**LAPORAN PRAKTIKUM**

**PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBYEK**

**MODUL 12**



**DISUSUN OLEH:**

|  |  |
| --- | --- |
| **NIM** | **L200220277** |
| **NAMA** | **MHD. FARHAN LUBIS** |
| **KELAS** | **F** |

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2023**

# **DAFTAR ISI**

[**DAFTAR ISI** 2](#_Toc153315256)

[**LATIHAN** 3](#_Toc153315257)

[**1.** **Perhatikan Program 7 di bawah, dan isikan Nama Saudara dan NIM pada variabelnya! Buatlah method di dalam class StaticNestedClass untuk mengakses method printNama()!** 3](#_Toc153315258)

[**“StaticNestedClass”** Class 3](#_Toc153315259)

[**2.** **Buatlah method di dalam InnerClass untuk mengakses variabel jurusan** 3](#_Toc153315260)

[**“InnerClass”** Class 3](#_Toc153315261)

[**3.** **Buatlah class dengan fungsi main() untuk menampilkan hasil dari kode program saudara!** 4](#_Toc153315262)

[**“main()”** Function 4](#_Toc153315263)

[**“main()”** Output 5](#_Toc153315264)

# **LATIHAN**

Hal yang perlu dilakukan pertama kali adalah melakukan import java.awt.\* dan javax.swing.\*

## **Frame**

Hal-hal yang berkaitan dalam membangun JFrame adalah:

* Judul frame dibuat dengan menjalankan konstruktor pada JFrame menggunakan perintah super(“Judul Frame”).
* Ukuran frame diatur dengan metode setSize().
* Ketika frame ditutup dan aplikasi Java juga akan tertutup/berhenti maka dapat menggunakan metode setDefaultCloseOperation().
* Agar frame ditampilkan pada layar computer (output) maka perlu mengatur metode setVisible() dengan parameter TRUE.

Implementasi JFrame:

1. Jalankan dan perlihatkan hasil program saudara!
2. Lengkapi pengertian implementasi class JFrame pada tabel berikut ini!

|  |  |
| --- | --- |
| **Konstruktor** | **Keterangan** |
| JFrame() |  |
| JFrame(String Judul) |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Metode** | **Keterangan** |
| void setSize(int lebar, int tinggi) |  |
| void setLocation(int x, int y) |  |
| void setVisible(Boolean) |  |
| void setLocationRelativeTo(Component) |  |

## **Button**

Kode untuk menampilkan tombol dengan ukuran tertentu. Tombol ini diletakkan dalam class FrameA yang diturunkan dari JFrame.

1. Jalankan dan perlihatkan hasil program saudara!
2. Lengkapi pengertian implementasi class JButton pada tabel berikut ini!

|  |  |
| --- | --- |
| **Konstruktor** | **Keterangan** |
| JButton() |  |
| JButton(String teks) |  |
| JButton(Icon icon) |  |
| JButton(String teks, Icon icon) |  |

## **Container**

Berikut ini contoh dua buah tombol dengan container JPanel. Tombol kedua menggunakan gambar icon. Saudara siapkan gambar terlebih dahulu dan letakkan di dalam folder yang sama dengan file Java (FrameB. java) yang sedang dikompilasi dan coba melakukan pemrograman seperti pada Program 3 berikut ini.

Jalankan dan perlihatkan hasil program saudara!

## **Label**

Program 4 merupakan implementasi JLabel dengan menggunakan class Utama yang telah dicoba sebelumnya pada Program 1.

1. Jalankan dan perlihatkan hasil program saudara!
2. Lengkapi pengertian implementasi class JLabel pada table berikut ini

|  |  |
| --- | --- |
| **Konstruktor** | **Keterangan** |
| JLabel (String teks) |  |
| JLabel (String teks, int i) |  |
| JLabel (String teks, Icon ic, int i) |  |