

Tugas Pemograman 3



Nama : Fajar Muhammad F

NIM :4511210022

Fakultas Teknik Jurusan Teknik Informatika

Universitas Pancasila Angkatan

2011

BAB 1 Daftar Isi

Table of Contents

<u>Daftar Isi.....</u>	<u>2</u>
<u>Kata Pengantar.....</u>	<u>3</u>
<u>Pendahuluan.....</u>	<u>4</u>
<u>Teori.....</u>	<u>5</u>
<u>Hasil Praktikum.....</u>	<u>6</u>
<u>Kesimpulan.....</u>	<u>18</u>
<u>Daftar Pustaka.....</u>	<u>18</u>

1.1

BAB 2 Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada kami sehingga kami berhasil menyelesaikan Makalah ini yang alhamdulillah tepat pada waktunya yang berjudul “Tugas Pemograman 3”

Makalah ini berisikan tentang informasi tentang Pemograman yang akan penyusun buat atau yang lebih khususnya membahas Pemograman Java,dan lain-lain. Diharapkan Makalah ini dapat memberikan informasi kepada kita semua tentang Pemograman.

Kami menyadari bahwa makalah ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu kami harapkan demi kesempurnaan makalah ini.

Akhir kata, kami sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan makalah ini dari awal sampai akhir. Semoga Allah SWT senantiasa meridhai segala usaha kita. Amin.

Cibinong

25 September 2013

Fajar Muhammad F

Penyusun

BAB 3 Pendahuluan

Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai komputer termasuk telepon genggam. Bahasa ini awalnya dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung di Sun Microsystems saat ini merupakan bagian dari Oracle dan dirilis tahun 1995. Bahasa ini banyak mengadopsi sintaksis yang terdapat pada C dan C++ namun dengan sintaksis model objek yang lebih sederhana serta dukungan rutin-rutin aras bawah yang minimal. Aplikasi-aplikasi berbasis java umumnya dikompilasi ke dalam p-code (*bytecode*) dan dapat dijalankan pada berbagai Mesin Virtual Java (JVM). Java merupakan bahasa pemrograman yang bersifat umum/*non-spesifik* (*general purpose*), dan secara khusus didisain untuk memanfaatkan dependensi implementasi seminimal mungkin. Karena fungsionalitasnya yang memungkinkan aplikasi java mampu berjalan di beberapa platform sistem operasi yang berbeda, java dikenal pula dengan slogannya, "*Tulis sekali, jalankan di mana pun*". Saat ini java merupakan bahasa pemrograman yang paling populer digunakan, dan secara luas dimanfaatkan dalam pengembangan berbagai jenis perangkat lunak aplikasi ataupun aplikasi berbasis web.

BAB 4 Teori

- Java Layout
 - Flow Layout, menampilkan elemen yang satu baris
 - Grid Layout, menampilkan elemen yang terdiri atas baris dan kolom
 - Border Layout, menampilkan elemen berdasarkan 5 arah utara, selatan, tengah, barat, kiri
- JFrame , bingkai awal GUI
- JPanel , tempat menaruh elemen elemen GUI
- Java GUI Elemen, JButton , JLabel dan JTextField

BAB 5 Hasil Praktikum

1)Buat ContohFlow.java

//memanggil library di Java

import javax.swing.;*

//memanggil library di Layout

import java.awt.FlowLayout;

public class ContohFlow{

public static void main(String[] arg){

//elemen yang digunakan

JButton button1 = new JButton("Tombol Button 1");

JButton button2 = new JButton("Tombol Button 2");

JButton button3 = new JButton("Tombol Button 3");

//menambahkan elemen label

JLabel judul = new JLabel("Nama : ");

//menambahkan elemen TextField

JTextField input = new JTextField(20);

//membuat panel

JPanel bungkus = new JPanel();

bungkus.setLayout(new FlowLayout());

