LAPORAN PRAKTIKUM

PEMROGRAMAM BERORIENTASI OBJEK

Modul : 10 Tanggal praktikum : 08-06-2023 (Format: DD-MM-YYYY)

Nama : Muhamad Fahmi NIM : 20220810029

Kelas : TINFC-2022-02 (contoh: TINFC-2022-01)

JUDUL/TEMA MODUL

1. Tujuan Pembelajaran

Tuliskan tujuan pembelajaran/praktikum. Sesuaikan dengan tujuan pembelajaran pada modul praktikum.

- 1. Mengenal dan Memahami Konsep GUI.
- 2. Mampu Menerapkan GUI.

2. Dasar Teori

Pada bagian ini, silahkan kalian tulis/tambahkan materi pendukung untuk kegiatan praktikumnya. Tambahkan gambar / tabel/ flowchart apabila diperlukan.

GUI (Graphical User Interface), memungkinkan user untuk berinterksi dengan komputer secara lebih baik. Pengguna berinteraksi dengan berbagai elemen grafis, diantaranya: button, dialog box, menu, dsb. Sejak 1994 Sun Microsystem berupaya untuk membuat JAVA memiliki perangkat bergaya desktop dengan ToolkitJava yang dikenal sebagai AWT (Abstract Windowing Toolkit) Tahun 1997, muncul JFC (Java Foundation Class) untuk kepentingan pembuatan aplikasi window yang merupakan pengembangan dari AWT. JFC mempunyai kode swing yang terdapat pada package yang disediakan pada JAVA SDK versi 1.2 keatas (JAVA 2).

Java menyediakan dua graphical library

- AWT (Abstract Windows Toolkit)
- Swing

Contoh:

import java.awt.*;

import java.awt.event.*;

import javax.swing.*;

Graphical Object

- Container (tempat), obyek yang dapat menampung komponen grafis dan tempat yang lebih kecil.

Contoh: frames, panels

- Component, obyek grafis yang berfungsi untuk menampilkan data, menerima masukan, atau menunjukan suatu kondisi,

Contoh: buttons, labels, text fields

- Event, obyek yang mempresentasikan suatu kejadian.

Contoh: gerakan mouse, penekanan tombol

- Listener, suatu obyek yang menunggu suatu kejadian khusus dan akan beraksi (melakukan sesuatu) jika kejadian tersebut terjadi.

JOptionPane merupakan class yang digunakan sebagai standar dialog box untuk antarmuka pengguna grafis (GUI) untuk memfasilitasi entri data dan output data, memberikan informasi kepada pengguna aplikasi. Sebenarnya JOptionPane memiliki banyak method, dan kebanyakan method tersebut static method. Berikut ini 4 method dari JOptionPane yang sering digunakan.

- showConfirmDialog
- showInputDialog
- showMessageDialog
- showOptionDialog

JOptionPane Konstruktor

- 1. **JOptionPane** () Menciptakan JOptionPane dengan pesan text.
- 2. **JOptionPane** (**pesan object**) Membuat contoh JOptionPane untuk menampilkan pesan menggunakan jenis pesan polos-pesan dan pilihan default disampaikan oleh UI.
- 3. **JOptionPane** (**Object pesan, int messageType**) Menciptakan sebuah instance dari JOptionPane untuk menampilkan pesan dengan jenis pesan tertentu dan pilihan default.
- 4. **JOptionPane** (**Object pesan, int messageType, int optionType**) Menciptakan sebuah instance dari JOptionPane untuk menampilkan pesan dengan jenis pesan tertentu dan pilihan.
- 5. **JOptionPane** (**Object pesan, int messageType, int optionType, Icon icon**) Menciptakan sebuah instance dari JOptionPane untuk menampilkan pesan dengan jenis tertentu pesan, pilihan, dan ikon.
- 6. **JOptionPane** (Object pesan, int messageType, int optionType, Icon ikon, Object [] opsi) Menciptakan sebuah instance dari JOptionPane untuk menampilkan pesan dengan jenis tertentu pesan, ikon, dan pilihan.
- 7. JOptionPane (Object pesan, int messageType, int optionType, Icon ikon, Object [] pilihan, Obyek InitialValue) Menciptakan sebuah instance dari JOptionPane untuk menampilkan pesan dengan jenis tertentu pesan, ikon, dan pilihan, dengan pilihan awalnya yang dipilih ditentukan.

