

PEMROGRAMAN VISUAL

EVENT (actionListener)

Universitas Indraprasta PGRI

- Event merupakan suatu kejadian yang dilakukan oleh user terhadap user interface. Setiap objek dapat dinotifikasi jika suatu event terjadi sehingga objek tersebut dapat memutuskan apa yang harus dilakukan untuk menanggapi event yang bersangkutan.

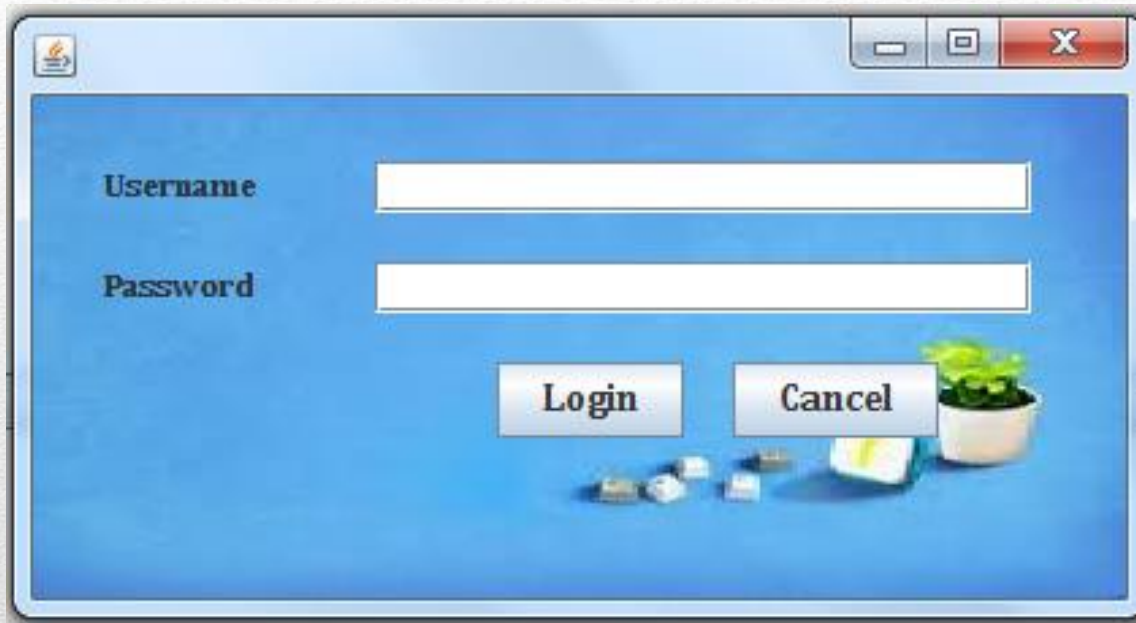
EVENT

Beberapa contoh event :

Event Listeners	Deskripsi
ActionListener	Bereaksi atas perubahan mouse atau keyboard
MouseListener	Bereaksi atas pergerakan mouse
WindowListener	Bereaksi atas perubahan window.