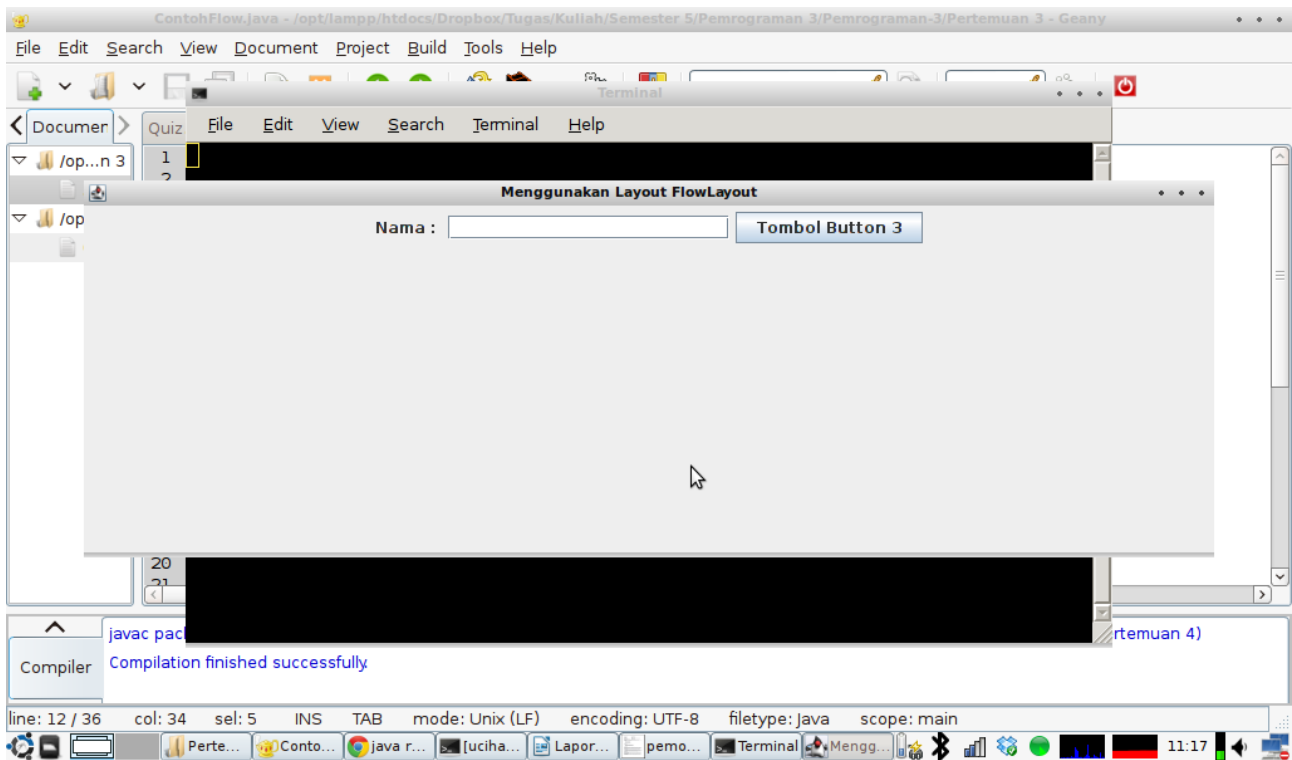
bungkus.add(judul);

bungkus.add(input);

bungkus.add(button3);

```
//membuat frame  
JFrame bingkai = new JFrame("Menggunakan Layout FlowLayout");  
//memasukan yang dibungkus di panel kedalam frame  
bingkai.getContentPane().add(bungkus);  
//mengeset ukuran bingkai  
bingkai.setSize(900,300);  
//meletakkan bingkai dengan posisi ditengah  
bingkai.setLocationRelativeTo(null);  
//menampilkan  
bingkai.setVisible(true);  
  
}  
  
}
```

2) screenshot setelah dicompile



3) Buat ContohGrid.java

//memanggil library di Java

import javax.swing.;*

//memanggil library di Layout

import java.awt.GridLayout;

public class ContohGrid{

public static void main(String[] arg){

//elemen yang digunakan

JButton button1 = new JButton("Tombol Button 1");

JButton button2 = new JButton("Tombol Button 2");

JButton button3 = new JButton("Tombol Button 3");

