NAMA : AININ MAYASYIFA ALDA

NIM : L200180195

MODUL 12

1. FRAME

KONSTRUKOR	KETERANGAN
JFrame ()	Membuat JFrame tampa judul
JFrame (String Judul)	Membuat JFrame dengan judul

METODE	KETERANGAN
void setSize (int lebar, int tinggi)	Mengatur ukuran JFrame
void setLocation (int x, int y)	Mengatur posisi munculnya JFrame
void setVisible (Boolean)	Untuk menampilkan
void setLocationRelativeTo (Component)	Mengatur lokasi muncul JFrame relative
	dengan komponen lain

2. BUTTON

```
| Hebry | Package modul12;
| Pac
```

KONSTRUKTOR	KETERANGAN
JButton ()	Membuat JButton tanpa nama button
JButton (String teks)	Membuat JButton dengan teks
JButton (Icon icon)	Membuat JButton dengan ikon
JButton (String teks, Icon icon)	Membuat JButton dengan teks dan ikon

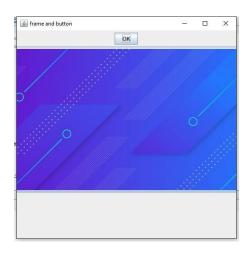
3. CONTAINER

```
" Sauthor ASUS

"/
import java.net.URL;
import javax.swing.ImageIcon;
import javax.swing.JButton;
import javax.swing.JButton;
import javax.swing.JButton;
import javax.swing.JFanel;
public class frameB extends javax.swing.JFrame {
    public class frameB and button");
    setSize(500, 500);
    setDefaultCloseOperation(EXIT_ON_CLOSE);
    setLocationRelativeTo(null);

}

public static void main(String [] args) {
    frameB fb = new frameB();
    JPanel panel = new JPanel ();
    URL img = frameB.class.getResource("aku.jpg");
    JButton jbok = new JButton("OK");
    JButton jbimg = new JButton(new ImageIcon(img));
    panel.add(jbimg);
    fb.add(panel);
    fb.setVisible(true);
}
}
```



4. LABEL

```
import java.net.URL;
import javax.swing.ImageIcon;
import javax.swing.JLabel;
import javax.swing.JLabel;
import javax.swing.JBanel;
import javax.swing.JSanel;
import javax.swing.Sanel;
import javax.swing.Sanel;
import javax.swing.Sanel;
import javax.swing.San
```



KONSTRUKTOR	KETERANGAN
JLabel (String teks)	Membuat label dengan teks
JLabel (String teks, int i)	Membuat label dengan teks
JLabel (String teks, Icon ic, int i)	Mengonstruksi objek label dengan teks
	serta tata letak teks

5. TEXTFIELD DAN PASSWORD FIELD

KONSTRUKTOR	KETERANGAN
JTextField ()	Membuat textfield baru
JTextField (int i)	Membuat textfield dengan kolom yang spesifik
JTextField (String i)	Membuat textfield dengan wall dengan teks tersebut
JTextFleld (String teks, int i)	Membuat textfield dengan spesifik kolom dengan diawali teks tersebut

Nama : BAITY JANNATIKA

Password:

- o ×

PARAMETER DALAM CLASS JTEXTFIELD	PENJELASAN
String Text	Parameter bertipe string menentukan JTextField
Boolean Editable	
Int columns	Parameter untuk menentukan spesifik kolom
Int horizontalAligment	Parameter untuk horizontal aligment

6. RADIO BUTTON DAN CHECKBOX

```
import javax.swing.ButtonGroup;
    import javax.swing.JLabel;
import javax.swing.JPanel;
import javax.swing.JRadioButton;
    * @author ASUS
           public static void main(String[]args) {
   Utama u = new Utama();
   u.setSize(1000,100);
                   JRadioButton[] teams = new JRadioButton[4];
teams [0] = new JRadioButton("Sangat tidak setuju");
teams [1] = new JRadioButton("Tidak setuju");
teams [2] = new JRadioButton("Kurang setuju");
teams [3] = new JRadioButton("Setuju", true);
teams [3] = new JRadioButton("Sangat setuju");
                    JPanel panel=new JPanel();
                    JLabel Pernyataan-new JLabel("Modul Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek jelas dan mudah"); panel.add(Pernyataan);
                  JRadioButton[] teams = new JRadioButton[4];
teams [0] = new JRadioButton("Sangat tidak setuju");
teams [1] = new JRadioButton("Tidak setuju");
teams [2] = new JRadioButton("Kurang setuju");
teams [3] = new JRadioButton("Setuju", true);
teams [3] = new JRadioButton("Sangat setuju");
                  JPanel panel=new JPanel();
                 JLabel Pernyataan=new JLabel("Modul Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek jelas dan mudah");
panel.add(Pernyataan);
                  ButtonGroup group=new ButtonGroup();
for (int i=0; i<teams.length; i++){</pre>
                         group.add(teams[i]);
                         panel.add(teams[i]);
                  u.add(panel);
                  u.setVisible(true);
               Modul Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek jelas dan mudah 🌘 Sangat tidak setuju 🔘 Tidak setuju 🔘 Kurang setuju 🔾 Sangat setuju
```

KONSTRUKTOR	KETERANGAN
JCheckBox (String teks)	Membuat JCheckBox dengan parameter teks
JCheckBox (String, Boolean)	Membuat JCheckBox dengan teks serta menetukan apakah dalam kondisi dipilih atau tidak

JCheckBox (icon)	Membuat JCheckBox denagn icon
JCheckBox (icon, Boolean)	Membuat JCheckBox dengan icon serta menentukan apakah dalam kondisi dipilih atau tidak
JCheckBox (String, Icon)	Membuat JCheckBox dengan teks dan icon
JCheckBox (String, Icon, Boolean)	Membuat JCheckBox dengan teks, icon, dan kondisi dipilih atau tidak

TUGAS

NOMOR 1

```
package modull2;

import javax.swing.JComboBox;
import javax.swing.JLabel;
import javax.swing.JLabel;
import javax.swing.JPanel;

* @author ASUS

*/
public class ComboBox {

    public static void main(String[]args) {

        Utama u = new Utama();
        u.setSize(1000,300);

        String sl[]=("Sangat tidak setuju", "Tidak setuju", "Kurang setuju", "Setuju", "Sangat setuju");
        JLabel Pernyataan=new JLabel("Modul Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek JELAS DAN MUDAH");
        JComboBox cbx=new JComboBox(sl);

        JPanel panel=new JFanel();
        panel.add(Pernyataan);
        panel.add(cbx);
        u.add(panel);
    }
}
```

```
Belajar mengenai GUI

Modul Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek JELAS DAN MUDAH

Sangat tidak setuju

Tidak setuju

Tidak setuju

Kurang setuju

Setuju

Sangat setuju

Sangat setuju
```

NOMOR 2

