

**LAPORAN PRAKTIKUM  
MODUL 12  
GRAPHICAL USER  
INTERFACE (GUI)  
PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK**



**Senopati Bkti W  
L200190143  
Praktikum PBO D**

**INFORMATIKA**

**FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA**

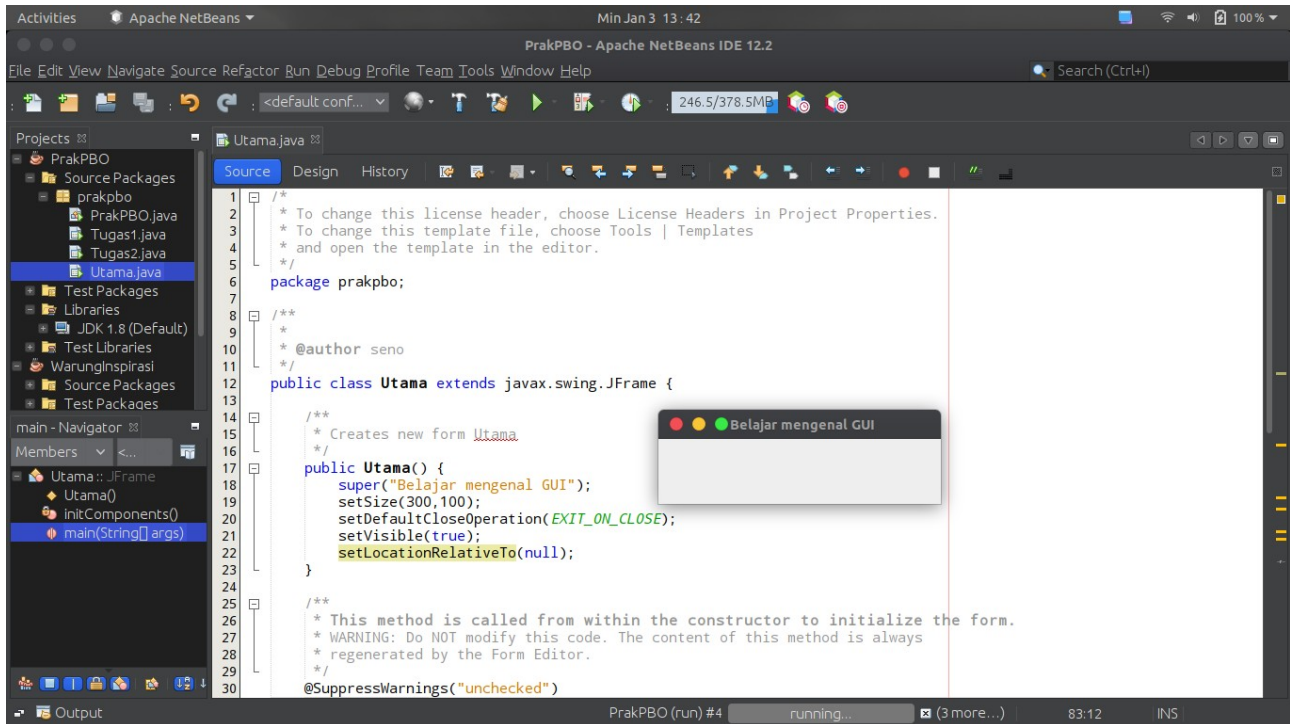
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2020**

## Latihan

### 12.5.1. Frame

a. Jalankan dan perlihatkan hasil program saudara!