//menambahkan elemen label


```

JLabel judul = new JLabel("Nama : ");

//menambahkan elemen TextField

JTextField input = new JTextField(20);


//membuat panel

JPanel bungkus = new JPanel();

bungkus.setLayout(new GridLayout(3,2));

bungkus.add(judul);

bungkus.add(button1);

bungkus.add(input);

bungkus.add(button3);


//membuat frame

JFrame bingkai = new JFrame("Menggunakan Layout FlowLayout");

//memasukan yang dibungkus di panel kedalam frame

bingkai.getContentPane().add(bungkus);

//mengeset ukuran bingkai

bingkai.setSize(900,300);

//meletakkan bingkai dengan posisi ditengah

bingkai.setLocationRelativeTo(null);

//menampilkan

bingkai.setVisible(true);

```

```

}

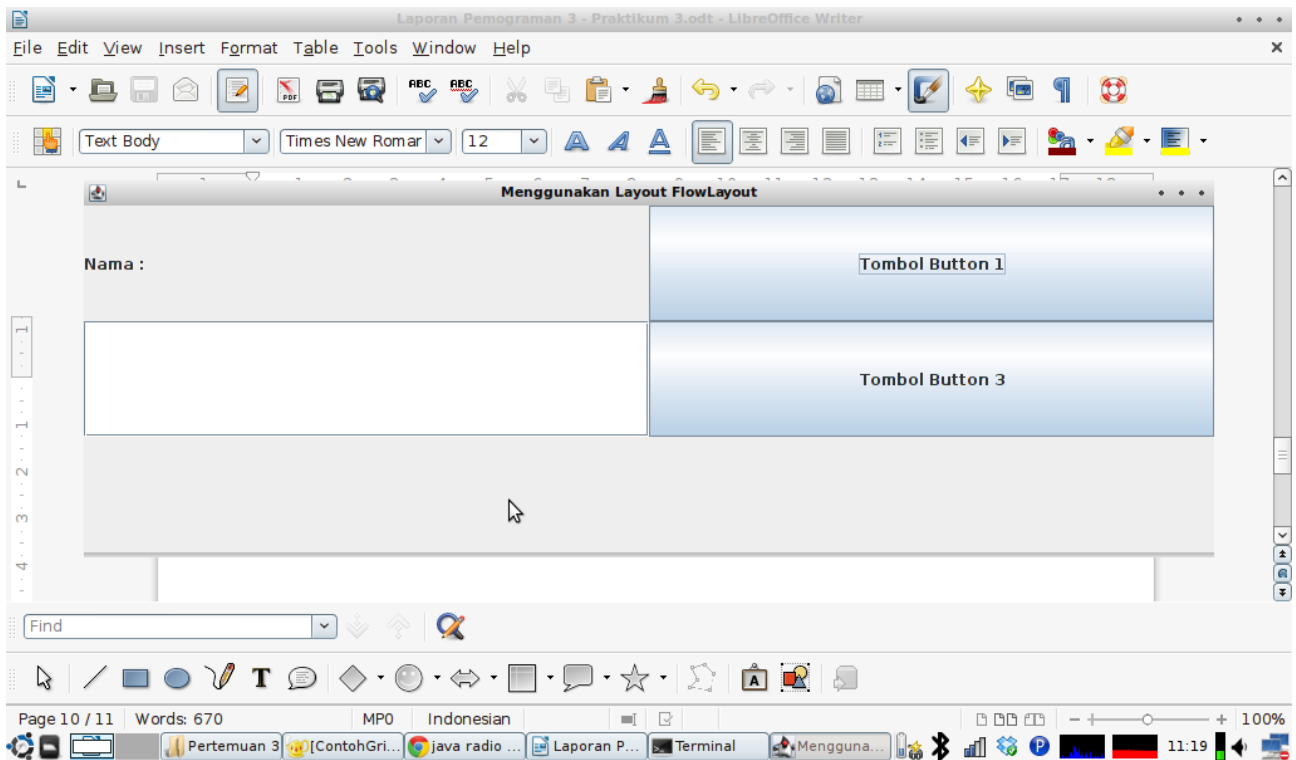
```

```

}

```

4) screenshot setelah dcompile



5) Buat ContohBorder.java

//memanggil library di Java

import javax.swing.;*

//memanggil library di Layout

import java.awt.BorderLayout;

public class ContohBorder{

public static void main(String[] arg){

//elemen yang digunakan

JButton button1 = new JButton("Tombol Button 1");

