

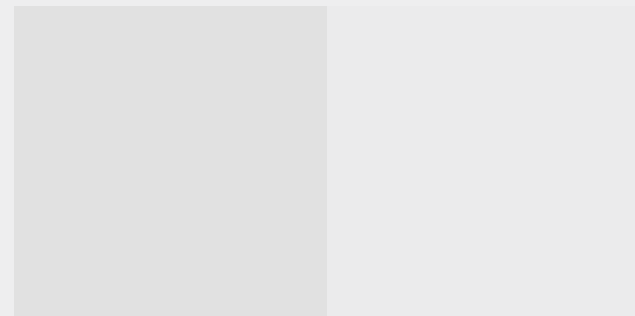
Praktikum **Algoritma dan Pemrograman II**

# Introduction on GUI

5002221053 - **Putri Ghaida Tsuroyya**

5002221072 - **Mohammad Febryan Khamim**

Kelompok 5

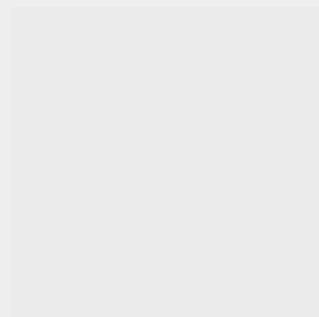


# Outline Pembahasan

- Pengantar GUI
- Mari Membuat GUI



# Pengantar GUI



# Apa itu GUI?

**Graphical User Interface (GUI)** adalah metode interaksi dengan perangkat elektronik menggunakan elemen visual seperti ikon, tombol, menu, dan sebagainya, yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem komputer melalui elemen visual yang intuitif dan mudah dipahami.

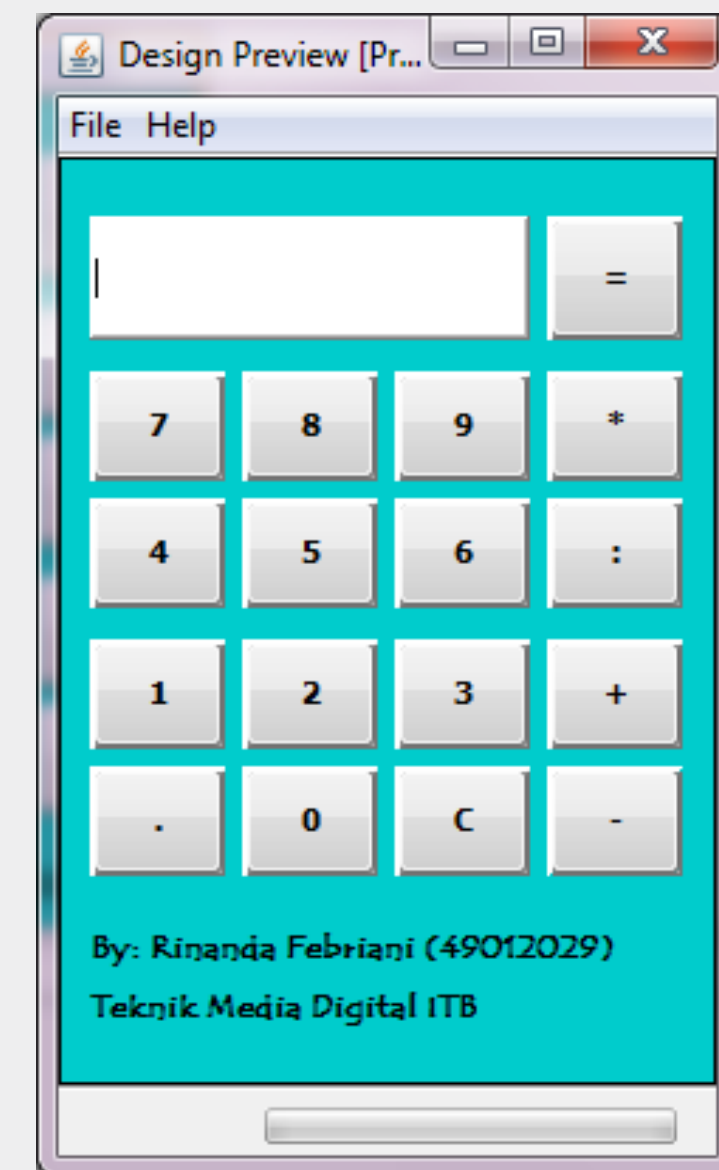
# Tanpa GUI

```
-----  
INI ADALAH KALKULATOR SEDERHANA  
Masukkan angka pertama : 2  
Masukkan operator (+, *, -, /): +  
Masukkan angka kedua : 3  
=====
```

Maka, hasil dari  $2.0 + 3.0 = 5.0$

BUILD SUCCESSFUL (total time: 4 seconds)