.

3. Hasil dan Pembahasan

- Bagian ini berisi hasil praktikum yang telah anda kerjakan yang meliputi *pretest*, tahapan praktikum, tugas, dan *posttest*.
- Lampirkan hasil pekerjaan berupa tangkapan layar (schreenshoot) kegiatan praktikum sesuai dengan langkah kerja yang ada.

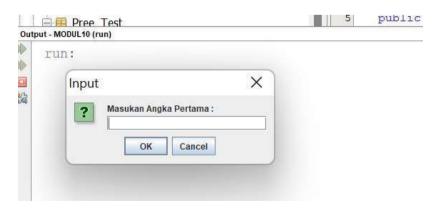
PresTest

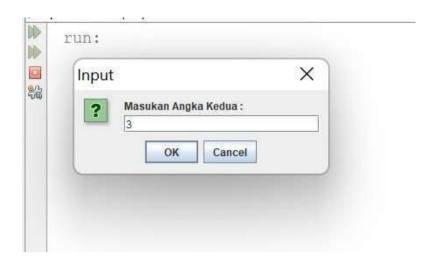
1. Berikan Contoh Penggunaan JOptionPane!

1) Script pemograman

```
Source History 열등·등·역부문문 문항 열업 🔞 🗈 🛍 🗃
     package Pree Test;
2 [ import javax.swing.JOptionPane;
     public class JOption
5
         public static void main (String [] args)
7 🖯
             String Reteranganl;
8
             String Reterangan2;
10
11
            int Angkal:
12
             int Angka7:
            int bagi;
13
14
15
             Keteranganl = JOptionPane.showInputDialog ("Masukan Angka Pertama :");
15
             Reterangan2 = JOptionPane.showInputDislog ("Masukan Angka Redua :");
17
             Angkal = Integer.parseInt (Keterangani);
19
19
             Angka2 = Integer.parseInt (Keterangan2);
20
21
             bagi = Angkal * Angka2:
22
23
             JOptionPane.showNessageDialog (null, "Hamil Dari "+Angkal+" " "+Angka2+" Adelah "+bagi);
24
25
26
```

2) Hasil Runing





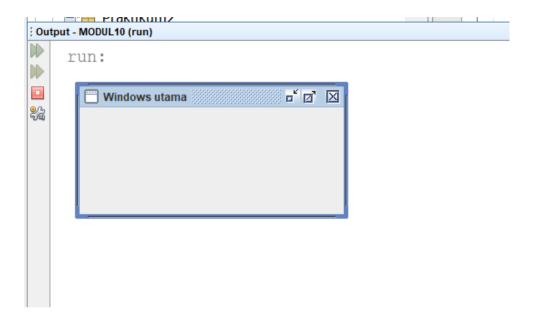


Praktikum 1:

Script pemograman

```
...va 🖻 Daftar.java × 🖻 Mahasiswa.java × 🖻 Manusia.java × 🗗 Dost_Test.java × 🗗 Biodata.java
Source History | 👺 🖫 - 🗐 - | 🔍 🔁 🗗 📮 | 🚱 😓 | 🕮 🔩 | 🎱 🚇 | 🚇 🚅
     package Praktikum1;
   ☐ import javax.swing.*;
     public class Praktikum1 {
          public static void main(String[] args) {
   口
 5
              // TODO code application logic here
 6
              JFrame.setDefaultLookAndFeelDecorated(true);
 7
 8
                      JFrame windowku = new JFrame("Windows utama");
 9
                      windowku.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT ON CLOSE);
10
                      windowku.setSize(300, 150);
11
                      windowku.setLocation(200, 150);
12
                      windowku.setVisible(true);
13
14
15
16
```

