

Pertemuan 7

Pemrograman GUI dengan Swing dan Penerapan Komponen – komponen Swing

Swing adalah Library yang berisi kumpulan komponen yang digunakan untuk membuat sebuah aplikasi berbasis GUI. Pada Swing, seperti halnya pada bahasa pemrograman visual lainnya seperti VB atau Delphi, anda harus mendefinisikan atau menginisialisasikan komponen beserta event-eventnya.

Langkah-langkah standar membuat aplikasi Swing adalah

1. Definisikan Frame utama
2. Inisialisasi/Set Component-component
3. Tambahkan Event-event
4. Tambahkan Component pada container
5. Run!

Untuk dapat menggunakan paket kelas Swing anda harus mengimport paket `Javax.swing` karena kelas swing tersimpan dalam paket `javax`.

`import javax.swing.*;`

Contohnya sbb :

```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

public class PembelianBarang extends JFrame implements ActionListener
{
    private JTextField jTFInput1, jTFInput2, jTFInput3, jTFHasil;
    private JButton btnHitung, btnKeluar;

    public static void main(String[] args)
    {
        PembelianBarang frame = new PembelianBarang();
        frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }
}
```

```

        frame.pack();
        frame.setVisible(true);
    }
    public PembelianBarang()
    {
        setTitle ("FORM INPUT PEMBELIAN BARANG");
        setBackground (Color.yellow);
        setForeground (Color.black);
        JPanel p1 = new JPanel ();
        p1.setLayout (new GridLayout (5, 1));
        p1.add (new JLabel ("Nama Barang :"));
        p1.add (jTFInput1 = new JTextField (3));
        p1.add (new JLabel ("Jumlah :"));
        p1.add (jTFInput2 = new JTextField (3));
        p1.add (new JLabel ("Harga Satuan :"));
        p1.add (jTFInput3 = new JTextField (3));
        p1.add (new JLabel ("Bayar :"));
        p1.add (jTFHasil = new JTextField (4));
        jTFHasil.setEditable (false);
        Dimension dim = new Dimension(300, 150);
        p1.setPreferredSize(dim);
        JPanel p2 = new JPanel();
        p2.setLayout (new FlowLayout ());
        p2.add (btnHitung = new JButton ("Hitung"));
        p2.add (btnKeluar = new JButton ("Selesai"));
        getContentPane().setLayout (new BorderLayout());
        getContentPane().add (p1, BorderLayout.CENTER);
        getContentPane().add (p2, BorderLayout.SOUTH);
        btnHitung.addActionListener(this);
        btnKeluar.addActionListener(this);
    }

```

```
public void actionPerformed (ActionEvent e){  
    if (e.getSource () == btnHitung){  
        int bilangan2 = (Integer.parseInt(jTFInput2.getText().trim()));  
        int bilangan3 = (Integer.parseInt (jTFInput3.getText().trim()));  
        int hasil = bilangan2 * bilangan3;  
        jTFHasil.setText (String.valueOf (hasil));  
    }  
    else if (e.getSource () == btnKeluar)  
        {System.exit (0);    }  
}}
```