

Nama : Muh. Nur Afrizal

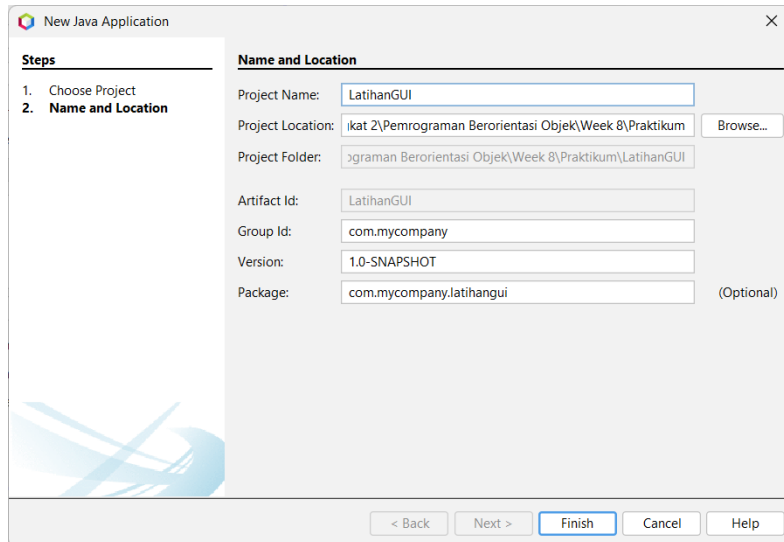
NIM : 222212738

Kelas / No : 2KS1 / 25

MODUL 8 GRAPHICAL USER INTERFACE BAGIAN 1

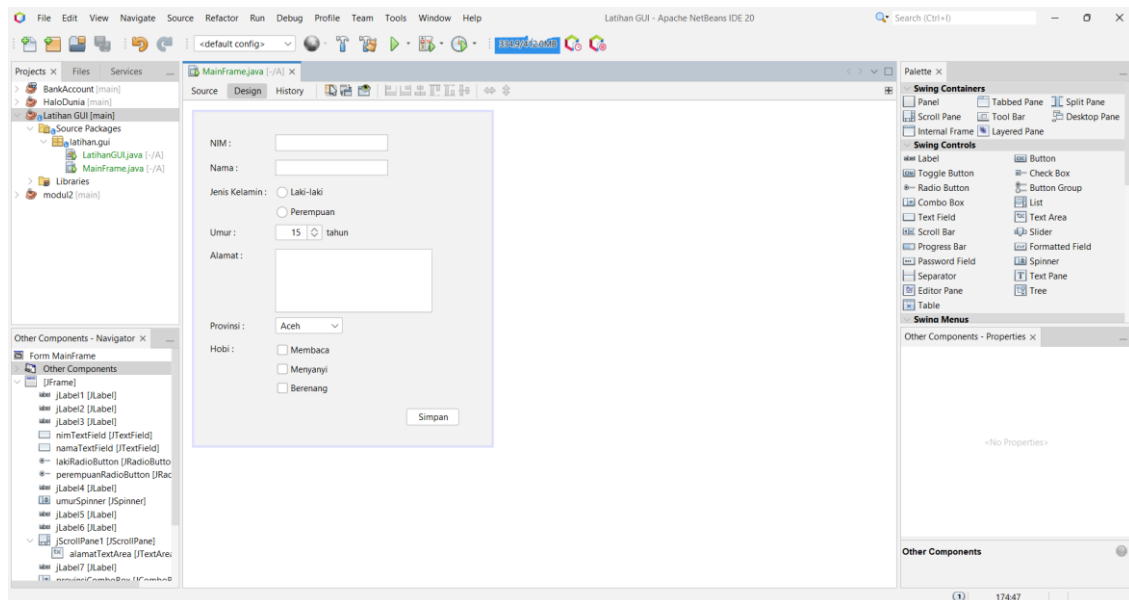
PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK