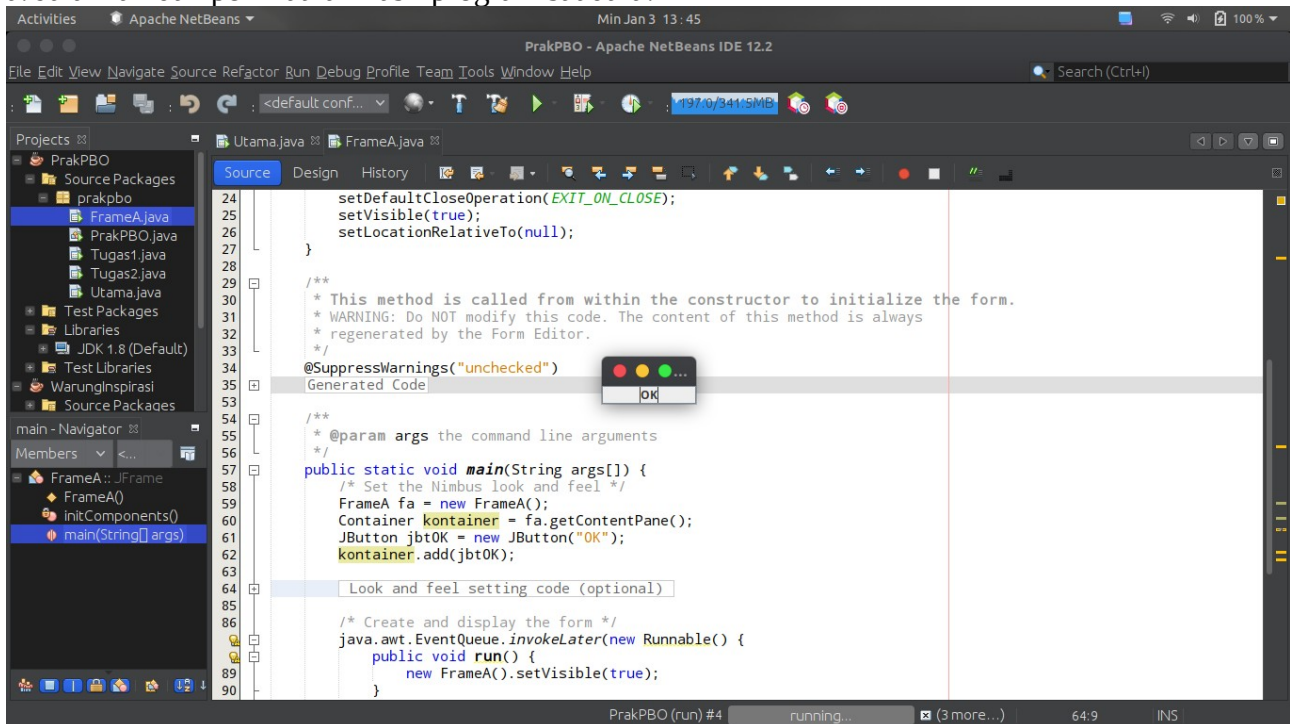
b. Lengkapi pengertian implementasi class JFrame pada tabel berikut ini!

Konstruktor	Keterangan
JFrame()	Komponen terbawah dalam tampilan grafik Swing. Frame dapat ditampilkan dengan cara membuat class baru yang diturunkan JFrame
Jframe(String Judul)	Untuk memberikan tittle pada JFrame

Metode	Keterangan
void setSize(int lebar, int tinggi)	Mengatur ukuran (Size)
void setLocation(int x, int y)	Mengatur posisi vektor dengan sumbu x dan sumbu y
void setVisible(Boolean)	Untuk mengatur keterlihatan jendela dengan parameter true untuk terlihat dan false untuk tidak terlihat
Void setLocationRelativeTo(Component)	Mengatur posisi JFrame

