#### **GUI Pada Java**

#### Pengantar

- GUI (Graphical User Interface), memungkinkan user untuk berinteraksi dengan komputer secara lebih baik.
- Pengguna berinteraksi dengan berbagai elemen grafis,diantaranya: button, dialog box, menu, dsb.
- Sejak 1994 Sun Microsystem berupaya untuk membuat JAVA memiliki perangkat bergaya desktop dengan ToolkitJAVA yang dikenal sebagai AWT (*Abstract Windowing Toolkit*)
- Tahun 1997, muncul JFC (*Java Foundation Class*) untuk kepentingan pembuatan aplikasi Window yang merupakan pengembangan dari AWT.
- JFC mempunyai kode swing yang terdapat pada package yang disediakan pada JAVA SDK versi 1.2 ke atas (JAVA 2)
- JAVA menyediakan dua graphical library.
  - AWT (Abstract Windows Toolkit)
  - Swing
- Contoh: **import java.awt.\***;

Import java.awt.event.\*;
Import javax.swing.\*;

# **Graphical Object**

• Container (tempat), obyek yang dapat menampung komponen grafis dan tempat yang lebih kecil

Contoh: frames, panels

• Component, obyek grafis yang berfungsi untuk menampilkan data, menerima masukan, atau menunjukkan suatu kondisi.

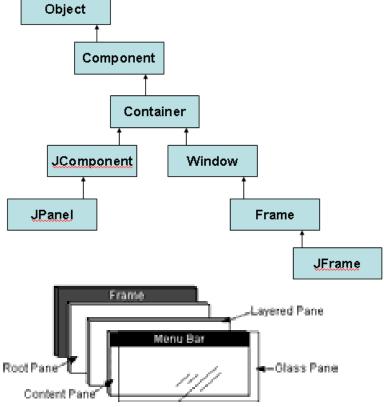
Contoh: buttons, labels, text fields

• Event, obyek yang merepresentasikan suatu kejadian.

Contoh: gerakan mouse, penekanan tombol

• **Listener**, suatu obyek yang 'menunggu' suatu kejadian khusus dan akan bereaksi (melakukan sesuatu) jika kejadian tersebut terjadi





#### **Container: Frame**

```
import javax.swing.*;
class FramePertamaku extends JFrame {
  public FramePertamaku() {
  setTitle( "Frame Pertama" );
  setSize( 300 , 200 );
  }
}
public class Frameku {
  public static void main (String args[ ] ) {
  FramePertamaku coba = new FramePertamaku();
  coba.show();
  }
}
```



Beberapa method java.awt.Frame

- void setResizable (boolean b) menentukan apakah user dapat merubah ukuran frame
- void setTitle(String s) mengatur teks pada *title bar*
- void setIconImage(Image image) gambar yang digunakan sebagai icon dari frame

# **Component: Text**

```
import java.awt.*;
public class WindowText extends Frame {
public void paint(Graphics g) {
setSize(300, 200);
setTitle(getClass().getName());
Font f = new Font( "Monospaced", Font.BOLD, 16);
g.setFont(f);
g.drawString( "Hello ...", 10, 100);
g.drawString( "Salam kenal dari Frame ...", 30,120);
public static void main(String[] args) {
WindowText coba = new WindowText();
coba.setSize(500, 300);
coba.setLocation(200, 100);
coba.setTitle("Window Text");
coba.show();
}
```



Beberapa method java.awt.Font:

- Font (String name, int style, int size) mengatur jenis font, format font (PLAIN,BOLD,ITALIC) dan ukuran font.
- String getFontName() mengetahui nama font face
- String getFamily() mengetahui jenis keluarga font

