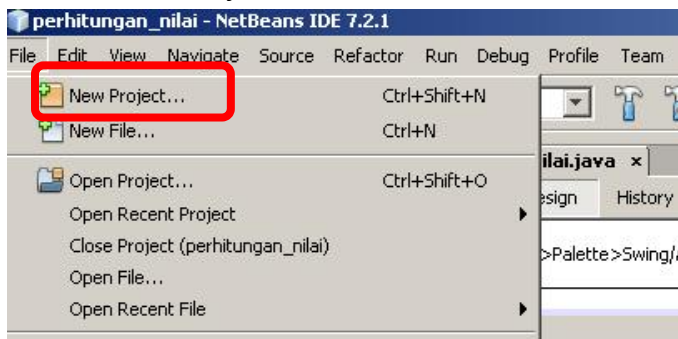


# Jobsheet 1

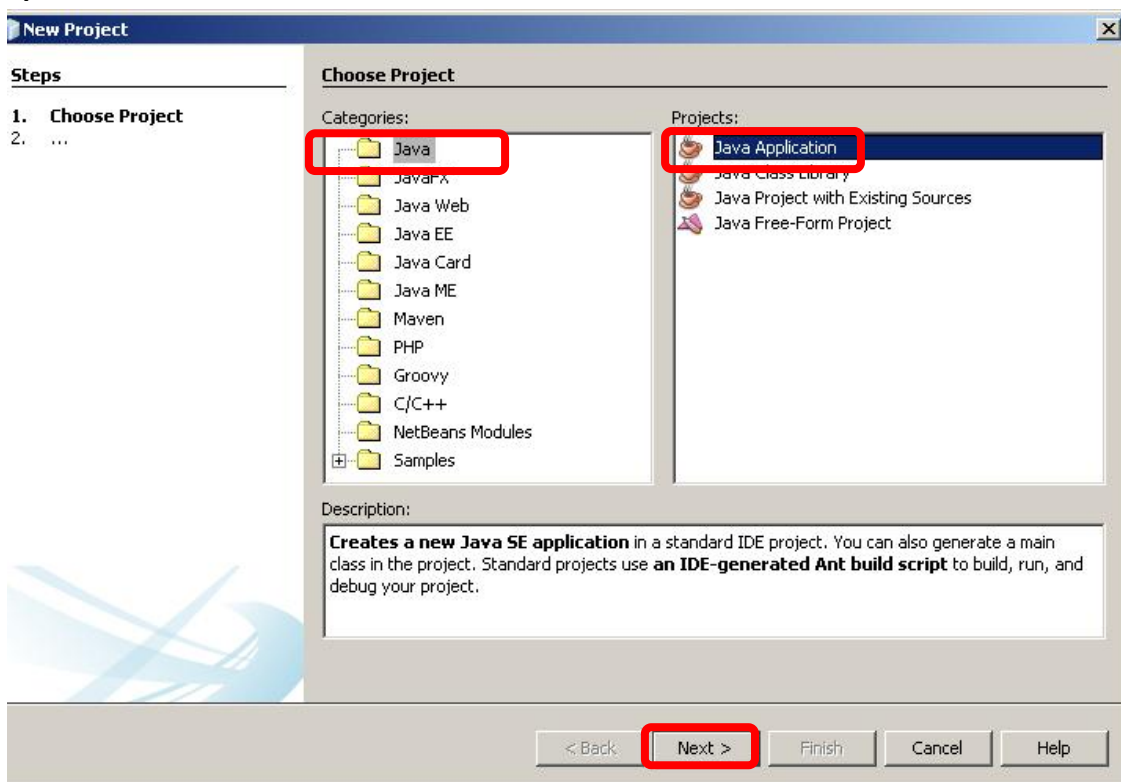
Dalam Netbeans, semua perancangan dan pemrograman dibuat dalam kerangka *Project*. *Project* merupakan sekumpulan file yang dikelompokkan di dalam suatu kesatuan. Di dalam menggunakan Netbeans dalam pemrograman Java kita buat dulu *project*.