## 12.5.2. Button

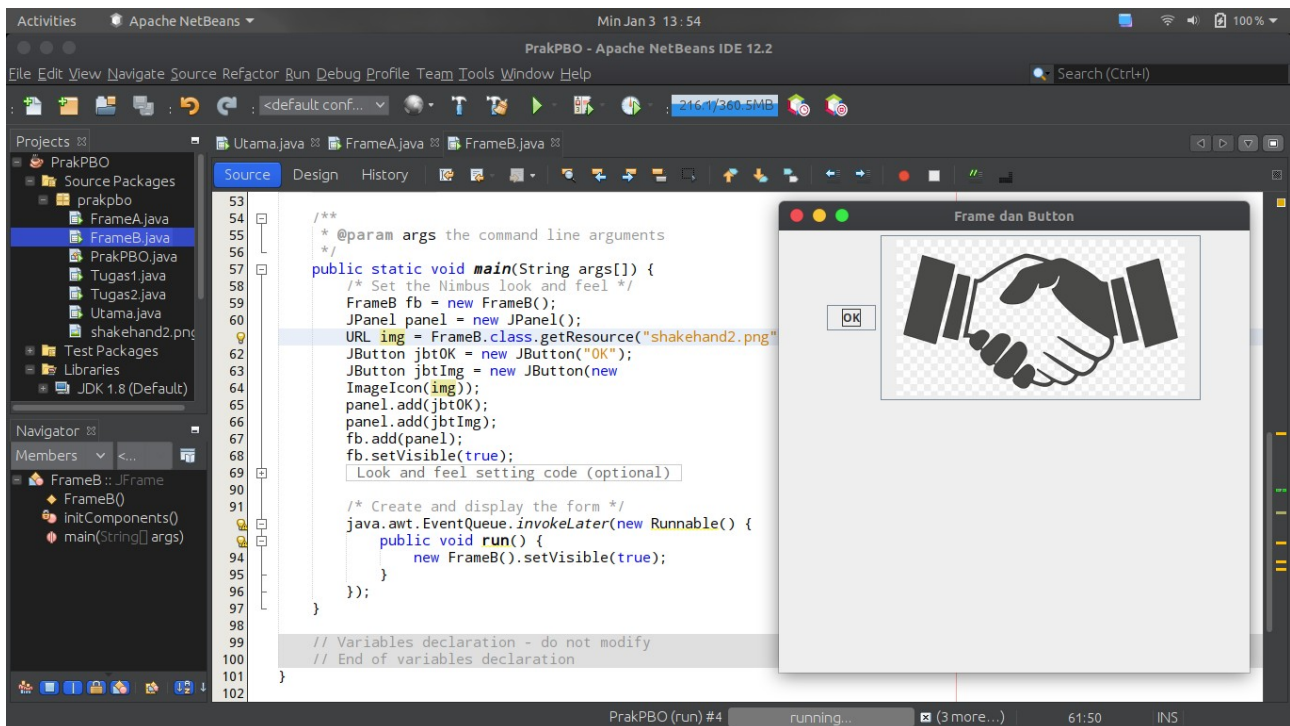
a. Jalankan dan perlihatkan hasil program saudara!



b. Lengkapi pengertian implementasi class JButton pada tabel berikut ini!

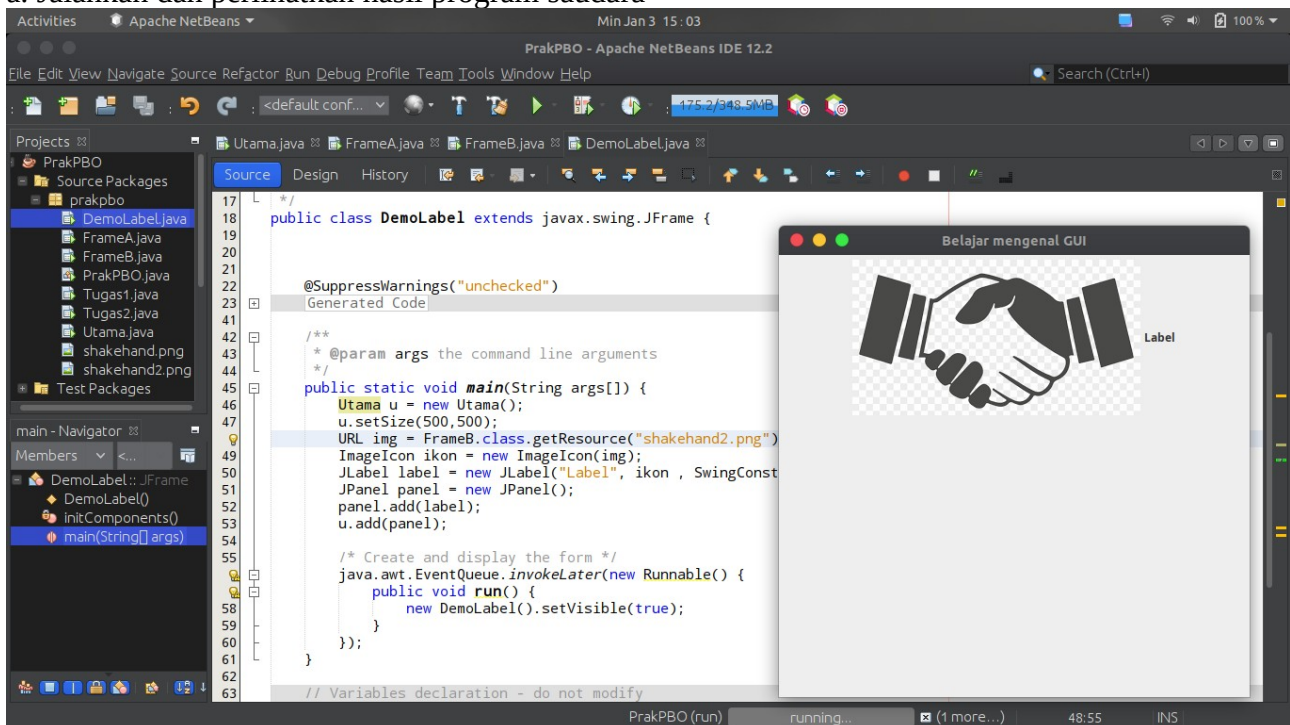
Konstruktor	Keterangan
JButton()	Membuat button tanpa text dan icon
JButton(String teks)	Membuat button dengan text
JButton(Icon icon)	Membuat button dengan object icon
JButton(String teks, Icon icon)	Membuat button dengan text dan icon

