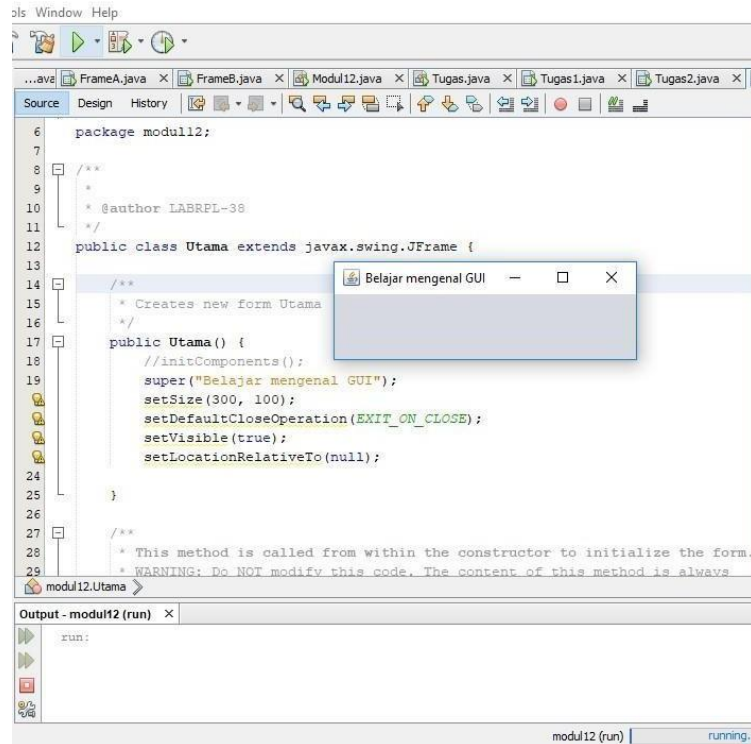


Nama : Hesti Sefria Nurfitri
NIM : L200180122
Kelas : C

MODUL 12

Frame



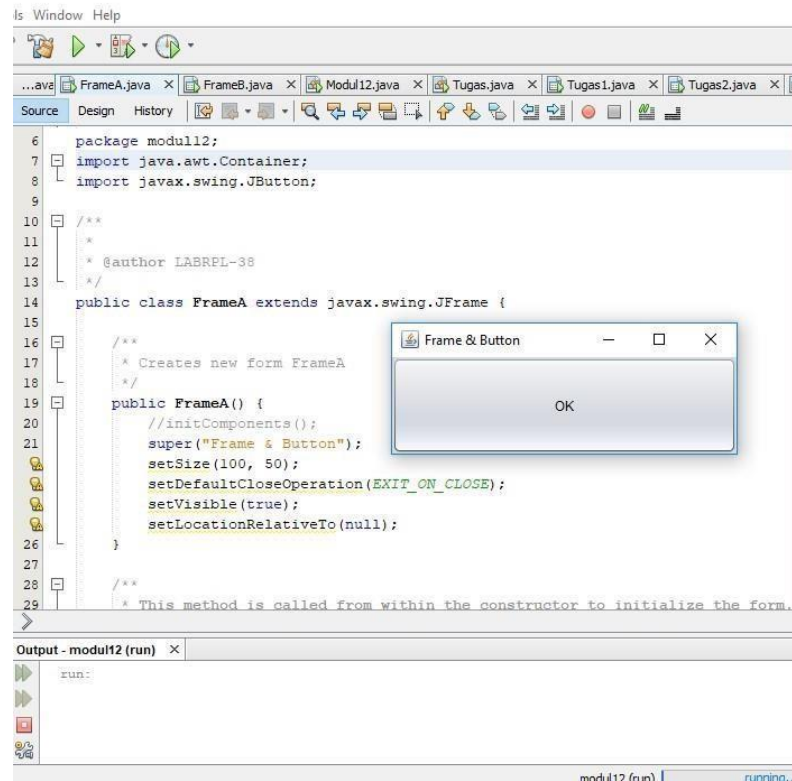
KONSTRUKTOR

- 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 layar.

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.