Langkah membuat Project:

1. Masuk Netbeans terlebih dahulu
2. Setelah masuk lembar kerja Netbeans
3. Klik File, New Project

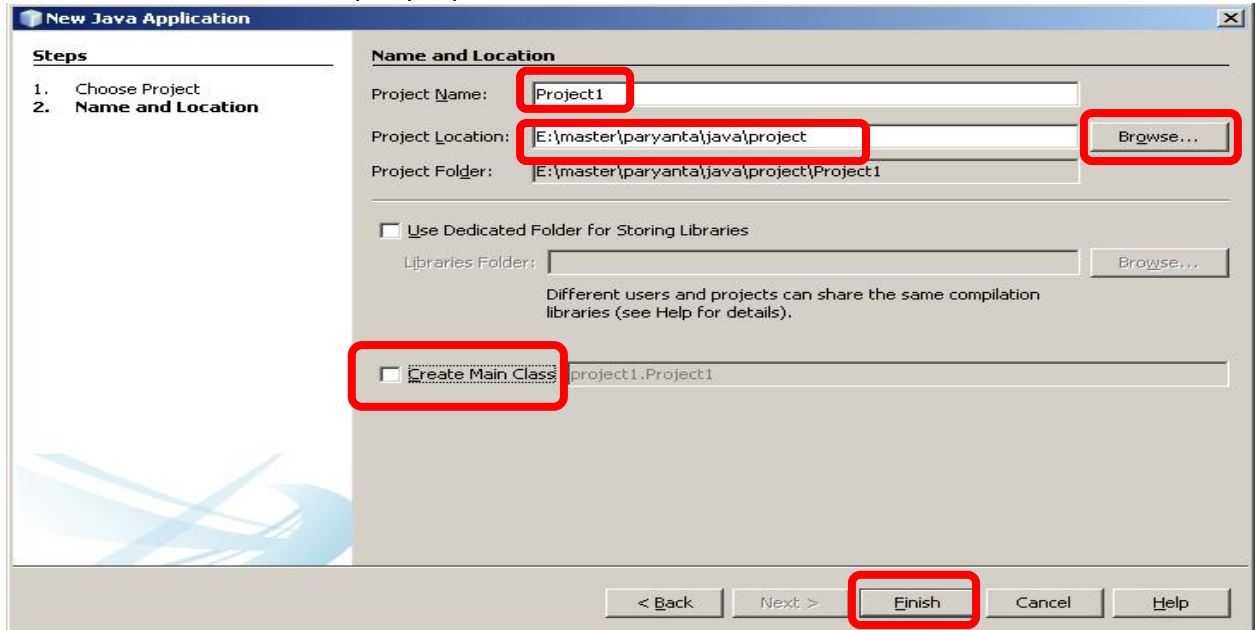


4. Setelah kotak dialog New project terbuka pada tabs **Categories** klik **Java**, lalu pilih **Java Application**

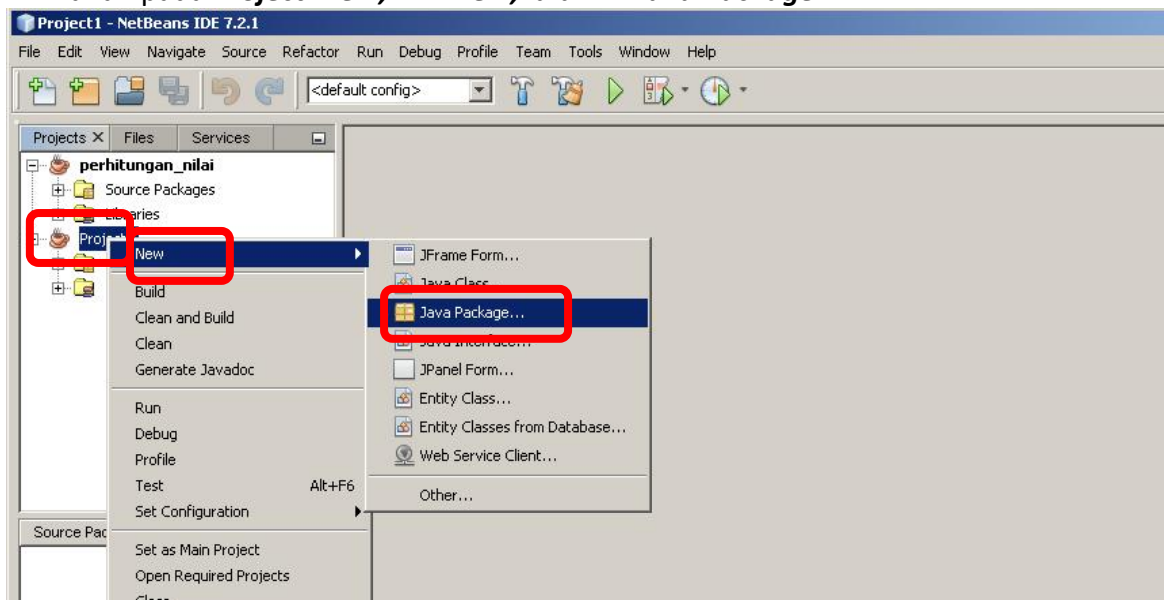


