

# BAB VI

## BEKERJA DENGAN MENU, POPUP MENU

---

### A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Mahasiswa dapat mengerti dan dapat menggunakan Menu Bar
2. Mahasiswa dapat mengerti dan dapat menggunakan PopMenu
3. Mahasiswa dapat membuat program menggunakan Menu Bar dan PopUpMenu

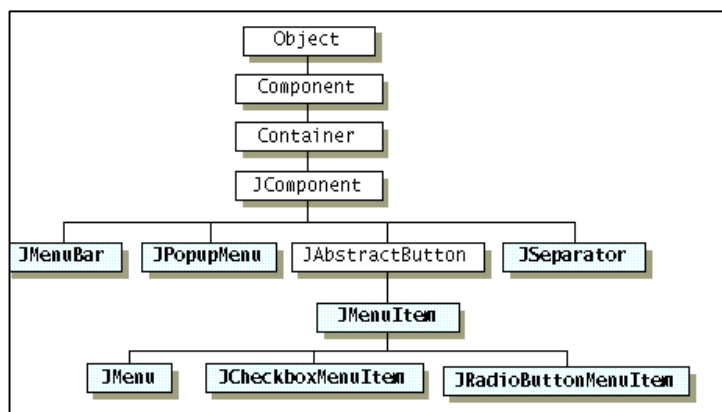
### B. MATERI

#### 1. MenuBar

Menu menyediakan cara hemat-ruang untuk memungkinkan pengguna memilih salah satu dari beberapa opsi. Komponen lain yang dapat digunakan pengguna untuk membuat satu dari banyak pilihan termasuk ComboBox, List, radio Button, separator, dan Menu Bar

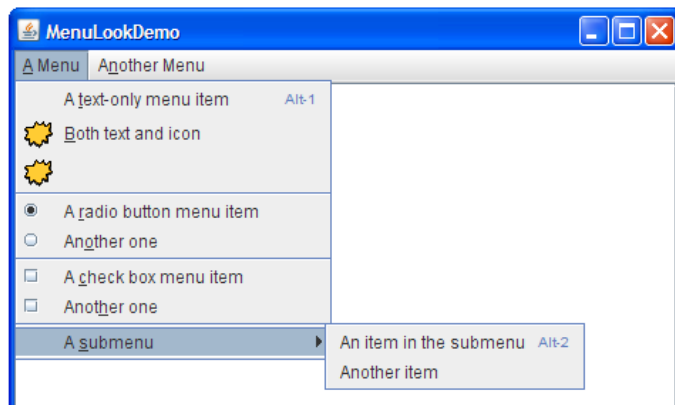
- a. Komponen Hirarki Menu

Berikut adalah gambar hierarki pewarisan untuk kelas terkait menu:



**Gambar 6. 1 Hirarki Menu**

Gambar selanjutnya menunjukkan banyak komponen yang berhubungan dengan menu: menu bar, item menu, item menu radio button, item menu Check Box, dan Separator. Seperti yang Anda lihat, item menu dapat memiliki gambar atau teks, atau keduanya. Anda juga dapat menentukan properti lain, seperti font dan warna.

