

LAPORAN PRAKTIKUM PRAKTIK PEMROGRAMAN

OLEH: HELGA ARYA PRAYOGA (24051130022)



MODUL 8

TOPIK:

DASAR GUI (Graphical User Interface)



TABLE OF CONTENTS

Week #8	1
A. Penjelasan Tugas Praktikum.....	3
B. Langkah-langkah dan Screenshot	3
C. Kendala yang Dialami	8
D. Kesimpulan.....	9

A. Penjelasan Tugas Praktikum

1. Program percobaan menggunakan komponen GUI yang terdapat dalam AWT
2. Program percobaan menentukan layout dengan layout manager
 - a. Menggunakan FlowLayout
 - b. Menggunakan BorderLayout
 - c. Menggunakan NullLayout
3. Program percobaan menggunakan komponen GUI yang terdapat dalam Swing
4. Program percobaan GUI dengan FlowLayout
5. Program percobaan GUI dengan NullLayout

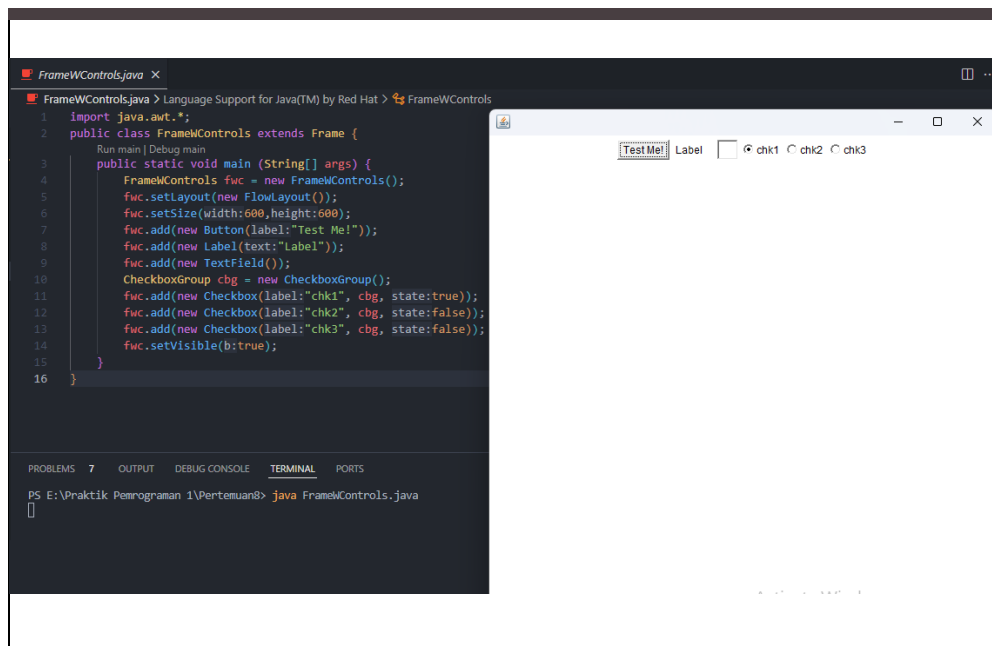
B. Langkah-langkah dan Screenshot

1. Program percobaan menggunakan beberapa komponen GUI

Kode Program:

```
import java.awt.*;
public class FrameWControls extends Frame {
    public static void main (String[] args) {
        FrameWControls fwc = new FrameWControls();
        fwc.setLayout(new FlowLayout());
        fwc.setSize(600,600);
        fwc.add(new Button("Test Me!"));
        fwc.add(new Label("Label"));
        fwc.add(new TextField());
        CheckboxGroup cbg = new CheckboxGroup();
        fwc.add(new Checkbox("chk1", cbg, true));
        fwc.add(new Checkbox("chk2", cbg, false));
        fwc.add(new Checkbox("chk3", cbg, false));
        fwc.setVisible(true);
    }
}
```

Screenshot:



2. Program percobaan menentukan layout menggunakan layout manager

a. FlowLayout

Kode Program:

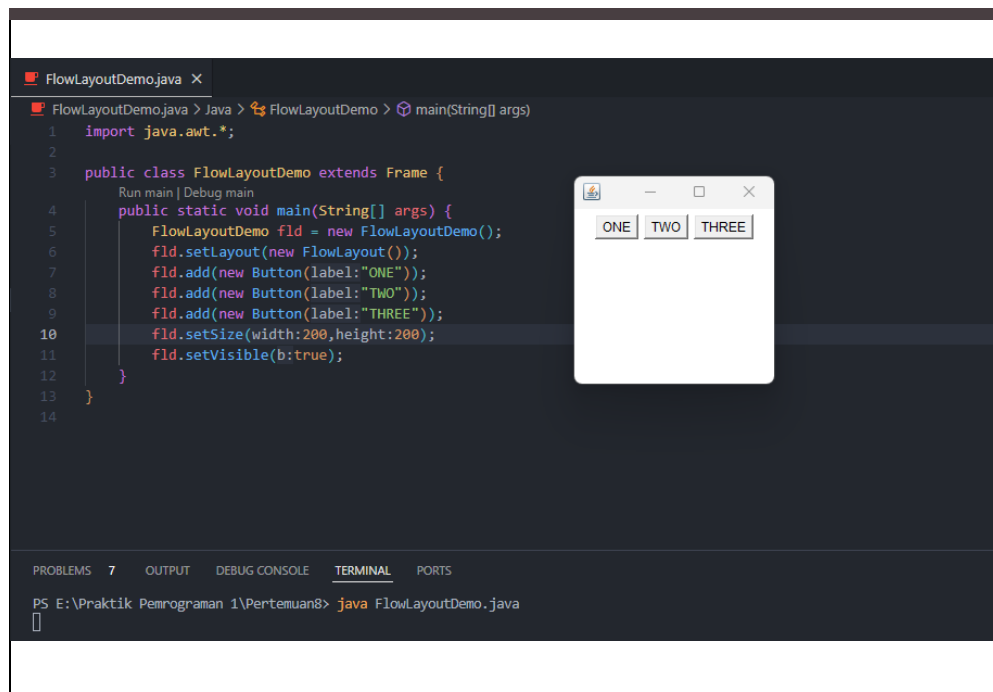
```

import java.awt.*;

public class FlowLayoutDemo extends Frame {
    public static void main(String[] args) {
        FlowLayoutDemo fld = new FlowLayoutDemo();
        fld.setLayout(new FlowLayout());
        fld.add(new Button("ONE"));
        fld.add(new Button("TWO"));
        fld.add(new Button("THREE"));
        fld.setSize(200,200);
        fld.setVisible(true);
    }
}

```

Screenshot:



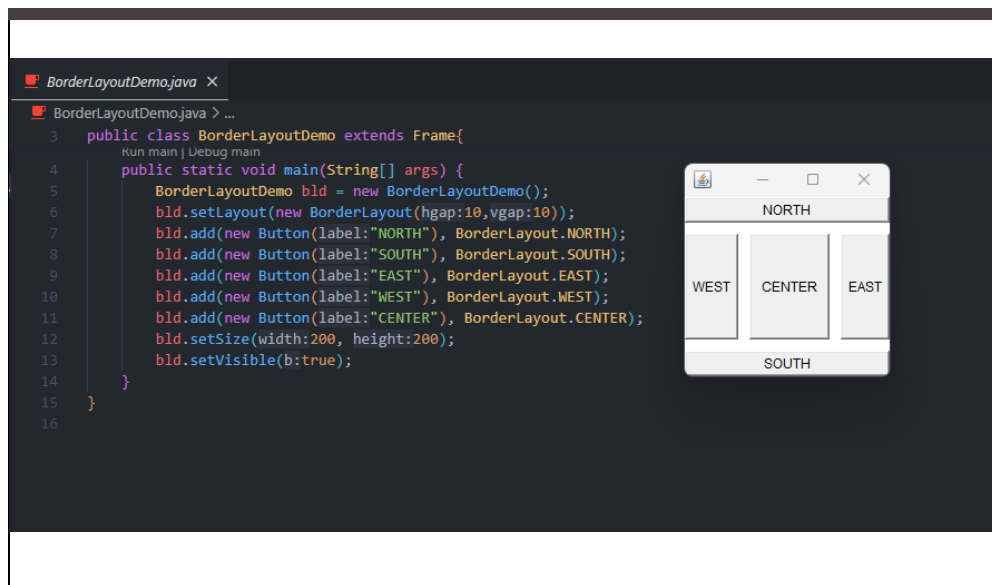
b. BorderLayout

Kode Program:

```
import java.awt.*;

public class FlowLayoutDemo extends Frame {
    public static void main(String[] args) {
        FlowLayoutDemo fld = new FlowLayoutDemo();
        fld.setLayout(new FlowLayout());
        fld.add(new Button("ONE"));
        fld.add(new Button("TWO"));
        fld.add(new Button("THREE"));
        fld.setSize(200,200);
        fld.setVisible(true);
    }
}
```

Screenshot:



c. NullLayout

Kode Program:

```

import javax.swing.*;
import java.awt.*;

class CekBox extends JFrame {
    Checkbox unta = new Checkbox("nama kamu siapa");
    Checkbox kuda = new Checkbox("nama kamu anton");
    Checkbox kuda2 = new Checkbox("nama kamu wong");

    CheckboxGroup checkboxGroup = new CheckboxGroup();
    CekBox() {
        super("PROGRAM MENGHITUNG ZAKAT");
        setLocation(200,100);
        setSize(400,350);
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }

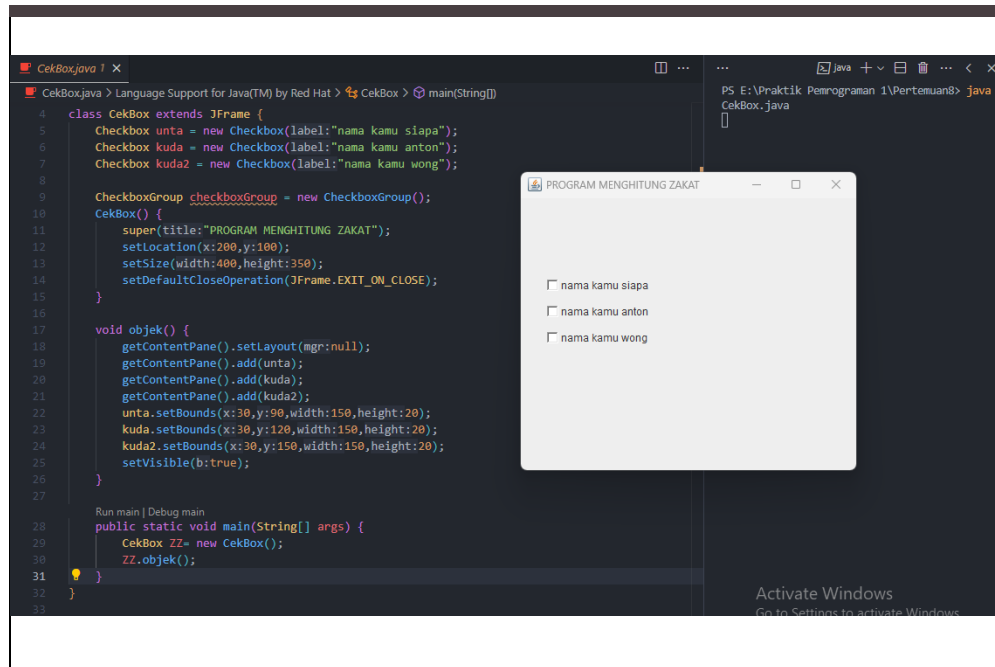
    void objek() {
        getContentPane().setLayout(null);
        getContentPane().add(unta);
        getContentPane().add(kuda);
        getContentPane().add(kuda2);
        unta.setBounds(30,90,150,20);
        kuda.setBounds(30,120,150,20);
        kuda2.setBounds(30,150,150,20);
        setVisible(true);
    }

    public static void main(String[] args) {
        CekBox ZZ= new CekBox();
        ZZ.objek();
    }
}