### 12.5.3. Container



### 12.5.4. Label

#### a. Jalankan dan perlihatkan hasil program saudara



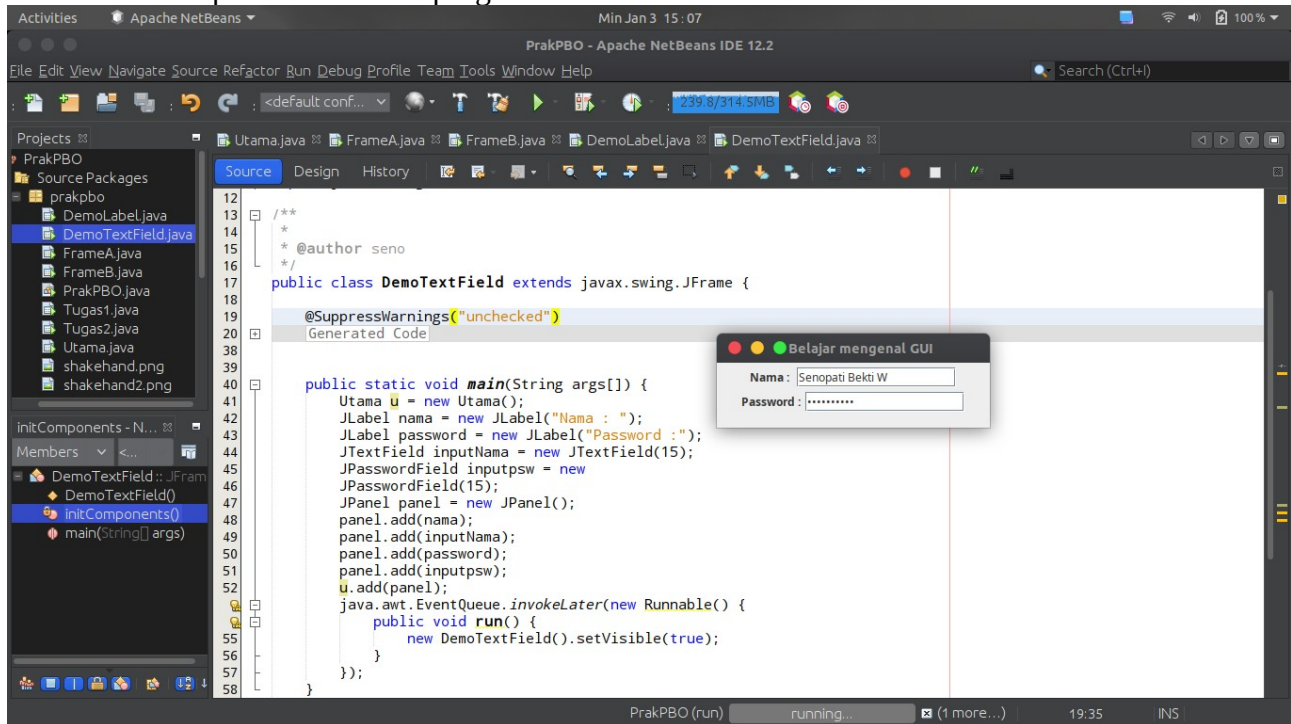
#### b. Lengkapi pengertian implementasi class JLabel pada table berikut ini