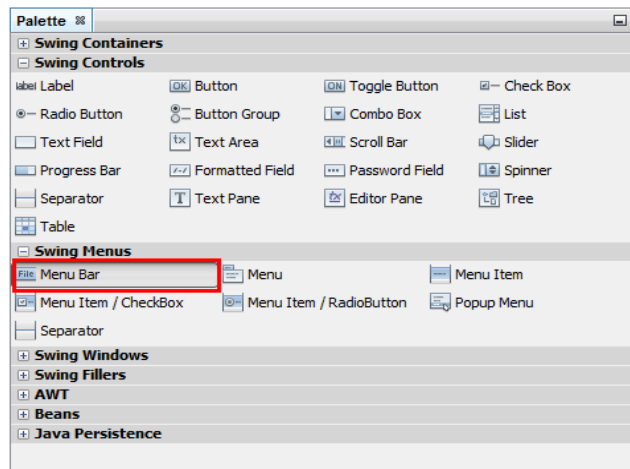


**Gambar 6. 2 Sub Menu**

b. Membuat Menu pada JFrame

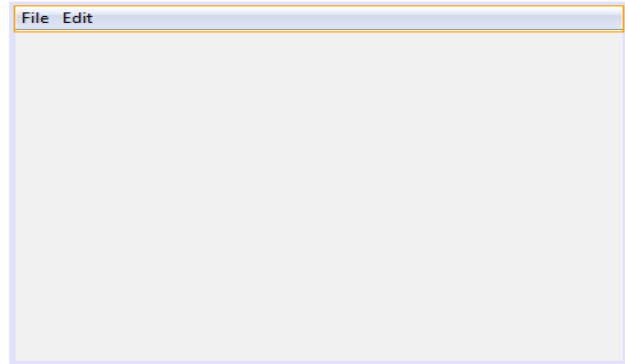
Kita dapat menambahkan menu ke form Java, seperti File, Edit, View, dll. Setiap menu memiliki item menu, dan ini juga terdapat memiliki sub menu.

- 1) Untuk bekerja dengan menu pada tampilan Desain. Di pallet NetBeans, cari item Menu Bar:



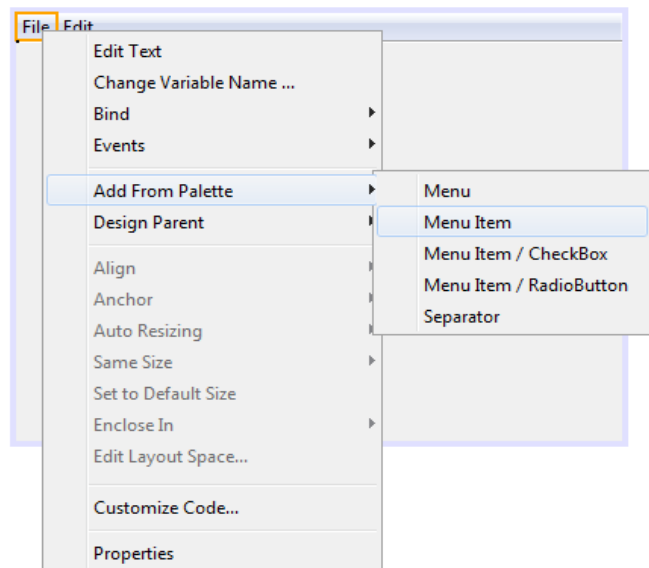
**Gambar 6. 3 Pallet Menu Bar**

- 2) Drag ke bagian atas form . Saat kita melepaskan tombol mouse, kita akan memiliki Menu Bar File dan Edit secara default:



**Gambar 6. 4 Menu Bar**

- 3) Untuk menambahkan Item menu klik item menu File untuk memilihnya. Dengan klik kanan. Menu akan muncul. Add from Pallet > Menu Item :



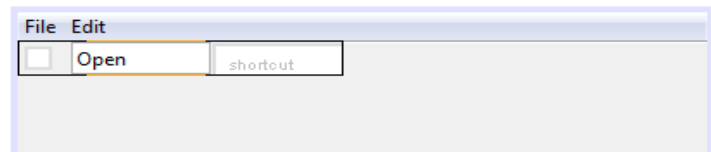
**Gambar 6. 5 Add From Pallette Menu Bar**

Menu Item akan ditambahkan ke menu File :



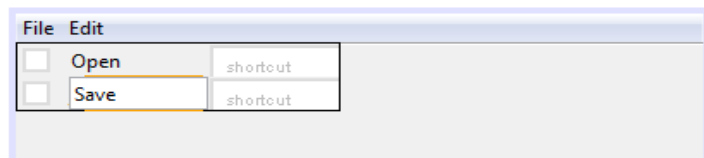
**Gambar 6. 6 Setting Menu Item**

- 4) Ketik Open, lalu tekan tombol enter pada keyboard terlihat hasilnya seperti gambar dibawah ini :



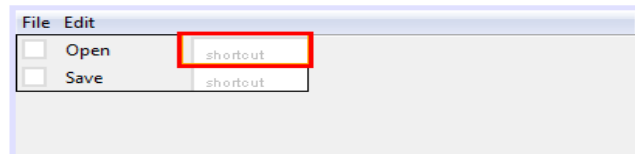
**Gambar 6. 7 Menu Item Open**

- 5) Tambahkan menu item lain. Selanjutnya, ketik Simpan sebagai menu item:



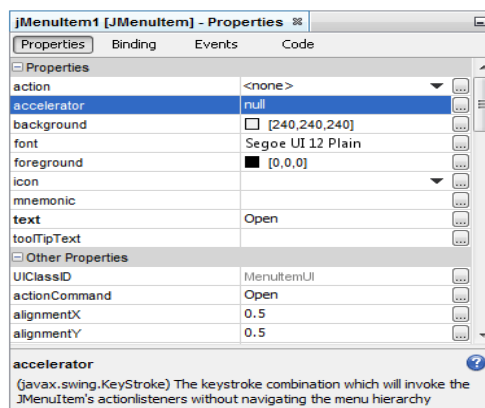
**Gambar 6. 8 Menu Item Save**

- 6) Kita dapat menambahkan shortcut untuk menu item kita. Klik menu item Open, lalu ke Shortcut



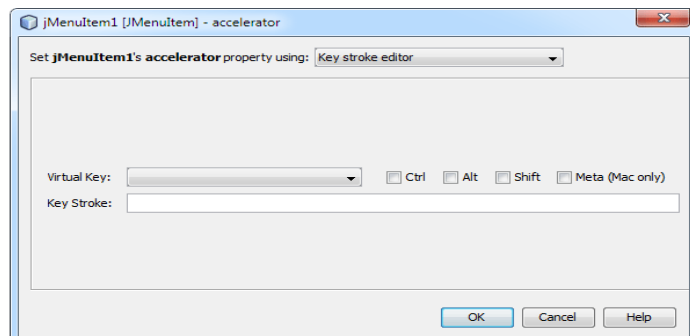
**Gambar 6. 9 Sub Menu Open**

Dengan item Shortcut yang dipilih, seting pada jendela properti:



**Gambar 6. 10 ShotCut Menu**

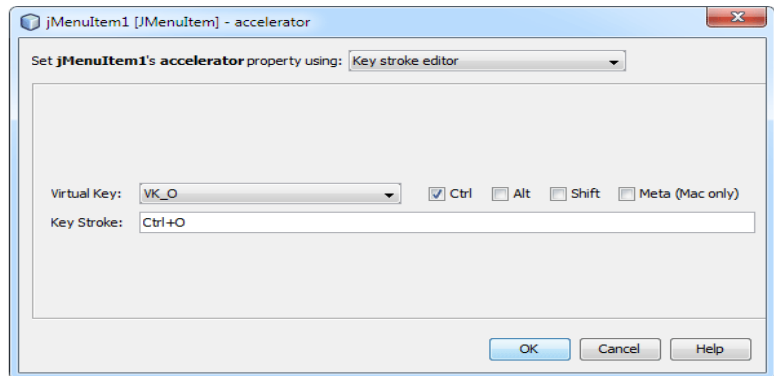
- 7) Temukan item **Accelerator**, dan klik tombol kecil di sebelah kanan baris(titik 3). Sebuah kotak dialog muncul



**Gambar 6. 11 ShortCut Key**

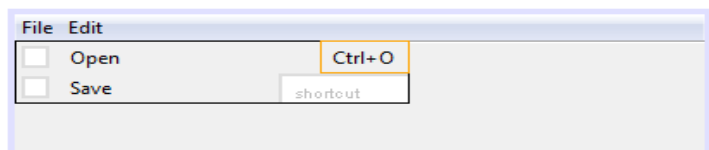
Kita dapat mengatur tombol pintas mana yang diinginkan untuk menu item dari kotak dialog ini. Shortcut Open biasanya menggunakan CTRL + O.