5. Lalu Klik Next

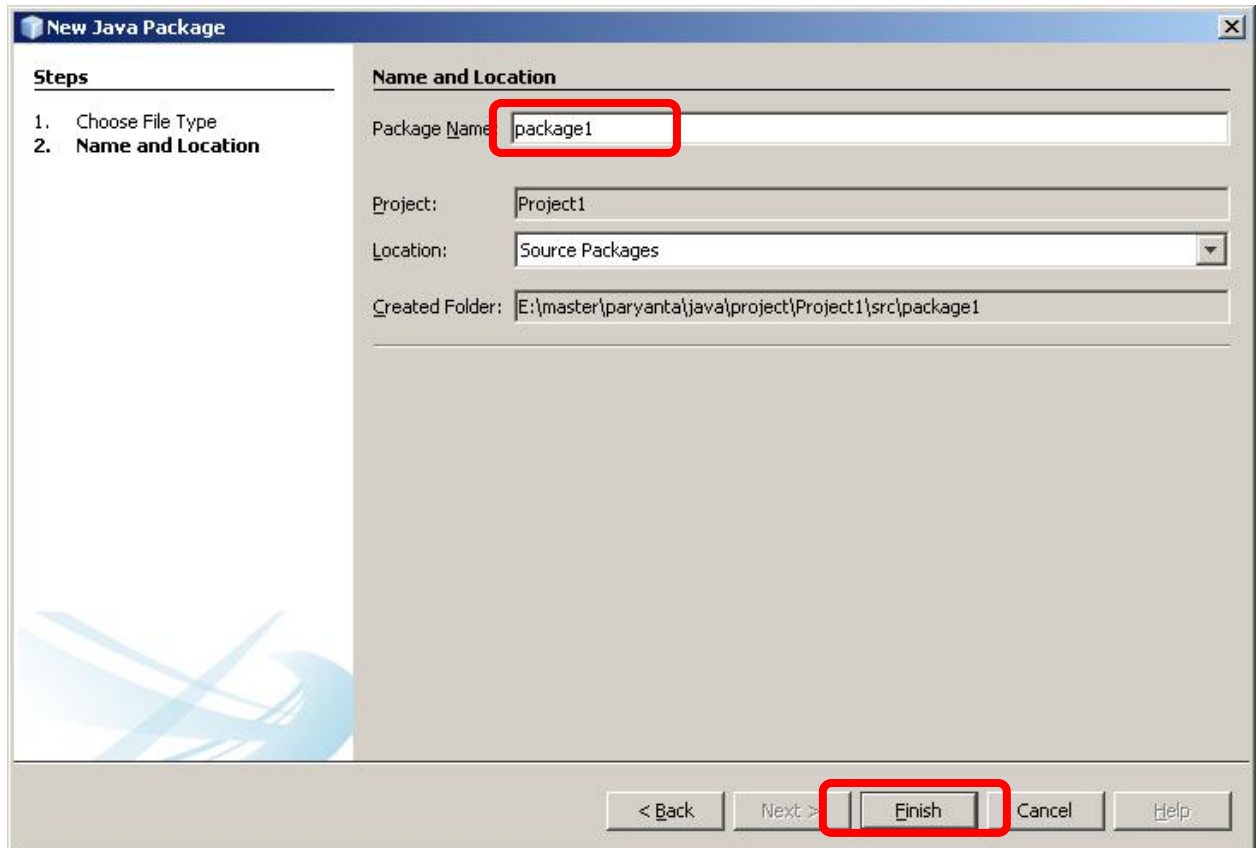
6. Kemudian tampil jendela New java Application, Pada kotak Project Name ketikan nama proyeknya, misal Project1, Pada kotak Project Location tentukan tempat penyimpanan project tersebut dengan cara klik browse cari lokasi penyimpanan