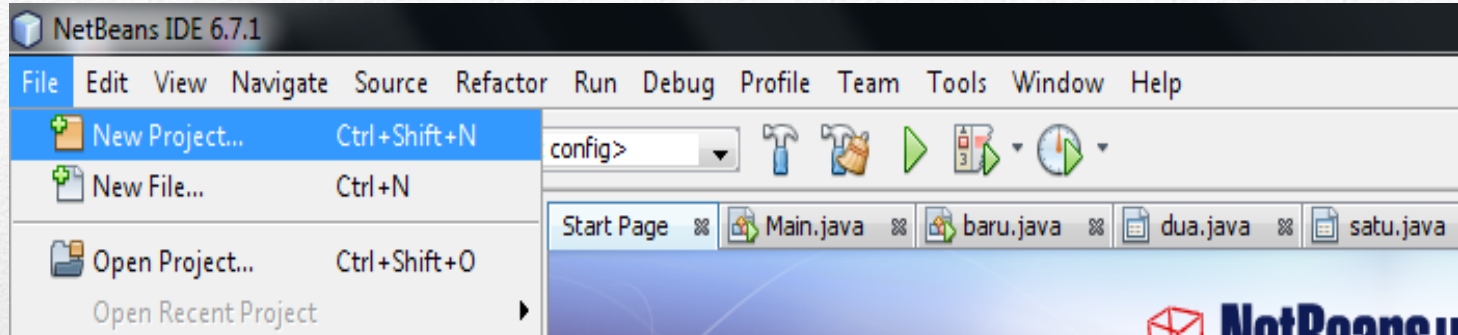
Contoh Event

- **Membuat Form Login Sederhana**



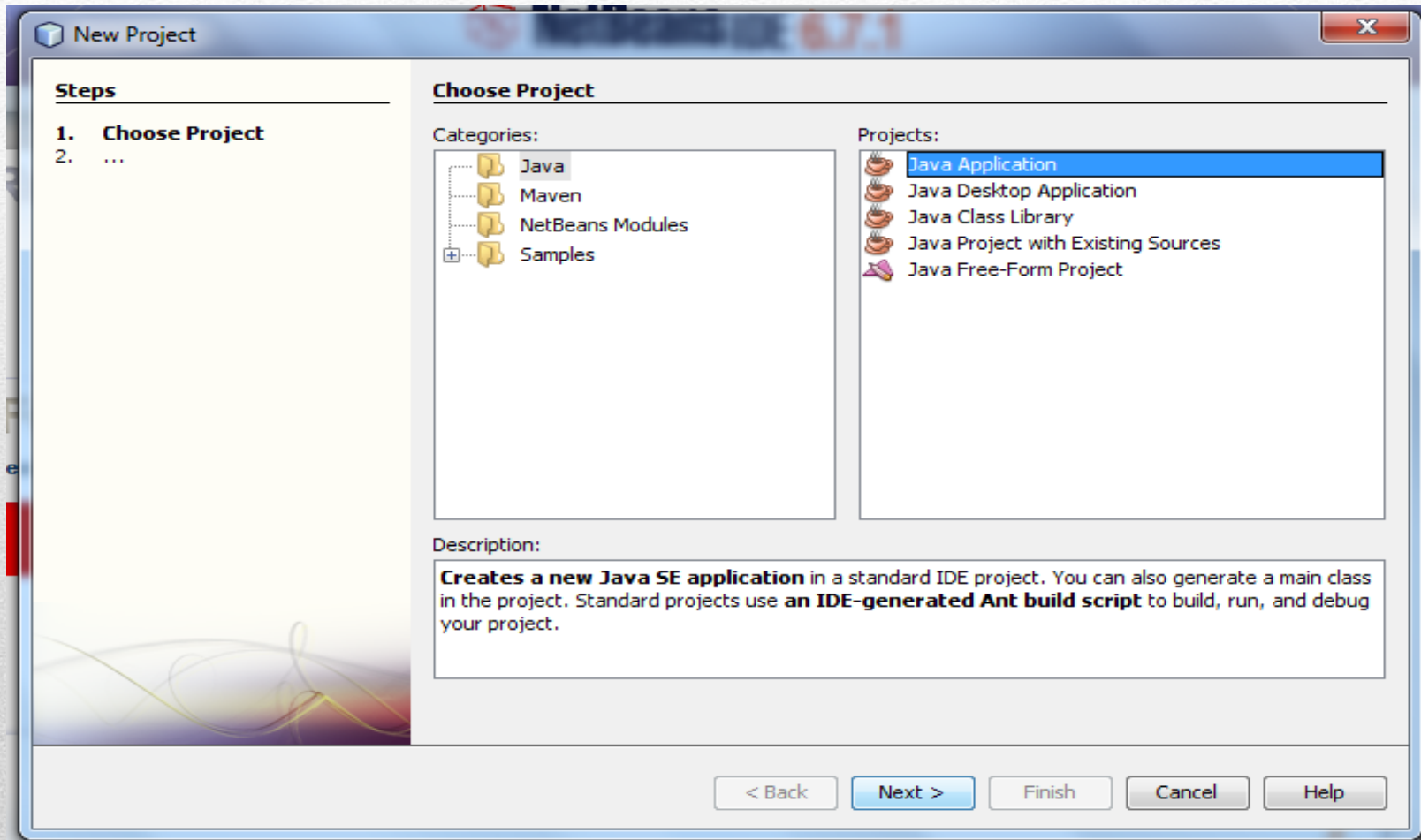
Contoh Program

1. Buka aplikasi Netbeans >> Klik menu **File** >> **New Project**

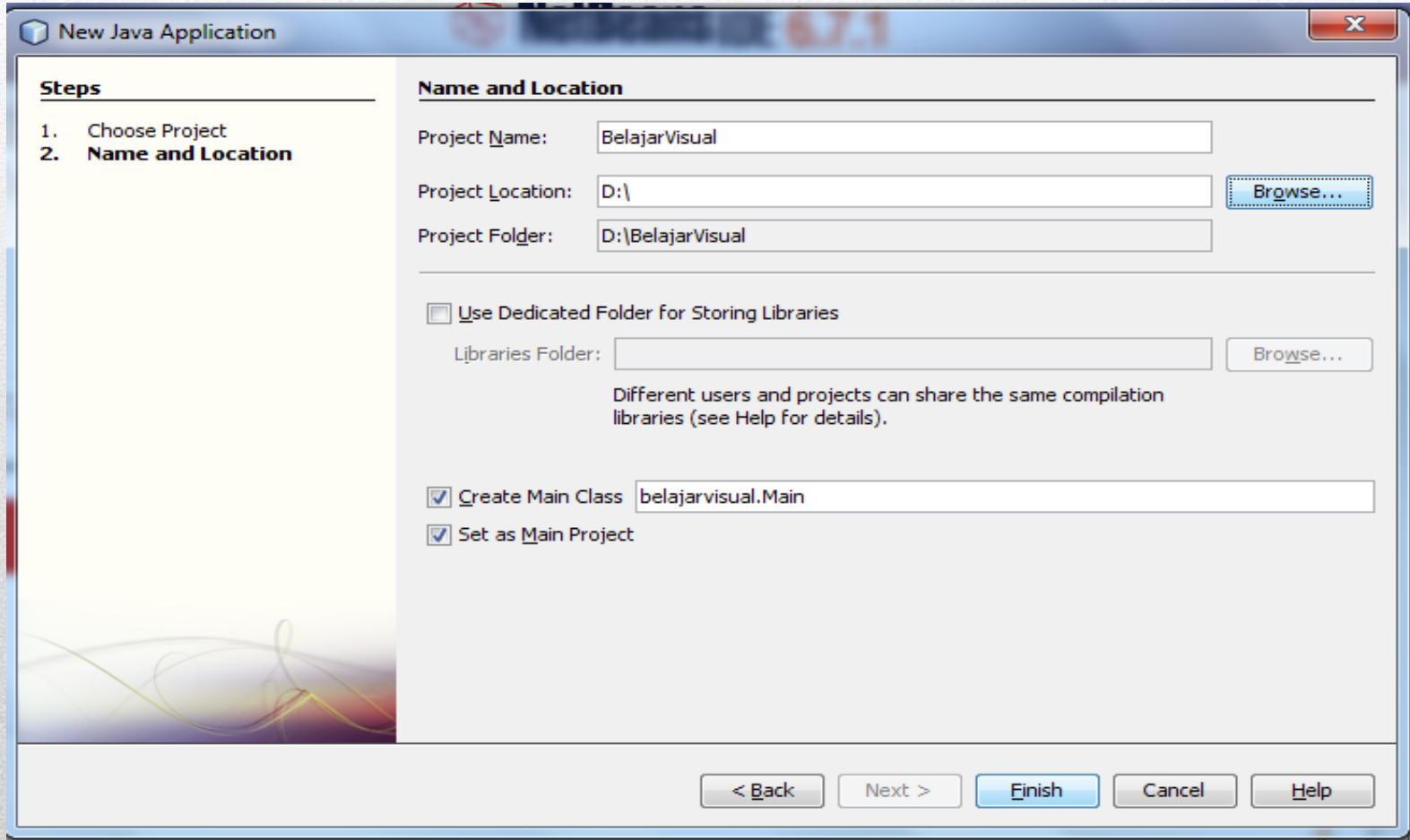


Langkah-langkah membuat form Login Sederhana

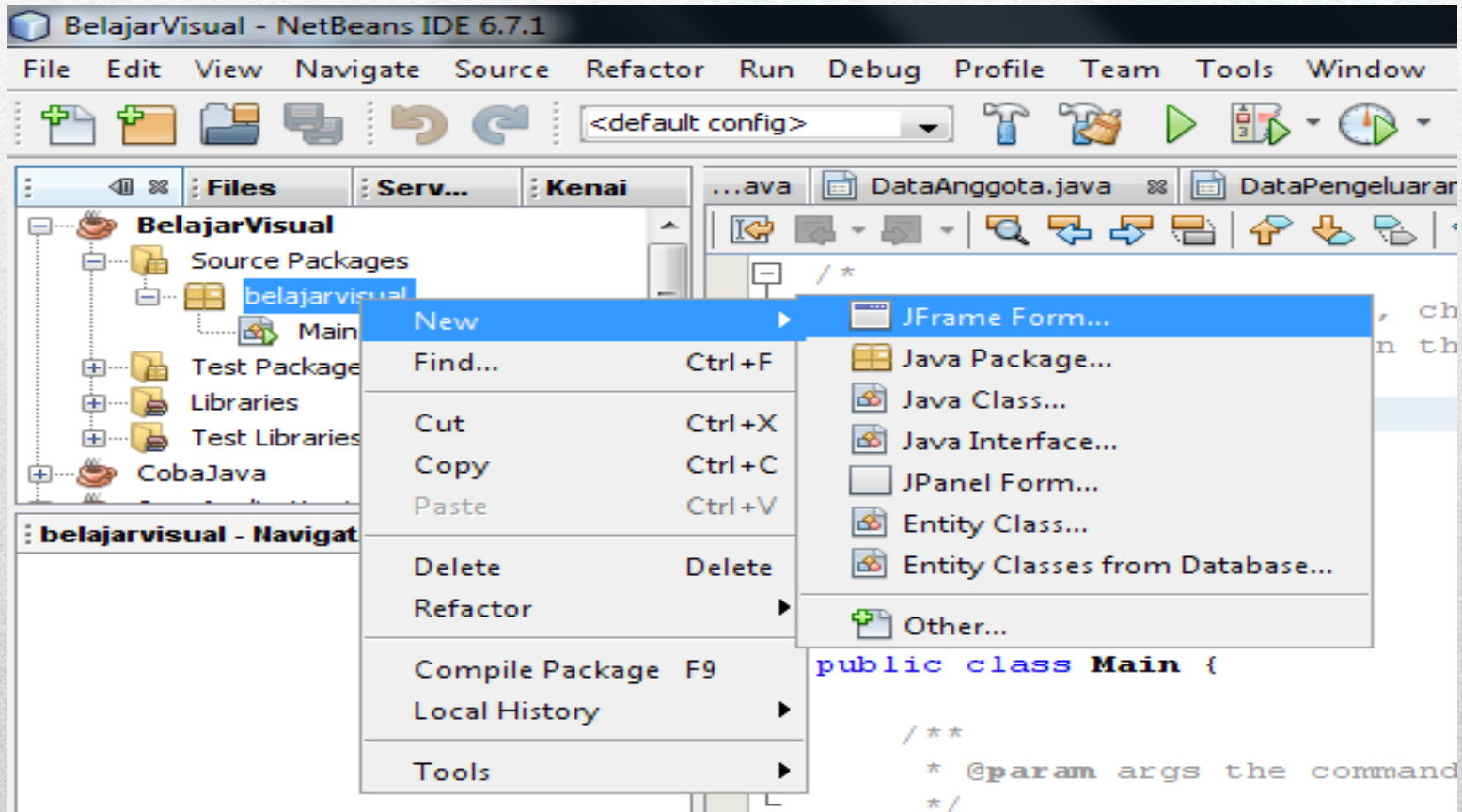
2. Pada step 1, pilih categories : **Java** dan Project : **Java Application**,
Klik **Next**