Hasil Runing



Analisis Penyelesaian

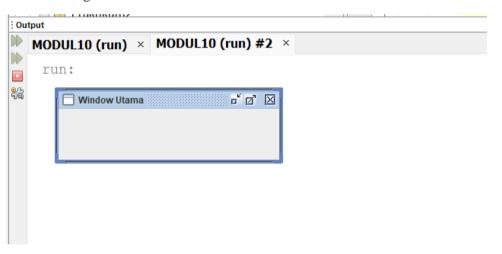
- Pertama Menentukan variabel mana saja yang akan digunakan
- Kedua Memberikan masing masing nilai ke setiap variabel
- Ketiga Proses
- Keempat Cetak

Praktikum 2

Script pemograman

```
Source History | № 👨 - 🗐 - | 🥄 🐶 🖶 📮 | 🔗 😓 | 🔄 🖭 | 🍏 🔲 | 🕮 🚅
     package Praktikum2;
   ☐ import javax.swing.*;
     public class Praktikum2 extends JFrame{
3
         public Praktikum2(String title) {
 4
             setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT ON CLOSE);
             setSize(300,100);
             setLocation(200, 150);
             setTitle(title);
             setVisible(true);
10
11
     class Latihan7b{
12
   口
         public static void main(String args[]) {
13
            JFrame.setDefaultLookAndFeelDecorated(true);
14
             new Praktikum2("Window Utama");
16
17
     }
18
```

Hasil Runing



Analisis Penyelesaian

- Pertama menentukan mana variabel yang akan digunakan
- Kedua memberikan nilai masing masing variabel
- Ketiga proses
- Keempat cetak

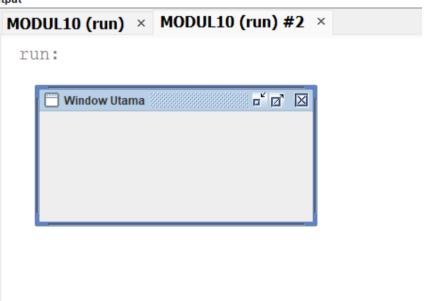
Praktikum 3

Script pemograman

```
Source History | 🚱 🖫 - 🔊 - | 🔩 🐶 🖶 🖫 | 🍄 😓 🕾 | 🚉 🗐 🔘 🔲 | 🕮 🚅
     package Praktikum3;
3
  import javax.swing.JFrame;
4
5
     public class Praktikum3 extends JFrame {
6
        public Praktikum3 (String title) {
setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
             setSize(300,150);
             setLocation(200, 150);
             setTitle(title);
             setVisible(true);
12
13
   public static void main(String args[]) {
14
            JFrame.setDefaultLookAndFeelDecorated(true);
             new Praktikum3("Window Utama");
16
17
18
```

Hasil Runing

ıtput



Analisis Penyelesaian

- Pertama menentukan mana variabel yang akan digunakan
- Kedua memberikan nilai masing masing variabel
- Ketiga roses
- Keempat cetak