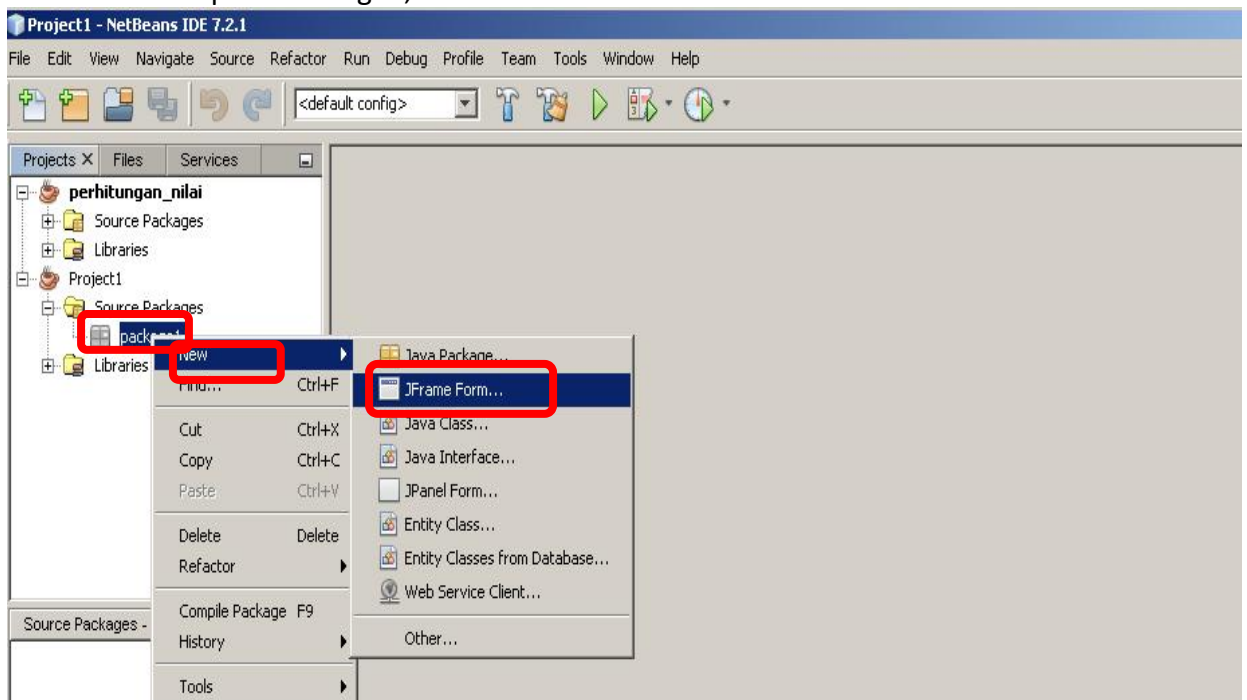
7. Hilangkan tanda centang pada kotak *Create Main Class*
8. Lalu klik Finish
9. Setelah kita membuat project baru langkah selanjutnya membuat Package berfungsi untuk menampung obyek-obyek didalamnya, seperti form dll.
10. Langkah membuat package
11. Klik kanan pada **Project View**, **Klik New**, lalu klik **Java Package**