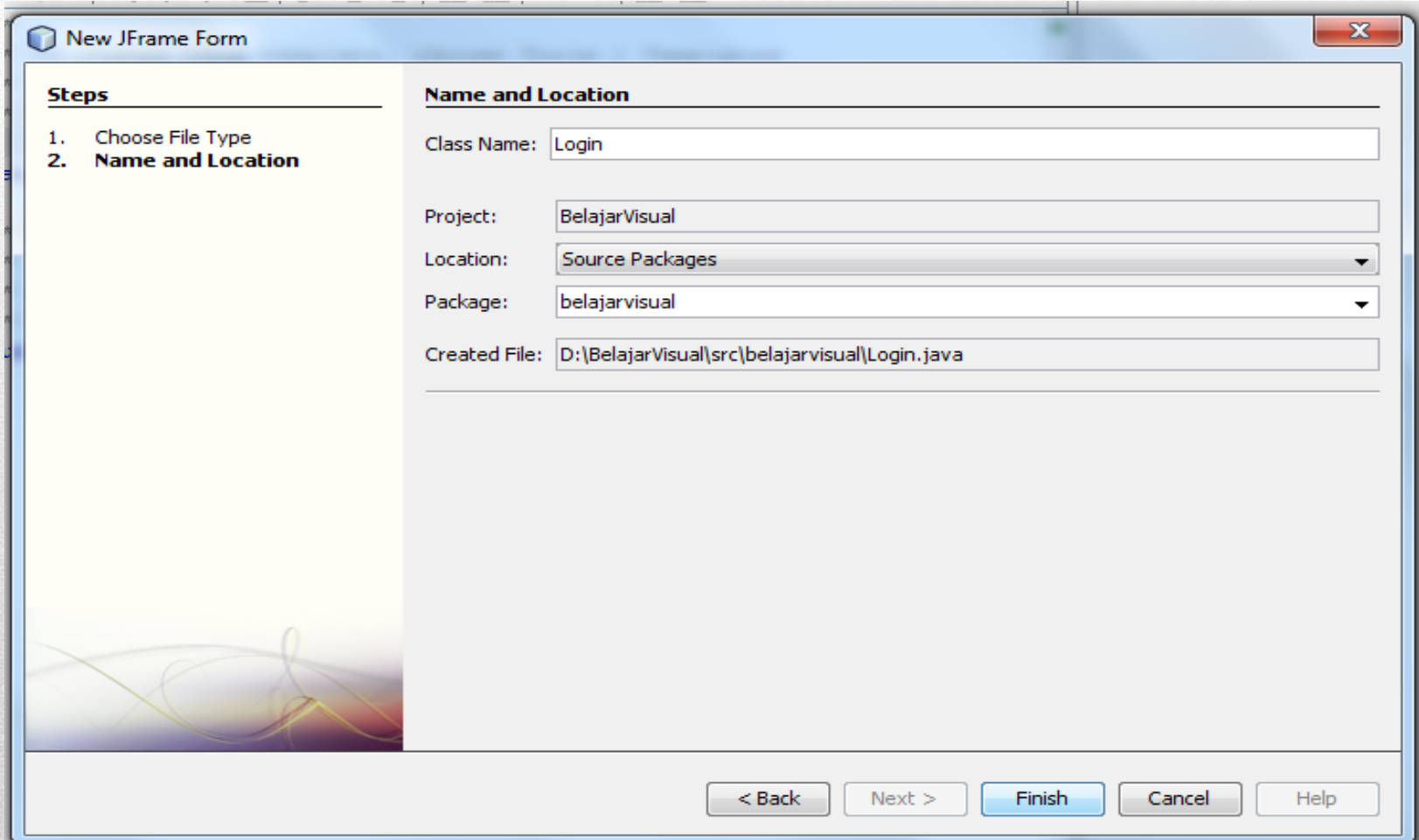
3. Pada step kedua, beri nama project dan atur project location.
Contoh : nama project **BelajarVisual** yang akan disimpan di **D:/**



4. Untuk membuat form login , Klik kanan pada **belajarVisual** >> **New >> JFrame Form**



5. Beri nama class , misal **Login**, klik **Finish**



New JFrame Form

Steps

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

Name and Location

Class Name:

Project:

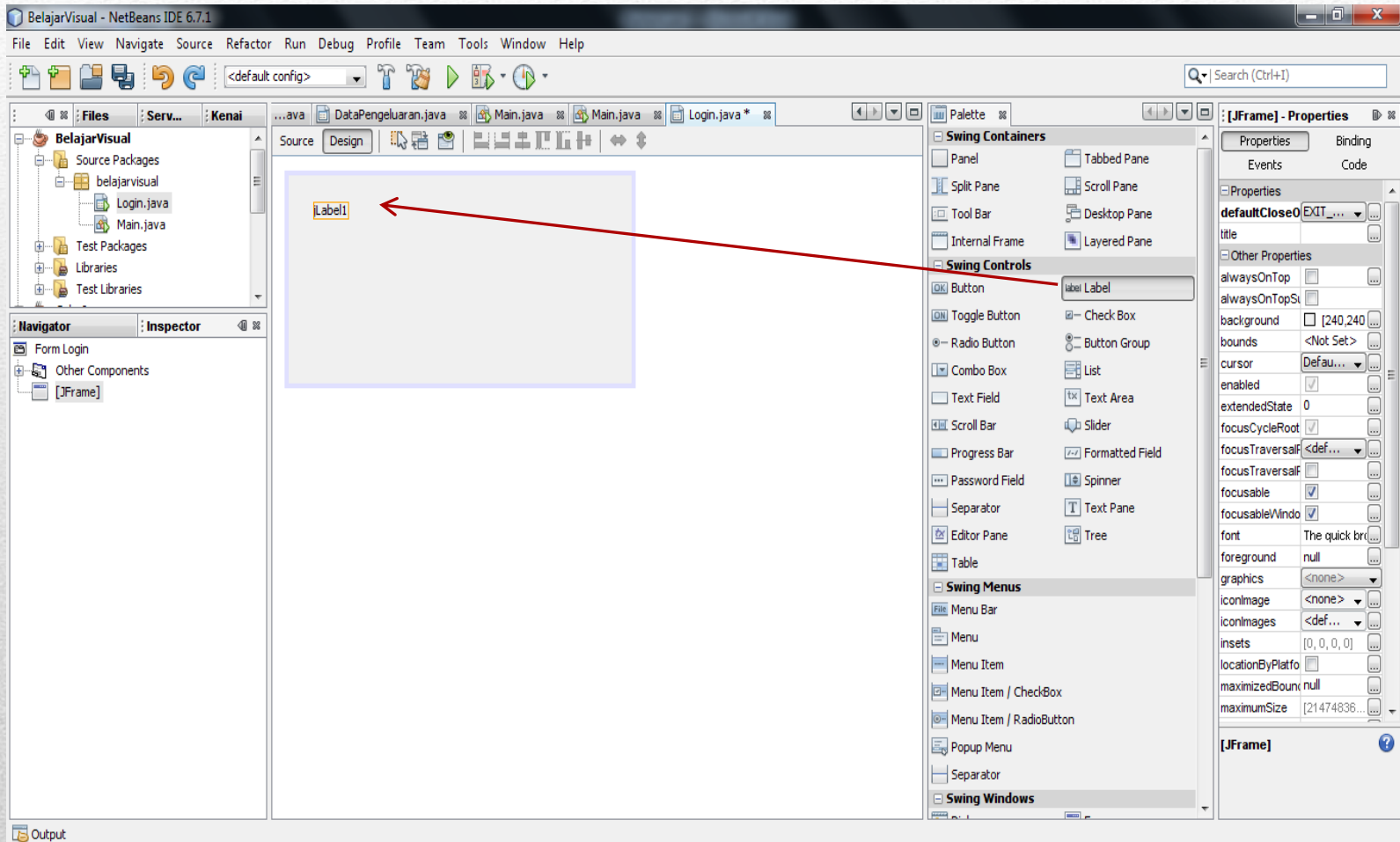
Location:

Package:

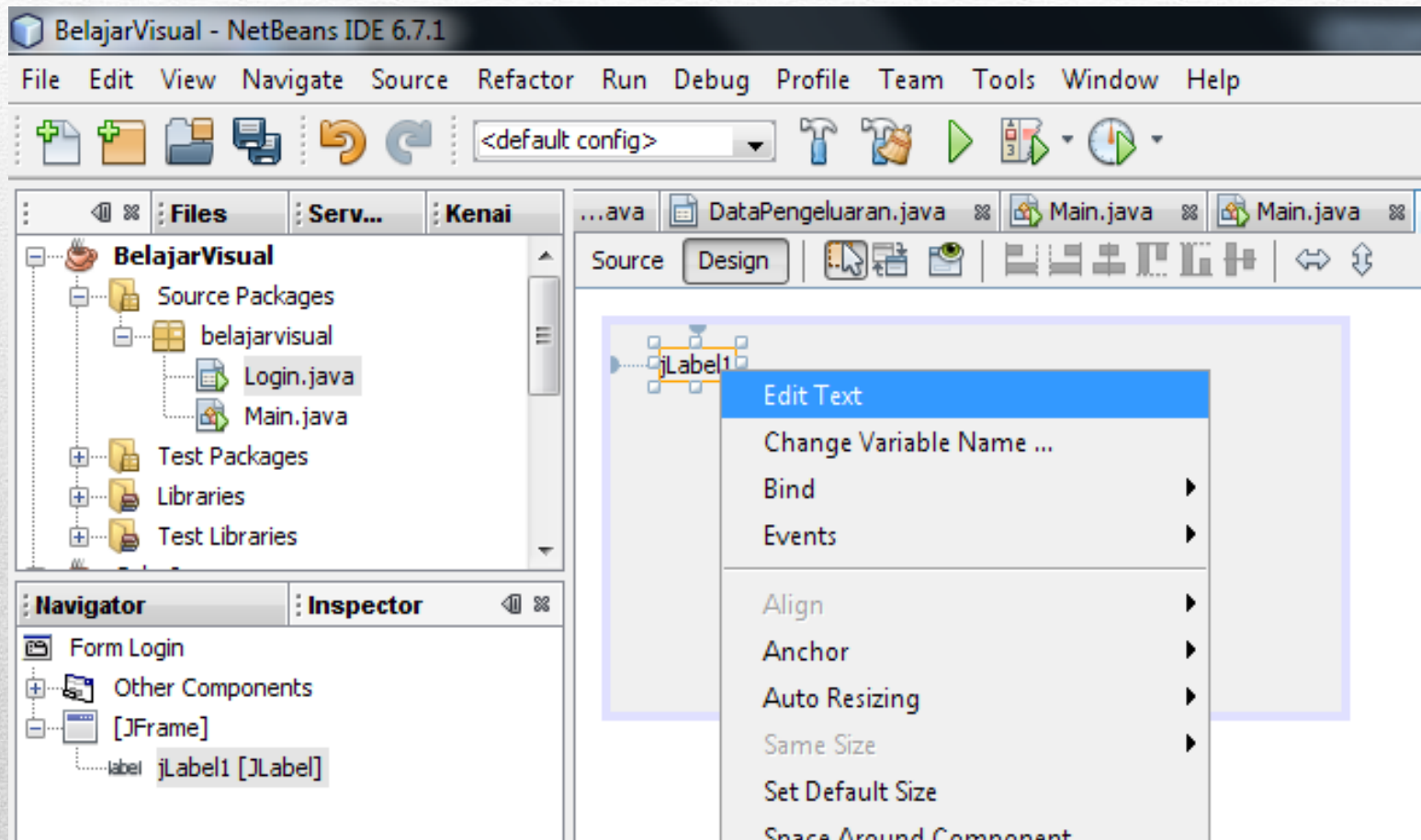
Created File:

< Back Next > **Finish** Cancel Help

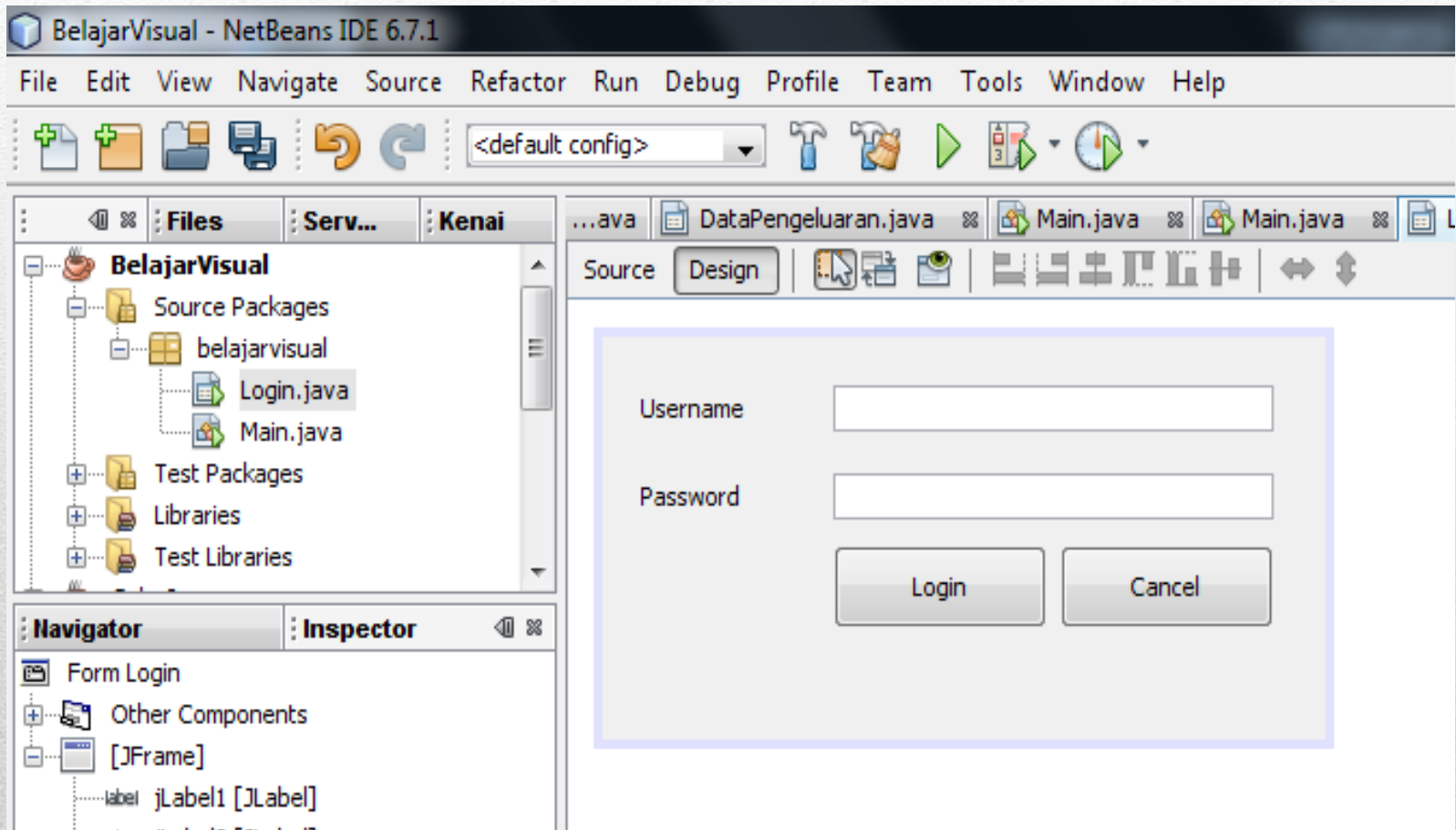
6. Pada form login yang sudah dibuat, tambahkan komponen-komponen yang dibutuhkan , yaitu JLabel, JTextField dan JButton



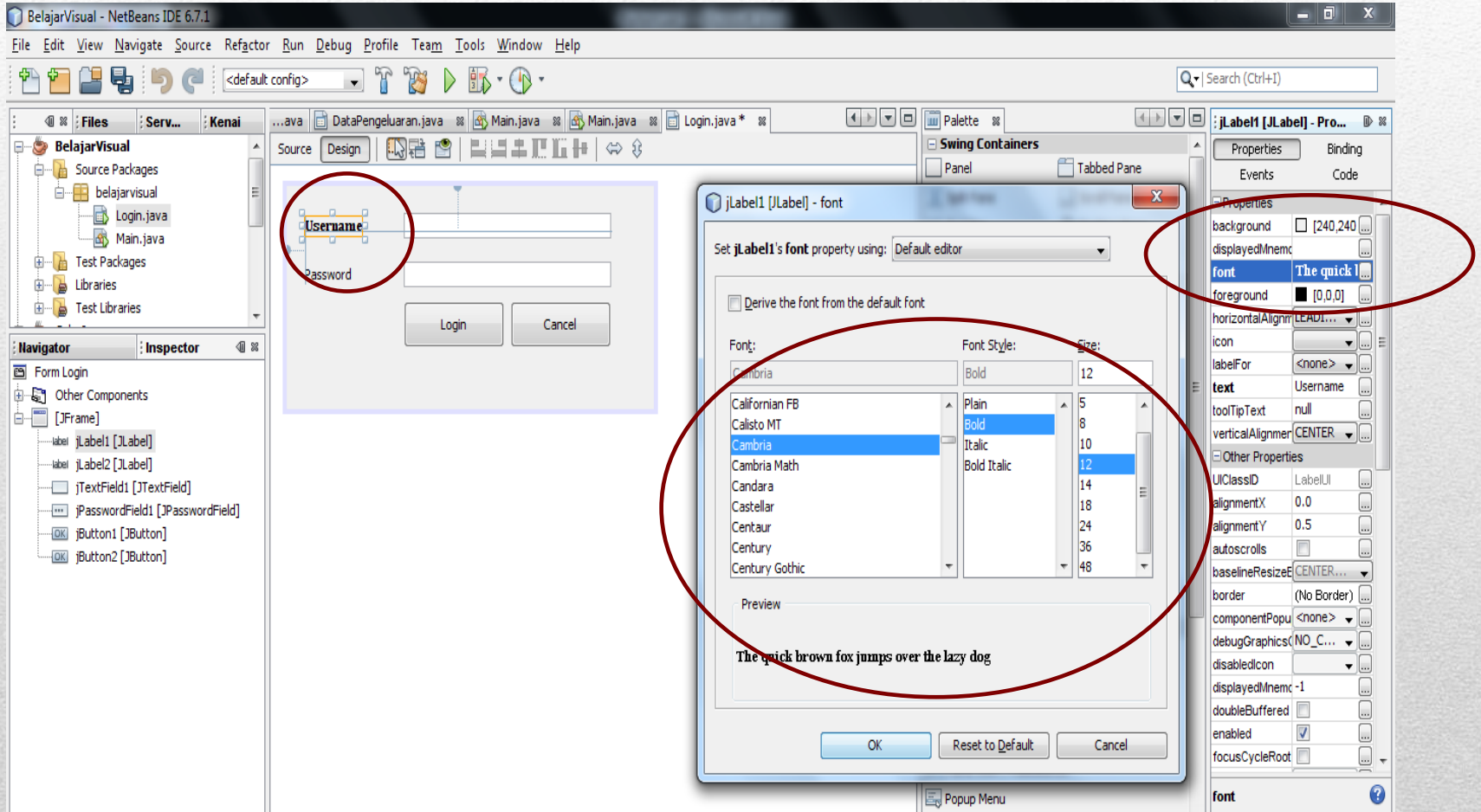
- Ubah text pada JLabel dengan cara klik kanan pada label tersebut, kemudian pilih edit Text