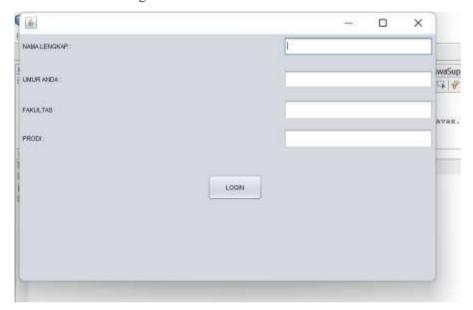
PostTest

- Buatlah program GUI dengan mengimplementasikan Komponen JFrameForm, JLabel,JTextField, dan JButton
 - Script pemograman

```
Source Design History 🔯 🗒 📲 - 🔍 🕏 ኞ 📆 🖵 💡 🐁 🕲 🖄 🛍 🛍 🛍 🛍
      package POST_TEST;
 2
 3
      public class POST_TEST extends javax.swing.JFrame {
 5
          public POST TEST() (
 ε
              initComponents();
 B
 9
          @SuppressWarnings("unchecked")
10
         Generated Code
105
106 private void BtnLoginActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
107
              // TODO add your handling code here
              String nama = InputNama.getText();
108
109
              int umur = Integer.parseInt(InputUmur.getText());
              String Fakultas = InputFakultas.getText();
110
111
              String Prodi = InputProdi.getText();
             Output.setText(nama + " \n" + umur + " \n" + Fakultas + " \n" + Prodi);
112
              System.out.println(nama + "\n" + umur + "\n" + Fakultas + "\n" + Prodi);
113
114
115
116
          * Operam args the command line arguments
117
118
119 E
          public static void main(String args[]) (
120
             /* Set the Nimbus look and feel *
121
             Look and feel setting code (optional)
142
143
              /* Ereate and display the form */
の日
8
              java.awt.EventQueue.InvokeLster(new Runnable() (
                 public woid run() (
146
                     new POST_TEST().setVisible(true);
147
148
              117
145
```

```
150
151
          // Variables declaration - do not modify
          private javax.swing.JButton BtnLogin;
152
153
          private javax.swing.JTextField InputFakultas;
          private javax.swing.JTextField InputNama;
154
155
          private javax.swing.JTextField InputProdi;
156
          private javax.swing.JTextField InputUmur;
157
          private javax.swing.JLabel Output;
158
          private javax.swing.JButton jButtonl;
159
          private javax.swing.JLabel jLabell;
          private javax.swing.JLabel jLabel2;
160
161
          private javax.swing.JLabel jLabel3;
162
          private javax.swing.JLabel jLabel4;
163
          // End of variables declaration
164
165
```

Hasil Runing



❖ Analisis Penyelesaian

- Pertama menentukan mana variabel yang akan digunakan
- Kedua memberikan nilai masing masing variabel
- Ketiga proses
- Keempat cetak

Pembahasan

Pada kasus GUI diatas menggunakan, GUI (Graphical User Interface) sendiri merupakan tampilan grafis yang mengandung alat-alat atau komponen-komponen yang memampukan pengguna untuk melakukan pekerjaan interaktif. GUI (Graphical User Interface) software yang dikembangkan oleh para peneliti di Xerox Palo Alto Research Center (PARC) di tahun 70-an. GUI di kembangkan dengan tujuan pengguna berinteraksi dengan perangkat kerascomputer serta memudahkan dalam mengoprasikan sebuah system operasi (user friendly).

