



Pemrograman Java

Pertemuan VIII



By: Augury

Menambahkan Komponen JPanel

- Untuk menambahkan komponen ke JFrame digunakan JPanel sebagai container (penampung) dari komponen yang akan ditambahkan
- Langkah membuat JPanel:
 - Buat object ***JPanel*** sebelum *mainFrame* di *setVisible(True)*:
 - Tambahkan pnl ke mainFrame:

```
JPanel pnl = new JPanel();
```

```
mainFrame.add(pnl);
```

Contoh JPanel

```
import javax.swing.*;

class cobaSwing extends JFrame {

    public cobaSwing() {
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }

    public static void main(String args[]) {
        cobaSwing mf = new cobaSwing();
        mf.setSize(300, 200);
        mf.setTitle("Coba Swing");
        JPanel pnl = new JPanel();
        mainFrame.add(pnl);

        mf.setVisible(true);
    }
}
```

Menambahkan JButton ke JPanel

- Untuk membuat komponen JButton di JPanel (*pnl*):

```
JButton tombol1 = new JButton("Tombol 1");  
Pnl.add(tombol1);
```

atau

```
pnl.add(new JButton("Tombol 2"));
```

Contoh 1 JButton di JPanel

```
import javax.swing.*;

class cobaSwing extends JFrame {

    public cobaSwing() {
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }

    public static void main(String args[]) {
        cobaSwing mainFrame = new cobaSwing();
        mainFrame.setSize(300, 200);
        mainFrame.setTitle("Coba Swing");
        JPanel pnl = new JPanel();
        JButton tombol1 = new JButton("Tombol 1");
        pnl.add(tombol1);

        mainFrame.add(pnl);
        mainFrame.setVisible(true);
    }
}
```

Contoh 2 JButton di JPanel

```
import javax.swing.*;

class cobaSwing extends JFrame {

    public cobaSwing() {
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }

    public static void main(String args[]) {
        cobaSwing mainFrame = new cobaSwing();
        mainFrame.setSize(300, 200);
        mainFrame.setTitle("Coba Swing");
        JPanel pnl = new JPanel();
        pnl.add(new JButton("Tombol 2"));
        mainFrame.add(pnl);
        mainFrame.setVisible(true);
    }
}
```

Menambahkan JLabel ke JPanel

- Untuk membuat komponen JLabel di JPanel (*pnl*):

```
JLabel Label1 = new JLabel("Ini Label");  
Pnl.add(Label1 );
```

atau

```
pnl.add(new JLabel("Ini Label"));
```

Contoh 1 JLabel di JPanel

```
import javax.swing.*;

class cobaSwing extends JFrame {

    public cobaSwing() {
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }

    public static void main(String args[]) {
        cobaSwing mainFrame = new cobaSwing();
        mainFrame.setSize(300, 200);
        mainFrame.setTitle("Coba Swing");
        JPanel pnl = new JPanel();
        JLabel Label1 = new JLabel("Ini Label");
        pnl.add(Label1 );

        mainFrame.add(pnl);
        mainFrame.setVisible(true);
    }
}
```


Contoh 2 JButton di JPanel

```
import javax.swing.*;

class cobaSwing extends JFrame {

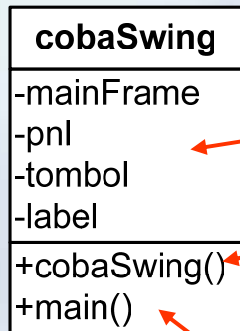
    public cobaSwing() {
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }

    public static void main(String args[]) {
        cobaSwing mainFrame = new cobaSwing();
        mainFrame.setSize(300, 200);
        mainFrame.setTitle("Coba Swing");
        JPanel pnl = new JPanel();
        pnl.add(new JLabel("Ini Label"));
        mainFrame.add(pnl);
        mainFrame.setVisible(true);
    }
}
```

Pengelolaan Code OOP

- Setelah kita perhatikan potongan – potongan program sebelumnya, masih tampak ke tidak teraturan, untuk itu perlu dilakukan pengelolaan yang baik agar program yang dibuat teratur dan rapih.
- Perhatikan class diagram berikut !

cobaSwing
-mainFrame -pnl -tombol -label
+cobaSwing() +main()



```
package javaswingdasar;

import javax.swing.JButton;
import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JLabel;
import javax.swing.JPanel;

public class cobaSwing {
    JFrame mainFrame;
    JPanel pnl;
    JButton tombol;
    JLabel label;

    public cobaSwing(){
        mainFrame = new JFrame("Good Coba Swing");
        mainFrame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        mainFrame.setSize(300, 200);
        pnl = new JPanel();
        label = new JLabel("Coba Swing");
        tombol = new JButton("Tombol1");
        pnl.add(label);
        pnl.add(tombol);
        mainFrame.add(pnl);
    }

    public static void main(String args[]) {
        cobaSwing mf = new cobaSwing();
        mf.mainFrame.setVisible(true);
    }
}
```

Penjelasan Code

```
package javaswingdasar;

import javax.swing.JButton;
import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JLabel;
import javax.swing.JPanel;
public class cobaSwing {
    JFrame mainFrame;
    JPanel pnl;
    JButton tombol;
    JLabel label;
    public cobaSwing(){
        mainFrame = new JFrame("Good Coba Swing");
        mainFrame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        mainFrame.setSize(300, 200);
        pnl = new JPanel();
        label = new JLabel("Coba Swing");
        tombol = new JButton("Tombol1");
        pnl.add(label);
        pnl.add(tombol);
        mainFrame.add(pnl);
    }
    public static void main(String args[]) {
        cobaSwing mf = new cobaSwing();
        mf.mainFrame.setVisible(true);
    }
}
```

Membuat Frame: **mainFrame**

Membuat Panel: **pnl**

Membuat Label: **label**

Membuat Button: **tombol**

Memasukkan **tombol** dan **label** ke **pnl**

Membuat Object **mf** dari class **cobaSwing**

Deklarasi **Fields**

Memasukkan **pnl** ke **mainFrame**

Menampilkan **mainFrame** yang ada pada Object **mf**

Thank's