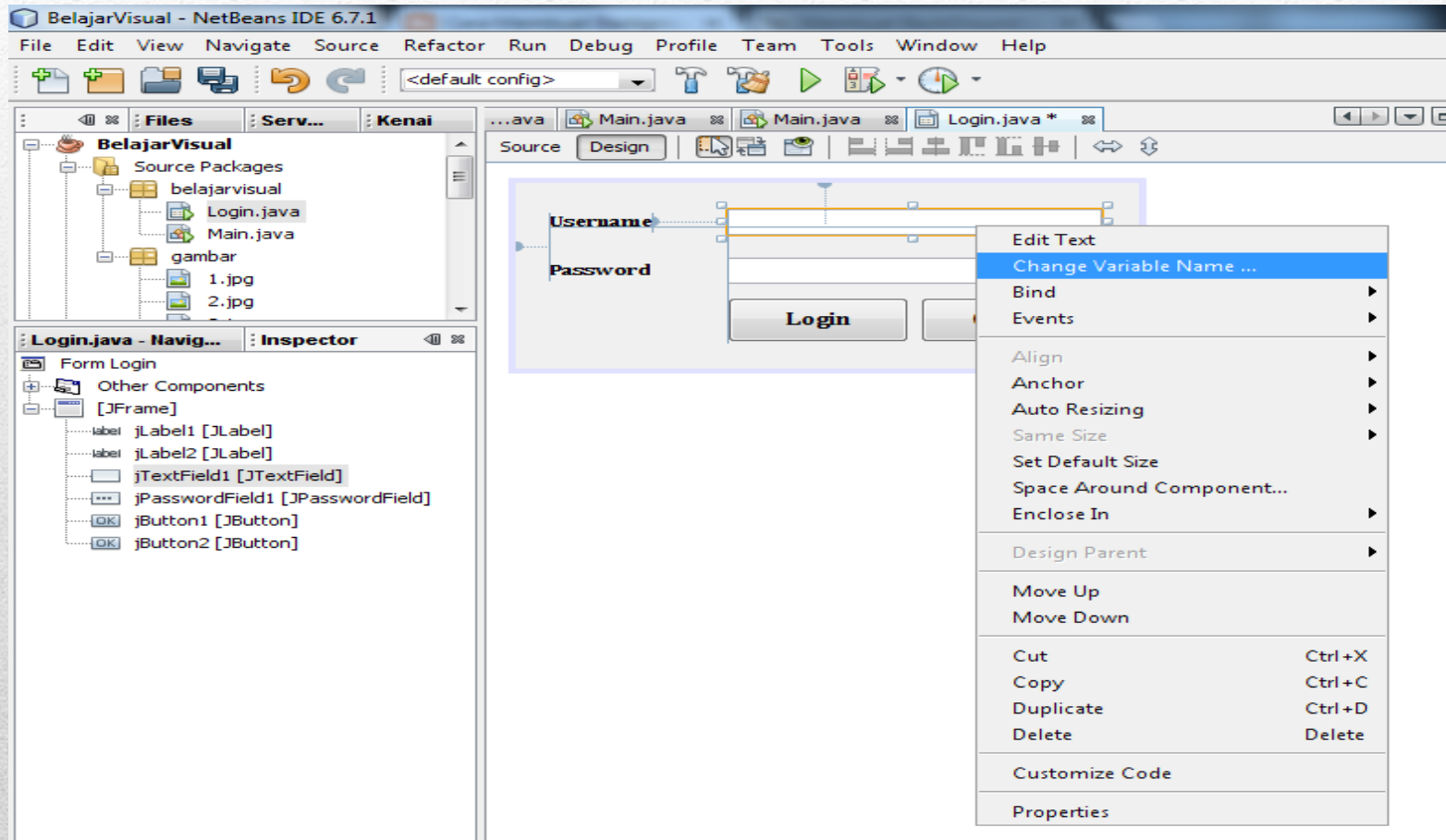
8. Tambahkan komponen-komponen lain agar tampilan menjadi sebagai berikut :



9. Untuk merubah font dapat dilakukan melalui Properties >> Font



- Ubah nama variabel textfield untuk username menjadi “tuser” dengan cara klik kanan pada textfield tersebut.



