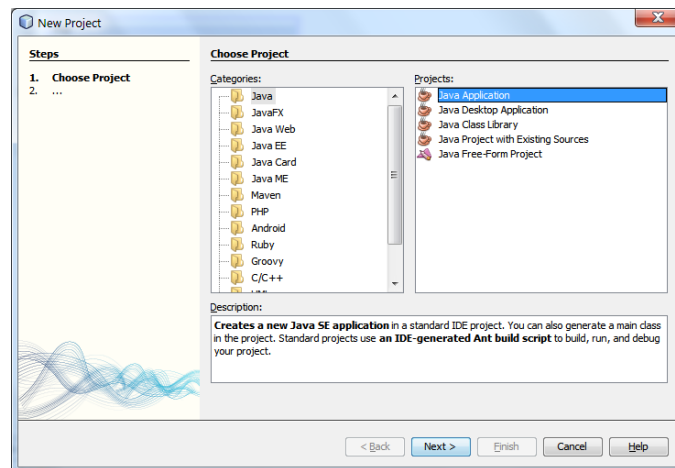


Java NetBeans

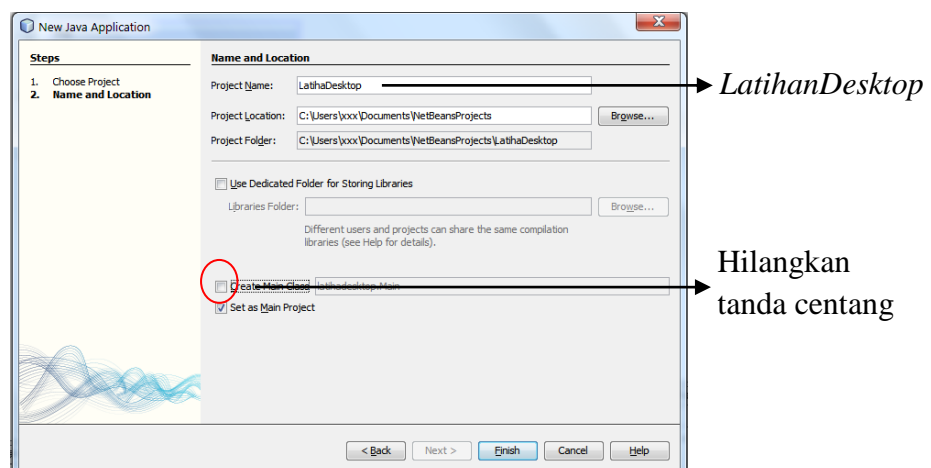
NetBeans adalah suatu tool untuk membuat program dengan menggunakan bahasa pemrograman Java berbasis grafis. Cara membuat program dengan merancang tampilan menggunakan komponent *visual* dan proses diletakan pada *event driven*. Netbeans menyediakan sekumpulan perangkat lunak modular yang disebut modul yang dipakai untuk membangun suatu aplikasi. Sebuah modul adalah merupakan arsip Java (*Java Archive*) yang memuat kelas-kelas Java yang berinteraksi dengan NetBeans Open API. Kemudian rancangan tampilan yang dibuat menggunakan NetBeans programnya secara otomatis akan digenerate menjadi kode.

Latihan 1

- Jalankan **Java NetBeans**
- Buat project baru → **File New Project**
- Pada **Chose Project** → **Catagories** pilih **Java**
- Pada **Project**, pilih **Java Application**
- Selanjutnya klik **Next** → **Finis**