## **Component : Label**

```
import javax.swing.*;
import java.awt.event.*;
import java.awt.event.*;
public class KomponenLabel {
  public static void main(String[] args) {
    JFrame frame = new JFrame("Membuat Label");
    JLabel label = new JLabel("Pemrograman Berorientasi Obyek");
    frame.getContentPane().add(label);
    frame.pack();
    frame.setVisible(true);
    frame.setDefaultCloseOperation (JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }
}
```

```
import javax.swing.*;
                                                🖄 Membuah Label
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
                                                Pemrograman Berorientasi
public class KomponenLabelBerformat {
public static void main(String[] args) {
JFrame frame = new JFrame("Membuat Label");
JLabel label = new JLabel("Pemrograman Berorientasi Obyek");
label.setForeground(Color.yellow);
label.setBackground(Color.blue);
label.setOpaque(true);
label.setFont(new Font("SansSerif", Font.BOLD, 14));
frame.getContentPane().add(label);
frame.pack();
frame.setVisible(true);
frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
}
```

# **Component : TextField**

```
import javax.swing.*;
                                                       Membuat TeksField
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
                                                       Manna:
public class TeksField {
public static void main(String[] args) {
JFrame frame = new JFrame("Membuat TeksField");
JLabel label = new JLabel("Nama :");
JTextField textField = new JTextField(20);
frame.getContentPane().setLayout(new FlowLayout());
frame.getContentPane().add(label);
frame.getContentPane().add(textField);
frame.pack();
frame.setVisible(true);
frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
}
```

## Component

#### Beberapa obyek ContentPanel, yaitu:

- $\bullet \quad JP assword Field, JT ext Area, JB utton, JR adio Button, \\$
- JCheckBox, JComboBox.

## **Event - Listener**.

Jika sebuah CLASS ingin bereaksi atas aksi yang dilakukan oleh pemakai(user) melalui keyboard, mouse atau lainnya, maka Java menjawab dengan sistem yang disebut sebagai *Event Handling*.

Program atau Interface ini disebut sebagai EventListener

#### **ActionListener**

Bereaksi atas perubahan komponen , seperti klik mouse atau tombol.

# AdjustmentListener

Bereaksi atas perubahaan komponen untuk penyesuaian, misalnnya scrollbar yang digerakkan.

#### **FocusListener**

Event yang disebabkan oleh focus pada field, misalnya kursor berada pada field tersebut.

#### ItemListener

Bereaksi pada perubahan checkbox, radiobutton dan lainnya.

# KeyListener

Bereaksi atas keyboard, misalnya penekanan tombol ALT Ctrl dan lainnya.

## WindowsListener

Bereaksi atas perubahaan pada window, misalnya diperbesar, diperkecil, digeser atau ditutup.

#### MouseMotionListener

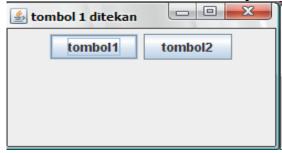
Bereaksi atas pergerakan mouse, misalnya bila melewati area komponen tertentu.

- Listeners terdaftar pada java.awt.event.\*
- Setelah komponen dideklarasikan, maka listener dapat ditambahkan pada komponen tersebut, misalnya pada Button:
  - Jbutton b1=new Jbutton("Tombol"); b1.addActionListener(...)
- Listener harus ditembahkan lebih dahulu ke dalam komponen, sebelum komponen tersebut diletakkan pada Frame/ Content Pane.

## Contoh form action listener dengan dua tombol:



ketika tombol 1 ditekan maka text pada form akan berubah menjadi "tombol 1 ditekan "



#### **Sumber:**

- <a href="http://www.freewebs.com/tekomitn/Materi/PBO/Basic%20GUI.ppt">http://www.freewebs.com/tekomitn/Materi/PBO/Basic%20GUI.ppt</a>
- Hermawan, Beni. Menguasai Java 2 & Object oriented Programming, Penerbit Andi Yogyakarta, 2004.
- www2.ukdw.ac.id/kuliah/info/IN1253/DasarPerancanganGUI.pdf
- roemly.blogspot.com/2008/06/event-listener.html 101k