Ketik O di dalam kotak, dan Shift + O akan muncul. Hapus centang pada item Shift dan centang Ctrl sebagai gantinya:



**Gambar 6. 12 ShortCut Key Stroke**

- 8) Klik OK, dan Shortvut akan ditambahkan ke menu item Java Anda:

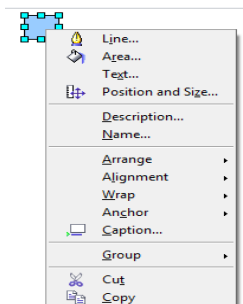


**Gambar 6. 13 Hasil ShortCut Key**

- 9) Untuk melihat apakah semua ini berfungsi, klik kembali pada menu item Open untuk menyorotnya. Sekarang klik kanan. Dari menu yang muncul, pilih event > Action > Action Performed . Ini akan masuk ke editor kode untuk menu item tersebut. Masukkan kode berikut:
- ```
javax.swing.JOptionPane.showMessageDialog(F  
ormObjects.this,"Open");
```

## 2. PopUp Menu

Pop-up menu adalah menu dalam antarmuka pengguna grafis (GUI) yang muncul ketika ada interaksi pengguna, seperti operasi klik kanan mouse. Pop Up Menu menawarkan serangkaian pilihan terbatas yang tersedia dalam status saat ini, atau menu, dari sistem operasi atau aplikasi tempat menu tersebut berada. Biasanya pilihan yang tersedia adalah action yang berhubungan dengan objek yang dipilih.



**Gambar 6. 14 Pop Up Menu**



Popup Menu didukung di Swing oleh kelas JPopupMenu. JPopupMenu memiliki dua konstruktor.

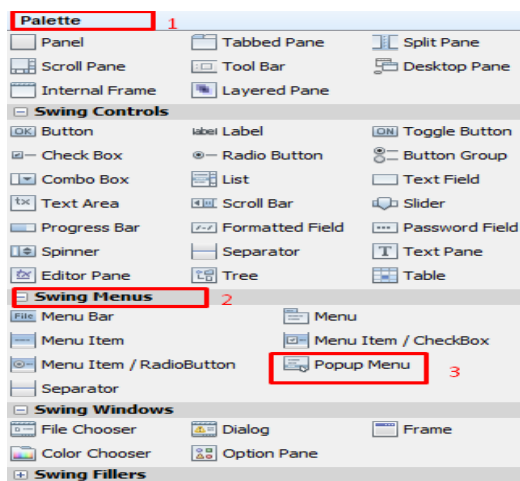
Secara umum, popup menu dibangun seperti menu biasa. Pertama, buat objek JPopupMenu, lalu tambahkan item menu ke dalamnya. Pilihan item menu juga ditangani dengan cara yang sama.

Perbedaan utama antara popup menu dan menu biasa adalah proses aktivasi.

#### a. Membuat PopUp Menu pada JFrame

Berikut ini langkah untuk membuat Popup menu pada JFrame :

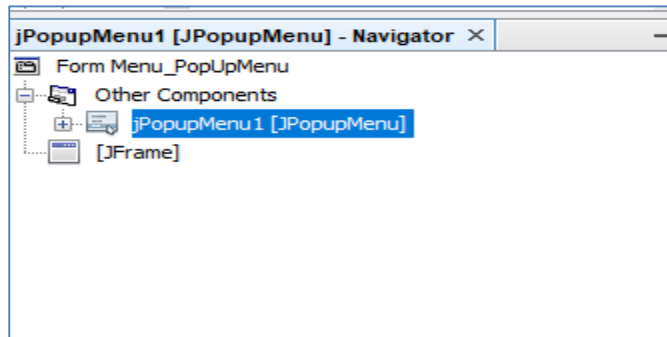
- 1) Siapkan Frame baru sebagai wadah untuk memunculkan PopUp Menu
- 2) Pada Jendela Palette pilih Swing Menus – JPopupMenu



Gambar 6. 15 Palette PopUp Menu

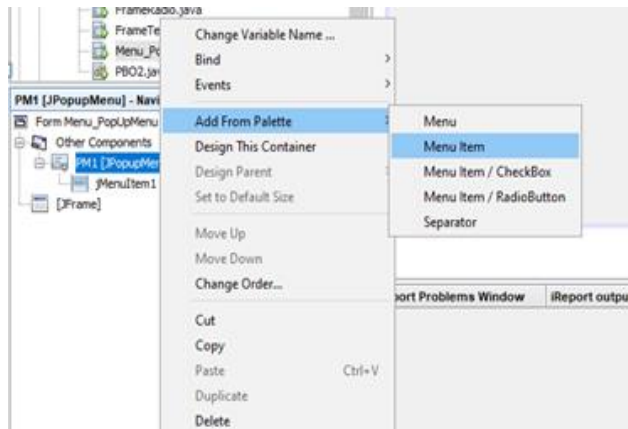
- 3) Drag /Seret **Pop Up Menu** ke Jendela Design atau jendela Navigator (Pop Up Menu tidak muncul pada jendela design / visible) akan muncul pada jendela navigator