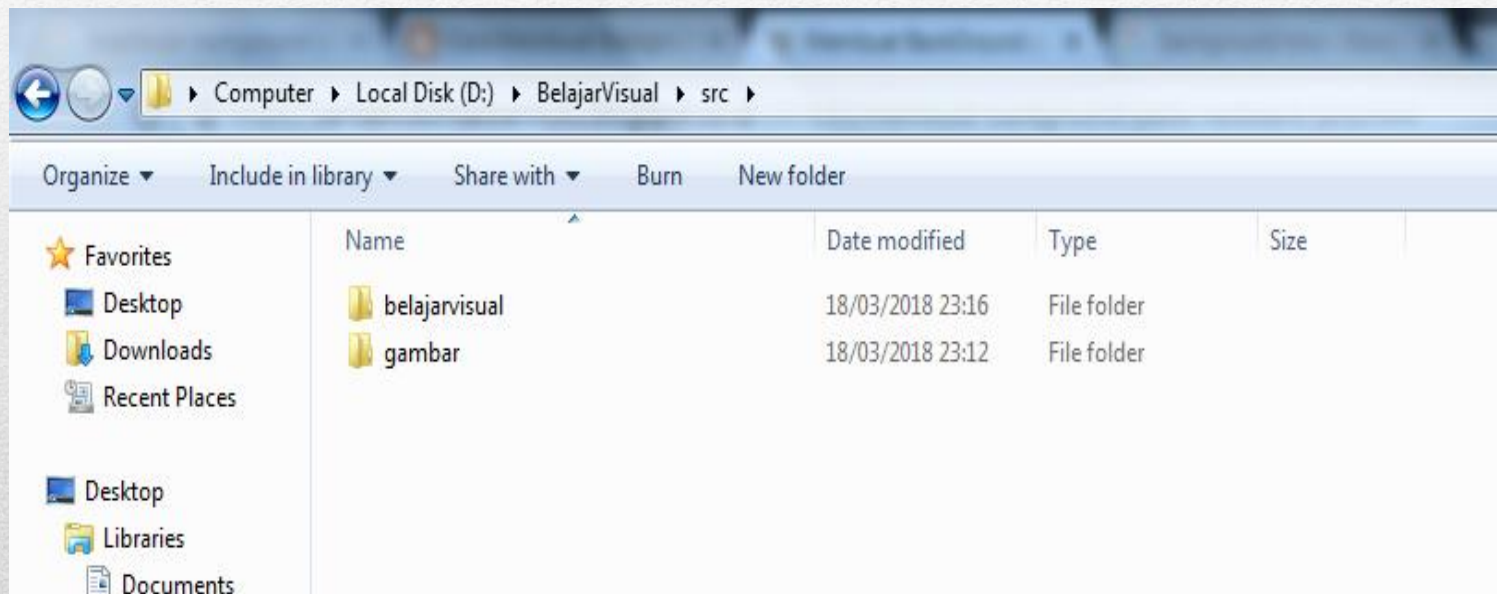
11. Ubah juga nama variabel passwordfield menjadi **tpass**, nama variabel button login menjadi **blog** dan nama variabel button cancel menjadi **bcan**.
12. Untuk menambahkan event pada button login, Klik kanan button login >> Events>> Action>> actionPerformed, Kemudian tulis syntax berikut :

```
132 private void blogActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
133     // TODO add your handling code here:  
134     user = tuser.getText();  
135     pass = tpass.getText();  
136  
137     if (user.equals("unindra") && pass.equals("jakarta")) {  
138         JOptionPane.showMessageDialog(null, "Login Berhasil");  
139     } else {  
140         JOptionPane.showMessageDialog(null, "Login Gagal");  
141         tuser.setText("");  
142         tpass.setText("");  
143         tuser.requestFocus(true);  
144     }  
145 }  
146
```

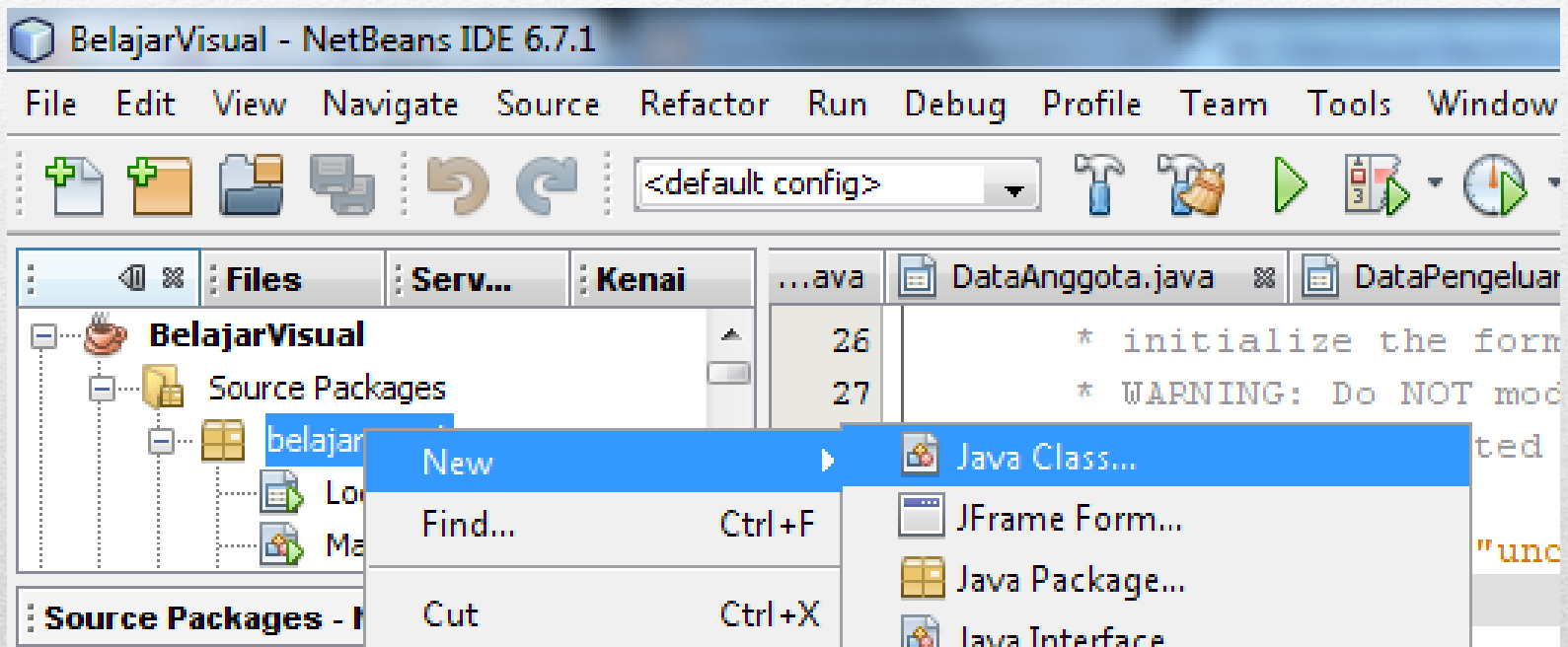
13. Untuk menambahkan event pada button cancel, Klik kanan button Cancel >> Events >> Action >> actionPerformed, Kemudian tulis syntax berikut :

```
private void beanActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    tuser.setText("");  
    tpass.setText("");  
    tuser.requestFocus();  
}
```


14. Untuk menambahkan background gambar pada form. Buat folder baru dengan nama “gambar” di dalam folder src pada netbeans project (BelajarVisual).



15. Masukkan gambar-gambar yang dibutuhkan ke dalam folder “gambar” tersebut.
16. Buat java class baru dengan nama “bg2” pada package belajarVisual.