Konstruktor	Keterangan
JLabel (String teks)	Membuat instance JLabel dengan teks yang ditentukan.

JLabel (String teks, int i)	Membuat instance JLabel dengan gambar yang ditentukan.
JLabel (String teks, Icon ic, int i)	Membuat instance JLabel dengan teks, gambar, dan perataan horizontal yang ditentukan.

### 12.5.5. TextField dan Password Field

a. Jalankan dan perlihatkan hasil program saudara!



b. Lengkapi pengertian implementasi class JTextField pada tabel di bawah ini

Konstruktor	Keterangan
JTextField()	Membuat BidangTeks baru
JTextField(int i)	Membuat TextField kosong baru dengan jumlah kolom yang ditentukan.
JTextField(String i)	Membuat TextField baru yang diinisialisasi dengan teks yang ditentukan.
JTextField(String teks, int i)	Membuat TextField baru yang diinisialisasi dengan teks dan kolom yang ditentukan

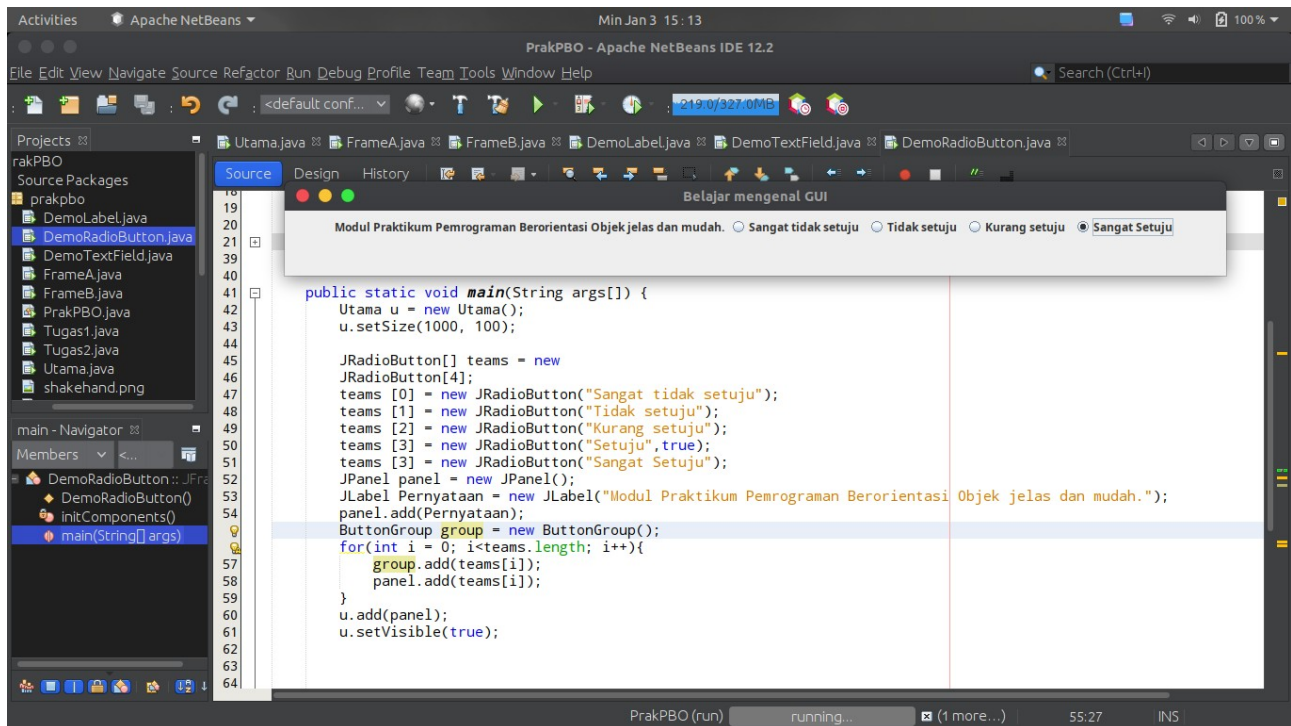
Parameter dalam class JTextField	Penjelasan
String Text	Membuat text pada JTextField
Boolean Editable	Jika True bisa merubah ( edit ) pada kolom TextField , dan False tidak bisa merubah apapun pada TextField



