



Membuat Form Input dan Output Java Menggunakan Netbeans 8.2

Oleh:

Taryana Suryana M.Kom
Teknik Informatika Unikom

taryanarx@email.unikom.ac.id

taryanarx@gmail.com

[Line/Telegram: 081221480577](https://t.me/081221480577)

Join Zoom Meeting

<https://us04web.zoom.us/j/3629329963?pwd=ZUhWcXl6RHp3dTNKZmlxWkUrV2ZCQT09>

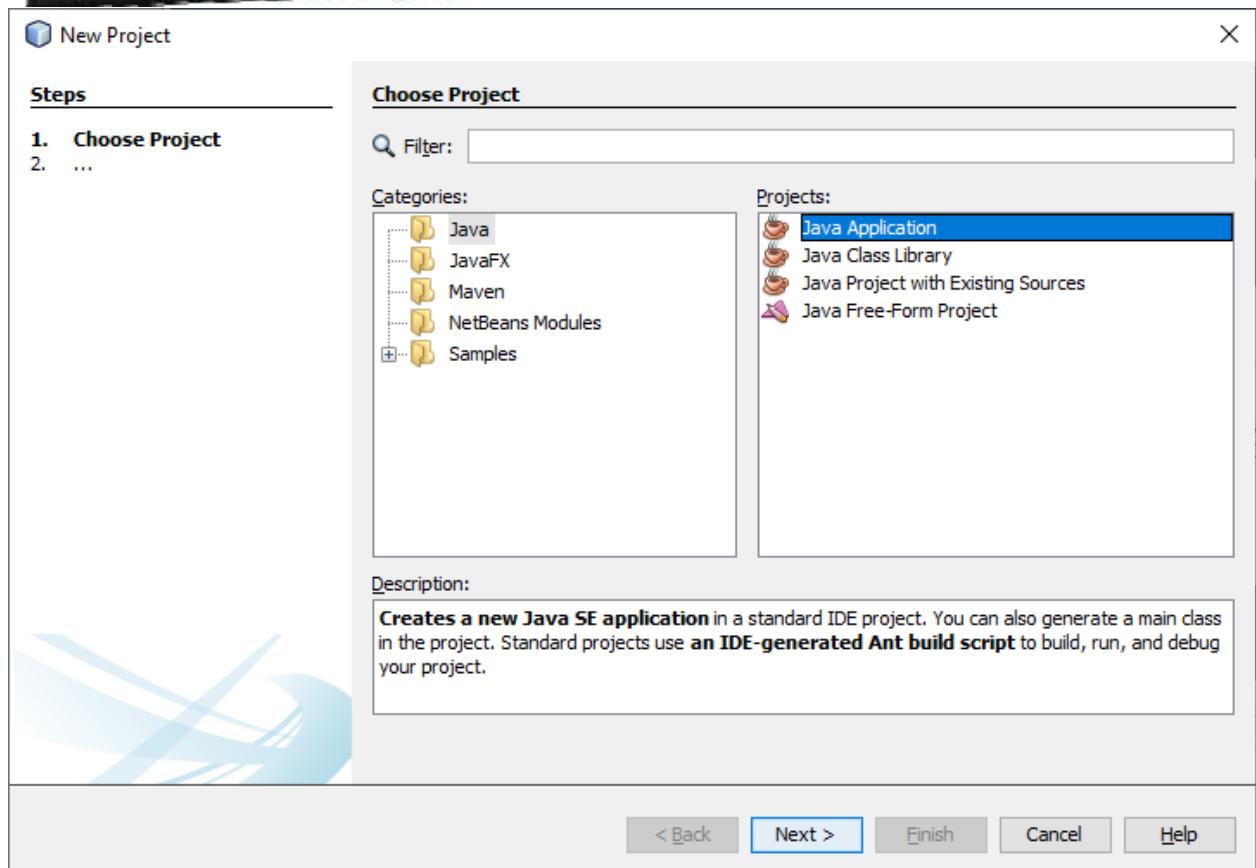
Meeting ID: 362 932 9963

Passcode: 8HQiXn

Membuat Form Dalam Netbeans 8.2

Untuk membuat Form Java dengan Caranya adalah sebagai berikut:

1. Pilih File->New Project
2. Pada Jendela Projects:Pilih Java Application
3. Kemudian Click Next



Jendela New Project

Selanjutnya Akan ditampilkan jendela New Java Application

New Java Application

Steps

1. Choose Project
2. **Name and Location**

Name and Location

Project Name:

Project Location:

Project Folder:

☐ Use Dedicated Folder for Storing Libraries

Libraries Folder:

Different users and projects can share the same compilation libraries (see Help for details).

☒ Create Main Class

< Back Next > Finish Cancel Help

Jendela New Java Application

4. Pada Jendela New Java Application, lakukan perubahan
 - ✓ Project Name: Nama Proyek
 - ✓ Create Main Class: Jika ingin diganti lakukan perubahan juga



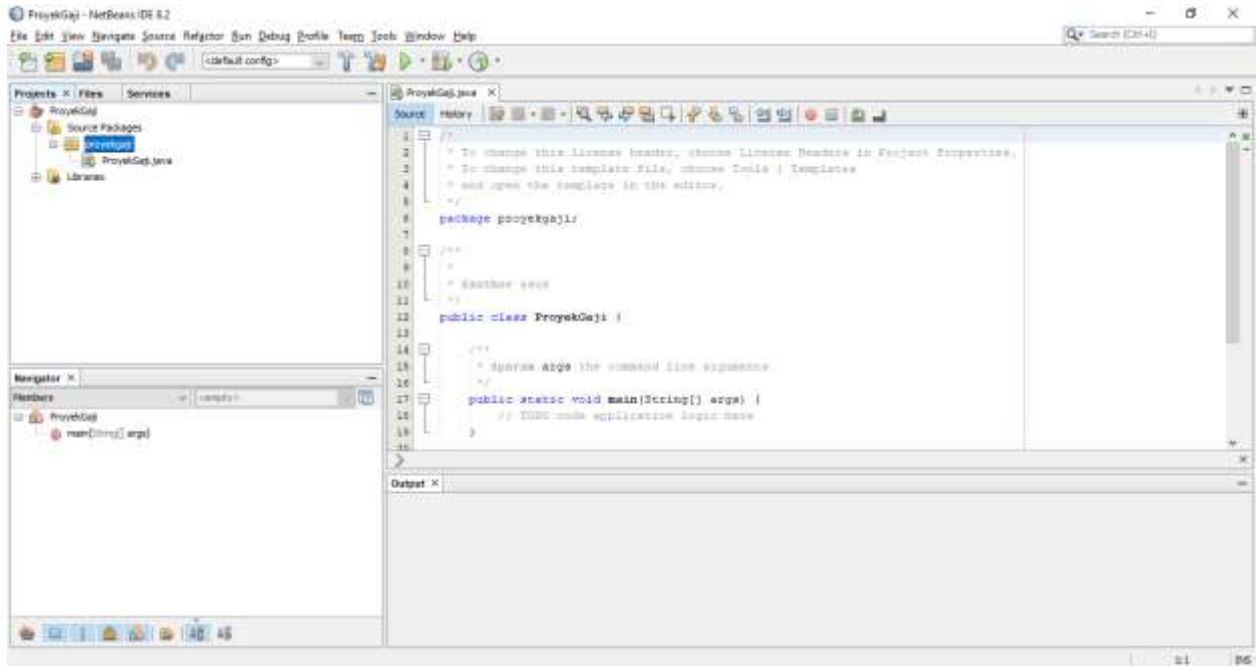
Contoh: Lakukan Perubahan pada Name and Location:

- **Project Name:**ProyekGaji
- **Create Main Class:**Otomatis ikut Project Name:

The screenshot shows the 'New Java Application' dialog box in NetBeans. On the left, a 'Steps' panel lists '1. Choose Project' and '2. Name and Location', with the second step being the active one. The main area is titled 'Name and Location' and contains several input fields: 'Project Name' with the value 'ProyekGaji', 'Project Location' with 'C:\Users\asus\Documents\NetBeansProjects' and a 'Browse...' button, and 'Project Folder' with 'C:\Users\asus\Documents\NetBeansProjects\ProyekGaji'. Below these is an unchecked checkbox for 'Use Dedicated Folder for Storing Libraries' with a 'Libraries Folder' field and another 'Browse...' button. A note states: 'Different users and projects can share the same compilation libraries (see Help for details)'. At the bottom, the 'Create Main Class' checkbox is checked, and the text 'proyekgaji.ProyekGaji' is entered in the adjacent field. The bottom of the dialog features a row of buttons: '< Back', 'Next >', 'Finish' (highlighted in blue), 'Cancel', and 'Help'.

Name and Location

5. Click Finish, Selanjutnya akan ditampilkan jendela seperti berikut:

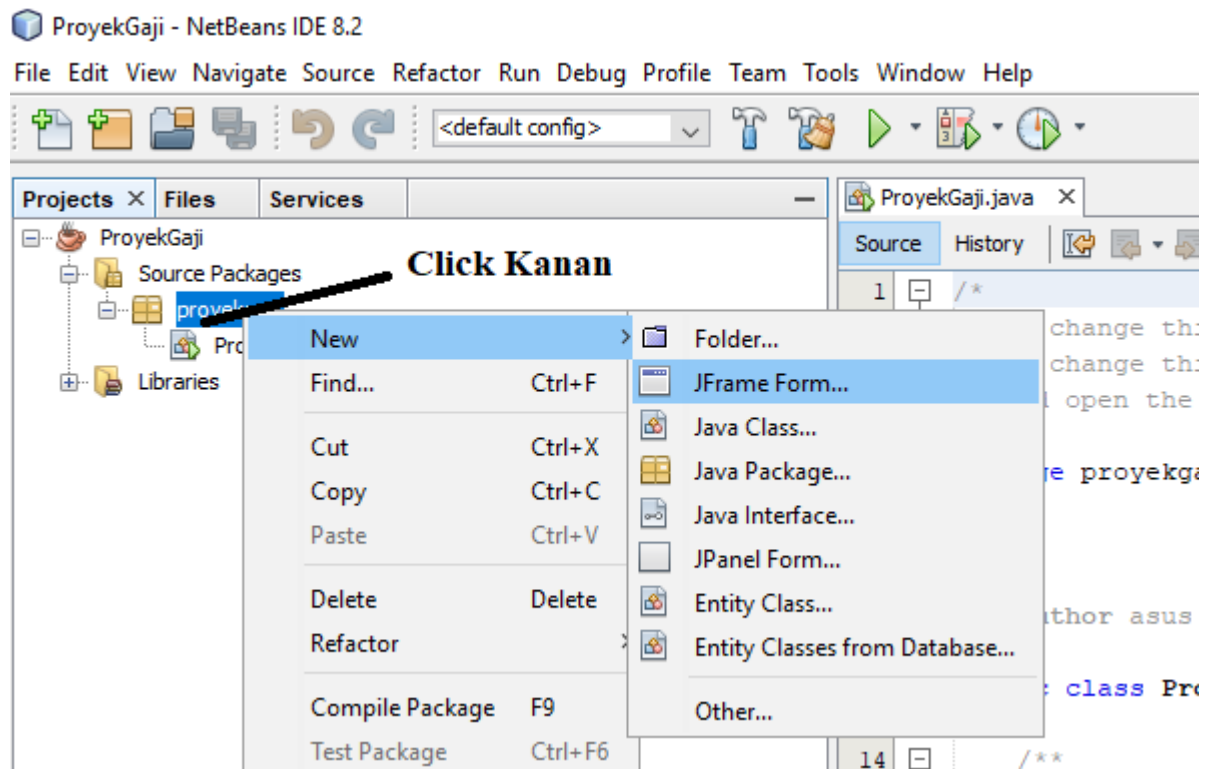


Sampai Tahap Ini Pembuatan Main Java Sudah Selesai.