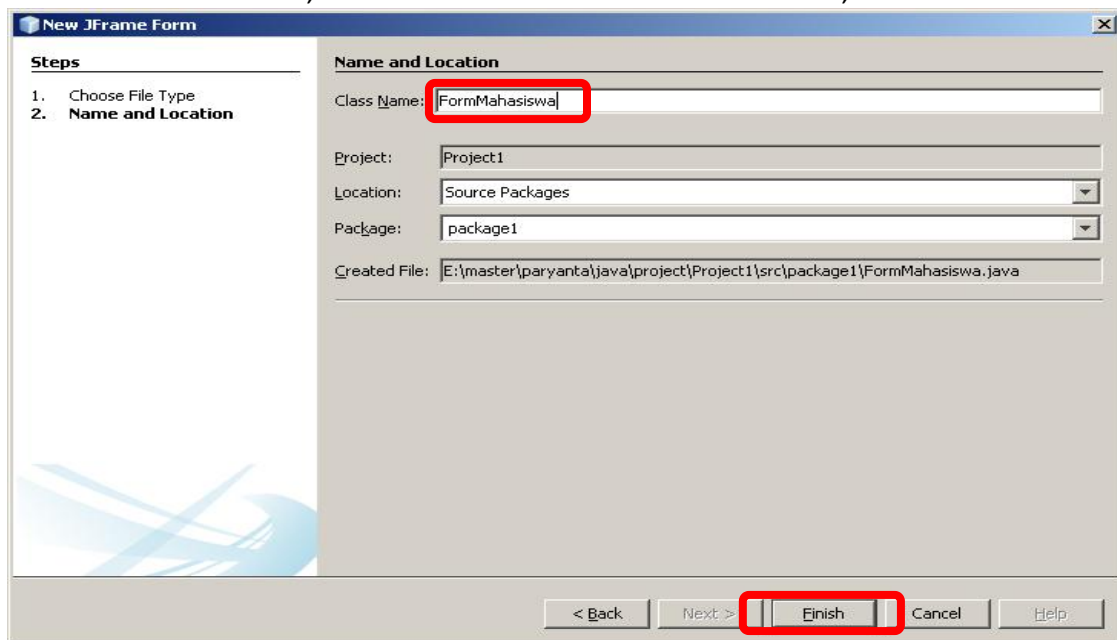
12. Selanjutnya masukkan nama package pada kotak *Package name* misal Package1, lalu klik Finish