JButton button2 = new JButton("Tombol Button 2");

JButton button3 = new JButton("Tombol Button 3");

//menambahkan elemen label

```

JLabel judul = new JLabel("Nama : ");

//menambahkan elemen TextField

JTextField input = new JTextField(20);


//membuat panel

JPanel bungkus = new JPanel();

bungkus.setLayout(new BorderLayout());

bungkus.add(judul,BorderLayout.NORTH);

bungkus.add(button1,BorderLayout.SOUTH);

bungkus.add(input,BorderLayout.WEST);

bungkus.add(button3,BorderLayout.EAST);

bungkus.add(button2,BorderLayout.CENTER);


//membuat frame

JFrame bingkai = new JFrame("Menggunakan Layout FlowLayout");

//memasukan yang dibungkus di panel kedalam frame

bingkai.getContentPane().add(bungkus);

//mengeset ukuran bingkai

bingkai.setSize(900,300);

//meletakkan bingkai dengan posisi ditengah

bingkai.setLocationRelativeTo(null);

//menampilkan

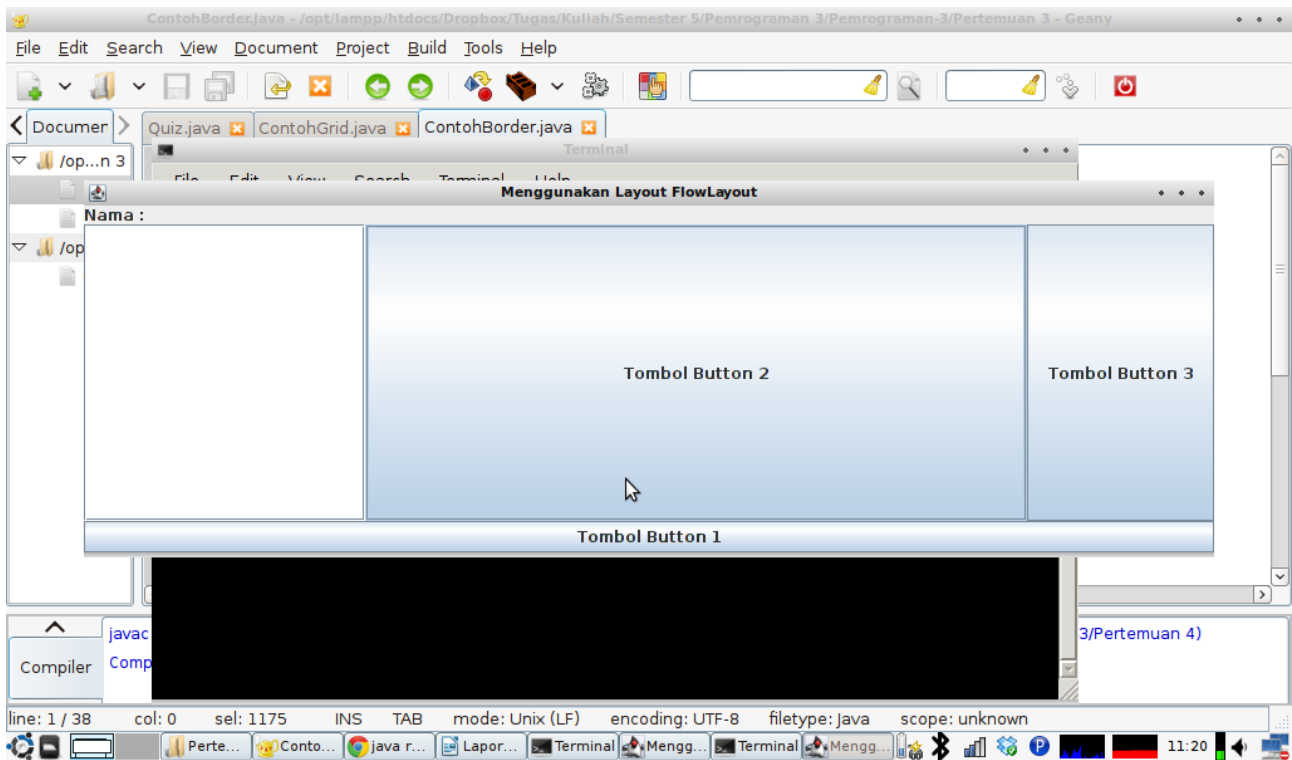
bingkai.setVisible(true);

}

}

