

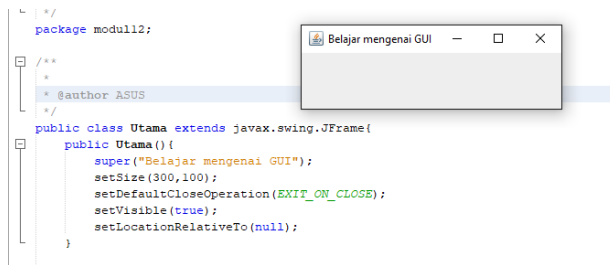
NAMA : BAITY JANNATIKA

NIM : L200180211

KELAS : E

MODUL 12

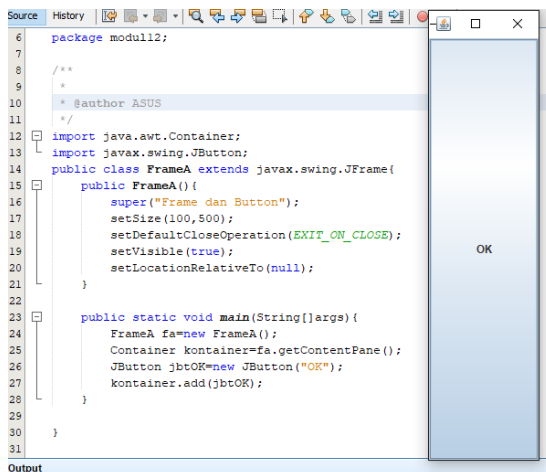
1. FRAME



KONSTRUKOR	KETERANGAN
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 lain

2. BUTTON



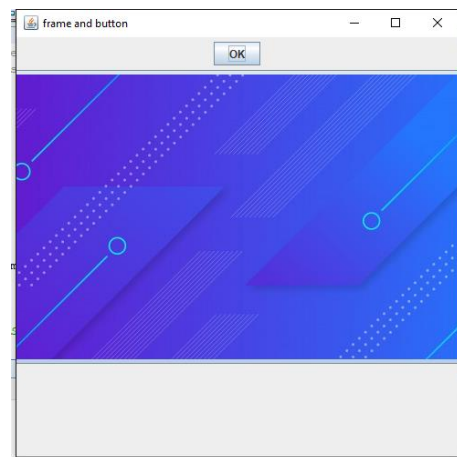
KONSTRUKTOR	KETERANGAN
JButton ()	Membuat JButton tanpa nama button
JButton (String teks)	Membuat JButton dengan teks
JButton (Icon icon)	Membuat JButton dengan ikon
JButton (String teks, Icon icon)	Membuat JButton dengan teks dan ikon

3. CONTAINER

```

/*
 * @author ASUS
 */
import java.net.URL;
import javax.swing.ImageIcon;
import javax.swing.JButton;
import javax.swing.JPanel;
public class frameB extends javax.swing.JFrame {
    public frameB() {
        super ("frame and button");
        setSize(500, 500);
        setDefaultCloseOperation(EXIT_ON_CLOSE);
        setLocationRelativeTo(null);
    }
    public static void main(String [] args){
        frameB fb = new frameB();
        JPanel panel = new JPanel ();
        URL img = frameB.class.getResource("aku.jpg");
        JButton jbok = new JButton("OK");
        JButton jbimg = new JButton(new ImageIcon(img));
        panel.add(jbok);
        panel.add(jbimg);
        fb.add(panel);
        fb.setVisible(true);
    }
}