1. Membuat project



Gambar 1 - Membuat project dengan nama LatihanGUI

2. Mendesign tampilan dan memberikan nama variable

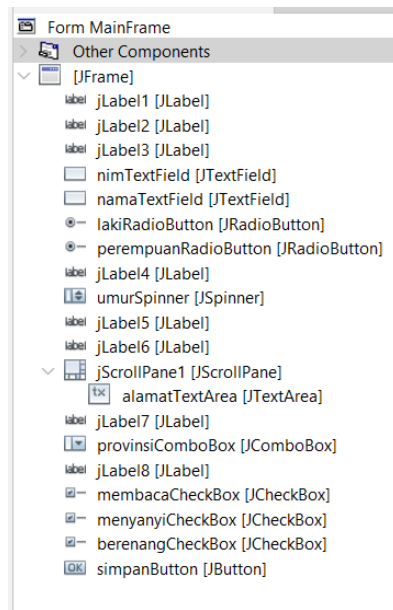


Gambar 2 - Hasil design tampilan form

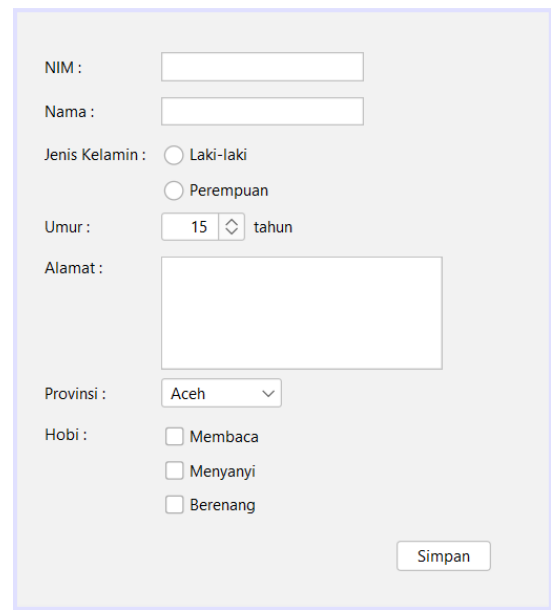
Nama : Muh. Nur Afrizal

NIM : 222212738

Kelas / No : 2KS1 / 25



Gambar 3 - Daftar variable yang digunakan



Gambar 4 - Design form

3. Coding action ketika button simpan diklik

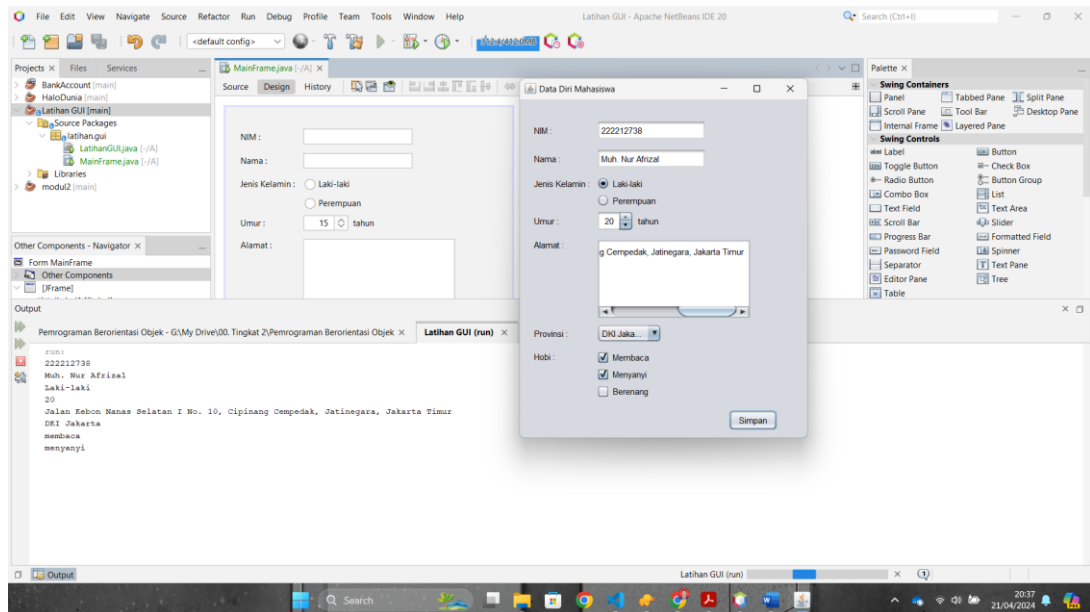
```
private void simpanButtonActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt)
{
    // TODO add your handling code here:
    System.out.println(nimTextField.getText());
    System.out.println(namaTextField.getText());
    if(lakiRadioButton.isSelected()) {
        System.out.println("Laki-laki");
    }
    if(perempuanRadioButton.isSelected()) {
        System.out.println("Perempuan");
    }
    int umur = (Integer) umurSpinner.getValue();
    System.out.println(umur);
    System.out.println(alamatTextArea.getText());
    System.out.println(provinsiComboBox.getSelectedItem());
    if (membacaCheckBox.isSelected()) {
        System.out.println("membaca");
    }
    if (menyanyiCheckBox.isSelected()) {
        System.out.println("menyanyi");
    }
    if (berenangCheckBox.isSelected()) {
        System.out.println("berenang");
    }
}
```

Nama : Muh. Nur Afrizal

NIM : 222212738

Kelas / No : 2KS1 / 25

4. Hasil



Gambar 5 - Hasil praktikum. Console akan tampil sesuai dengan yang diisikan