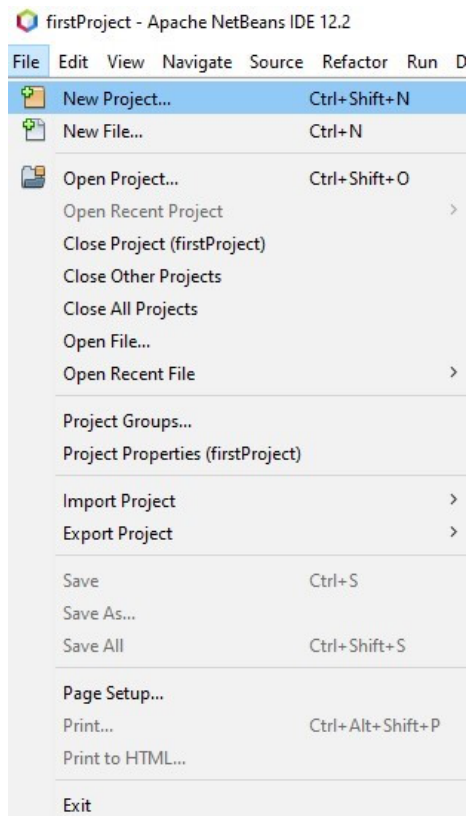


APLIKASI INPUT DATA SISWA

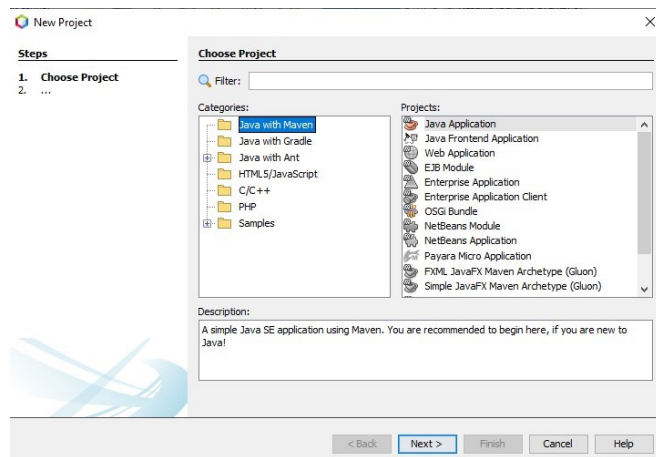
GUI (Graphical User Interface) pada NetBeans merupakan fitur yang memungkinkan pengembang untuk membuat antarmuka grafis untuk aplikasi Java dengan mudah. JFrame adalah kelas dalam Java Swing yang menyediakan kerangka utama untuk membuat antarmuka pengguna grafis. JFrame menyediakan fitur untuk membuat jendela atau frame, yang dapat diisi dengan komponen-komponen GUI seperti tombol, label, panel, dan sebagainya

A. MEMBUAT PROJECT BARU

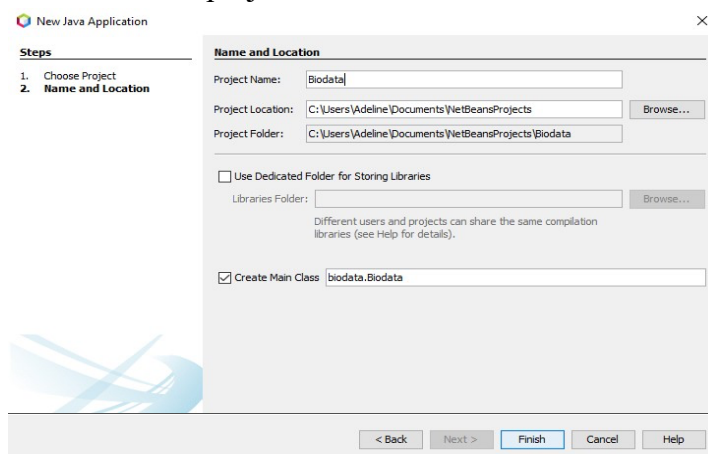
1. Sebelum memulai pembuatan aplikasi pastikan sudah melakukan instalasi jdk dan netbeans
2. Buka Apache Netbeans IDE
3. Buka aplikasi Apache NetBeans IDE
4. Buat new project dengan klik “File” kemudian pilih “New Project”



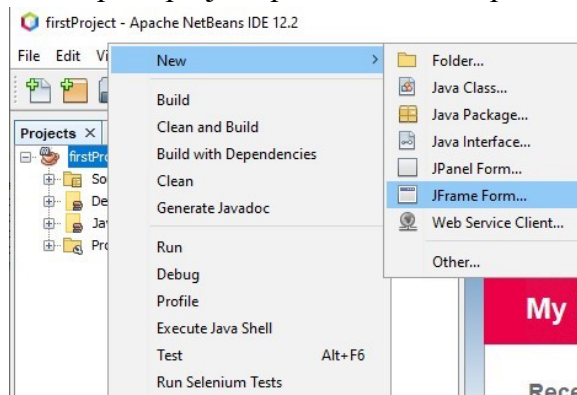
5. Pilih Categories “Java with Ant” dan Projects “Java Application”. Kemudian Klik “Next”