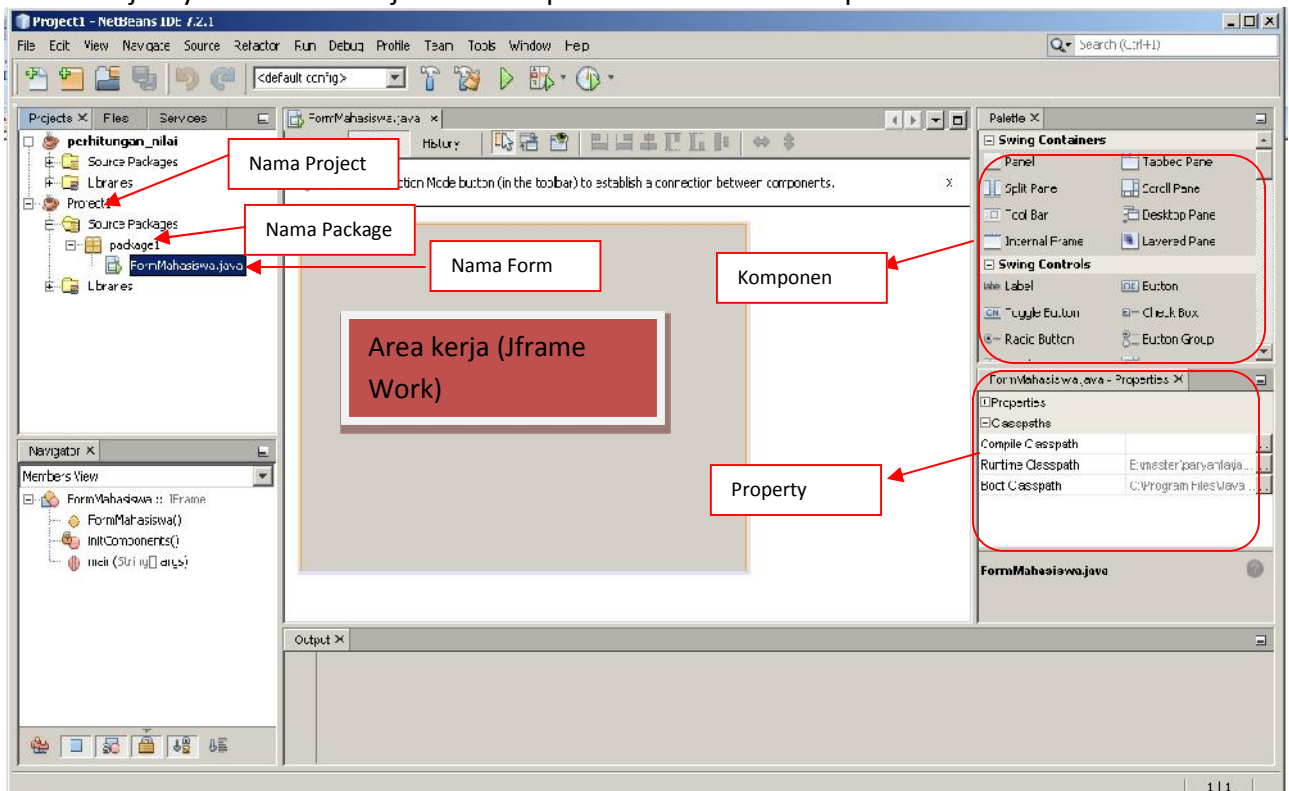
13. Setelah Package selesai dibuat, langkah selanjutnya membuat Kelas GUI (form) dengan cara: klik kanan pada Package1, lalu klik JFrame Form



14. Pada kotak **Class Name**, ketik nama Kelas misal **FormMahasiswa**, lalu klik **Finish**

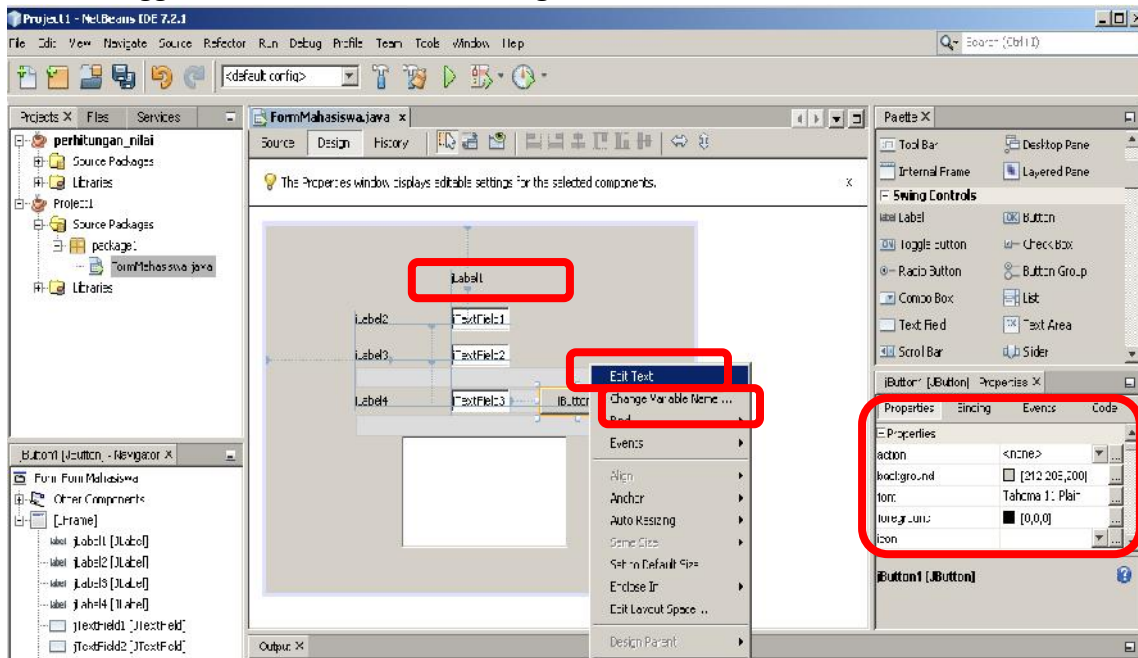


15. Selanjutnya akan muncul jendela tempat untuk mendesain aplikasi GUI



16. Selanjutnya untuk membuat interface, drag komponen Label dari Swing Controls ke dalam work area. Lalu drag komponen-komponen lain seperti Text Field, Button, dan Text Area sehingga terbentuk GUI seperti gambar di bawah ini:

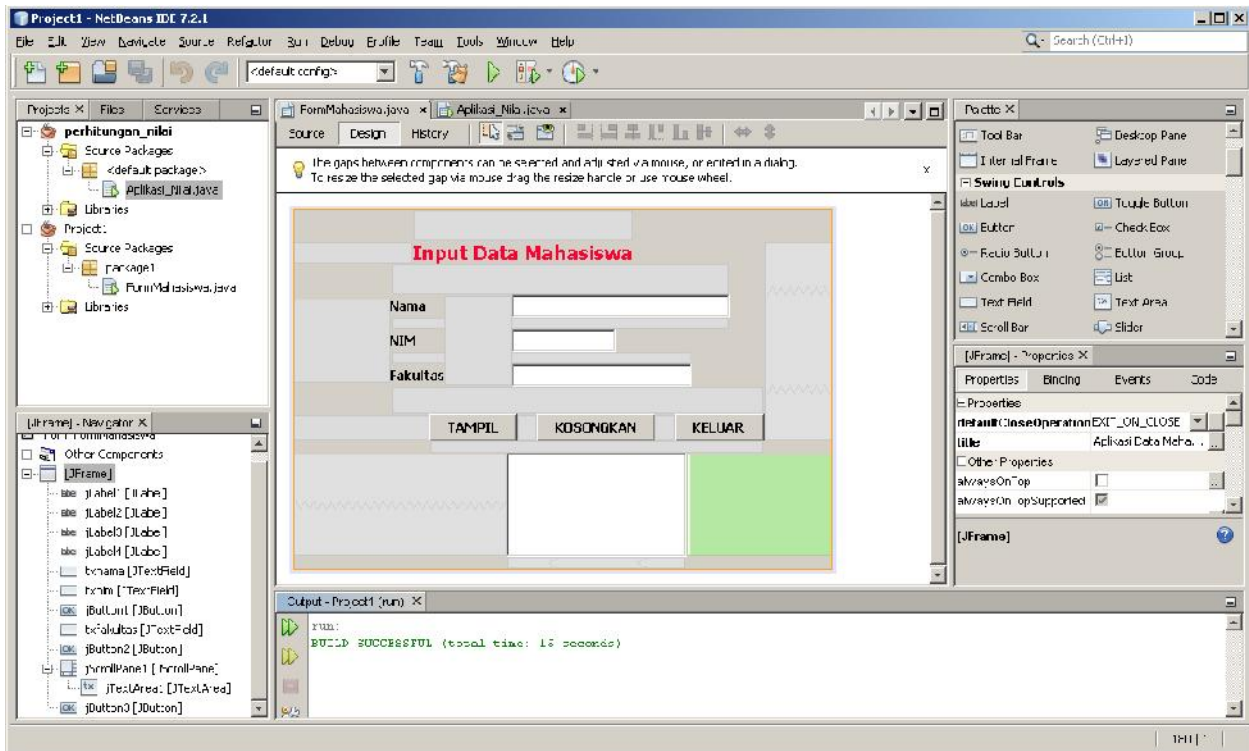
17. Untuk mengedit komponen Label, **Text Field, Button** dengan cara klik kanan pada Label lalu klik **Edit Text** kemudian ketik nama label, kemudian ketik nama Label, apabila ingin mengganti nama variabel klik **Change Variable Name** kemudian ketik nama variabel



18. Untuk mengganti property pada komponen-komponen tersebut pengaturannya pada jendela property

Berikut Daftar komponen

No	Obyek Type	Name	Text/Label	keterangan
1	Label1	Label1	Input Data Mahasiswa	
2	Label2	Label2	Nim	
3	Label3	Label3	Nama	
4	Label4	Label4	Fakultas	
5	JtextField1	txnama	Nama Mahasiswa	
6	JtextField2	txnim	NIM	
7	JtextField3	txfakultas	Fakultas	
8	JButton1	JButton1	TAMPIL	
9	JButton2	JButton2	KELUAR	
10	JButton3	JButton3	KOSONGKAN	
11	JTextArea1	JTextArea1		Untuk meletakkan data



19. Untuk memasukkan action pada tombol TAMPIL, double klik atau klik kanan, klik events, klik action

### Catatan

- Metode `getText()` digunakan untuk membaca input dari user, return type dari metode ini adalah selalu String walaupun yang kita inputkan itu angka
- Kebalikan dari metode `getText()` adalah metode `setText()` digunakan untuk memberikan nilai kepada objek `JTextField`
- Metode `setText()`, dan `getText()` ini berlaku juga untuk beberapa swing control lain seperti `JLabel`, dan `JButton`

### Kode Program Tombol TAMPIL

```

FormMahasiswa.java x Aplikasi_Nilai.java x
Source Design History
25 @SuppressWarnings("unchecked")
26 Generated Code
159
160 private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
161     // TODO add your handling code here:
162     String nama, nim, fakultas;
163     nama=txnama.getText();
164     nim=txnim.getText();
165     fakultas=txfakultas.getText();
166     JTextArea1.setText("Nama : "+nama+"\nNIM : "+nim+"\nFakultas : "+fakultas);
167
168 }

```

### Kode Program Tombol KOSONGKAN

```
178
179 private void jButton3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
180     // TODO add your handling code here:
181     txnama.setText("");
182     txnim.setText("");
183     txfakultas.setText("");
184 }
185
```

### Kode Program KELUAR

```
174 private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
175     // TODO add your handling code here:
176     System.exit(0);
177 }
178
```

20. Untuk menjalankan programnya anda compile terlebih dahulu dengan cara klik menu Run, Klik Compile File (F9), setelah selesai klik menu Run, Klik Run File. Berikut hasilnya



Tugas:

Buatlah aplikasi perhitungan sederhana seperti pada gambar dibawah ini!

