Nama: Hesti Sefria Nurfitri

NIM : L200180122

Kelas: C

### **MODUL 12**

#### Frame

```
ols Window Help
* D · B · O ·
 ...ava FrameA.java X FrameB.java X Modul12.java X Tugas.java X Tugas1.java X Tugas1.java X Tugas2.java X
 Source Design History 🔯 🖫 + 💹 + 💆 😓 😓 📮 📮 <equation-block> 🚱 😓 🔁 🚭 🔘 🔠 🎥 🚅
      package modul12;
  8 🗐 /**
       * @author LABRPL-38
      public class Utama extends javax.swing.JFrame {

    Belajar mengenal GUI ─ □

         * Creates new form Utama
*/
 17 F
          public Utama() {
 19
              super("Belajar mengenal GUI");
               setSize(300, 100);
 24
               setDefaultCloseOperation(EXIT_ON_CLOSE);
               setVisible(true);
               setLocationRelativeTo(null);
 25
 26
           * This method is called from within the constructor to initialize the form.
 29 * WARNING: Do NOT modify this code. The content of this method is always modul2.Utama
 28
Output - modul12 (run) ×
```

### **KONSTRUKTOR**

- JFrame(): JFrame adalah jendela utama yang kita gunakan untuk menampilkan komponen yang kita inginkan pada layar, atau dengan kata lain, JFrame digunakan untuk mendesain model tampilan yang didalamnya dapat kita tempatkan komponen-komponen lainnya.
- JFrame(String Judul) : jendela utama yang digunakan untuk menampilkan Judul komponen yang kita inginkan pada layer.

### **METODE**

- Void setSize (int lebar, int tinggi): memberikan ukuran tinggi dan lebar pada objek.
- Void setlocation (int x, int y): lokasi frame adalah (0,0) pada tepi kiri atas layer computer. Posisi ini bisa diubah menggunakan setLocation (int x, int y). ukuran frame setSize(int width, int height).
- Void setVisible (Boolean): untuk menampilkan frame tersebut agar dapat muncul pada layar.
- Void setLocationRelativeTo (component): untuk mengatur lokasi frame pada layar.

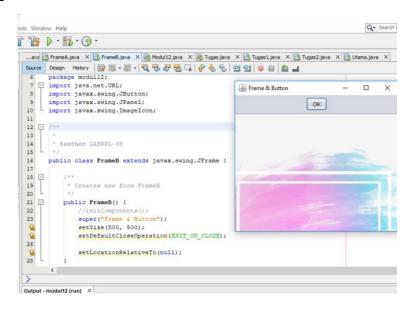
#### **Button**

```
Is Window Help
 ...ava 📑 FrameA.java 🗴 📑 FrameB.java 🗴 📑 Modul12.java 🗴 📑 Tugas.java 🗴 📑 Tugas1.java 🗴 📑 Tugas2.java 🗴
Source Design History 🔯 🖫 - 💹 - 🖸 🐯 🐶 🖶 📮 🖓 😓 😒 💇 💇 🧶 📲 🚅
      package modul12;
   import java.awt.Container; import javax.swing.JButton;
10 🗏 /**
      * @author LABRPL-38
13
14
      public class FrameA extends javax.swing.JFrame {
                                                                              ×
                                           Frame & Button
16
           * Creates new form FrameA
17
19 📮
           public FrameA() {
               //initComponents();
20
               super("Frame & Button");
               setSize(100, 50);
 8
               setDefaultCloseOperation(EXIT ON CLOSE);
               setVisible(true);
               setLocationRelativeTo(null);
26
27
29
           * This method is called from within the constructor to initialize the form
Output - modul12 (run) X
10
modul 12 (run)
```