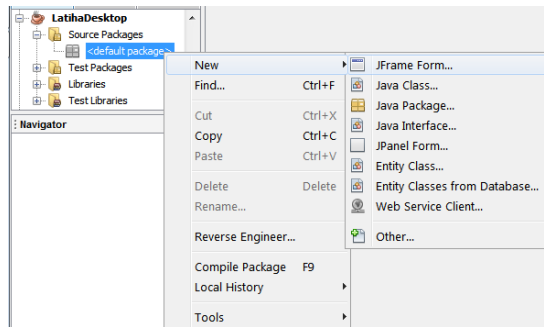


Gambar 1 *Choose Project*

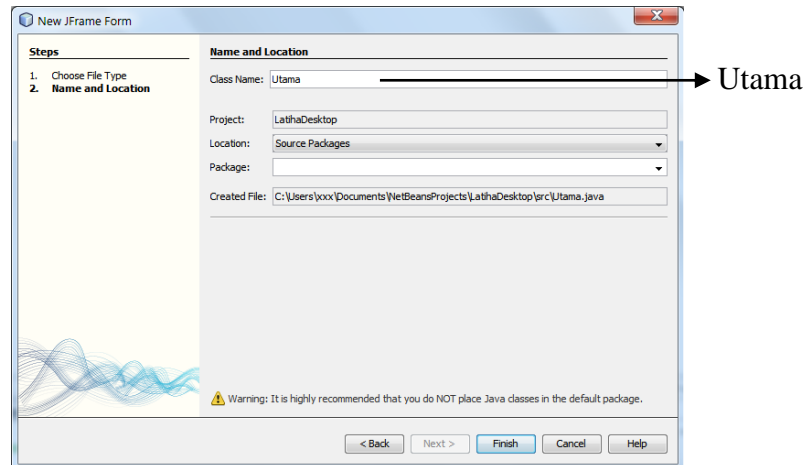


Gambar 2 *Name and Location*

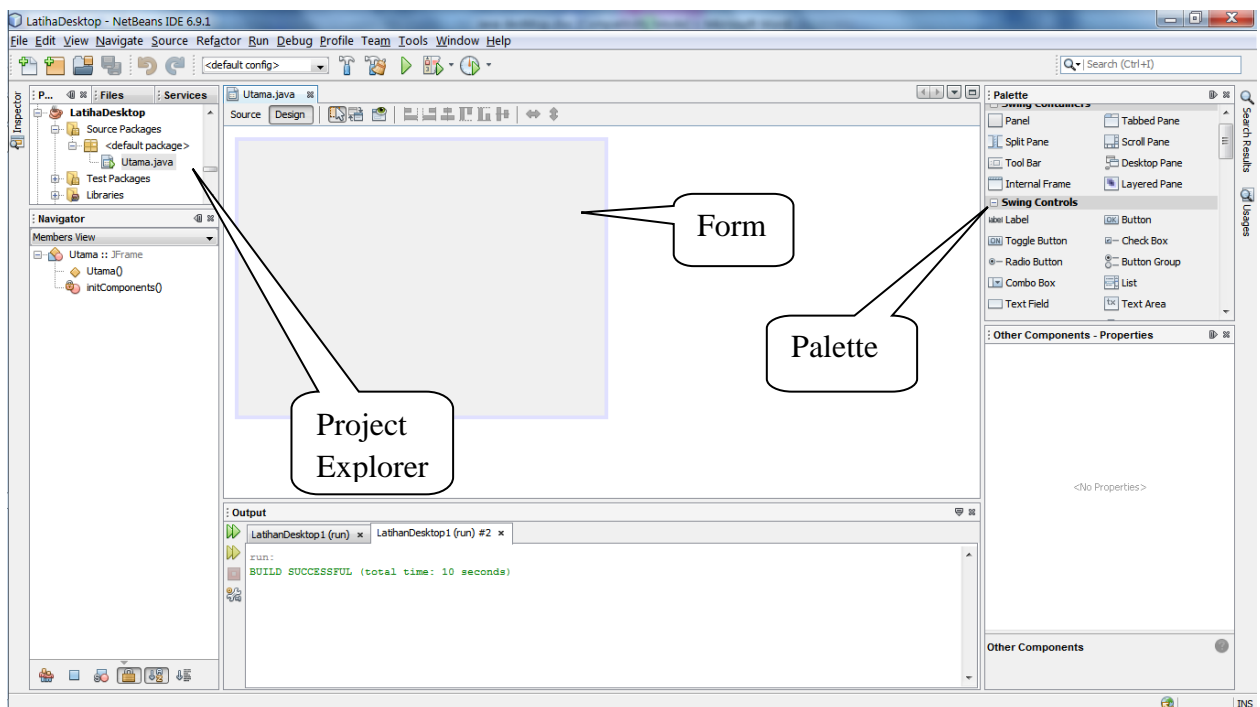
Selanjutnya klik *default package* → klik kanan → **New** → **JFrame Form**