```

```
}
}
```

Screenshot:



3. Program percobaan menggunakan beberapa komponen GUI dalam Swing

Kode Program:

```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

public class fil extends JFrame{
    JTextArea nama = new JTextArea(10,10);
    JButton bt = new JButton("Copy");
    JTextArea txnama = new JTextArea(10,10);

    fil() {
        super("INI ADALAH FORM");
        setLocation(200,300);
        setSize(400,300);
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        setVisible(true);
    }

    void tampilan() {
        getContentPane().add(nama);
        nama.append("nama kamu siapa");
    }
}
```

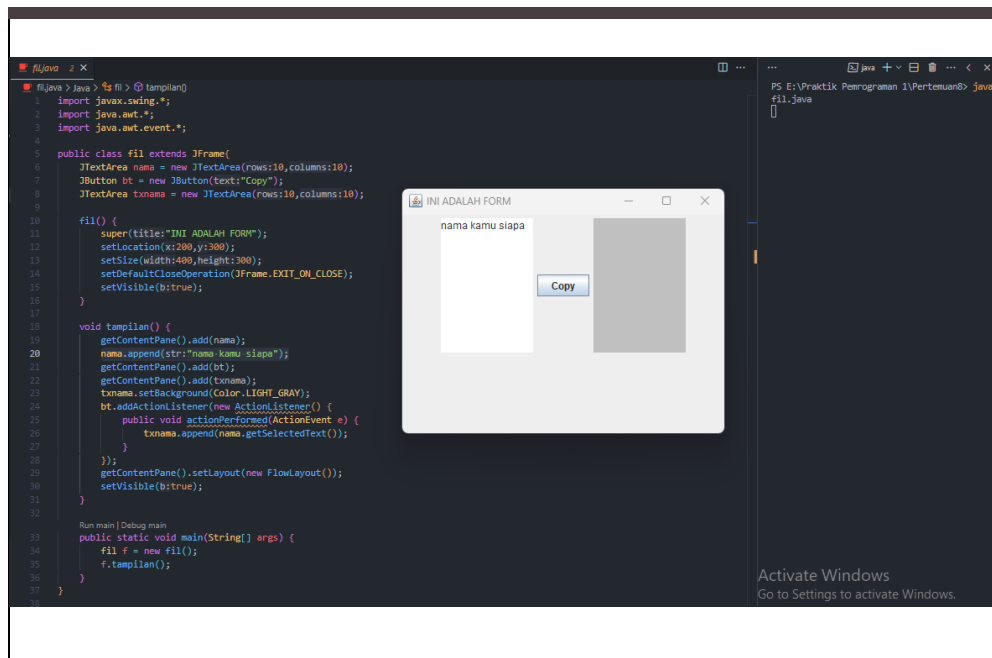
```

        getContentPane().add(bt);
        getContentPane().add(txnama);
        txnama.setBackground(Color.LIGHT_GRAY);
        bt.addActionListener(new ActionListener() {
            public void actionPerformed(ActionEvent e) {
                txnama.append(nama.getSelectedText());
            }
        });
        getContentPane().setLayout(new FlowLayout());
        setVisible(true);
    }

    public static void main(String[] args) {
        fil f = new fil();
        f.tampilan();
    }
}

```

Screenshot:



4. Program percobaan GUI dengan FlowLayout

Kode Program:

```

import javax.swing.*;
import java.awt.*;

class CobaGUI_1 extends JFrame{
    Button cb1 = new Button("Pilih A");
    Button cb2 = new Button("Pilih B");
}

