

# Dasar-Dasar Pemrograman 2

## Lab 09 GUI



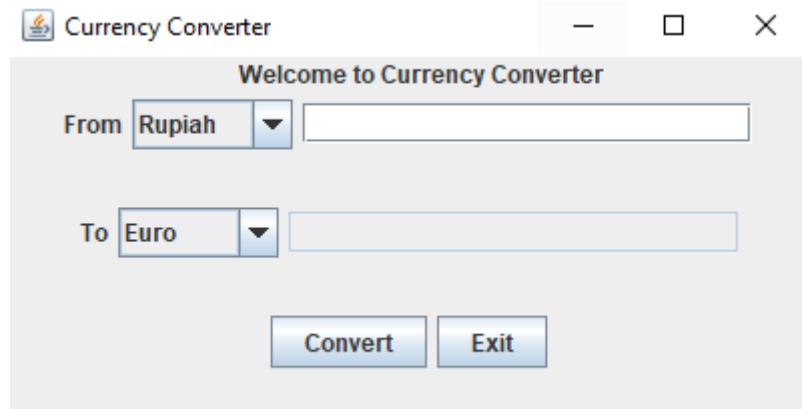
FAKULTAS  
**ILMU**  
**KOMPUTER**

### Converter Uang SerigalaRamBravo



Berkat bantuanmu dalam mengembangkan Pacilnomo, Dek Depe sekarang telah menjadi investor multinasional dan bermain menjadi bandar saham di berbagai pasar di beberapa negara. Oleh sebab itu, ia perlu untuk sering melakukan pertukaran mata uang ketika memindahkan modal dari satu pasar ke pasar lain. Untuk mempercepat perhitungan konversi uangnya, ia menginginkan adanya suatu aplikasi Java yang dapat ia gunakan, mengingat ia memiliki beberapa komputer yang menggunakan berbagai jenis OS yang berbeda dan membutuhkan *portability*. Ia memintamu, sang programmer handal kota DekDepolis, untuk membantunya.

## Ketentuan Program



(Tampilan tidak perlu persis sama dengan contoh)

GUI yang dibuat terdiri dari beberapa bagian dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Dropdown menu **From**  
Dropdown ini berisi mata uang asal yang ingin dikonversikan.
- Text box untuk jumlah awal  
Di sini user menginput jumlah uang yang ingin dikonversikan.
- Dropdown menu **To**  
Dropdown ini berisi mata uang yang ingin dijadikan tujuan konversi.
- Text box hasil konversi  
Text box ini menampilkan jumlah mata uang yang sudah dikonversikan. Text box ini tidak dapat diedit.
- Tombol **Convert**  
Tombol ini berfungsi untuk men-trigger fungsionalitas konversi mata uang. Setelah tombol ini diklik, text box jumlah akhir akan bernilai hasil konversi. Mekanisme penghitungan konversi telah diberikan di template.
- Tombol **Exit**  
Tombol ini berfungsi untuk mengakhiri program sehingga window aplikasi tertutup.

Berikut adalah tabel nama dan nilai mata uang yang ada pada program. Nama dan nilai mata uang ini telah disediakan pula di template.

Nama mata uang	Nilai mata uang
Rupiah	1
Euro	15000
US Dollar	14000

Semua input dijamin valid. Silakan buat tampilan GUI sekreatif mungkin dengan **TETAP MENCAKUP** semua komponen sesuai spesifikasi dan contoh yang dilampirkan. Selain itu, kamu juga dapat menggunakan bantuan **template** yang telah disediakan di [sini](#) (telah disediakan juga template bagi mahasiswa yang menggunakan JavaFX).

## Referensi

Berikut adalah beberapa sumber referensi mengenai *package* Swing yang dapat digunakan sebagai *starting point* dalam mengeksplorasi pengembangan GUI menggunakan Java.

- <https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/javax/swing/package-summary.html>
- <https://docs.oracle.com/javase/tutorial/uiswing/index.html>
- <https://docs.oracle.com/javase/tutorial/uiswing/components/index.html>
- <https://docs.oracle.com/javase/tutorial/uiswing/components/panel.html>

## Komponen Penilaian

- 40% Kelengkapan komponen GUI
- 40% Kebenaran fungsionalitas komponen GUI
- 10% Standar penulisan kode
- 10% Dokumentasi dan kerapian kode

Kumpulkan berkas .java yang telah di-zip dengan format penamaan seperti berikut.  
[KodeAsdos]\_[Kelas]\_[NPM]\_[NamaLengkap]\_Lab09.zip

Contoh:

0RI\_A\_1234567890\_AhmadHaroriZakiIchsan\_Lab09.zip