



MI2294  
PEMROGRAMAN VISUAL  
MODUL PRAKTIKUM

Hanya dipergunakan di lingkungan Telkom Applied Science School



Departemen Teknologi Informasi  
Telkom Applied Science School  
2013

## 4 BAB IV MATISSE BUILDER 4 (LAYOUT 2—WINDOWING)

### 4.1 IDENTITAS

#### Kajian

Pengenalan Swing Java (Menggunakan Tools--Visual Editor/Matisse Builder).

#### Topik

1. Penggunaan Matisse Builder
2. Penggunaan JFrame, Layout Tabbed Pane

#### Referensi

1. <https://netbeans.org>

#### Kompetensi Utama

1. Mahasiswa memahami konsep pemrograman swing
2. Mahasiswa mampu membuat halaman sederhana menggunakan komponen swing dibantu tool gui builder
3. Mampu menggunakan internal frame
4. Mampu menggunakan tabbed pane

#### Lama Kegiatan Praktikum

1. Kegiatan Mandiri : 1 x 100 menit

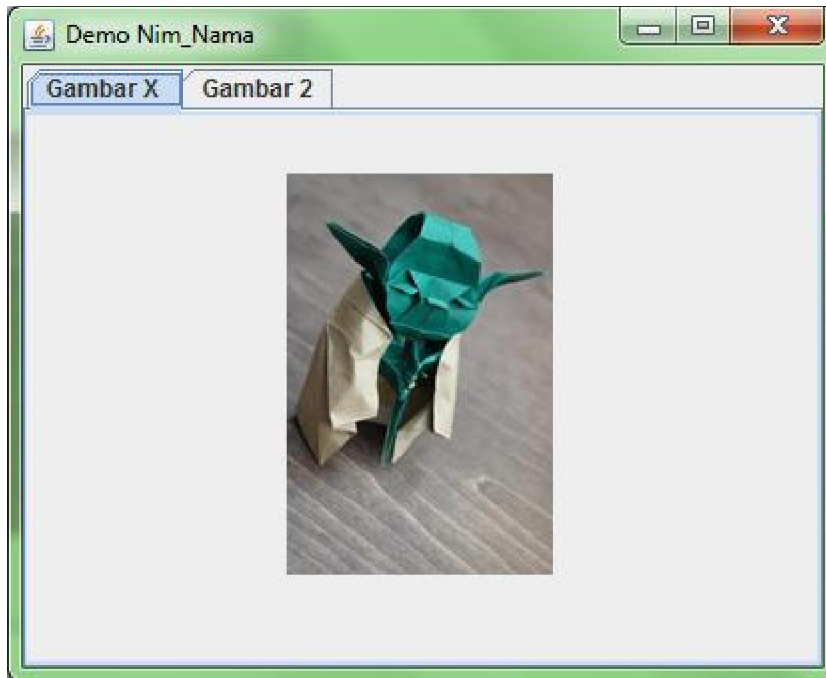
#### Parameter Penilaian

1. Jurnal Mandiri

## 4.2 PRAKTIK

### 4.2.1 Penggunaan JTabbedPane

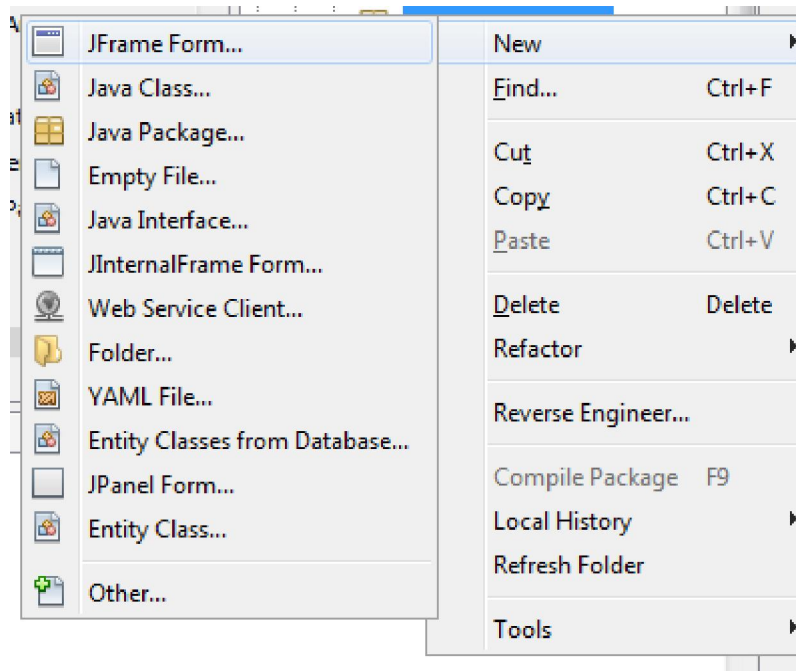
Hasil akhir yang diharapkan:



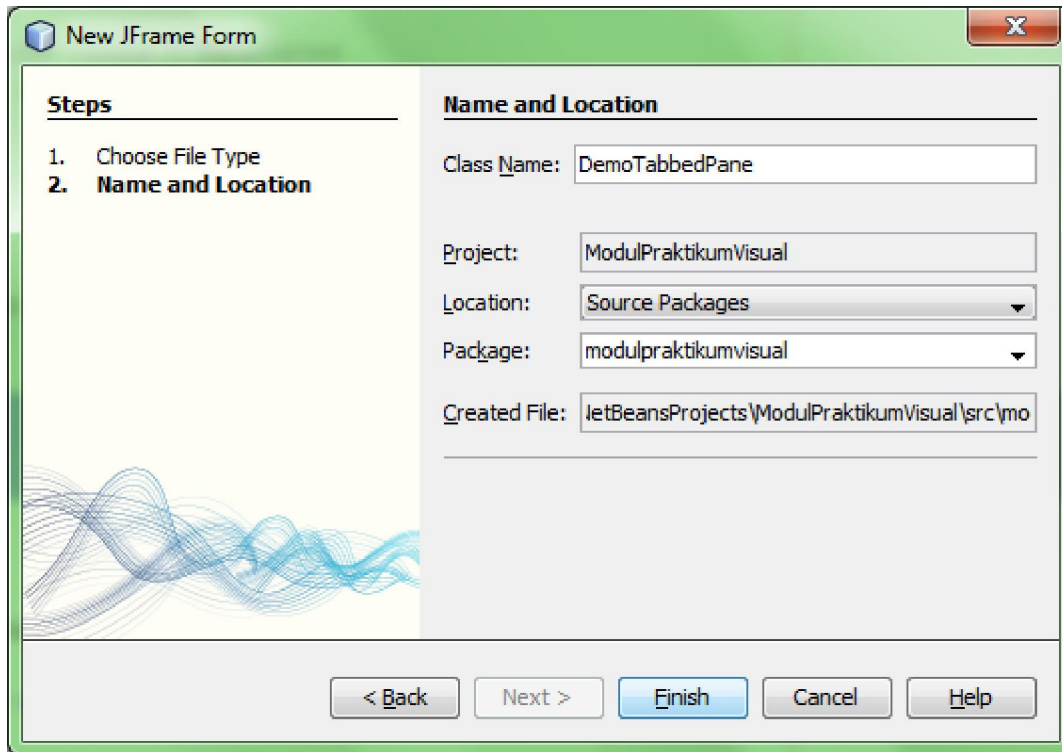
Terdapat 2 tabbed pane dengan masing-masing tab menampilkan sebuah gambar.

#### 4.2.2 Solusi

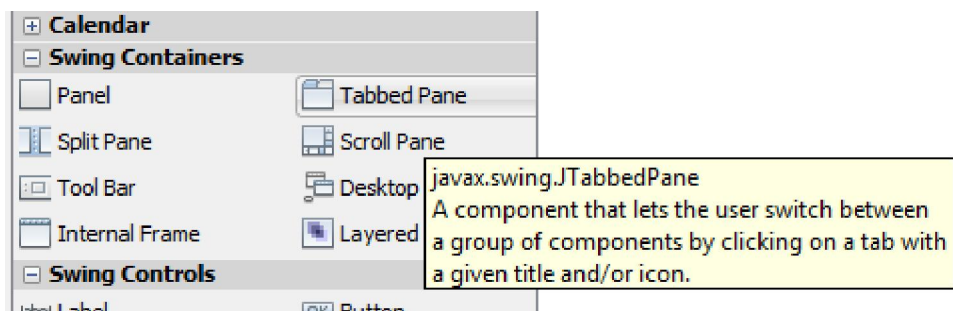
Buatlah sebuah kelas turunan JFrame pada suatu package, dengan memilih New → JFrame Form...