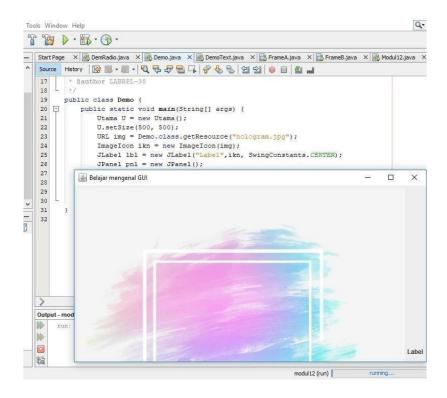
# **KONSTRUKTOR**

- JButton (): GUI yang mempresentasikan sebuah tombol. Bila diaktifkan melalui enter atau diklik dengan mouse maka Jbutton akan memberikan implus sebuah event.
- JButton(String teks): GUI yang mempresentasikan sebuah tombol dimana di tombol tersebut terdapat sebuah teks.
- JButton (Icon icon): GUI yang mempresentasikan sebuah tombol dimana di tombol tersebut terdapat icon yang diperlukan.
- JButton(String teks, Icon): GUI yang mempresentasikan sebuah tombol dimana tombol tersebut terdapat sebuah teks juga terdapat sebuah icon yang diperlukan.

# **Container**



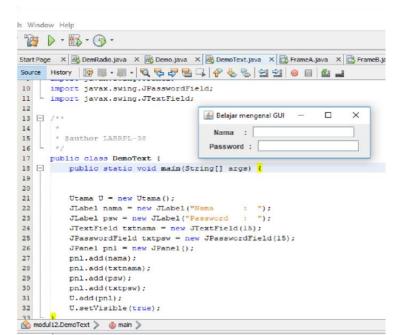
### Label



# **KONSTRUKTOR**

- JLabel(String teks): Object yang bias untuk menampilkan teks pada layer/frame. Mengontruksi objek label dengan teks.
- JLabel(String teks, int i): mengontruksi objek label dengan teks serta menentukan penjajaran secara horizontal.
- JLabel(String teks, icon icon, int i): mengontruksikan objek label dengan teks dan ikon serta menentukan penjajaran secara horizontal.

# TextField dan Password Field



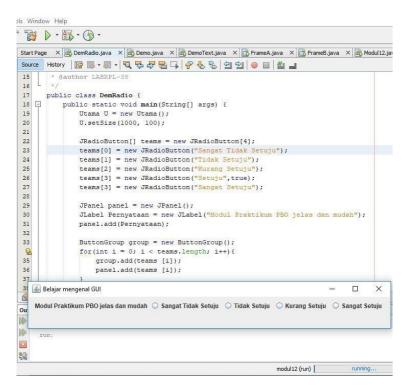
#### KONSTRUKTOR

- JTextField(): mengkonstruksikan objek dengan teks kosong
- JTextField(int i): mengkonstruksi objek dengan teks kosong dan indeks i ditentukan dengan parameter indeks i
- JTextField(String i): mengkonstruksikan objek dengan teks ditentukan oleh nilai parameter text
- JTextField(String teks, int i): mengkonstruksikan objek dengan teks ditentukan oleh nilai parameter text dan ditentukan oleh parameter i.

# PARAMETER DAN CLASS JTextField

- String text : memberi objek text
- Boolean Editable : menentukan apakah objek dalam kondisi dipilih atau tidak
- Int Columns : untuk mengatur jumlah kolom atau ukuran kolom pada sebuah objek Int horizontalAlignment : untuk mengatur garis horizontal pada sebuah program

# Radio Button dan CheckBox



#### KONSTRUKTOR

- JCheckBox(String teks): mengkonstruksi objek check box dengan text
- JCheckBox(String, Boolean): mengkontruksi objek check box dengan text serta menentukan apakah check box dalam kondisi dipilih atau tidak
- JCheckBox(icon): mengkontruksikan objek check box dengan ikon
- JCheckBox(icon, Boolean): mengkontruksikan objek check box dengan ikon serta menentukan apakah check box dalam kondisi dipilih atau tidak
- JCheckBox(String, Icon): mengkontruksikan objek check box dengan text dan ikon
- JCheckBox(String, Icon, Boolean): mengkontruksikan objek check box dengan text dan ikon serta menentukan apakah check box dalam kondisi dipilih atau tidak