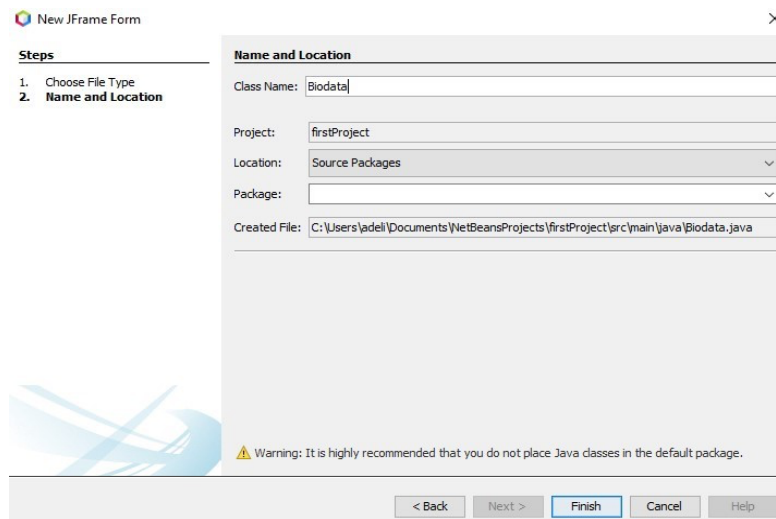
6. Ubah nama project kemudian klik “Finish”.



7. Klik kanan pada project, pilih “New” lalu pilih “JFrame Form”

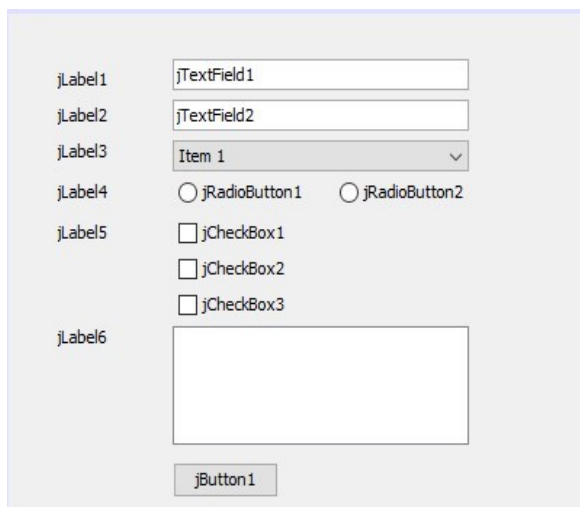


8. Ubah nama kelas kemudian klik “Finish”

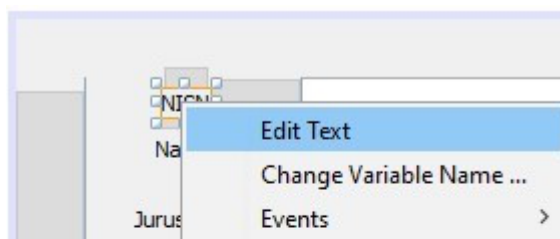


B. DESAIN INTERFACE

1. Drag komponen dan drop pada frame, lalu susun sehingga menjadi seperti ini



2. “Edit Text” tiap komponen dengan cara klik kanan pada komponen kemudian pilih “Edit Text”



3. Edit text untuk setiap komponen sehingga tersusun seperti gambar di bawah ini

NISN

Nama

Jurusan

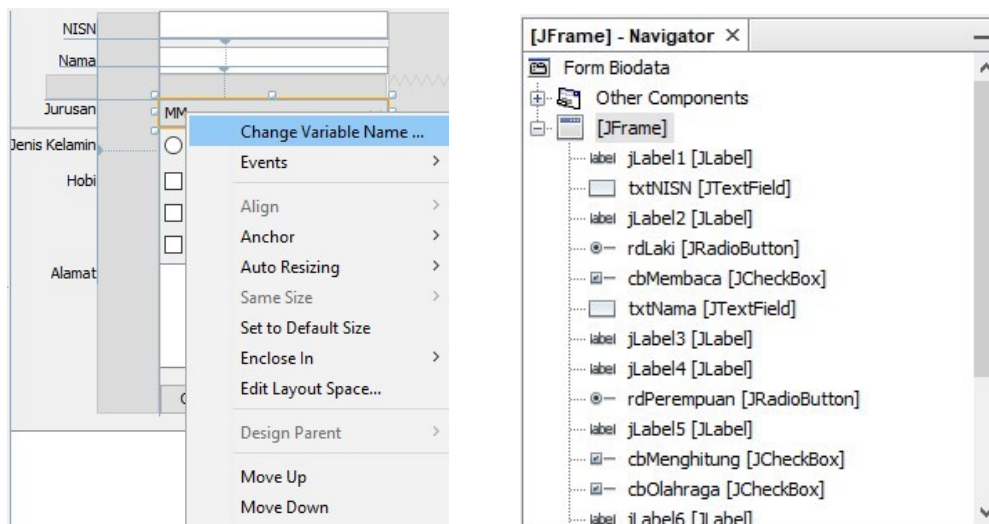
Jenis Kelamin

Hobi

Alamat

OK HAPUS

4. Selanjutnya ubah nama variable setiap komponen untuk memudahkan proses coding dengan cara klik kanan pada komponen lalu pilih “Change Variable Name” atau bisa anda ganti pada navigator di sebelah kanan bawah