# Dengan GUI

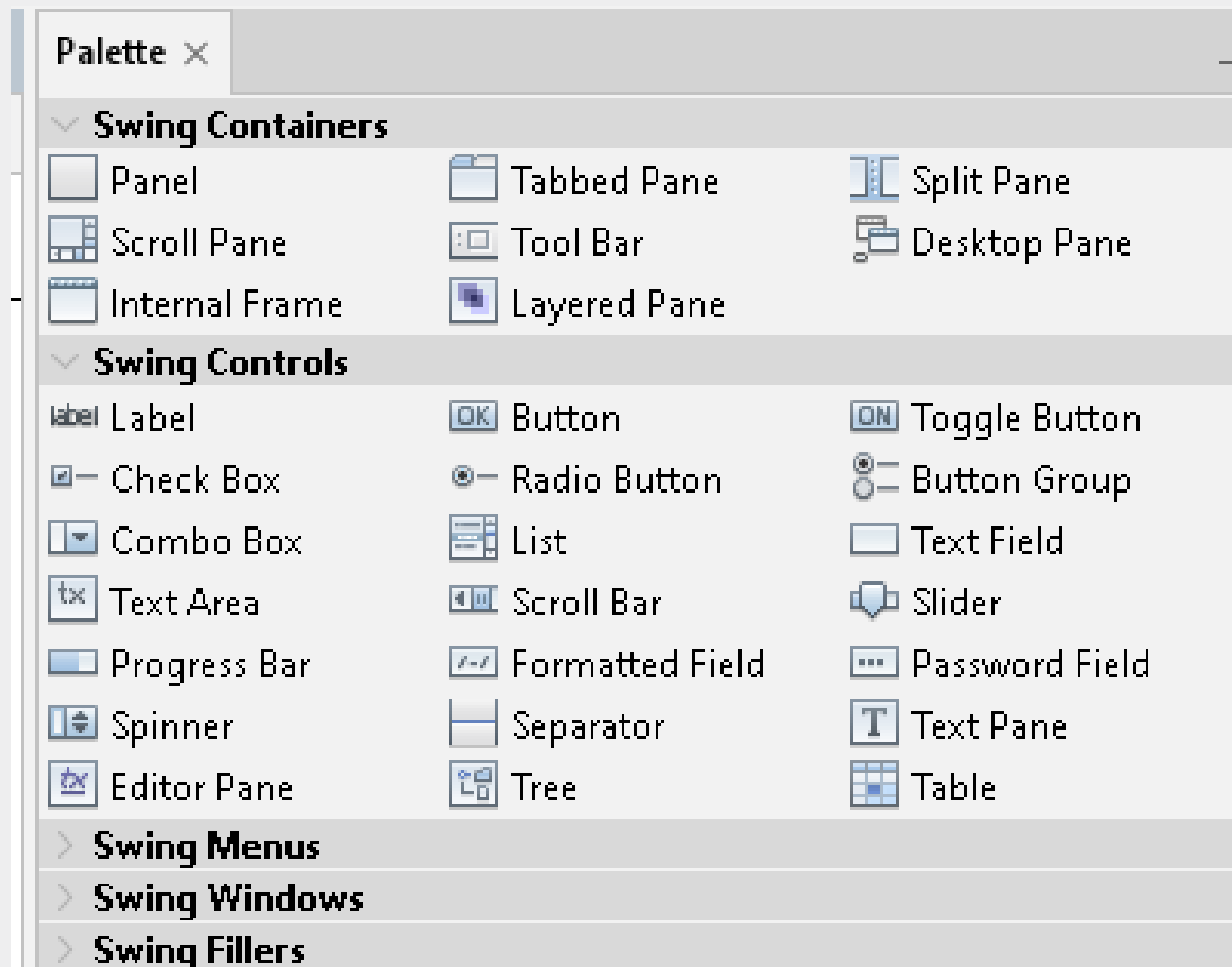


# Komponen Penting dalam GUI

Komponen	Keterangan
<b>JLabel</b>	Berfungsi sebagai penunjuk tulisan / angka pada GUI
<b>JButton</b>	Berfungsi sebagai tombol pada GUI untuk meng-klik tombol tersebut
<b>JRadioButton</b>	Berfungsi sebagai selection
<b>JCheckBox</b>	Berfungsi sebagai tanda centang
<b>TextField</b>	Berfungsi sebagai kolom untuk menulis

# Komponen Penting dalam GUI

Komponen
JLabel
JButton
JRadioButton
JCheckBox
JTextField





# Mari Mencoba

Kelompok 5





# Penugasan Pertemuan 5

Kelompok 5



Kerjakan soal-soal pada sebuah tautan berikut:

[intip.in/Pertemuan6Alprokom2](http://intip.in/Pertemuan6Alprokom2)

Kelompok 5

Thank You