Tugas Mandiri

```
package modul.pkg10;
import java.awt.Font;
import javax.swing.*;
public class Biodata 1 {
  public static void main(String[] args) {
    //container
    JFrame form = new JFrame("FORM BIODATA MAHASISWA");
    form.setSize(500, 600);
    form.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT ON CLOSE);
    form.setLocationRelativeTo(null);
    form.setLayout(null);
    //Label
    JLabel labeljudul = new JLabel("Biodata Mahasiswa");
    labeljudul.setFont(new Font("Times New Roman",0,34));
    labeljudul.setBounds(105, 30, 300, 30);
    form.add(labeljudul);
    //labelNIM
    JLabel labelNIM = new JLabel("NIM");
    labelNIM.setFont(new Font("Times New Roman",0,14));
    labelNIM.setBounds(50, 100, 150, 30);
    form.add(labelNIM);
    //textfield NIM
    JTextField textNIM = new JTextField();
    textNIM.setBounds(150, 100, 150, 30);
    form.add(textNIM);
    //labelnama
    JLabel lbnama = new JLabel("Nama");
    lbnama.setFont(new Font("Times New Roman",0,14));
    lbnama.setBounds(50, 150, 150, 30);
    form.add(lbnama);
    //textfield NIM
    JTextField textnama = new JTextField();
    textnama.setBounds(150, 150, 250, 30);
    form.add(textnama);
```

```
//label Alamat
      JLabel jlalamat = new JLabel("Alamat");
      jlalamat.setFont(new Font("Times New Roman",0,14));
      jlalamat.setBounds(50, 200, 150, 30);
      form.add(jlalamat);
      JTextArea jfalamat = new JTextArea(5,1);
      JScrollPane jsp = new JScrollPane
  (ifalamat, JScroll Pane. VERTICAL SCROLLBAR AS NEEDED, JScroll Pane. HOR
  IZONTAL SCROLLBAR AS NEEDED);
       jsp.setBounds(150, 200, 275, 50);
      form.add(jsp);
      //labelgender
      JLabel lbgender = new JLabel("Jenis Kelamin");
      lbgender.setFont(new Font("Times New Roman",0,14));
      lbgender.setBounds(50, 300, 150, 30);
      form.add(lbgender);
      //radiobutton pria
      JRadioButton rbpria = new JRadioButton();
      rbpria.setText("Pria");
      rbpria.setBounds(150, 300, 50, 30);
      form.add(rbpria);
      //radiobutton wanita
      JRadioButton rbwanita = new JRadioButton();
      rbwanita.setText("Wanita");
      rbwanita.setBounds(250, 300, 100, 30);
      form.add(rbwanita);
      //merge
      ButtonGroup bggender = new ButtonGroup();
      bggender.add(rbpria); bggender.add(rbwanita);
      //label prodi
      JLabel Prodi = new JLabel("Program Studi");
      Prodi.setFont(new Font("Times New Roman",0,14));
      Prodi.setBounds(50, 350, 150, 30);
      form.add(Prodi);
      //combo box prodi
      String prodi[] = {"","D3","S1"};
      JComboBox jcprodi = new JComboBox(prodi);
      jcprodi.setBounds(150, 350, 100, 30);
form.add(jcprodi);
```

```
//label jurusan
    JLabel Jurusan = new JLabel("Jurusan");
    Jurusan.setFont(new Font("Times New Roman",0,14));
    Jurusan.setBounds(50, 400, 150, 30);
    form.add(Jurusan);
    //combo box jurusan
    String jurusan[] = {"","Manajemen Informatika",
                 "Teknik Informatika",
                 "Sistem Informatika",
                "Desain Komunikasi Visual"};
    JComboBox jcjurusan = new JComboBox(jurusan);
    jcjurusan.setBounds(150, 400, 200, 30);
    form.add(jcjurusan);
    //button simpan
    JButton simpan = new JButton("Simpan");
    simpan.setBounds(50, 475, 100, 30);
    form.add(simpan);
    //button bacadata
    JButton bacadata = new JButton("Baca Data");
    bacadata.setBounds(185, 475, 100, 30);
    form.add(bacadata);
    //button Keluar
    JButton keluar = new JButton("Keluar");
    keluar.setBounds(325, 475, 100, 30);
    form.add(keluar);
    form.setVisible(true);
```



4. Kesimpulan

Buatlah kesimpulan dari pembahasan praktikum yang telah Anda kerjakan.

Pada praktikum modul 10 ini kita mempelajari tentang GUI. GUI (Graphical User Interface) adalah antarmuka pengguna grafis yang digunakan dalam pemrograman untuk memungkinkan interaksi antara pengguna dan program melalui elemen visual seperti tombol, kotak teks, panel, dan lainnya.

5. Referensi

Pada bagian ini cantumkan daftar pustaka/referensi yang ada gunakan dalam menyusun laporan praktikum ini.

Modul pembelajaran praktikum pbo(pemrograman berorientasi object)