

**LAPORAN PRAKTIKUM  
PEMROGRAMAN BERBASIS ORIENTASI OBJEK  
MODUL 4**



**Nama : Levina Maheswari M.L  
NIM : 2311103110  
Kelas : S1SI07C**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI  
UNIVERSITAS TELKOM PURWOKERTO  
2024**

# LATIHAN GUI

## A. Guided

1. Buat project baru dengan LatihanP9**Nama**. Nama diganti dengan nama kalian, contoh :  
*LatihanP9SenaWijayanto*
2. Ubah kode program **PraktikGUI** :

```
package manualGUI;
import javax.swing.*;
/**
 * @author Levina Maheswari
 * 2311103110/S1SI07C
 */
public class main {
    public static void main(String[] args){
        JFrame myFrame = new JFrame ("My first Frame");
        JPanel myPanel = new JPanel();
        myFrame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        myFrame.setSize(600,600);
        myFrame.setVisible(true);
    }
}
```

### 3. Tambahkan JPanel pada GUI

```
JPanel myPanel = new JPanel();
myPanel.setLayout (new BoxLayout(myPanel, BoxLayout.Y_AXIS));
myFrame.getContentPane().add(myPanel);
}
}
```

### 4. Tambahkan JLabel pada GUI

```
JLabel myLabel = new JLabel("Label Pertama levina...");
myPanel.add(myLabel);
```

## 5. Tambahkan JButton pada GUI

```
JButton myButton = new JButton("Tombol 1st");  
JButton myNdButton = new JButton("Tombol 2nd");  
myPanel.add(myButton);  
myPanel.add(myNdButton);
```

## 6. Tambahkan JTextField pada GU

```
myPanel.add(myTextArea);  
JTextArea myTextArea = new JTextArea("My First Text Area",5,30);  
myPanel.add(myTextArea);
```

## 7. Tambahkan JCheckBox pada GUI

```
JCheckBox myCbxCOne = new JCheckBox ("Libur Masih Lama");  
JCheckBox myCbxCTwo = new JCheckBox ("Libur Agak dekat");  
JCheckBox myCbxCThree = new JCheckBox ("Libur Sudah Dekat");  
JCheckBox myCbxCFour = new JCheckBox ("Libur Sudah Tiba");  
myPanel.add(myCbxCOne);  
myPanel.add(myCbxCTwo);  
myPanel.add(myCbxCThree);  
myPanel.add(myCbxCFour);
```

## 8. Tambahkan JradioBottom dan ButtonGroup pada GUI

```
JRadioButton myRdoOne = new JRadioButton ("Putera",true);  
JRadioButton myRdoTwo = new JRadioButton ("Puteri",false);  
myPanel.add(myRdoOne);  
myPanel.add(myRdoTwo);
```

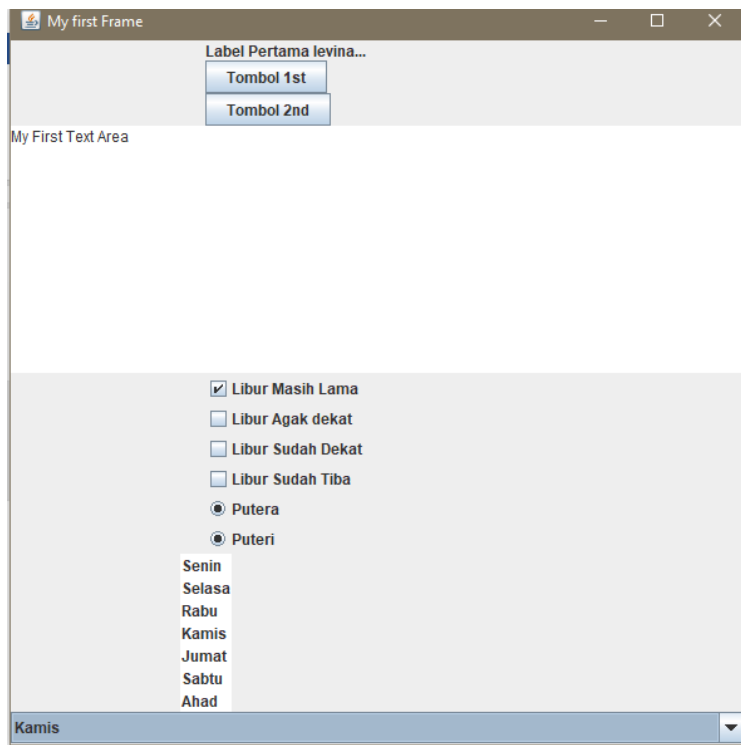
## 9. Tambahkan JList pada GUI

```
String hari[] = {"Senin", "Selasa", "Rabu","Kamis","Jumat","Sabtu","Ahad"};  
JList daftarHari = new JList(hari);  
myPanel.add(daftarHari);
```

## 10. Tambahkan JComboBox pada GUI

```
JComboBox cbbHari = new JComboBox(hari);  
myPanel.add(cbbHari);
```

Hasil Running :



Tampilan GUI pada program menunjukkan jendela berjudul "My first Frame" yang memuat berbagai komponen interaktif. Di bagian atas terdapat label bertuliskan "Label Pertama levina...", diikuti dengan dua tombol bertuliskan "Tombol 1st" dan "Tombol 2nd". Di bawahnya, terdapat area teks yang berjudul "My First Text Area". Selain itu, terdapat beberapa kotak centang dengan opsi terkait liburan seperti "Libur Masih Lama" hingga "Libur Sudah Tiba", serta tombol radio untuk memilih antara "Putera" dan "Puteri". Di bagian bawah, terdapat daftar pilihan hari yang memuat nama-nama hari dalam seminggu (Senin hingga Ahad) serta sebuah combo box dengan opsi yang sama.

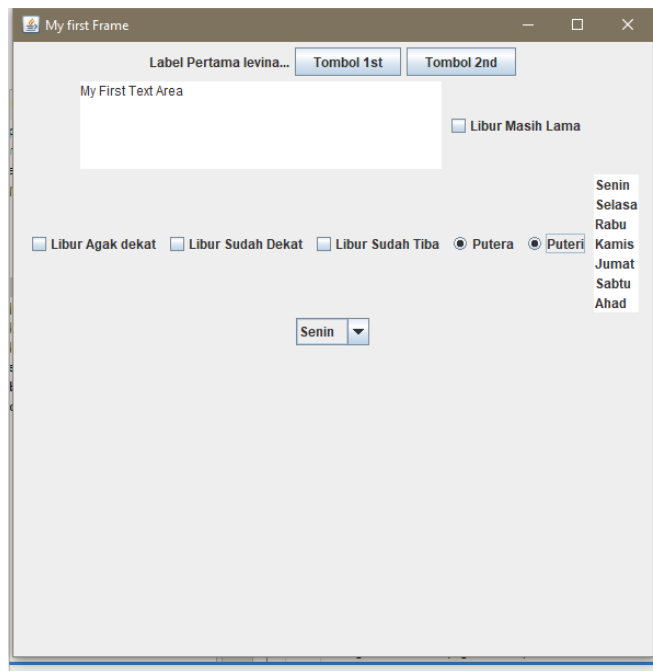
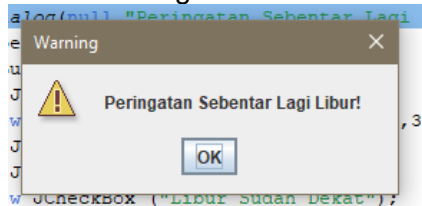
## 11. Coba hapus code layout

```
myPanel.setLayout (new BoxLayout(myPanel, BoxLayout.Y_AXIS));
```

## 12. Tambahkan JOptionPane pada GUI

```
JOptionPane.showMessageDialog(null,"Peringatan Sebentar Lagi  
Libur!", "Warning",JOptionPane.WARNING_MESSAGE);
```

Hasil Running :

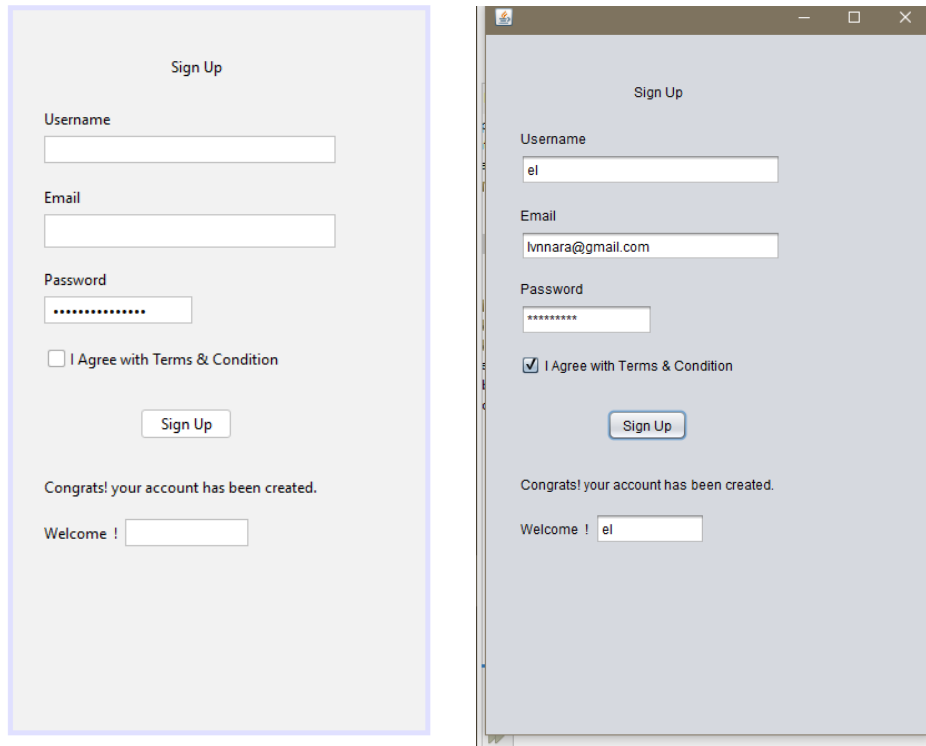


Program ini adalah sebuah aplikasi GUI sederhana yang menggunakan Java Swing untuk menampilkan sebuah jendela (JFrame) dengan berbagai elemen interaktif. Program ini menciptakan sebuah panel (JPanel) yang berisi label, tombol, area teks, kotak centang, tombol radio, daftar, dan kotak kombinasi. Pesan peringatan ditampilkan terlebih dahulu menggunakan JOptionPane, memperingatkan pengguna bahwa liburan akan segera tiba. Setelah itu, komponen-komponen GUI seperti tombol dan label ditambahkan ke panel dan kemudian ditampilkan.

## B. Unguided

Buatlah suatu tampilan antar muka yang unik dan bagus untuk sebuah program. Cukup tampilannya saja. Cari Ide program yang sederhana dan unik.

1. Tampilan berikut adalah tampilan untuk sign up



Tampilan diatas adalah tampilan sederhana GUI untuk melakukan Sign Up. Pengguna dapat mengisi username, email, dan password. Setelah mengisi tiga komponen tersebut maka pengguna dapat mencentang terms and condition, setelah itu menyimpannya dengan menekan tombol Sign Up. Username akan ditampilkan setelah pengguna menyimpannya.