17. Tambahkan syntax berikut :

```
package belajarvisual;

/**
 *
 * @author funNy
 */
import java.awt.Graphics;
import java.awt.Graphics2D;
import java.awt.Image;
import javax.swing.ImageIcon;
import javax.swing.JPanel;

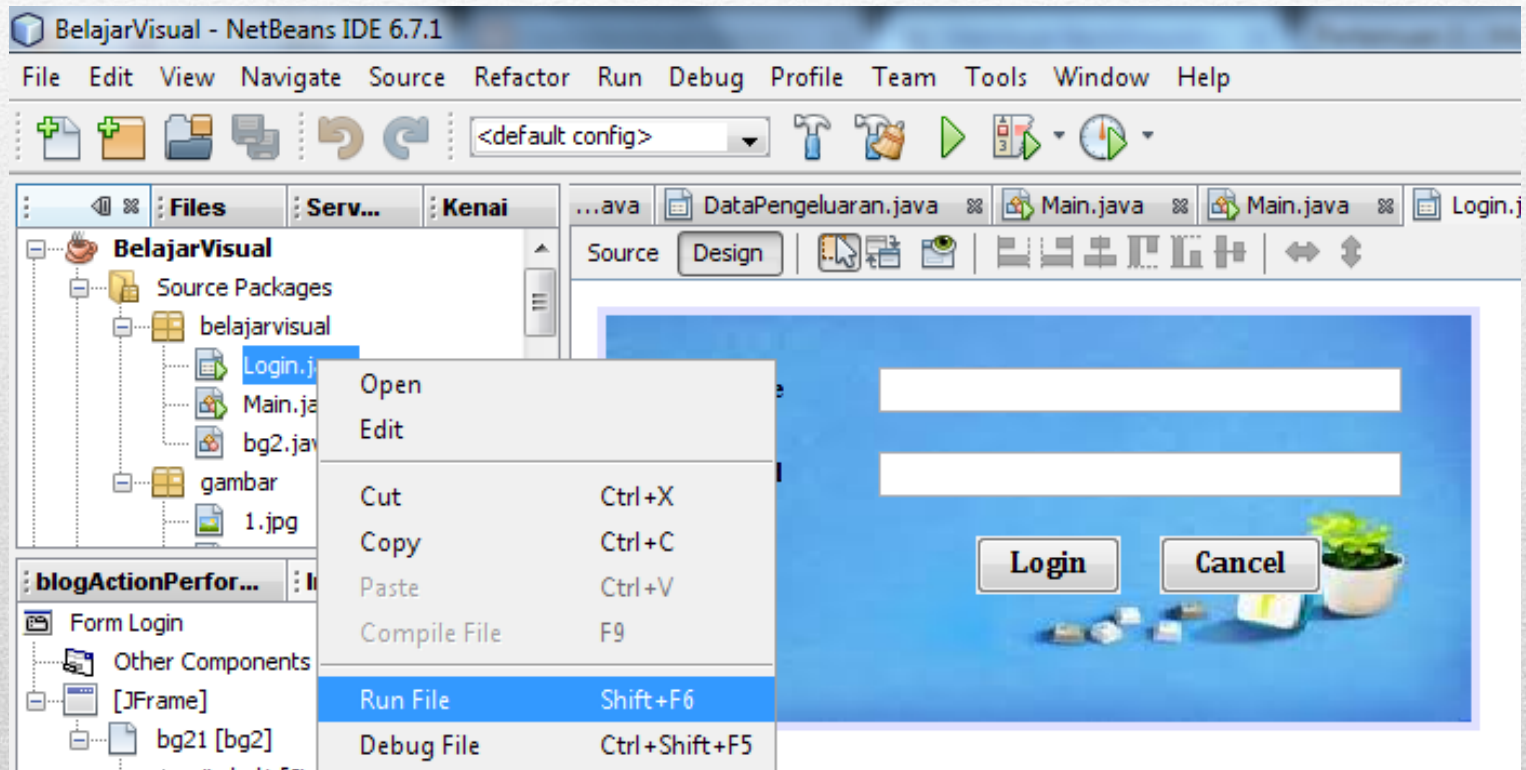
public class bg2 extends JPanel{
    private Image image;

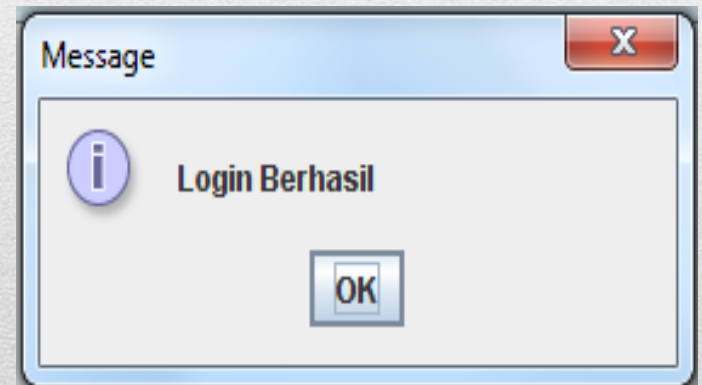
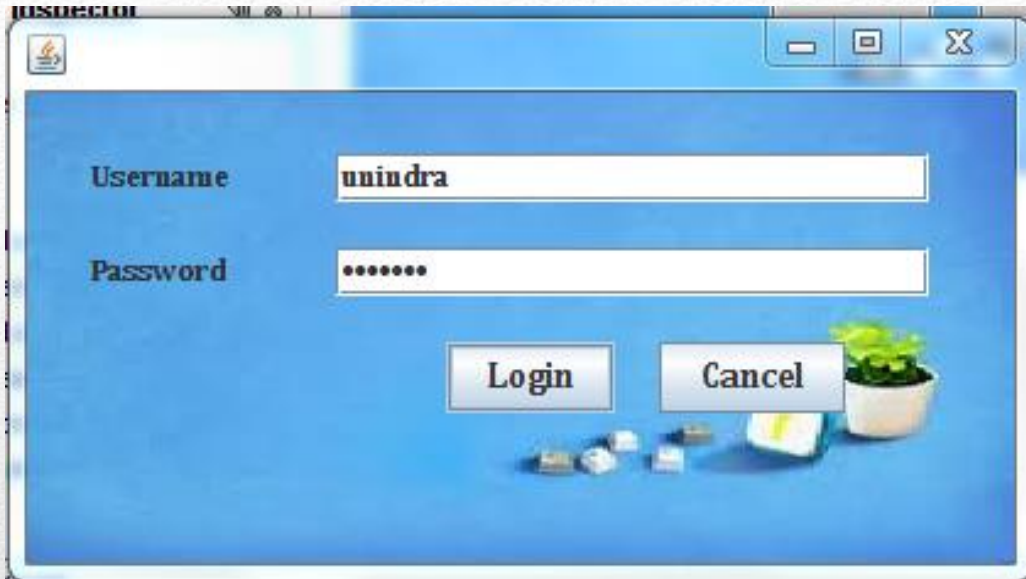
    public bg2() {
        image = new ImageIcon(getClass().getResource("/gambar/images.jpg")).getImage();
    }

    @Override
    protected void paintComponent(Graphics grphcs) {
        super.paintComponent(grphcs);

        Graphics2D gd = (Graphics2D) grphcs.create();
        gd.drawImage(image, 0, 0, getWidth(), getHeight(), null);
        gd.dispose();
    }
}
```

18. Klik kanan pada project >> Clean and Build
19. Buka form login, tarik class bg2.java ke dalam form login
20. Untuk menjalankan program, klik kanan form login >> Run File





Output

Buat project (individu) : aplikasi / program terkoneksi dengan database , minimal :

- Login
- Menu
- 4 Form (Master dan transaksi)
- 2 Report

Dikumpulkan dalam CD pada pertemuan terakhir sebelum UAS yang berisi:

- Project
- Database
- Aplikasi Pendukung
- Library
- Manual Book
- Username dan Password

TUGAS