```



```

CobaGUI_1() {
    setTitle("Program GUI Pertamaku");
    setLocation(200,100);
    setSize(200,200);
    setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
}

void objek() {
    getContentPane().setLayout(new FlowLayout());
    getContentPane().setBackground(Color.GREEN);
    cb1.setBackground(Color.MAGENTA);
    getContentPane().add(cb1);
    getContentPane().add(cb2);
    setVisible(true);
}

public static void main(String[] args) {
    CobaGUI_1 ZZ = new CobaGUI_1();
    ZZ.objek();
}
}

```

Screenshot:



5. Program percobaan GUI dengan NullLayout

Kode Program:

```

import javax.swing.*;
import java.awt.*;

```

```

class CobaGUI extends JFrame{
    Checkbox cb1 = new Checkbox("Pilih A");
    Checkbox cb2 = new Checkbox("Pilih B");
    Checkbox cb3 = new Checkbox("Pilih C");

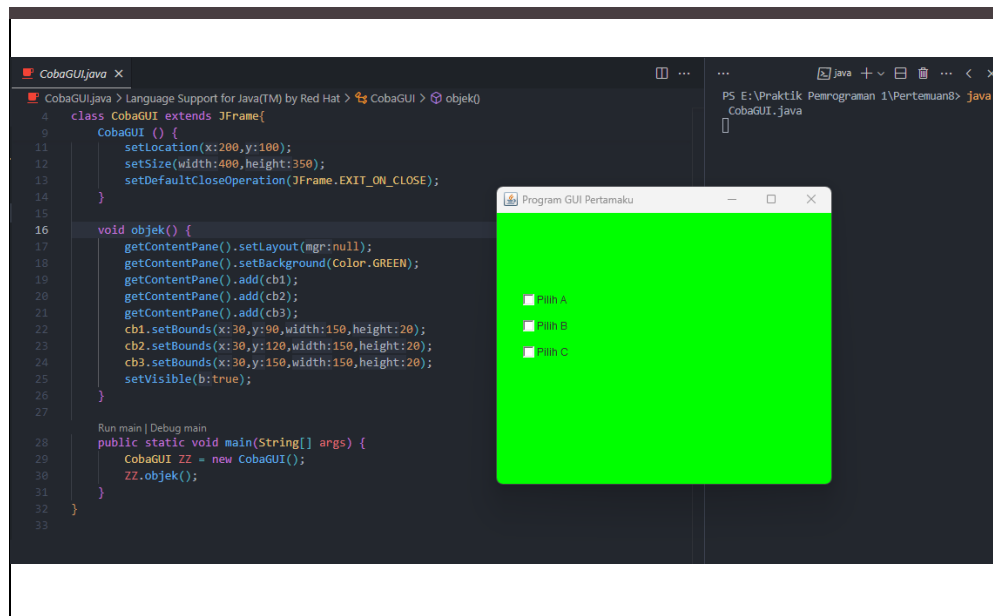
    CobaGUI () {
        setTitle ("Program GUI Pertamaku");
        setLocation(200,100);
        setSize(400,350);
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }

    void objek() {
        getContentPane().setLayout(null);
        getContentPane().setBackground(Color.GREEN);
        getContentPane().add(cb1);
        getContentPane().add(cb2);
        getContentPane().add(cb3);
        cb1.setBounds(30,90,150,20);
        cb2.setBounds(30,120,150,20);
        cb3.setBounds(30,150,150,20);
        setVisible(true);
    }

    public static void main(String[] args) {
        CobaGUI ZZ = new CobaGUI();
        ZZ.objek();
    }
}

```

Screenshot:



C. Kendala yang Dialami

Tidak ada kendala dalam membuat program

D. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari percobaan yang telah dilakukan adalah kita dapat mengatur layout atau tampilan suatu aplikasi menggunakan komponen komponen GUI yang terdapat di dalam java.