Seperti gambar dibawah ini :



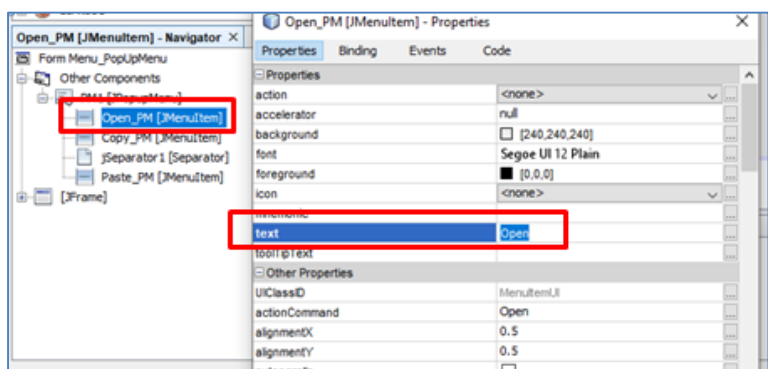
**Gambar 6. 16 Navigator PopUpMenu**

- 4) Terlihat Nama PopUp Menu secara default jPopupMenu1, Jika dibutuhkan rubah nama variabel PopUp Menu dengan klik kanan pada jPopup Menu1, pilih Changes Variable Name ketik nama variable misalnya PM1
- 5) Langkah selanjutnya menambahkan Menu Item yang akan dimunculkan pada saat klik kanan mouse di area Frame/Form. Langkah membuat Menu Item sama dengan pada saat membuat Menu Bar. Klik kanan Pada PopUp Menu pilih menu *Add From Pallete >Menu Item*



**Gambar 6. 17 Pallette PopUp Menu**

- 6) Untuk membuat teks pada Menu Item, klik kanan pada menu item, pilih menu properties, pada jendela properties, cari properties Text, ketik nama teks yang diinginkan misalnya : "Open"
- 7) Lengkapi semua Menu item yang dibutuhkan dengan memberikan nama variabel dan Teks Item yang akan dimunculkan .



**Gambar 6. 18 Teks Item PopUpMenu**



b. Memberikan Kode Pop Up Menu pada jendela Frame.

- 1) Klik Kanan pada area frame dimanapun, pilih menu Event >Mouse>mouseClicked
- 2) Selanjutnya setelah masuk jendela source Editor ketik source code berikut :

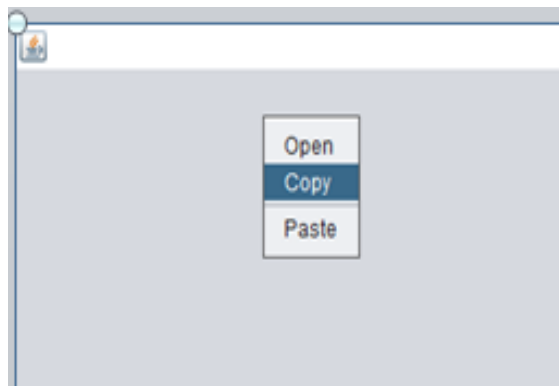
```
import java.awt.Component;
import java.awt.event.MouseEvent;

private void
formMouseClicked(java.awt.event.MouseE
vent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    if(evt.getButton() ==
MouseEvent.BUTTON3){

PM1.show(((Component)evt.getSource(),ev
t.getX(),evt.getY());
    }
}
```

Pada pernyataan If diatas adalah kondisi dimana jika mouse di klik kanan (MouseEvent.BUTTON3) maka PopUp Menu di munculkan (PM).