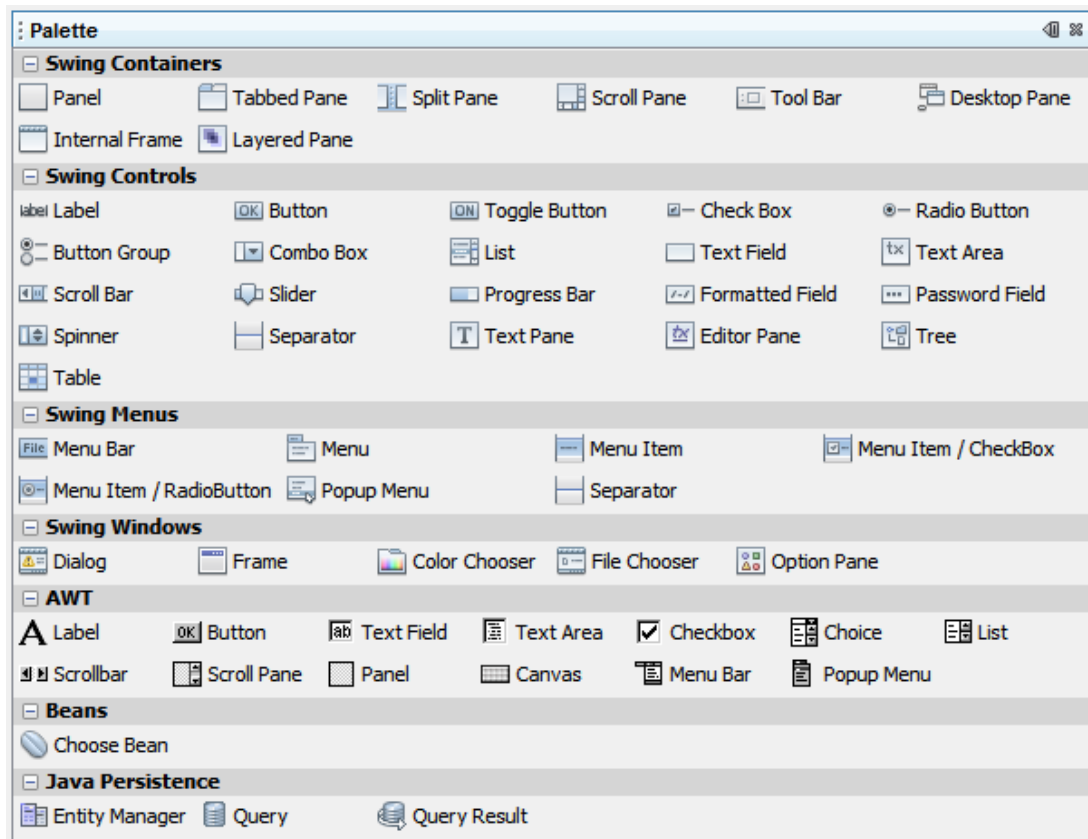
Gambar 3 New JFrame Form



Gambar 4 Membuat class Utama



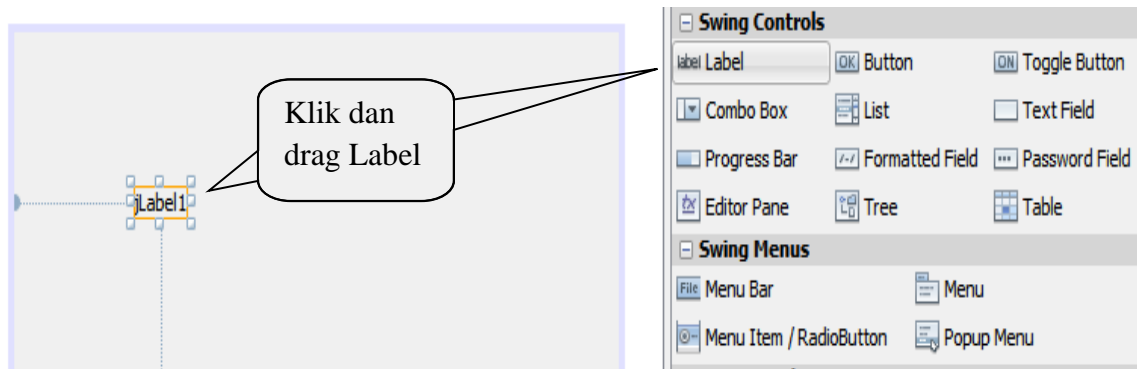
Gambar 5 Tampilan Form Utama



Gambar 6 Menu *Palette*

Menambah komponen *palette* pada *form*

Pada palette pilih *swing controls* → klik dan *drag* label letakkan pada form



Gambar 7 *Label Palette*

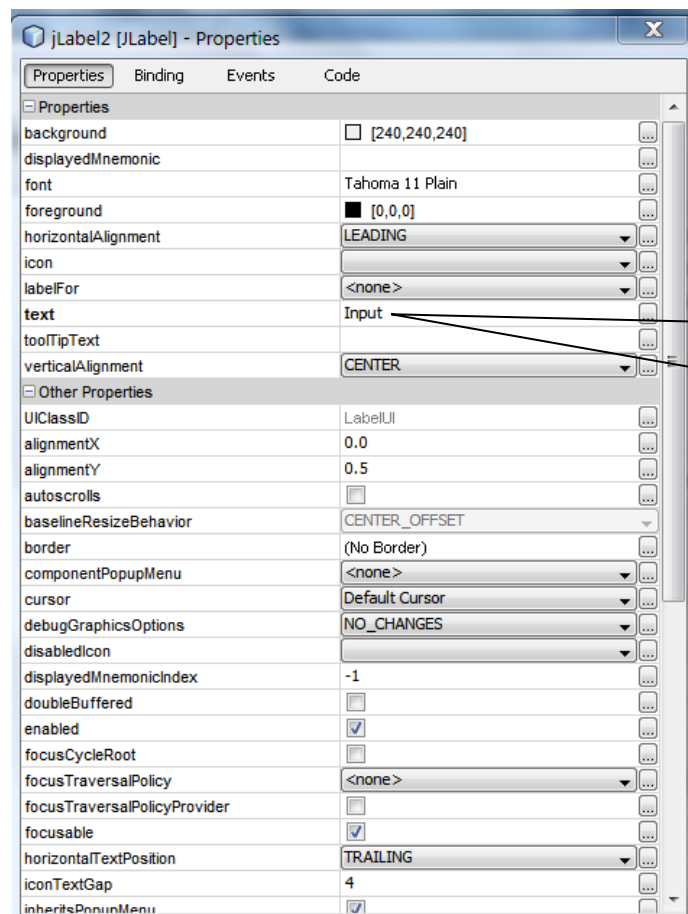
Tambahkan komponen *button* dan *text field*