```

6) screenshot setelah dcompile



7) Buat AppNoneLayout.java

//memanggil library di Java

import javax.swing.;*

//memanggil library di Layout

import java.awt.;*

public class AppNoneLayout{

public static void main(String[] arg){

//elemen Atas

JLabel Judul = new JLabel("Form Password");

Judul.setForeground(new Color(0,0,139));

Judul.setFont(new Font("Comic Sans MS", Font.BOLD, 12));

//elemen tengah

JLabel username = new JLabel("USERNAME");

TextField inputUser = new TextField(15);

username.setForeground(new Color(0,0,139));

username.setFont(new Font("Comic Sans MS", Font.BOLD, 12));

inputUser.setFont(new Font("Comic Sans MS", Font.BOLD, 12));

JLabel password = new JLabel("PASSWORD");

TextField inputPass = new TextField(15);

password.setForeground(new Color(0,0,139));

password.setFont(new Font("Comic Sans MS", Font.BOLD, 12));

inputPass.setFont(new Font("Comic Sans MS", Font.BOLD, 12));

//elemen bawah

JButton Oke = new JButton("OK");

Oke.setFont(new Font("Comic Sans MS", Font.BOLD, 12));

JButton Batal = new JButton("BATAL");

Batal.setFont(new Font("Comic Sans MS", Font.BOLD, 12));

//footer

JLabel Bawah = new JLabel("Dibuat untuk tugas sesi 2");

Bawah.setForeground(new Color(0,0,139));

Bawah.setFont(new Font("Comic Sans MS", Font.BOLD, 12));

//membuat panel

```

JPanel bungkus = new JPanel();

bungkus.setBackground(new Color(0,191,255));

bungkus.setLayout(null);

bungkus.add(Judul);

bungkus.add(username);

bungkus.add(inputUser);

bungkus.add(password);

bungkus.add(inputPass);

bungkus.add(Oke);

bungkus.add(Batal);

bungkus.add(Bawah);


//Penentuan koordinat element


//menentukan koordinat Judul

Insets insets = bungkus.getInsets();

Dimension size = Judul.getPreferredSize();

Judul.setBounds(100 + insets.left, 5 + insets.top, size.width, size.height);


//menentukan koordinat Username

Dimension size2 = username.getPreferredSize();

username.setBounds(10 + insets.left, 25 + insets.top, size2.width, size2.height);


//menentukan koordinat inputUser

Dimension size3 = inputUser.getPreferredSize();

inputUser.setBounds(105 + insets.left, 25 + insets.top, size3.width, size3.height);

