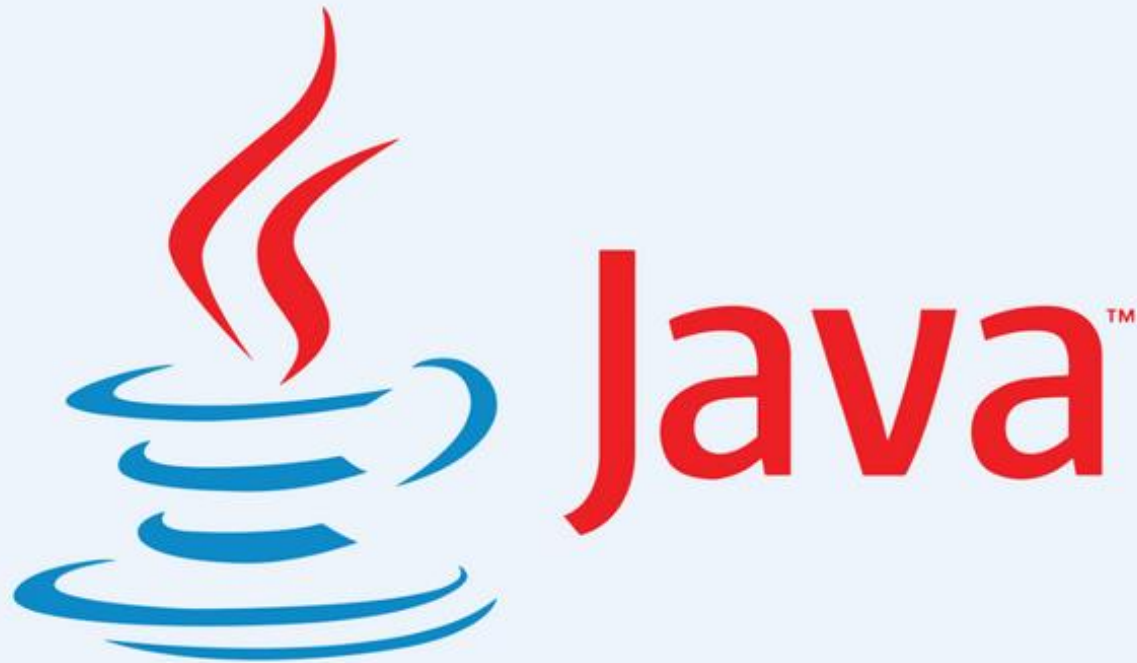




Pemrograman Berorientasi Objek



Pertemuan 12

Praktikum JAVA GUI

Pemateri : Chrismikha Hardyanto S.Kom., M.Kom.

Latihan 1

- ❑ Pahami Contoh tampilan program Berikut, Lalu buatlah programnya **sesuai ketentuan** yang ada pada slide ini & slide berikutnya :

Program Biodata Mahasiswa

Demo Component Swing

Tambah Data Mahasiswa

NAMA MAHASISWA :

NIM MAHASISWA :

KELAS : ☐ IF - 4 ☐ IF - 5 ☐ IF - 6 ☐ IF - 7

JURUSAN :

ALAMAT :

Tampil Data

Tampil Data Mahasiswa

1. Ubah Dimensi / Size dari Frame dengan ukuran **x=1200** & **y=800**
2. Gunakan Absolut Layout
3. Frame Selalu berada ditengah
4. Berikan title pada Frame dengan isi = **'Form Mahasiswa'**.
5. Tambahkan sebuah panel sebagai mainPanel
6. Tambahkan 3 buah panel dan diletakan diatas mainPanel sebagai panelHeader, panelInput, panelOutput

Ketentuan Latihan 1

1. Buatlah sebuah project baru dengan nama **latihan1**. Simpan di folder praktikum Anda
2. Buatlah program GUI sesuai dengan contoh tampilan di slide sebelumnya. Silakan Anda gunakan GUI Builder dalam mendesain tampilan
3. Tambahkan Sebuah object Label pada panelHeader. Ubah textnya dengan "**Program Biodata Mahasiswa**". Aturlah bentuk object sesuai kebutuhan
4. Tambahkan beberapa **component GUI (seperti contoh) pada panelInput** untuk meneripa aksi dari user. Aturlah peletakan dan bentuk dari setiap object sesuai kebutuhan
5. Tambahkan sebuah component textArea didalam panelOutput. Aturlah peletakan dan bentuk dari setiap object sesuai kebutuhan
6. Apabila Anda ingin memodifikasi mengembangkan tampilan program (dari contoh) , diperbolehkan. Silakan eksplorasi secara mandiri

Latihan 2

- ❑ Pahami Contoh tampilan program Berikut, Lalu buatlah programnya **sesuai ketentuan** yang ada pada slide ini & slide berikutnya :

KELOLA DATA ANGGOTA -> JLabel
Perpustakaan Prodi IF - UNIKOM -> JLabel

ID :

NAMA ANGGOTA :

ALAMAT :

NO TELEPON :

EMAIL :

JLabel

[btnTambah][btnUpdate][btnHapus][btnReset]

Tampil Data Anggota

Title 1	Title 2	Title 3	Title 4

- ❑ Frame = 900 x 760 pixel, absolut layout
- ❑ Tambahkan panel dengan Absolut Layout

-> JTextField [txtId]

-> JTextField [txtNama]

-> JTextField [txtAlamat]

-> JTextField [txtNoTelepon]

-> JTextField [txtEmail]

-> JPanel [infoPanel], title Border, Card Layout

-> JTable [tabelAnggota]

Ketentuan Latihan 2

1. Buatlah sebuah project baru dengan nama **latihan2**. Simpan di folder praktikum Anda
2. Buatlah program GUI sesuai dengan contoh tampilan di slide sebelumnya. Silakan Anda gunakan GUI Builder dalam mendesain tampilan
3. Tambahkan beberapa **component GUI (seperti contoh) pada panelInput** untuk meneripa aksi dari user. Aturlah peletakan dan bentuk dari setiap object sesuai kebutuhan
4. Apabila Anda ingin memodifikasi mengembangkan tampilan program (dari contoh) , diperbolehkan. Silakan eksplorasi secara mandiri

Terima Kasih