```

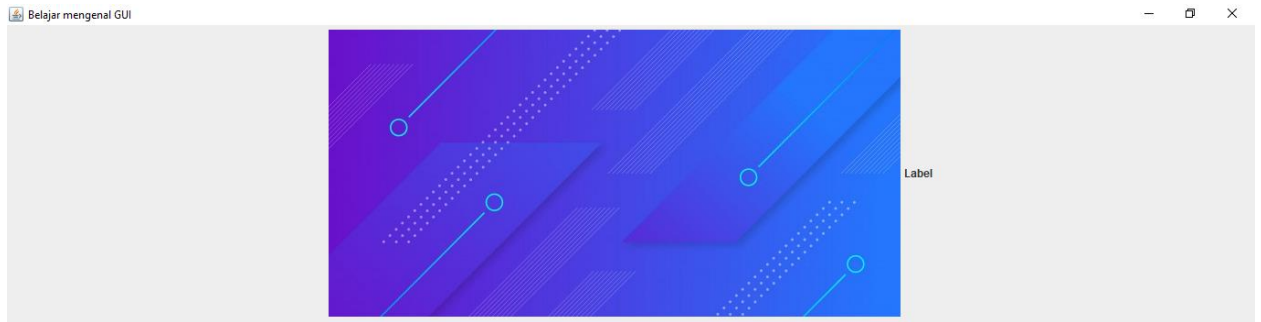


4. LABEL

```

1 import java.net.URL;
2 import javax.swing.ImageIcon;
3 import javax.swing.JLabel;
4 import javax.swing.JPanel;
5 import javax.swing.SwingConstants;
6
7
8
9 /*
10  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
11  * To change this template file, choose Tools | Templates
12  * and open the template in the editor.
13  */
14
15 /**
16  *
17  * @author ASUS
18  */
19 public class demolabel {
20     public static void main(String[] args ) {
21         utama u= new utama();
22         u.setSize(500, 500);
23         URL img = frameB.class.getResource("aku.jpg");
24         ImageIcon ikon = new ImageIcon(img);
25         JLabel label = new JLabel("Label", ikon,SwingConstants.CENTER);
26         JPanel panel = new JPanel();
27         panel.add(label);
28         u.add(panel);
29     }
30 }

```



KONSTRUKTOR	KETERANGAN
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

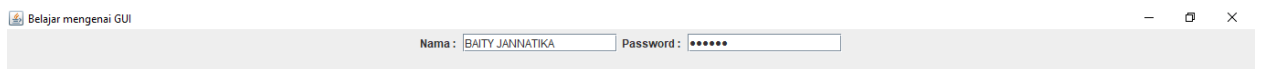
```

package modul12;

import javax.swing.JLabel;
import javax.swing.JPanel;
import javax.swing.JPasswordField;
import javax.swing.JTextField;

/**
 *
 * @author ASUS
 */
public class DemoTextField {
    public static void main(String[] args) {
        Utama u=new Utama();
        JLabel nama=new JLabel("Nama : ");
        JLabel password=new JLabel("Password : ");
        JTextField inputNama=new JTextField(15);
        JPasswordField inputPsw=new JPasswordField(15);
        JPanel panel=new JPanel();
        panel.add(nama);
        panel.add(inputNama);
        panel.add(password);
        panel.add(inputPsw);
        u.add(panel);
    }
}

```



KONSTRUKTOR	KETERANGAN
JTextField ()	Membuat textfield baru
JTextField (int i)	Membuat textfield dengan kolom yang spesifik
JTextField (String i)	Membuat textfield dengan wall dengan teks tersebut
JTextField (String teks, int i)	Membuat textfield dengan spesifik kolom dengan diawali teks tersebut

PARAMETER DALAM CLASS JTEXTFIELD	PENJELASAN
String Text	Parameter bertipe string menentukan JTextField
Boolean Editable	
Int columns	Parameter untuk menentukan spesifik kolom
Int horizontalAligment	Parameter untuk horizontal aligment