Membuat Form Java

Untuk Membuat Form pada Java Dapat Dilakukan dengan cara:

1. Click Kanan Pada Source Packages
2. New->JFrame Form



3. Selanjutnya akan ditampilkan jendela **New JFrame Form**

New JFrame Form

Steps

1. Choose File Type
2. **Name and Location**

Name and Location

Class Name:

Project:

Location:

Package:

Created File:

< Back Next > **Finish** Cancel Help

Pada **Name and Location**:

Class Name: Tuliskan Nama Class Form yang ingin dibuat, Misalnya: FormGaji

Class Name: FormGaji

Click Finish

Contoh FormGaji yang akan dibuat

New JFrame Form

Steps

1. Choose File Type
2. **Name and Location**

Name and Location

Class Name:

Project:

Location:

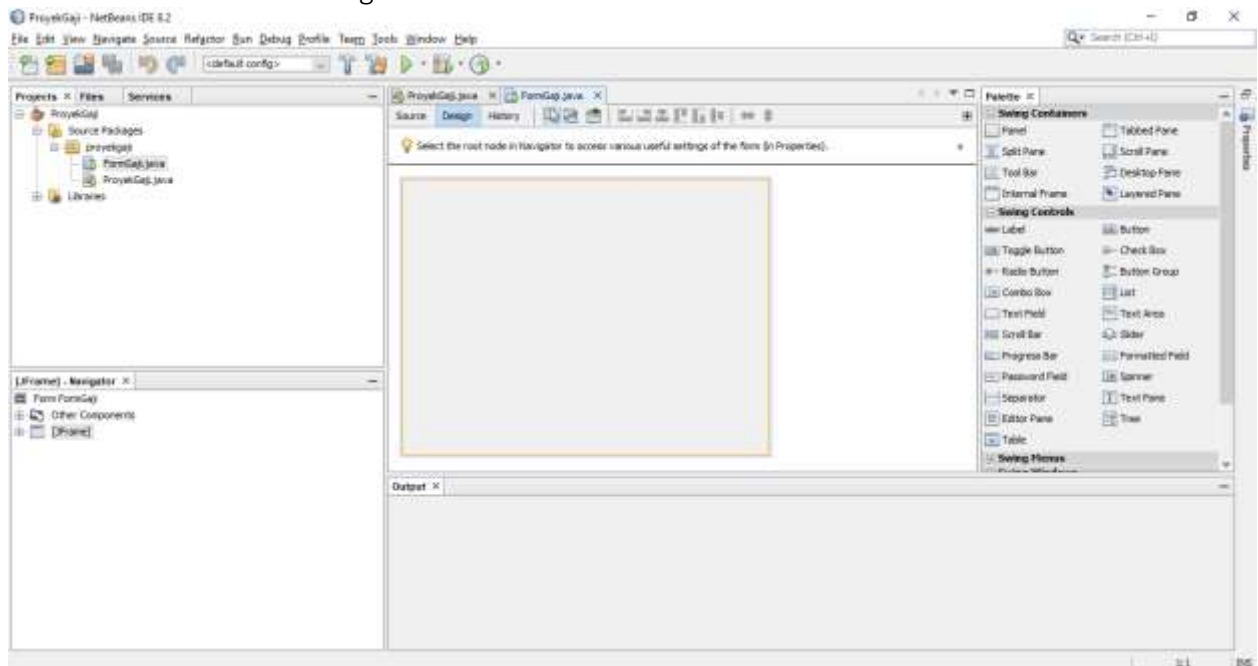
Package:

Created File:

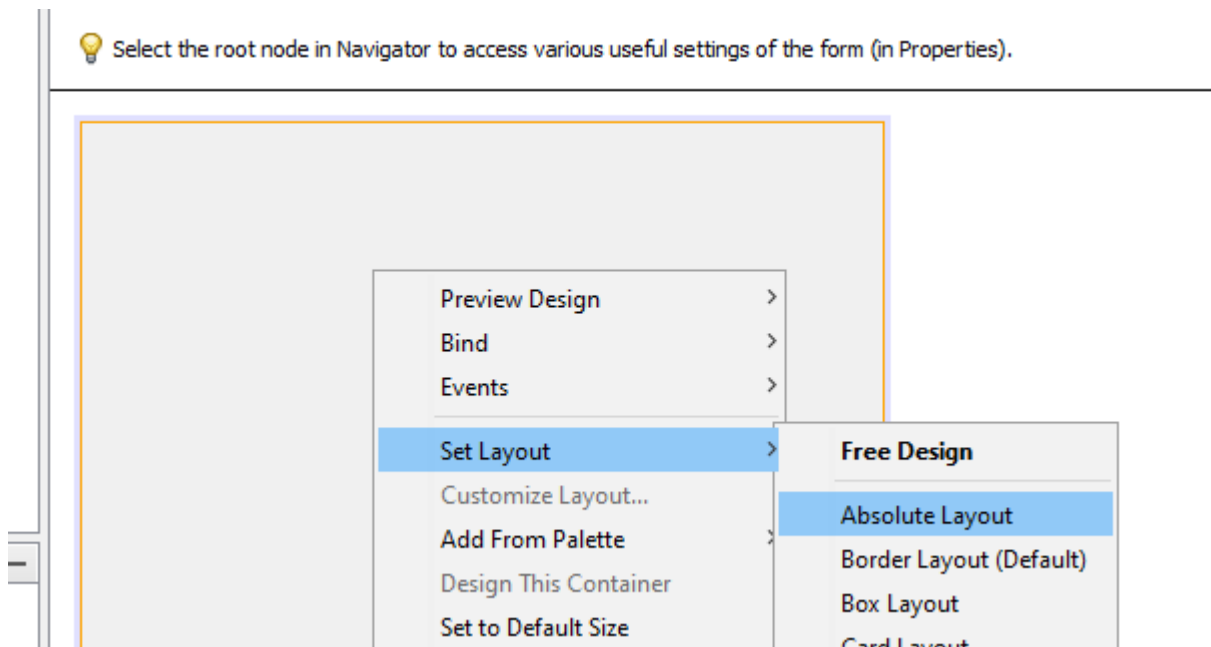
< Back Next > **Finish** Cancel Help

Setelah di Click Tombol Finish akan ditampilkan Jendela Design seperti gambar berikut:

Berikut adalah Jendela Design Form:



Kemudian Pada Form Desain, Click Kanan->SetLayout->Absolute Layout





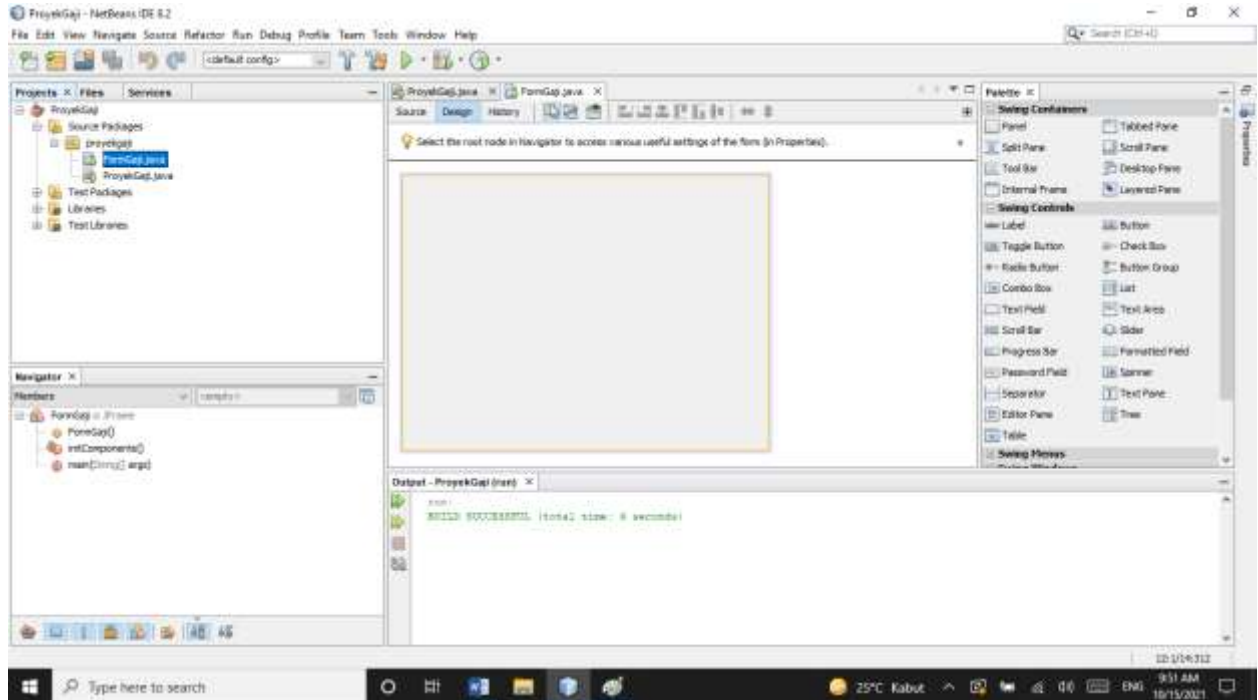
Pada MainJava atau MainClass, tambahkan kode program berikut, untuk memanggil Form yang dibuat

```
public class ProyekGaji {  
    public static void main(String[] args) {  
        // TODO code application logic here  
        //Memanggil FormGaji dari MainClass ProyekGaji  
        FormGaji fp=new FormGaji();  
        fp.setVisible(true);  
    }  
}
```