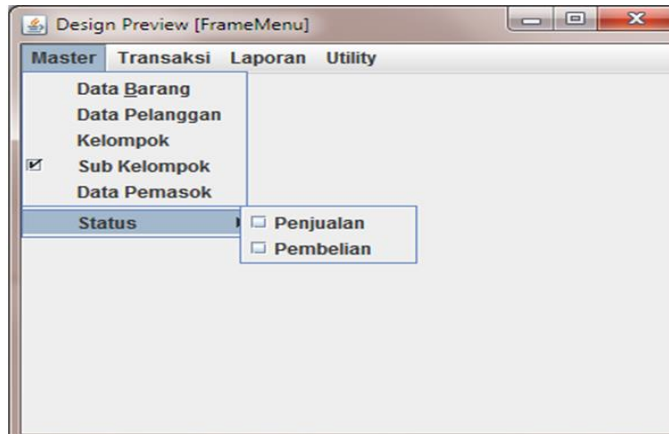
- 3) Jalankan run program Shift+F6, atau Run File, klik kanan di area frame manapun, jika berjalan baik Pop Up menu akan di tampilkan seperti gambar dibawah ini :



**Gambar 6. 19 Hasil Run PopUpMenu**

## C. LATIHAN

1. Buat Tampilan Menu Bar seperti contoh gambar dibawah ini :



**Gambar 6. 20 Design Preview Latihan**

2. Setting format Properties sesuai tampilan yang diinginkan terdapat pada tabel dibawah :

| Text            | Variable Name  | Status Menu   |
|-----------------|----------------|---------------|
| Master          | MnuMaster      | Menu bar      |
| Data Barang     | MnuDataBrg     | Menu Item     |
| Data Pelanggan  | MnuDataPlg     | Menu Item     |
| Kelompok        | MnuKelompok    | Menu Item     |
| Sub Kelompok    | MnuSubKelompok | Menu Item/Chk |
| Data Pemasok    | MnuPemasok     | Menu Item     |
| Status          | MnuStatus      | Menu          |
| Penjualan       | MnuStatusPnj   | Menu Item/Chk |
| Pembelian       | MnuStatusPmb   | Menu Item/Chk |
| Transaksi       | MnuStatusTrans | Menu bar      |
| Penjualan       | MnuPenjualan   | Menu Item     |
| Pembelian       | MnuPembelian   | Menu Item     |
| Cetak Transaksi | MnuCetakTrans  | Menu          |
| Penjualan       | MnuCetakPnj    | Menu Item/Chk |
| Pembelian       | MnuCetakPmb    | Menu Item/Chk |

3. Pada Saat menu item Transaksi>Transaksi Penjualan di klik akan memanggil Form Transaksi penjualan, contoh frame nya sebagai berikut :



The screenshot shows a Java Swing window titled "Form Transaksi Penjualan". Inside the window, there are several text input fields arranged vertically. The labels for these fields are: "No Transaksi", "No Pelanggan", "Harga", "Qty", "Total", and "Jumlah Pembayaran". There is also a checkbox labeled "Diskon 10%". At the bottom of the window, there are two buttons: "Simpan" and "Proses".

**Gambar 6. 21 Hasil Klik PopUp Menu**

4. Contoh code untuk memanggil form dari menu
- ```
Nama_Form_YangDipanggil nama_instance = new  
Nama_Form_YangDipanggil();  
nama_instance.setLocationRelativeTo(null); // untuk  
men-tengahkan tampilan form  
nama_instance.setVisible(true); // menampilkan form
```

code java :

```
Frame4 Fr3=new Frame4();  
Fr3.setLocationRelativeTo(Fr3);  
Fr3.setVisible(true);
```

## D. REFERENSI

Philip Conrod & Lou Tylee. Learn Java™ GUI Applications A JFC Swing NetBeans Tutorial 8th Edition , Kidware Software, LLC, 2015

Danny Poo Derek Kiong Swarnalatha Ashok, Object-Oriented Second edition Programming and Java , Springer 2008

<https://www.javatpoint.com/java-bufferedreader-class>,

diakses pada tanggal 23 Desember 2021.

[https://www.homeandlearn.co.uk/java/java\\_check\\_boxes.ht](https://www.homeandlearn.co.uk/java/java_check_boxes.html)

[ml](https://www.homeandlearn.co.uk/java/java_check_boxes.html), diakses pada      diakses pada tanggal 23 Juni 2022.

Romi satrio Wahono, Java Gui, 2016