6. RADIO BUTTON DAN CHECKBOX

```

1 //
2 package modul12;
3
4 import javax.swing.ButtonGroup;
5 import javax.swing.JLabel;
6 import javax.swing.JPanel;
7 import javax.swing.JRadioButton;
8
9 /**
10  *
11  * @author ASUS
12  */
13 public class DemRadioButton {
14     public static void main(String[] args) {
15         Utama u = new Utama();
16         u.setSize(1000,100);
17
18         JRadioButton[] teams = new JRadioButton[4];
19         teams [0] = new JRadioButton("Sangat tidak setuju");
20         teams [1] = new JRadioButton("Tidak setuju");
21         teams [2] = new JRadioButton("Kurang setuju");
22         teams [3] = new JRadioButton("Setuju",true);
23         teams [3] = new JRadioButton("Sangat setuju");
24
25         JPanel panel=new JPanel();
26         JLabel Pernyataan=new JLabel("Modul Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek jelas dan mudah");
27         panel.add(Pernyataan);
28     }
29 }

```

```

JRadioButton[] teams = new JRadioButton[4];
teams [0] = new JRadioButton("Sangat tidak setuju");
teams [1] = new JRadioButton("Tidak setuju");
teams [2] = new JRadioButton("Kurang setuju");
teams [3] = new JRadioButton("Setuju",true);
teams [3] = new JRadioButton("Sangat setuju");

JPanel panel=new JPanel();
JLabel Pernyataan=new JLabel("Modul Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek jelas dan mudah");
panel.add(Pernyataan);

ButtonGroup group=new ButtonGroup();
for (int i=0; i<teams.length; i++){
    group.add(teams[i]);
    panel.add(teams[i]);
}

u.add(panel);
u.setVisible(true);
}

```



KONSTRUKTOR	KETERANGAN
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 (icon, 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

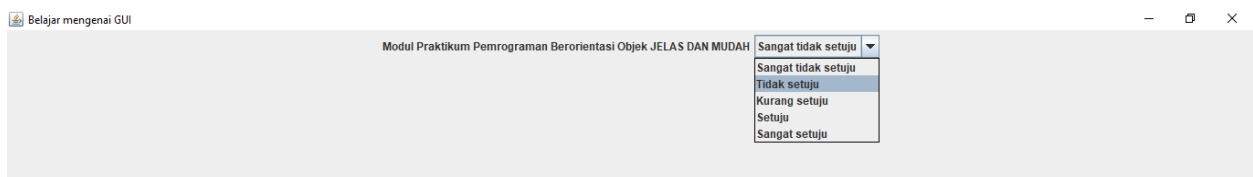
TUGAS

NOMOR 1

```

1  //
2  package modul12;
3
4  import javax.swing.JComboBox;
5  import javax.swing.JLabel;
6  import javax.swing.JPanel;
7
8  /**
9   *
10  * @author ASUS
11  */
12
13  public class ComboBox {
14
15      public static void main(String[] args) {
16          Utama u = new Utama();
17          u.setSize(1000,300);
18
19          String s1[]={"Sangat tidak setuju", "Tidak setuju", "Kurang setuju", "Setuju", "Sangat setuju"};
20          JLabel Pernyataan=new JLabel("Modul Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek JELAS DAN MUDAH");
21          JComboBox cbx=new JComboBox(s1);
22
23          JPanel panel=new JPanel();
24          panel.add(Pernyataan);
25          panel.add(cbx);
26          u.add(panel);
27      }
28  }

```



NOMOR 2

```
Design History
public tugas2() {
    initComponents();
}

/**
 * This method is called from within the constructor to initialize the form.
 * WARNING: Do NOT modify this code. The content of this method is always
 * regenerated by the Form Editor.
 */
@SuppressWarnings("unchecked")
Generated Code

private void jMenuItem1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    this.getContentPane().setBackground(Color.RED);
}

private void jMenuItem2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    this.getContentPane().setBackground(Color.GREEN);
}

private void jMenuItem3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    this.getContentPane().setBackground(Color.YELLOW);
}

/**
 * @param args the command line arguments
 */
public static void main(String[] args) {
    // TODO add your main code here
}
```

