

**Nama** : Amartya Bintang Wijat Ranti  
**NIM** : L200180193  
**Kelas** : E  
**Mata Kuliah** : Praktikum Pemrograman Berorientasi Obyek

## MODUL 12

### 1. Frame

Konstruktor	Penjelasan
JFrame ()	Membuat JFrame tanpa judul
JFrame (String Judul)	Membuat JFrame dengan judul

Metode	Keterangan
void setSize (int lebar, int tinggi)	Mengatur ukuran JFrame
void setLocation (int x, int y)	Mengatur posisi munculnya JFrame
void setVisible (Boolean)	Untuk menampilkan
void setLocationRelativeTo(Component)	Mengatur lokasi muncul JFrame relative dengan Komponen

### 2. Button

Konstruktor	Penjelasan
JButton ()	Membuat JButton tanpa nama button
JButton (String teks)	Membuat JButton dengan teks
JButton (Icon icon)	Membuat JButton dengan icon
JButton (String teks, Icon icon)	Membuat JButton dengan teks dan icon

### 3. Container

### 4. Label

Konstruktor	Penjelasan
JLabel (String teks)	Membuat label dengan teks
JLabel (String teks, int i)	Membuat label dengan teks
JLabel (String teks, Icon ic, int I)	Mengonstruksi objek label dengan teks serta tata letak teks

### 5. TextField dan Password Field

Konstruktor	Penjelasan
JTextField ()	Membuat TextField baru
JTextField (int I)	Membuat TextField dengan kolom yang spesifik
JTextField (String i)	Membuat TextField dengan wall dengan membuat teks

JTextField (String teks, int i)	Membuat TextField dengan spesifik kolom dengan diawali teks tersebut
---------------------------------	--

Parameter dalam class JTextField	Keterangan
String Text	Parameter bertipe String menentukan JTextField
Boolean Editabel	
Int columns	Parameter untuk menentukan spesifik kolom
Int horizontalAlignment	Parameter untuk horizontal alignment

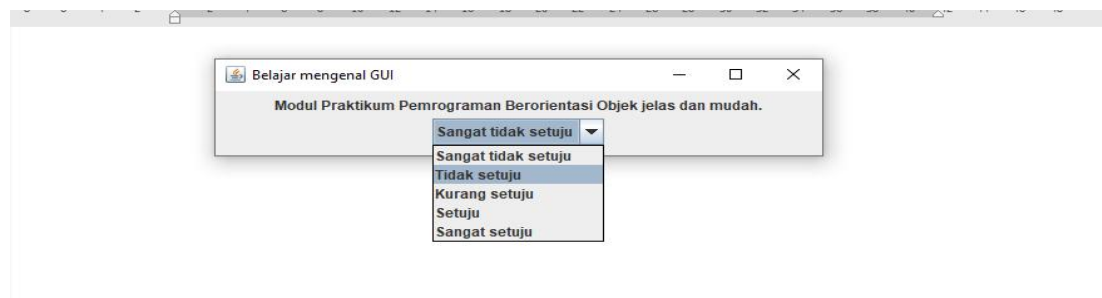
## 6. Radio Button dan CheckBox

Konstruktor	Penjelasan
JCheckBox (String teks)	Membuat JCheckBox dengan parameter teks
JCheckBox (String, Boolean)	Membuat JCheckBox dengan teks serta menentukan apakah dalam kondisi dipilih atau tidak
JCheckBox (icon)	Membuat JCheckBox dengan icon
JCheckBox (Boolean)	Membuat JCheckBox dengan icon serta menentukan apakah dalam kondisi dipilih atau tidak
JCheckBox (String, Icon)	Membuat JCheckBox dengan teks dan icon
JCheckBox (String, Icon, Boolean)	Membuat JCheckBox dengan teks, icon, dan kondisi dipilih atau tidak

# Tugas

## 1. Tugas 1

```
Start Page x NewJFrame2.java x Tugas1.java x
Source History
1 import javax.swing.ButtonGroup;
2 import javax.swing.JLabel;
3 import javax.swing.JPanel;
4 import javax.swing.JComboBox;
5 import javax.swing.*;
6
7 /*
8  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
9  * To change this template file, choose Tools | Templates
10  * and open the template in the editor.
11  */
12
13 /**
14  *
15  * @author LABRPL-20
16  */
17 public class Tugas1 {
18     public static void main(String[] args) {
19         Utama u = new Utama();
20         u.setSize(500, 100);
21
22         String sl[] = {"Sangat tidak setuju", "Tidak setuju", "Kurang setuju", "Setuju", "Sangat setuju"};
23         JLabel Pernyataan = new JLabel ("Modul Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek jelas dan mudah.");
24         JComboBox cbx = new JComboBox(sl);
25
26         JPanel panel = new JPanel();
27         panel.add(Pernyataan);
28         panel.add(cbx);
29         u.add(panel);
```



## 2. Tugas 2

```
Start Page x NewJFrame2.java x Tugas1.java x
Source Design History
1
2 import java.awt.Color;
3
4 /*
5  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
6  * To change this template file, choose Tools | Templates
7  * and open the template in the editor.
8  */
9
10 /**
11  *
12  * @author hp
13  */
14 public class NewJFrame2 extends javax.swing.JFrame {
15
16     /**
17      * Creates new form NewJFrame2
18      */
19     public NewJFrame2() {
20         initComponents();
21     }
22
23     /**
24      * This method is called from within the constructor to initialize the form.
25      * WARNING: Do NOT modify this code. The content of this method is always
26      * regenerated by the Form Editor.
27      */
28     @SuppressWarnings("unchecked")
29     Generated Code
```

```
89 private void jMenuItem2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
90     // TODO add your handling code here:
91     this.getContentPane().setBackground(Color.red);
92 }
93
94 private void jMenuItem3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
95     // TODO add your handling code here:
96     this.getContentPane().setBackground(Color.yellow);
97 }
98
99 private void jMenuItem4ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
100     // TODO add your handling code here:
101     this.getContentPane().setBackground(Color.green);
102 }
103
104 /**
105  * @param args the command line arguments
106  */
107 public static void main(String args[]) {
108     /* Set the Nimbus look and feel */
109     Look and feel setting code (optional)
110
111     /* Create and display the form */
112     java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
113         public void run() {
114             new NewJFrame2().setVisible(true);
115         }
116     });
117 }
```

```

100 // TODO add your handling code here.
101 this.getContentPane().setBackground(Color.green);
102 }
103
104 /**
105  * @param args the command line arguments
106  */
107 public static void main(String args[]) {
108     /* Set the Nimbus look and feel */
109     Look and feel setting code (optional)
110
111     /* Create and display the form */
112     java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
113         public void run() {
114             new NewJFrame2().setVisible(true);
115         }
116     });
117 }
118
119 // Variables declaration - do not modify
120 private javax.swing.JMenu jMenuItem1;
121 private javax.swing.JMenu jMenuItem2;
122 private javax.swing.JMenuBar jMenuItemBar1;
123 private javax.swing.JMenuItem jMenuItem1;
124 private javax.swing.JMenuItem jMenuItem2;
125 private javax.swing.JMenuItem jMenuItem3;
126 private javax.swing.JMenuItem jMenuItem4;
127 // End of variables declaration
128 }

```