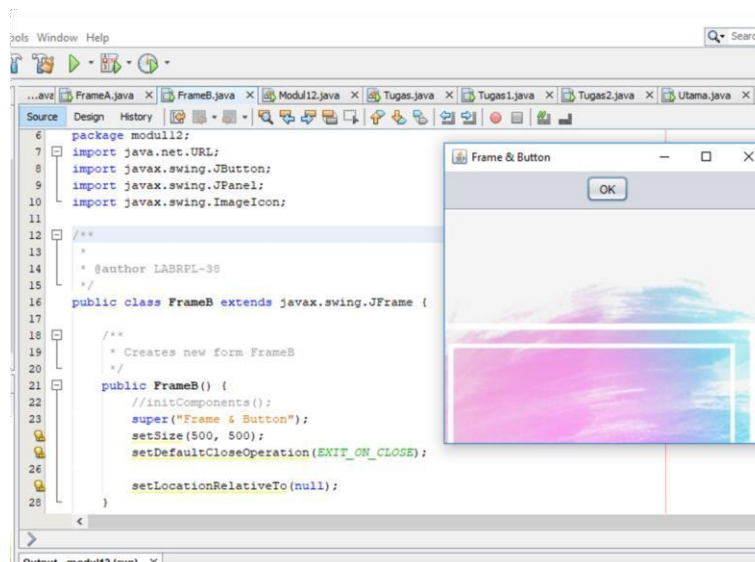
Button



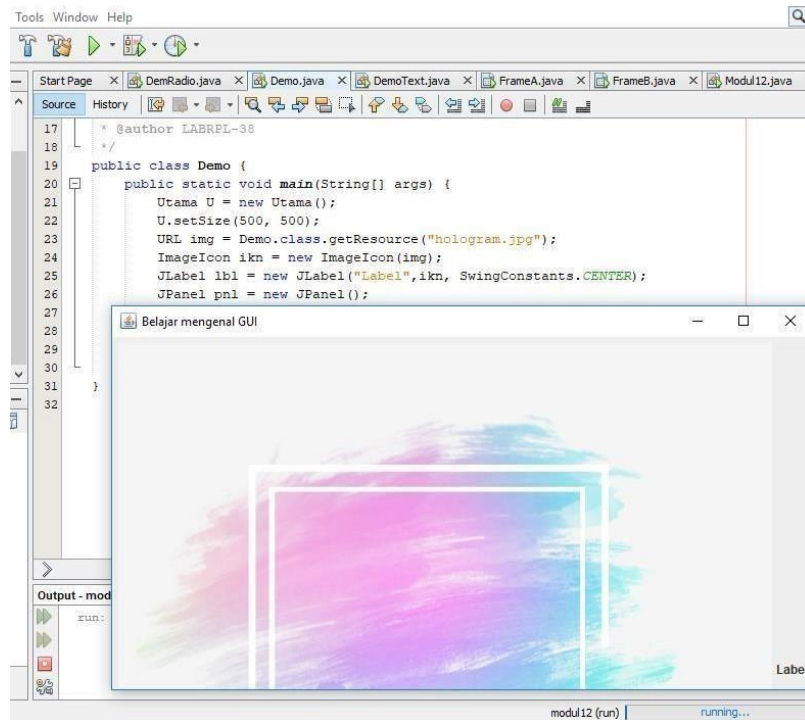
KONSTRUKTOR

- `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



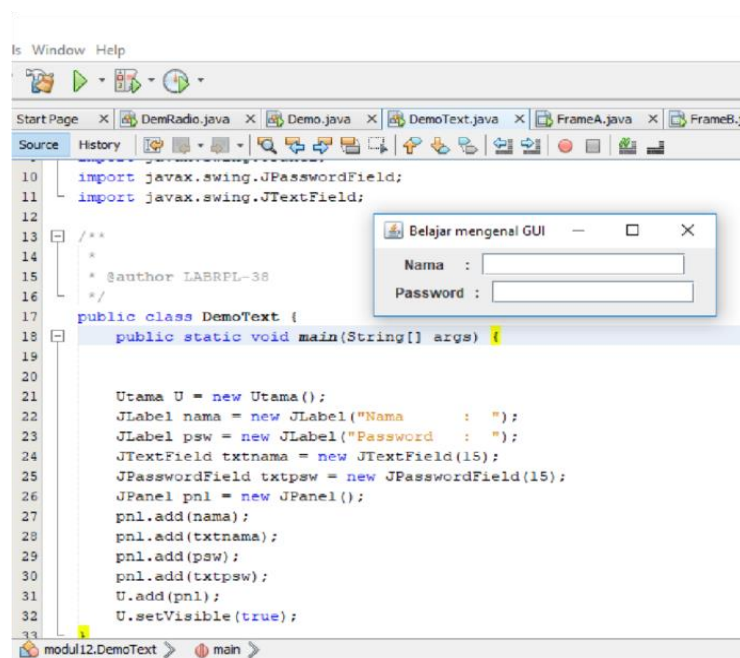
Label



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



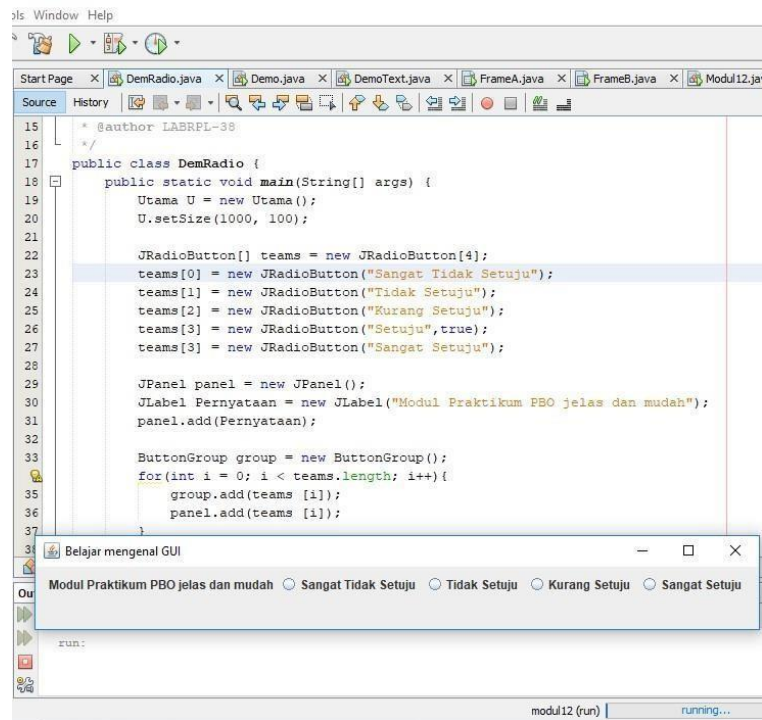
KONSTRUKTOR

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

PARAMETER DAN CLASS `TextField`

- `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

