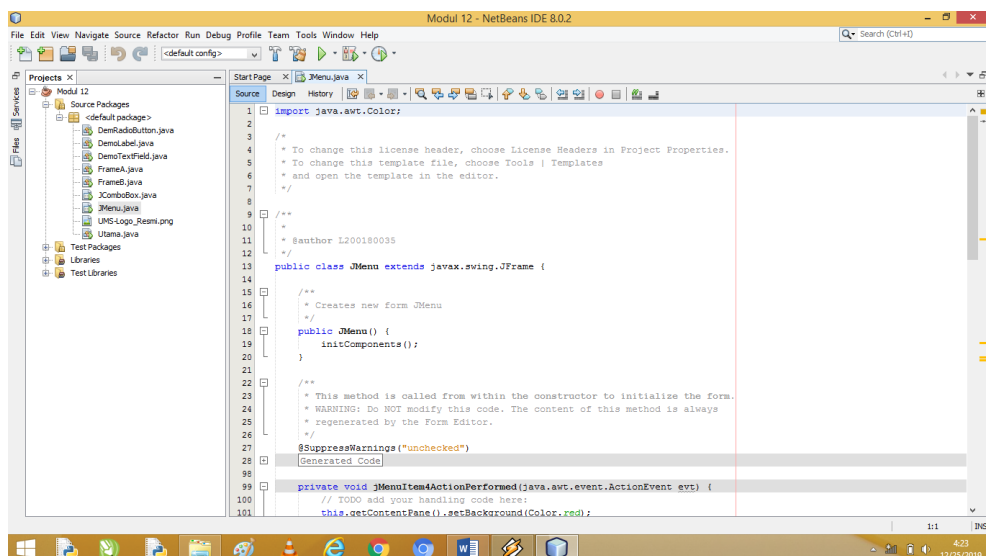


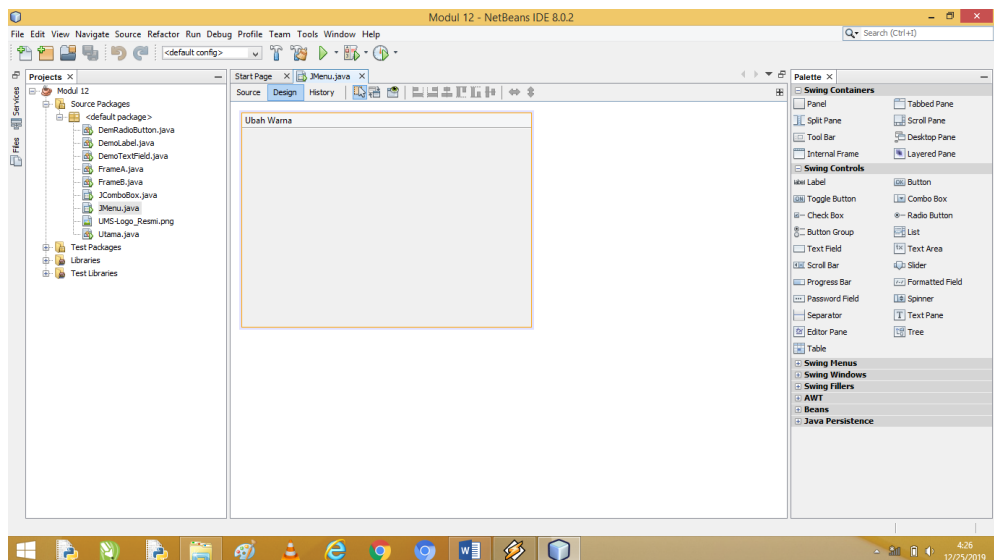
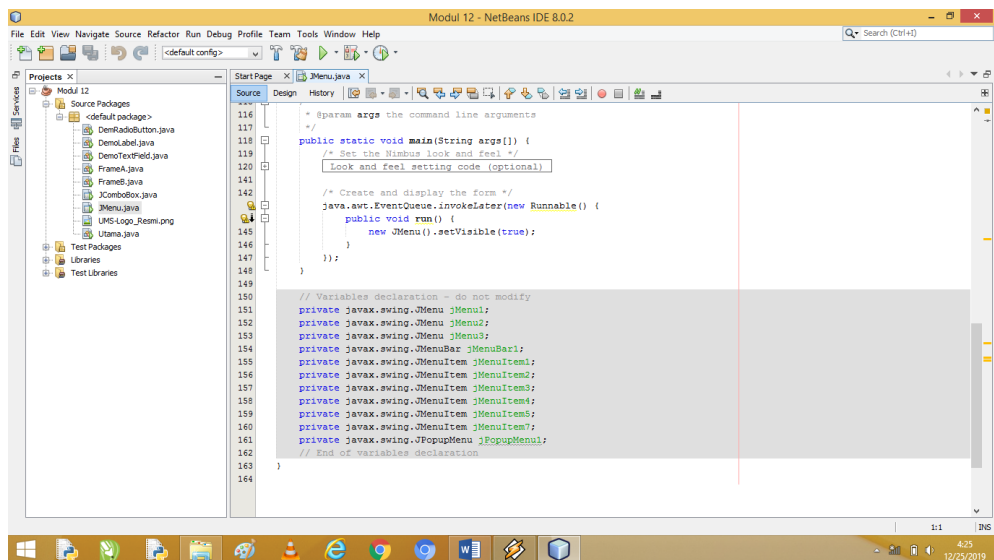
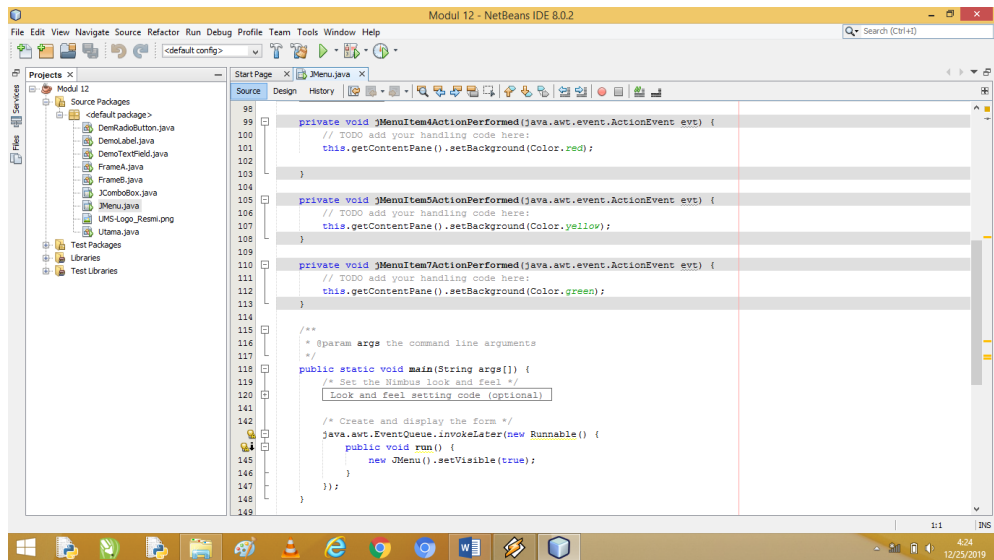


Output dari program diatas:



2. Membuat program GUI untuk menambah menu. Apabila salah satu menu dipilih maka akan mengubah warna background





Output dari program diatas:

