

LAPORAN PRAKTIKUM
PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK
MODUL IV
“LATIHAN GUI”



Oleh :
Shahifah Sajadiyah
2311103116
S1SI 07 C

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

A. Guided

1. Buat project baru dengan LatihanP9Nama. Nama diganti dengan nama kalian, contoh : LatihanP9SenaWijayanto 2

Jawab :

Kode :

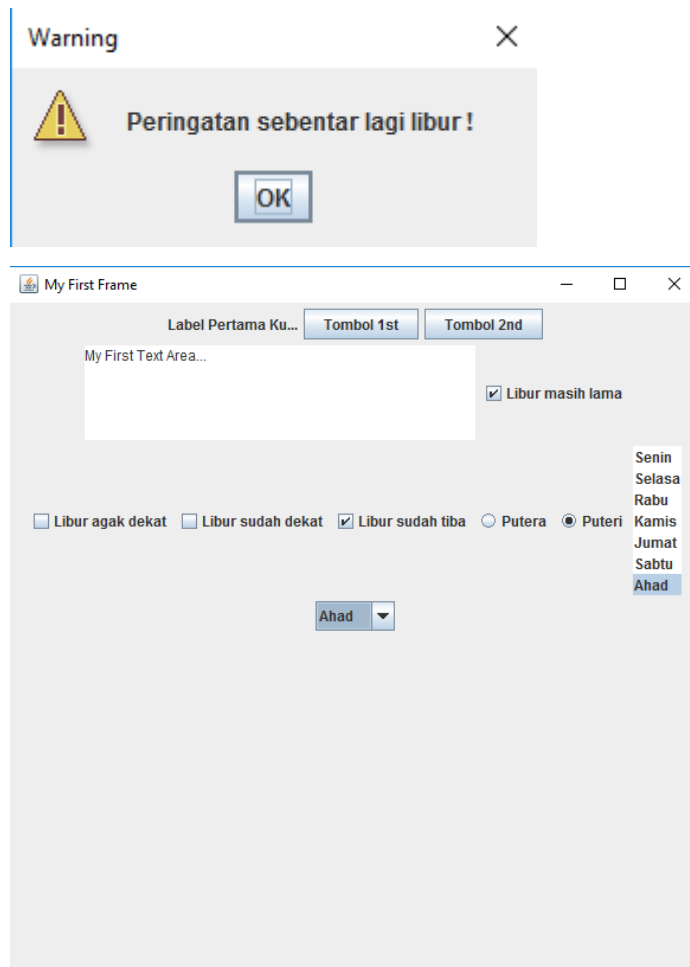
- a. GuiShahifahh.java

```
package ManualGUI;
import javax.swing.*;
/**
 *
 * @author Shahifah Sajadiyah
 * 2311103116
 * S1SI07C
 */
public class GuiShahifahh {
    public static void main(String [] args){
        String hari [] = {"Senin", "Selasa", "Rabu", "Kamis", "Jumat","Sabtu",
"Ahad"};
        JFrame myFrame = new JFrame ("My First Frame");
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Peringatan sebentar lagi libur !",
"Warning", JOptionPane.WARNING_MESSAGE);
        myFrame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        myFrame.setSize(600,600);
        myFrame.setVisible(true);
        JPanel myPanel = new JPanel();
        JLabel myLabel = new JLabel("Label Pertama Ku...");
        myPanel.add(myLabel);
        JButton myButton = new JButton("Tombol 1st");
        JButton myNdButton = new JButton("Tombol 2nd");
        JTextArea myTextArea = new JTextArea("My First Text Area...", 5,30);
        JCheckBox myCbxOne = new JCheckBox("Libur masih lama");
        JCheckBox myCbxTwo = new JCheckBox("Libur agak dekat");
        JCheckBox myCbxThree = new JCheckBox("Libur sudah dekat");
```

```
JCheckBox myCbxFour = new JCheckBox("Libur sudah tiba");
JRadioButton myRdoOne = new JRadioButton("Putera", true);
JRadioButton myRdoTwo = new JRadioButton("Puteri", false);
ButtonGroup grpRdo = new ButtonGroup();
grpRdo.add(myRdoOne);
grpRdo.add(myRdoTwo);
JList daftarHari = new JList(hari);
daftarHari.setSelectedIndex(0);
JComboBox cbbHari = new JComboBox(hari);
myPanel.add(myLabel);
myPanel.add(myButton);
myPanel.add(myNdButton);
myPanel.add(myTextArea);
myPanel.add(myCbxOne);
myPanel.add(myCbxTwo);
myPanel.add(myCbxThree);
myPanel.add(myCbxFour);
myPanel.add(myRdoOne);
myPanel.add(myRdoTwo);
myPanel.add(daftarHari);
myPanel.add(cbbHari);
myFrame.getContentPane().add(myPanel);
myFrame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
myFrame.setSize(600,600);
myFrame.setVisible(true);

}
}
```

Hasil Run :



Penjelasan :

Program diatas yaitu implementasi GUI menggunakan java swing. Pada array hari dibuat pada metode main untuk menyimpan daftar nama hari dalam seminggu. Terdapat "My First Frame" yaitu tampilan utama (JFrame). Sebelum tampilan muncul, JOptionPane menampilkan pesan peringatan yaitu teks "Peringatan sebentar lagi libur!". Tampilan memiliki panel (JPanel) yang dapat menampung JLabel yang menampilkan teks "Label Pertamaku...", dua tombol (JButton) yang menampilkan "Tombol 1st" dan "Tombol 2nd", dan sebuah area teks (JTextArea) yang memiliki teks default "Area Teks Pertamaku...". Selain itu, program memiliki empat checkbox yaitu JCheckBox yaitu teks antara "Libur masih lama" dan "Libur sudah tiba". Ada dua tombol radio (JRadioButton) dengan opsi "Putera" dan "Puteri", yang digabungkan ke dalam satu grup (ButtonGroup) untuk membuat satu tombol yang dapat dipilih. Program ini memiliki daftar (JList) dan combo box (JComboBox), yang masing-masing

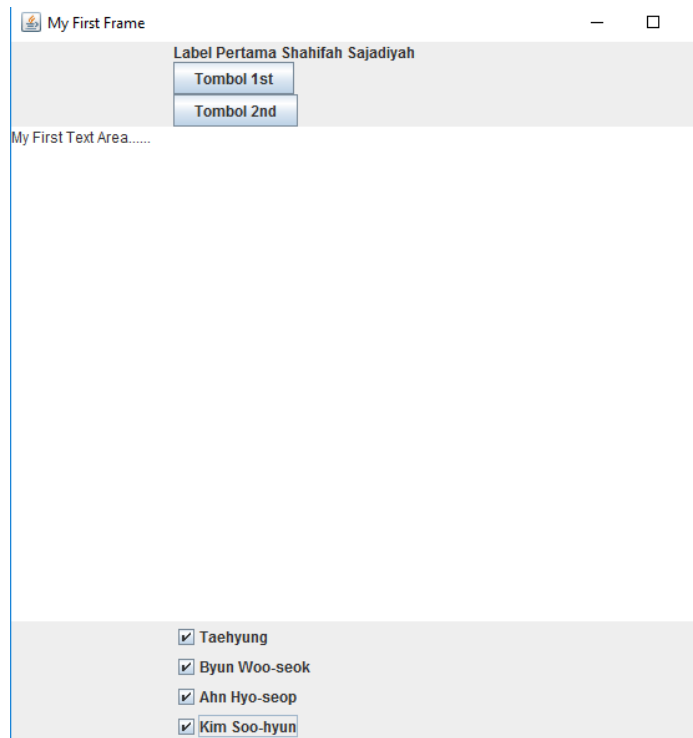
menampilkan daftar hari dari array hari "Senin" sebagai pilihan awal.
setVisible(true) digunakan untuk menampilkan di layar.

b. LatihanGui.java

```
package ManualGUI;
import javax.swing.*;
/**
 *
 * @author Shahifah sajadiyah
 * 2311103116
 * S1SI07C
 */
public class LatihanGui {
    public static void main(String[] args) {
        JFrame myFrame = new JFrame ("My First Frame ");
        JPanel myPanel = new JPanel();
        myPanel.setLayout(new BoxLayout (myPanel, BoxLayout.Y_AXIS));
        JLabel myLabel = new JLabel ("Label Pertama Shahifah Sajadiyah");
        JButton myButton = new JButton ("Tombol 1st");
        JButton myNdButton = new JButton("Tombol 2nd");
        JTextArea myTextArea = new JTextArea("My First Text Area.....", 5, 30);
        JCheckBox myCbxOne = new JCheckBox ("Taehyung");
        JCheckBox myCbxTwo = new JCheckBox ("Byun Woo-seok");
        JCheckBox myCbxThree = new JCheckBox ("Ahn Hyo-seop");
        JCheckBox myCbxfour = new JCheckBox ("Kim Soo-hyun");
        myPanel.add(myLabel);
        myPanel.add(myButton);
        myPanel.add(myNdButton);
        myPanel.add(myTextArea);
        myPanel.add(myCbxOne);
        myPanel.add(myCbxTwo);
        myPanel.add(myCbxThree);
        myPanel.add(myCbxfour);
        myFrame.getContentPane().add(myPanel);
    }
}
```

```
myFrame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
myFrame.setSize(600,600);
myFrame.setVisible(true);
}
}
```

Hasil Run :



Penjelasan :

Program diatas yaitu implementasi GUI menggunakan java swing. Program tersebut terdapat frame (JFrame) dengan judul "My First Frame". Panel (JPanel) menggunakan layout BorderLayout vertikal (Y_AXIS) untuk mengatur tata letak komponen. Panel terdiri dari JLabel yang menampilkan teks "Label Pertama Shahifah Sajadiyah", dua tombol (JButton) yang menampilkan "Tombol 1st" dan "Tombol 2nd", dan JTextArea, yang memiliki teks default "Area Teks Pertama Saya....." yang memiliki lebar 30 kolom dan ukuran 5 baris. Kemudian, empat checkbox, yang disebut JCheckBox, dibuat dengan nama Taehyung, Byun Woo-seok, Ahn Hyo-seop, dan Kim Soo-hyun. Add digunakan untuk menambah semua komponen ke dalam panel. Lalu getContentPane().add digunakan untuk memasukkan panel ke dalam tampilan utama. (setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE), diatur untuk terlihat dilayar menggunakan setVisible(true).

B. Unguided

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

Jawab :

Kode :

```
package ManualGUI;
import javax.swing.*;
/**
 *
 * @author Shahifah Sajadiyah
 * 2311103116
 * S1SI07C
 */

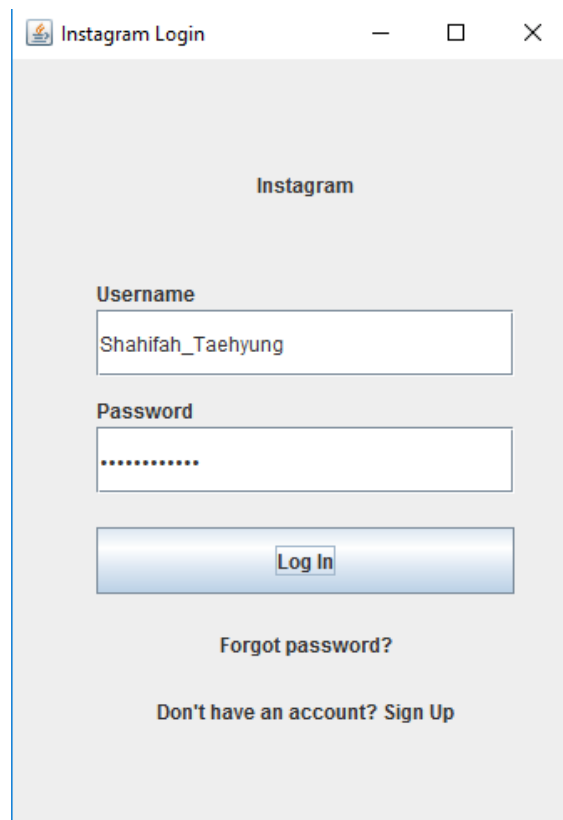
public class GuiShahifah{
    public static void main(String[] args) {
        JFrame frame = new JFrame("Instagram Login");
        frame.setSize(350, 500);
        frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        frame.setLayout(null);
        JLabel logoLabel = new JLabel("Instagram", SwingConstants.CENTER);
        logoLabel.setBounds(50, 50, 250, 50);
        frame.add(logoLabel);
        JTextField usernameField = new JTextField();
        usernameField.setBounds(50, 150, 250, 40);
        frame.add(usernameField);
        JLabel usernameLabel = new JLabel("Username");
        usernameLabel.setBounds(50, 130, 250, 20);
        frame.add(usernameLabel);
        JPasswordField passwordField = new JPasswordField();
        passwordField.setBounds(50, 220, 250, 40);
        frame.add(passwordField);
        JLabel passwordLabel = new JLabel("Password");
```

```

passwordLabel.setBounds(50, 200, 250, 20);
frame.add(passwordLabel);
JButton loginButton = new JButton("Log In");
loginButton.setBounds(50, 280, 250, 40);
frame.add(loginButton);
JLabel forgotLabel = new JLabel("Forgot password?",
SwingConstants.CENTER);
forgotLabel.setBounds(50, 340, 250, 20);
frame.add(forgotLabel);
JLabel signupLabel = new JLabel("Don't have an account? Sign Up",
SwingConstants.CENTER);
signupLabel.setBounds(50, 380, 250, 20);
frame.add(signupLabel);
frame.setVisible(true);
}
}

```

Hasil Run :



Penjelasan :

Program diatas yaitu implementasi GUI menggunakan java swing. Terdapat (JFrame) berjudul "Instagram Login. Di bagian atas, label (JLabel) dengan teks "Instagram" ditampilkan sebagai logo. Teks berada di tengah, diatur menggunakan `SwingConstants.CENTER`. Di bawahnya, terdapat dua kolom input: sebuah `JTextField` untuk memasukkan nama pengguna dengan label "Username", dan sebuah `JPasswordField` untuk memasukkan kata sandi dengan label "Password". Di bawahnya, ada tombol login (`JButton`) dengan label "Log In". Dua label tambahan muncul di bagian bawah jendela "Tidak memiliki akun?" dan "Tidak memiliki password?". "Daftar", yang dapat memberi informasi atau opsi tambahan. Metode `add` digunakan untuk menambah setiap elemen dalam aplikasi ini ke tampilan utama, dan metode `setBounds` mengubah posisi dan ukuran elemen. Terakhir, metode `setVisible(true)` digunakan untuk mengatur jendela agar terlihat di layar.