

**PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK**

**MODUL 12**

**GRAPHICAL USER INTERFACE (GUI)**



**DISUSUN OLEH :**

**NAMA : BIMA TRIADMAJA**

**NIM : L200210137**

**KELAS : E**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**TAHUN 2022/2023**

## 12.6. TUGAS

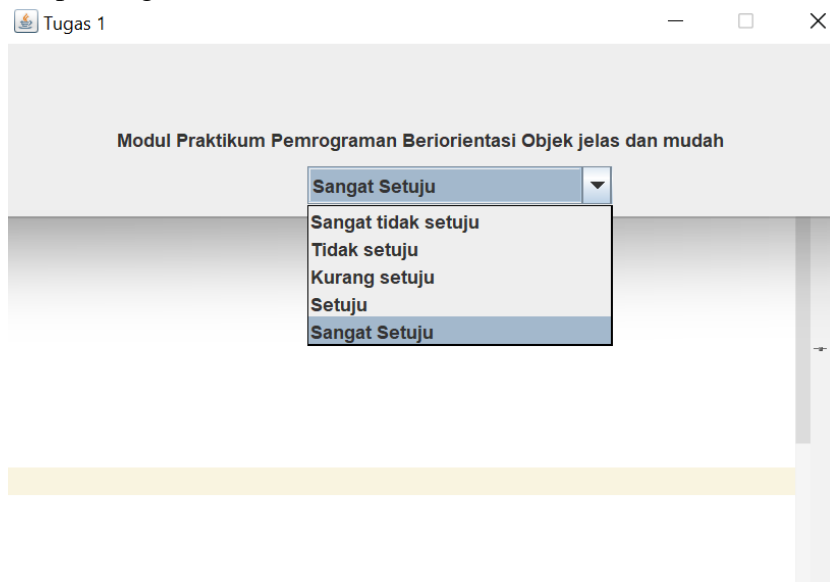
Buatlah program GUI berdasarkan output berikut ini!

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

Class Tugas1.java :

```
1 package prak.modul.pkg12;
2 /**
3  * @author L200210137_Bima Triadmaja
4  */
5 import javax.swing.*;
6 public class Tugas1 {
7     public static void main(String[] args) {
8         JFrame frame = new JFrame("Tugas 1");
9         String[] IsiTabel = {"Sangat tidak setuju", "Tidak setuju", "Kurang setuju",
10                             "Setuju", "Sangat Setuju"};
11         JLabel Isi = new JLabel("Modul Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek jelas dan mudah");
12         JComboBox comboBoxOption = new JComboBox(IsiTabel);
13         Isi.setBounds(800, 10, 500, 25);
14         comboBoxOption.setBounds(925, 40, 200, 25);
15         frame.setSize(1920, 150);
16         frame.setVisible(true);
17         frame.setLayout(null);
18         frame.setResizable(false);
19         frame.setLocationRelativeTo(null);
20         frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
21         frame.add(comboBoxOption);
22         frame.add(Isi);
23     }
24 }
```

Output Tugas 1 :



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

Class Tugas2.java :



```
1 package prak.modul.pkg12;
2 /**
3  * @author L200210137_Bima Triadmaja
4  */
5 import javax.swing.*;
6 import java.awt.event.*;
7 public class Tugas2 {
8     public static void main(String[] args) {
9         JFrame frame = new JFrame("Tugas 2");
10        JMenuBar menubar = new JMenuBar();
11        JMenu menu = new JMenu("Ubah Warna");
12        ButtonGroup buttongroup = new ButtonGroup();
13        JRadioButtonMenuItem merah = new JRadioButtonMenuItem("Merah");
14        JRadioButtonMenuItem kuning = new JRadioButtonMenuItem("Kuning");
15        JRadioButtonMenuItem hijau = new JRadioButtonMenuItem("Hijau");
16        JPanel panel = new JPanel();
17        panel.setBounds(0, 0, 250, 250);
18        merah.addItemListener((e) -> {
19            if (e.getStateChange() == ItemEvent.SELECTED) {
20                panel.setBackground(new java.awt.Color(255,0,0));
21            }
22        });
23        kuning.addItemListener((e) -> {
24            if (e.getStateChange() == ItemEvent.SELECTED) {
25                panel.setBackground(new java.awt.Color(255,255,0));
26            }
27        });
28        hijau.addItemListener((e) -> {
29            if (e.getStateChange() == ItemEvent.SELECTED) {
30                panel.setBackground(new java.awt.Color(0,255,0));
31            }
32        });
33        buttongroup.add(merah);
34        buttongroup.add(kuning);
35        buttongroup.add(hijau);
36        menu.add(merah);
37        menu.add(kuning);
38        menu.add(hijau);
39        menubar.add(menu);
40        frame.setJMenuBar(menubar);
41        frame.add(panel);
42        frame.setSize(250, 250);
43        frame.setUndecorated(true);
44        frame.setVisible(true);
45        frame.setLayout(null);
46        frame.setLocationRelativeTo(null);
47        frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
48    }
49 }
```

Output Tugas 2 :

Ubah Warna

☐ Merah

☐ Kuning

☒ Hijau