Untuk Menjalankan Pilih Run Project atau F6

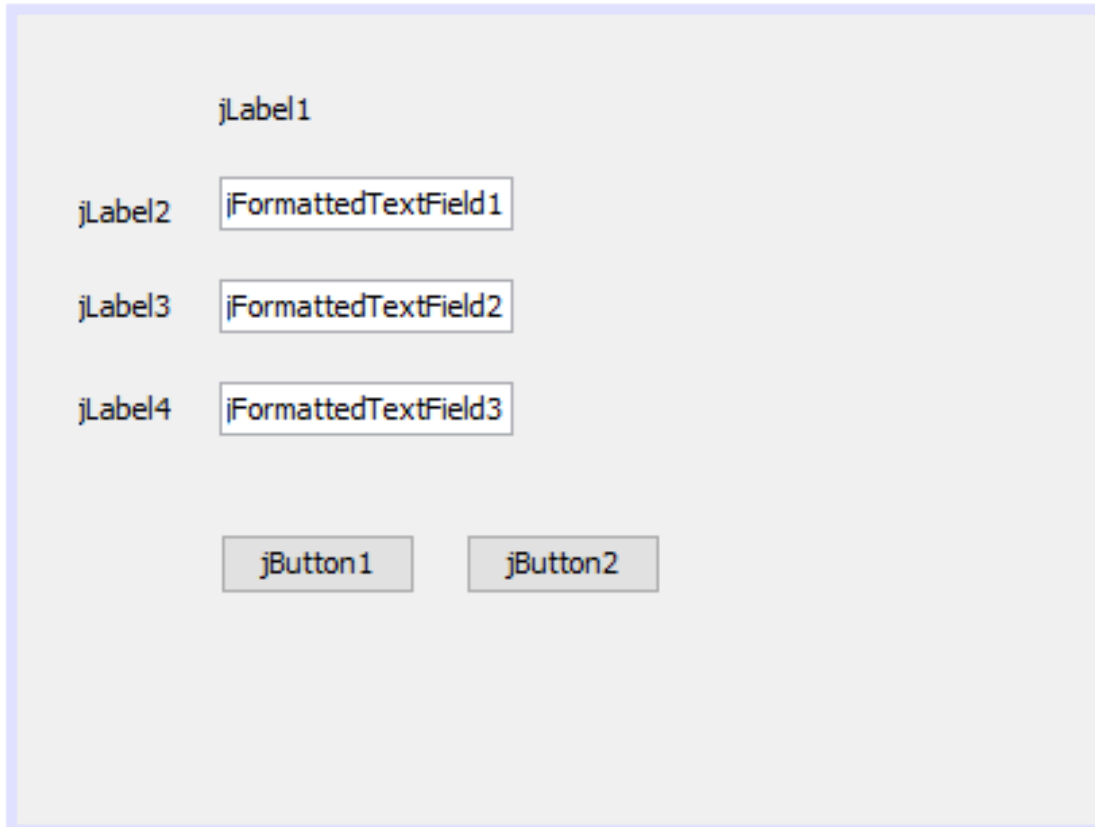
Mendesign Form

Dari Menu Layer Berikut Ttab FormGaji



Pada Jendela Sebelah Kanan ditampilkan Komponen yang dapat digunakan:

Contoh Membuat Program Menghitung Luas Persegi Panjang



The screenshot shows a Java Swing window with a light gray background. At the top, there is a label 'jLabel1'. Below it, there are three rows, each consisting of a label and a formatted text field: 'jLabel2' and 'jFormattedTextField1', 'jLabel3' and 'jFormattedTextField2', and 'jLabel4' and 'jFormattedTextField3'. At the bottom of the window, there are two buttons: 'jButton1' and 'jButton2'.

1. Pada Form, tempatkan empat buah jLabel
2. Pada Form tempatkan 3 buah jFormattedTextField
3. Tempatkan 2 Buah jButton

Atur Properties

1. jLabel1 : ClickKanan-Edit-Text:Menghitung Luas Persegi Panjang
2. jLabel2 : ClickKanan-Edit-Text:Panjang
3. jLabel3 : ClickKanan-Edit-Text:Lebar
4. jLabel1 : ClickKanan-Edit-Text:Luas
5. jFormattedTextField1:ClickKanan-Edit-Text:Kosongkan
6. jFormattedTextField1:ClickKanan-Change Variabel Name:Panjang
7. jFormattedTextField2:ClickKanan-Edit-Text:Kosongkan
8. jFormattedTextField2:ClickKanan-Change Variabel Name:Lebar
9. jFormattedTextField3:ClickKanan-Edit-Text:Kosongkan
10. jFormattedTextField3:ClickKanan-Change Variabel Name:Luas
11. jButton1: ClickKanan-Edit-Text:Proses
12. jButton1:ClickKanan-Change Variabel Name:BProses



13. JButton2: ClickKanan-Edit-Text:Reset

14. JButton2:ClickKanan-Change Variabel NameBReset

Tombol Proses

Untuk Menangani Tombol Proses, klik kanan Proses >> Events >> Action >> ActionPerformed
Kemudian Masukkan Kode Berikut:

```
private void BProsesActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt)
{
    // TODO add your handling code here:
    int getPanjang = Integer.parseInt(Panjang.getText());
    int getLebar = Integer.parseInt(Lebar.getText());
    int getLuas = getPanjang * getLebar;
    Luas.setText(Integer.toString(getLuas));
}
```

Penjelasan

1. `int getPanjang = Integer.parseInt(Panjang.getText());`
artinya angka yang Anda masukkan pada field Panjang nanti akan disimpan di variabel `getPanjang`.
Begitu pula yang dari Lebar akan disimpan di `getvLebar`.
2. `int getLuas = getPanjang * getLebar;`
adalah operasi perkalian dimana hasil dari perkalian `getPanjang * getLebar` akan disimpan di variabel `getLuas`
3. `Sintak Luas.setText(Integer.toString(getLuas));`
adalah menampilkan hasil di field Luas. Sementara `Integer.toString` digunakan untuk merubah hasil integer ke string agar mau dimunculkan di TextField.


Tombol Reset

Untuk memasukan Program Pada Tombol **Reset** Click-kanan-Event-Action-ActionPerformed

```
private void BResetActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    Panjang.setText(null);
    Lebar.setText(null);
    Luas.setText(null);
}
```

Run Program

Untuk menjalankan Program dapat dilakukan dengan Pilih Menu Run->Project (F6)



Menghitung Luas Persegi Panjang

Panjang

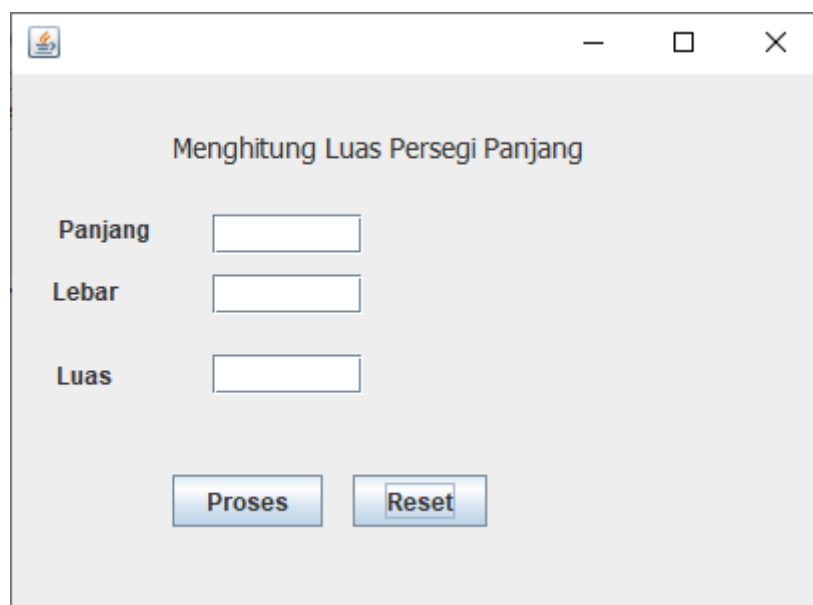
Lebar

Luas

Tampilan Form Input dan Output K

Masukan Misal: Panjang 100, Lebar 30, maka luasnya adalah hasil perkalian Variabel Panjang kali Lebar.

Sedangkan tombol Reset, digunakan untuk mengosongkan kembali Form



Menghitung Luas Persegi Panjang

Panjang

Lebar

Luas

Tampilan Form Ketika di Reset

DAFTAR PUSTAKA

1. Suryana, Taryana (2021) [Pembuatan Fungsi Dalam Bahasa Pemrograman Dart.](#) [Teaching Resource]
2. Suryana, Taryana (2021) [Kelas Dan Objek Dalam Pemrograman Dart.](#) [Teaching Resource]
3. Suryana, Taryana (2021) [Fungsi Logika Atau Percabangan Dalam Dart.](#) [Teaching Resource]
4. Suryana, Taryana (2021) [Belajar Bahasa Pemrograman Dart.](#) [Teaching Resource]
5. Suryana, Taryana (2021) [Input Dan Output Dalam Dart.](#) [Teaching Resource]
6. Suryana, Taryana (2021) [Variabel Dan Tipe Data Dalam Dart.](#) [Teaching Resource]
7. Suryana, Taryana (2021) [Operator Dalam Bahasa Pemrograman Dart.](#) [Teaching Resource]
8. Suryana, Taryana (2021) [List Dan Map Dalam Pemrograman Dart.](#) [Teaching Resource]
9. Suryana, Taryana (2021) [Perulangan Dalam Pemrograman Dart.](#) [Teaching Resource]
10. Suryana, Taryana; Koesheryatin (2014), [Aplikasi Internet Menggunakan HTML, CSS & Java Script,](#) Elexmedia Komputindo, Jakarta
11. Suryana, Taryana (2021) [Bab 1. Pengenalan Html.](#) [Teaching Resource]
12. Suryana, Taryana (2021) [Pelatihan Pembuatan Website Dengan Menggunakan Html Dan Dreamweaver.](#) [Teaching Resource]
13. Suryana, Taryana (2010) [Membuat Web Pribadi dan Bisnis dengan HTML.,](#) Gava Media, Jogjakarta