Int columns	Menentukan panjang kolom pada textField
Int horizontalAlignment	Menentukan Posisi Horizontal Text pada TextField

### 12.5.6. Radio Button dan CheckBox

a. Jalankan dan perlihatkan hasil program saudara!



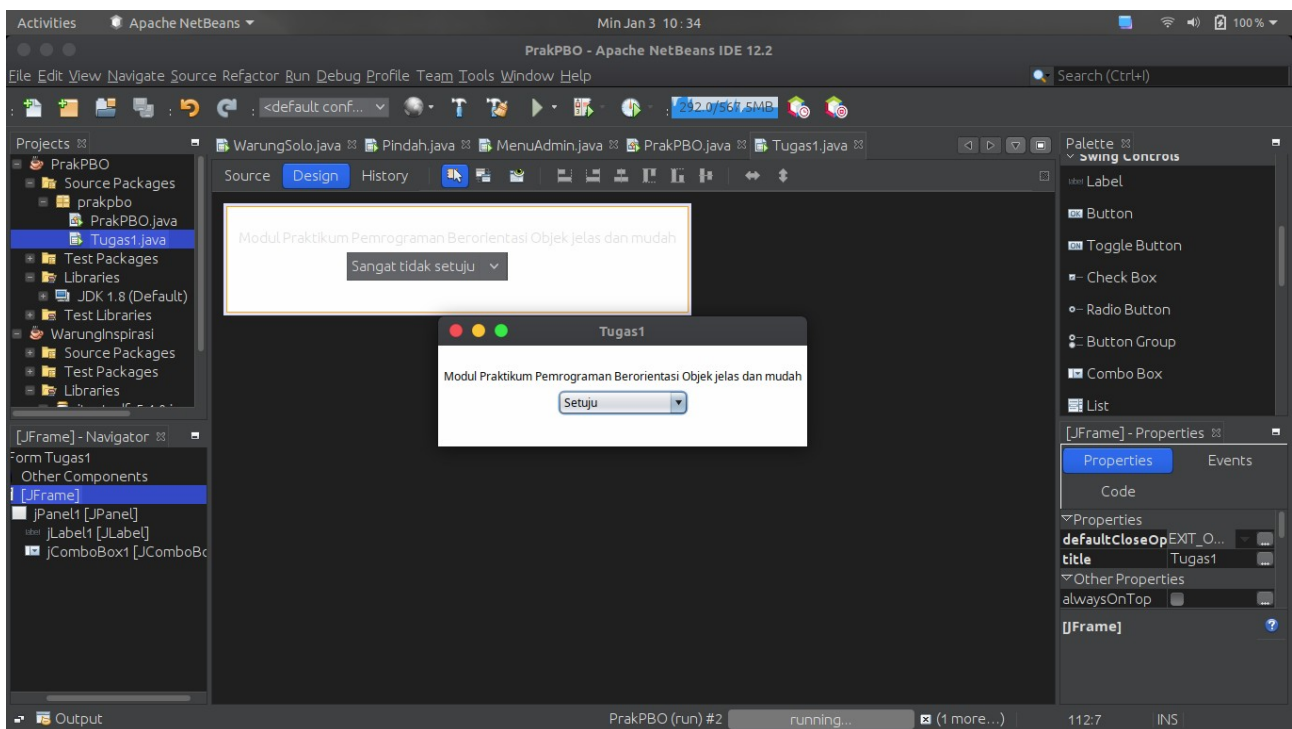
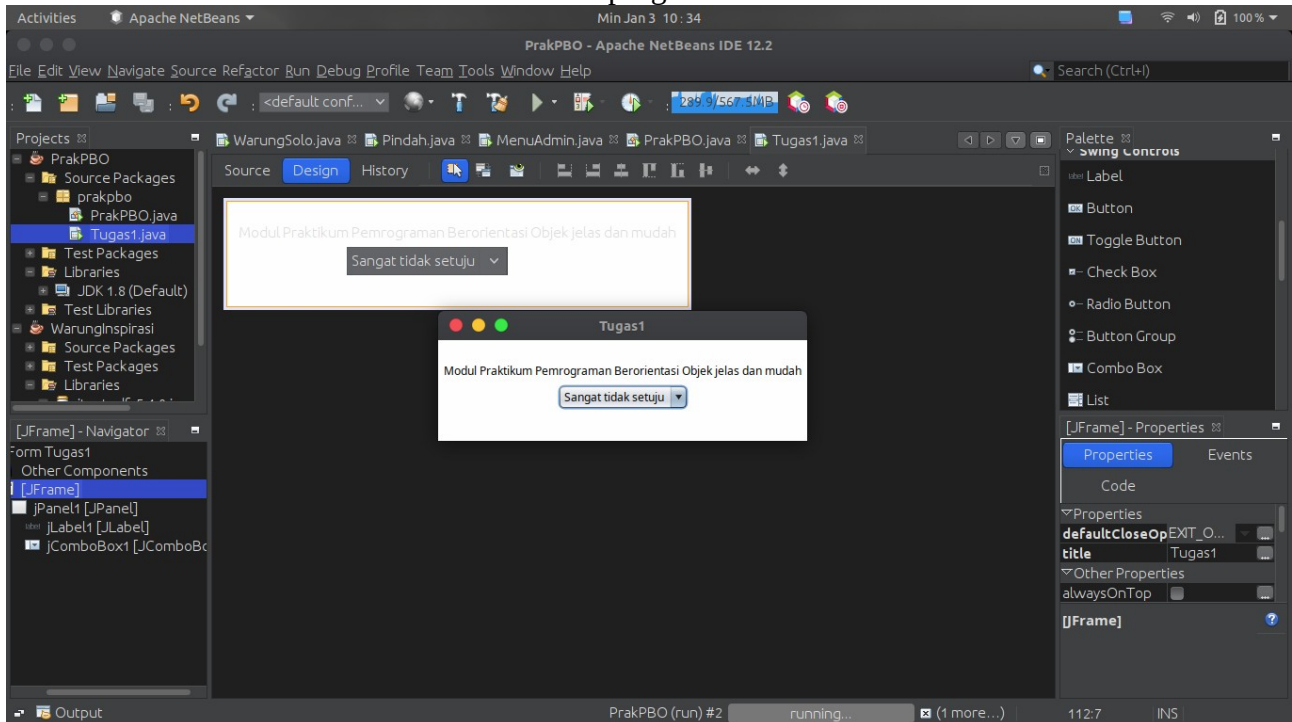
b. Lengkapi pengertian implementasi class JcheckBox pada table berikut ini!

Konstruktor	Penjelasan
JcheckBox(String teks)	Membuat kotak centang yang awalnya tidak dipilih dengan teks.
JCheckBox(String,Boolean)	Membuat kotak centang dengan teks dan menentukan apakah itu awalnya dipilih atau tidak.
JCheckBox(icon)	Membuat kotak checkbox dengan icon
JcheckBox(icon, Boolean)	Membuat checkbox dengan icon dan true false sebagai dipilih atau tidak
JcheckBox(String, Icon)	Membuat kotak checkbox dengan teks dan icon
JcheckBox(String, Icon, Boolean)	Membuat kotak checkbox dengan teks dan icon dan true false sebagai true false awalan dipilih atau tidak

## 12.6. TUGAS

Buatlah program GUI berdasarkan output berikut ini!

1. Gunakan class JComboBox untuk membuat program GUI berdasarkan Gambar !



2. Buatlah program GUI untuk menambah menu seperti Gambar 11.7 berikut ini! Apabila salah satu menu dipilih maka akan mengubah warna background!