```

```

//menentukan koordinat Password

Dimension size4 = password.getPreferredSize();

password.setBounds(10 + insets.left, 50 + insets.top, size4.width, size4.height);


//menentukan koordinat inputPassword

Dimension size5 = inputPass.getPreferredSize();

inputPass.setBounds(105 + insets.left, 50 + insets.top, size5.width, size5.height);


//menentukan koordinat Oke

Dimension size6 = Oke.getPreferredSize();

Oke.setBounds(80 + insets.left, 75 + insets.top, size6.width, size6.height);


//menentukan koordinat Batal

Dimension size7 = Batal.getPreferredSize();

Batal.setBounds(140 + insets.left, 75 + insets.top, size7.width, size7.height);


//menentukan koordinat footer

Dimension size8 = Bawah.getPreferredSize();

Bawah.setBounds(10 + insets.left, 110 + insets.top, size8.width, size8.height);


//membuat frame

JFrame bingkai = new JFrame("Form Password");

//memasukan yang dibungkus di panel kedalam frame

bingkai.getContentPane().add(bungkus);

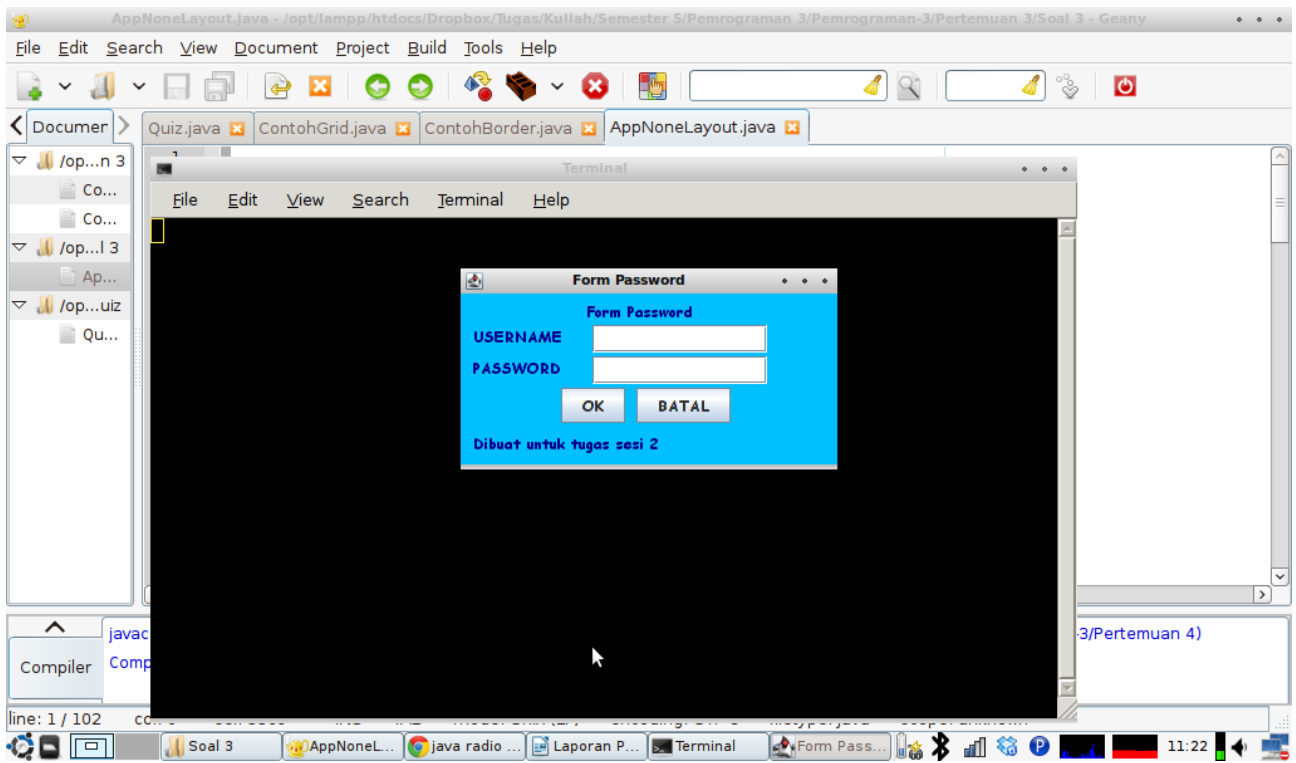
//mengeset ukuran bingkai

bingkai.setSize(300,160);

```

```
//meletakkan bingkai dengan posisi ditengah  
bingkai.setLocationRelativeTo(null);  
  
//menampilkan  
bingkai.setVisible(true);  
  
//mengubah color bingkai  
  
}  
  
}
```


8) screenshot setelah dcompile



BAB 6 Kesimpulan

Dengan diajarkannya mata kuliah Pemograman 3 saya semakin mengerti tentang membuat program yang baik.

Dan kedepannya semoga dengan bekal ilmu yang telah diajarkan di Mata Kuliah Pemograman 3 Ini bisa diterapkan dalam kehidupan sehari hari agar dapat bermanfaat bagi semua orang.

BAB 7 Daftar Pustaka

Referensi

Study Mata Kuliah Pemograman 3

Modul Praktikum Pemograman 3

<http://id.wikipedia.org/wiki/Java>

<http://www.google.com>