

# Membuat Form secara Konvensional

## PERTEMUAN 06

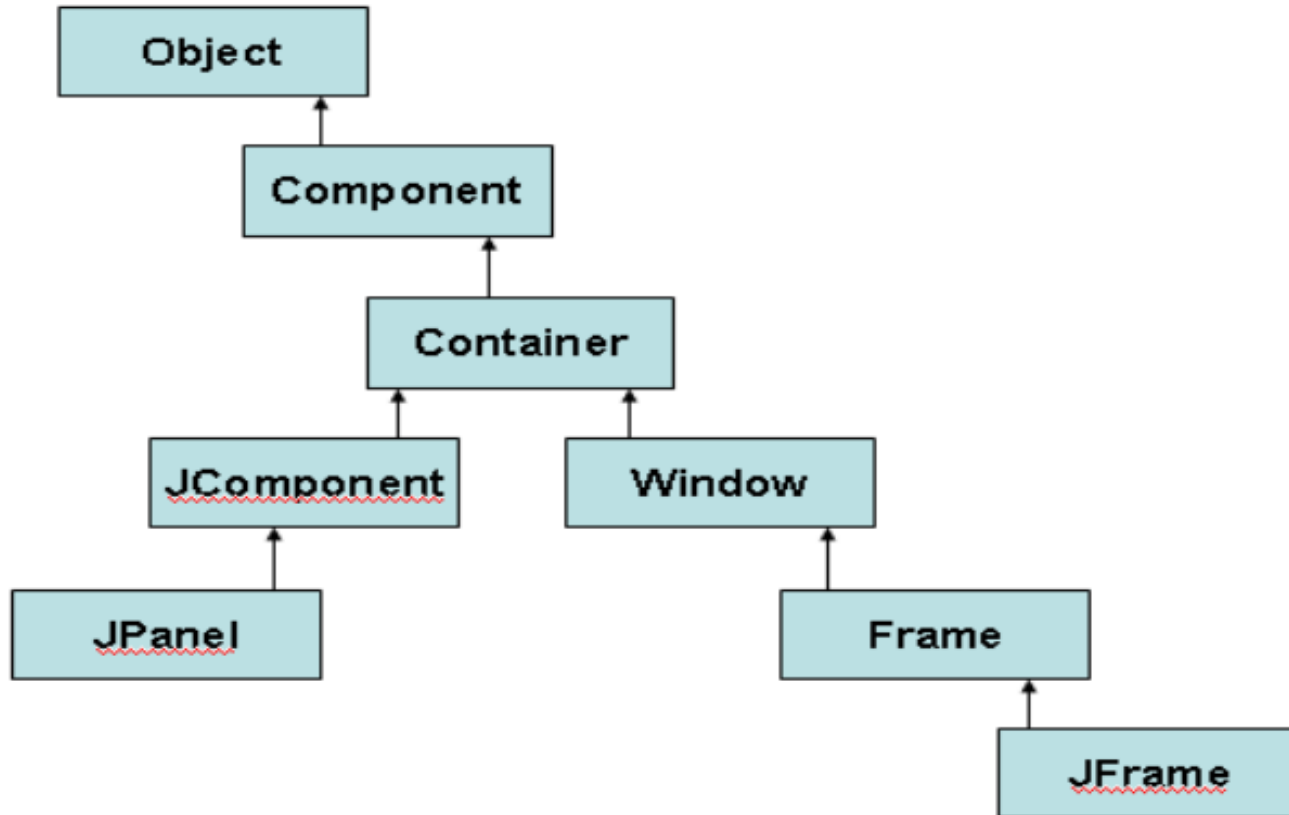
# Gui(Graphical User Interface)

GUI (Graphical User Interface), memungkinkan user untuk berinteraksi dengan komputer secara lebih baik. Pengguna dapat berinteraksi dengan berbagai elemen grafis seperti button, dialog box, menu dan sebagainya. Sejak tahun 1994 Sun MicroSystem berupaya untuk membuat JAVA memiliki perangkat berhaya desktop dengan ToolKitJAVA yang dikenal sebagai AWT (Abstract Windowing Toolkit). Tahun 1997, muncul Java Foundation Class (JFC) untuk kepentingan pembuatan aplikasi Window yang merupakan pengembangan dari AWT. JFC mempunyai kode swing yang terdapat pada package yang disediakan JAVA SDK versi 1.2 ke atas (JAVA 2). JAVA menyediakan dua graphical library yaitu AWT dan Swing.

ada beberapa jenis graphical object, antara lain:

1. Container (tempat). Contoh: frames, panels
2. Component. Contoh: button, label, textfield.
3. Event. Contoh: mouseMove, keyPressed.
4. Listener.

## Graphical Object



Gambar Susunan graphical Object

Sebuah package dapat termasuk subpackage, sehingga membentuk hirarki package. Pada saat menunjuk ke sebuah class yang ada di dalam nested package, kita gunakan multiple dots. Sebagai contoh, kita menulis

**`javax.swing.JFrame;`**

untuk merujuk ke class JFrame di package javax.swing; itulah, swing package yang ada di dalam java package. Notasi Dot (“.”) dengan semua nama package yang dimiliki class biasanya disebut the class’s fully qualified name. Dengan menggunakan class tersebut acapkali sangat tidak praktis. Kita dapat menggunakan import statement untuk menghindari masalah ini.