Gambar 8 *Form dengan Label, TextField dan Button*

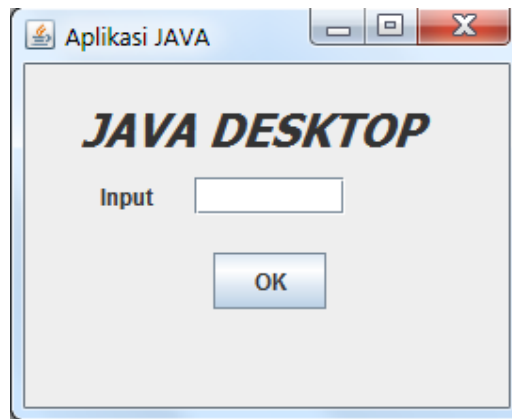
Mengatur *Properties*

Klik salah satu komponen misalnya *label* → klik kanan → pilih *properties*



Untuk
mengganti
text pada
Label

Gambar 9 *Properties Label*



Gambar 10 aplikasi *java desktop*

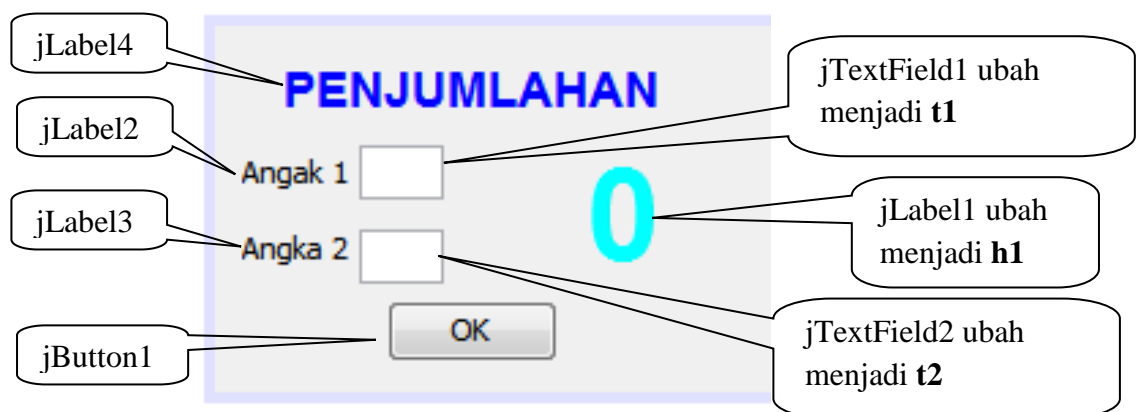
Memberi aksi pada *button*

Klik 2x pada *jButton1* lalu tambahkan source code dibawah ini :