C. MEMBUAT SOURCE CODING

Dua cara untuk pergi ke source coding yaitu:

1. Klik kanan pada button Simpan . Events > Action > Action Performed

```
private void btnSimpanActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    txtNisn.setText(txtNisn.getText());  
    txtNama.setText(txtNama.getText());  
    cbJurusan.getSelectedItem().toString();  
    String jenkel = "";  
    if (rdLaki.isSelected()) {  
        jenkel = rdLaki.getText();  
    } else {  
        jenkel = rdPerempuan.getText();  
    }  
  
    String hobi = "";  
    if (cbMembaca.isSelected()) {  
        hobi = cbMembaca.getText();  
    } else if (cbBerlari.isSelected()) {  
        hobi = cbBerlari.getText();  
    } else if (cbMenyanyi.isSelected()) {  
        hobi = cbMenyanyi.getText();  
    }  
    txtAlamat.setText(txtAlamat.getText());  
  
    txtHasil.setText(  
        "NISN\t: "+txtNisn.getText()+  
        "\nNama\t: "+txtNama.getText()+  
        "\nJurusan\t: "+cbJurusan.getSelectedItem()+  
        "\nGender\t: "+jenkel+  
        "\nHobi\t: "+hobi+  
        "\nAlamat\t: "+txtAlamat.getText()  
    );  
}
```

2. Klik kanan pada button Hapus . Events > Action > Action Performed

```
private void btnCancelActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    txtNisn.setText("");  
    txtNama.setText("");  
    cbJurusan.setSelectedItem("");  
    txtAlamat.setText("");  
    rdLaki.setSelected(false);  
    rdPerempuan.setSelected(false);  
    cbMembaca.setSelected(false);  
    cbBerlari.setSelected(false);  
    cbMenyanyi.setSelected(false);  
  
}
```

D. Running Program

INPUT DATA SISWA

NISN: 17066002
 Nama: Adeline Afgar
 Jurusan: RPL
 Jenis Kelamin: ☐ Laki-laki ☒ Perempuan
 Hobi: ☐ Membaca ☒ Menghitung ☐ Olahraga
 Alamat: Bekasi

OK HAPUS

NISN = 17066002
 Nama = Adeline Afgar
 Jurusan = RPL
 Jenis Kelamin = Perempuan
 Hobi = Menghitung
 Alamat = Bekasi

Penjelasan Komponen

No	Komponen	Fungsi
1	Label	Sebuah objek Label adalah komponen untuk menempatkan teks dalam sebuah kontainer. Label menampilkan satu baris teks yang hanya bisa dibaca. Teks tersebut dapat diubah oleh aplikasi, tetapi pengguna tidak dapat mengeditnya secara langsung.
2	TextField	Sebuah objek TextField adalah komponen teks yang memungkinkan pengeditan satu baris teks.
3	ComboBox	Komponen yang menggabungkan tombol atau bidang yang dapat diedit dan daftar tarik-turun. Pengguna dapat memilih nilai dari daftar tarik-turun, yang muncul atas permintaan pengguna. Jika Anda membuat kotak combo dapat diedit, maka kotak combo akan mencakup bidang yang dapat diedit di mana pengguna dapat mengetikkan nilai.
4	RadioButtons	RadioButtons membuat serangkaian item di mana hanya satu item yang dapat dipilih.
5	Checkbox	Check box adalah komponen grafis yang dapat berada dalam keadaan "on" (true) atau "off" (false). Mengklik kotak centang mengubah keadaannya dari "on" menjadi "off", atau dari "off" menjadi "on".
6	TextArea	Sebuah objek TextArea adalah area multi-baris yang menampilkan teks. Ini dapat disetel untuk memungkinkan pengeditan atau hanya dibaca saja.

Penjelasan Metode

No	Method	Fungsi
1	setText()	Menset teks yang ditampilkan oleh komponen teks ini menjadi teks yang ditentukan.
2	getText()	Kelas GetText menyediakan mekanisme standar untuk mengekstrak teks dari katalog pesan log WLS.
3	getSelectedItem()	Mengembalikan item yang saat ini dipilih.
4	setSelectedItem()	Menset item yang dipilih dalam area tampilan kotak combo ke objek dalam argumen. Jika anObject ada dalam daftar, area tampilan akan menampilkan anObject yang dipilih.
5	isSelected()	Mengembalikan apakah ButtonModel dipilih.