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    jLabel1.setText(jTextField1.getText());
    jTextField1.setText(null);
}
```

Latihan 2

Buat *JFrame Form* baru dengan nama **appPenjumlahan**, lalu buat *form* dengan komponen-komponennya seperti pada gambar 11 Aplikasi Penjumlahan



Gambar 11 aplikasi Penjumlahan

Memberi aksi pada *button*

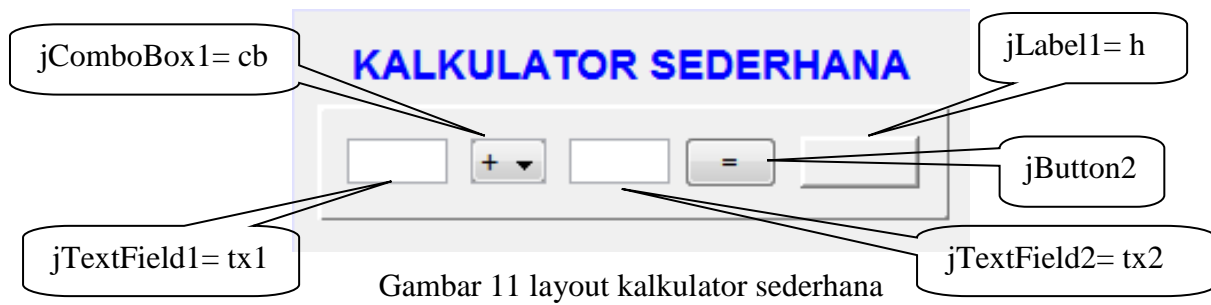
Klik 2x pada *jButton1* lalu tambahkan *source* code dibawah ini :

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

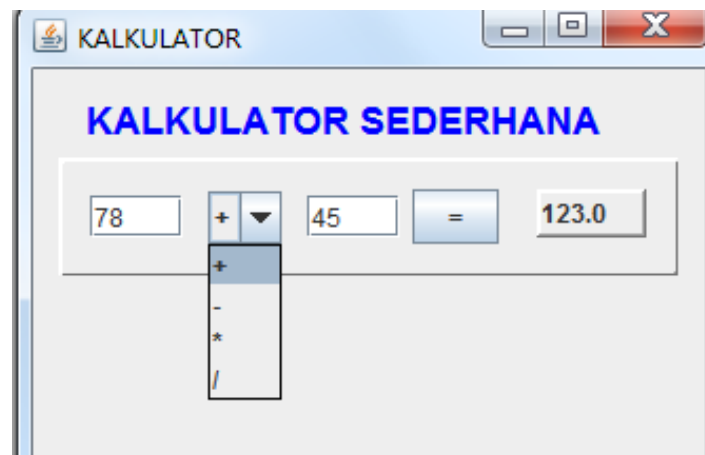
    int a = Integer.parseInt(t1.getText());
    int b = Integer.parseInt(t2.getText());
    int hasil = a + b;
    h1.setText(String.valueOf(hasil));

}
```

Latihan 3



```
private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    double hasil= 0;  
    int a = Integer.parseInt(tx1.getText());  
    int b = Integer.parseInt(tx2.getText());  
  
    if (cb.getSelectedItem().equals("+")) {  
        hasil = a+b;  
    }else if (cb.getSelectedItem().equals("-")) {  
        hasil = a-b;  
    }else if (cb.getSelectedItem().equals("*")) {  
        hasil = a*b;  
    }else if (cb.getSelectedItem().equals("/")) {  
        hasil = a/b;  
    }  
    h.setText(String.valueOf(hasil));  
    // TODO add your handling code here:  
}
```



Gambar 12 kalkulator sederhana

Latihan Mandiri :

1. Buat aplikasi untuk menghitung Luas Segitiga, Lingkaran, Balok dan Persegi Panjang
2. Buat aplikasi temperatur (Celcius – Reamur – Fahrenheit – Kelvin)

Rumus konversi Celsius

Reamur = celcius * 0.8;

Fahrenheit = celcius * 1.8 + 32;

Kelvin = celcius + 273.15 ;

Rumus konversi Reamur

Celcius = reamur / 0.8;

Fahrenheit = reamur * 2.25 + 32;

Kelvin = reamur / 0,8 + 273,15;

Rumus konversi Fahrenheit

Celcius = (fahrenheit - 32) / 1.8;

Reamur = (fahrenheit - 32) / 2.25;

Kelvin = (fahrenheit + 459.67) / 1.8;

Rumus konversi Kelvin

Celcius = kelvin - 273.15;

Reamur = (kelvin - 273.15) * 0.8;

Fahrenheit = kelvin * 1.8 - 459.67;