Berikan nama dari Frame tersebut

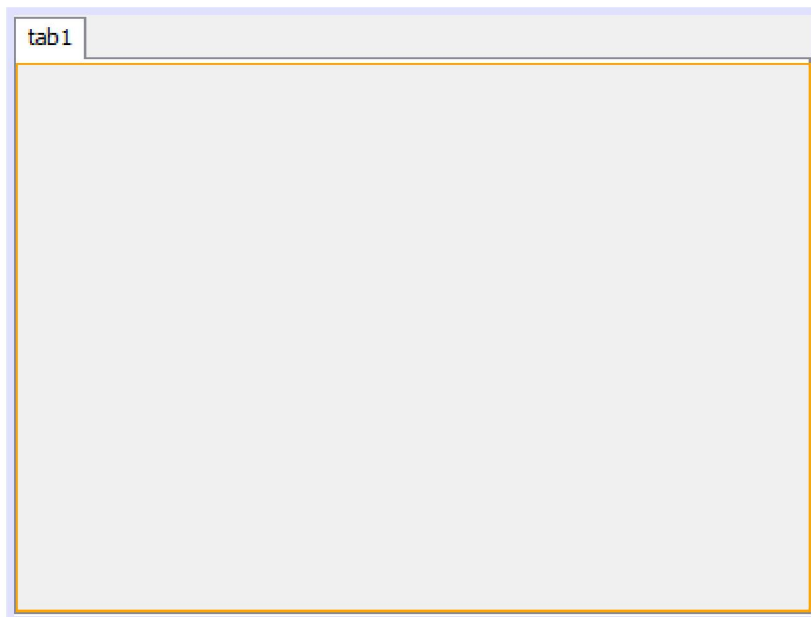


Pada frame kosong, tarik Tabbed Pane untuk memenuhi frame tersebut:

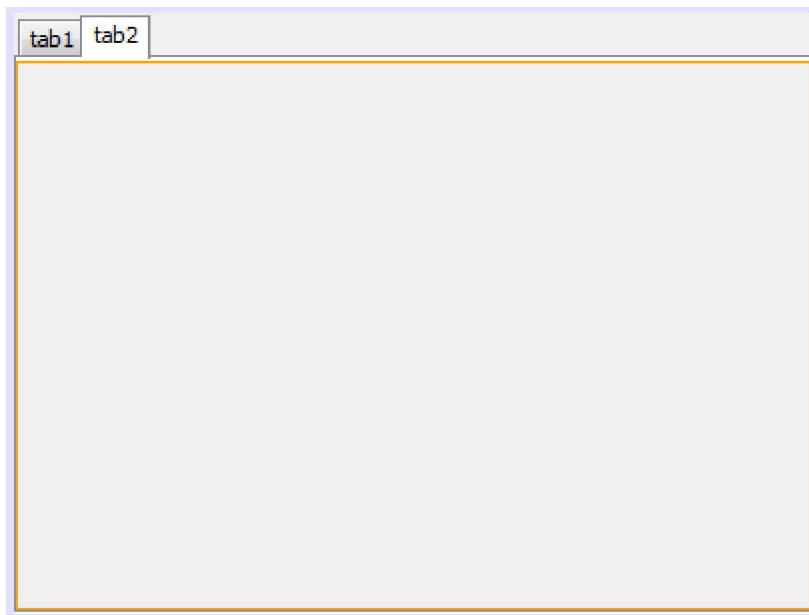
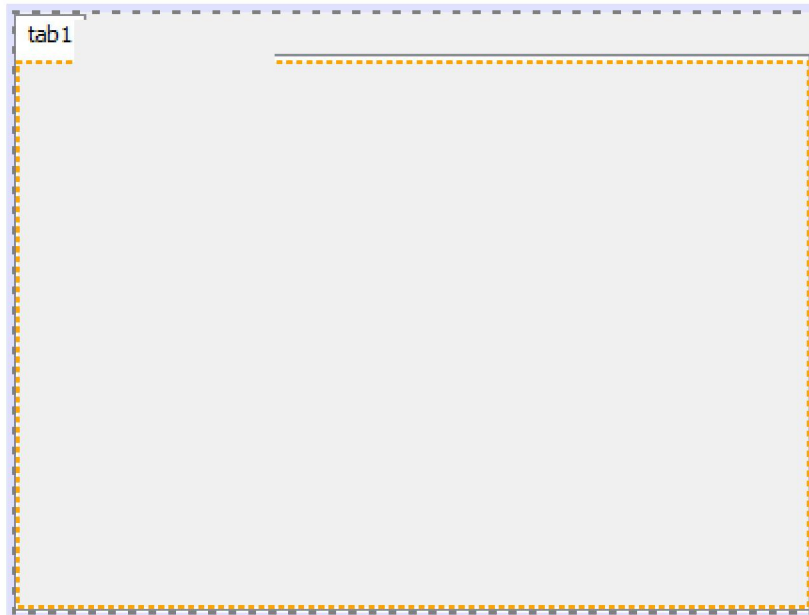




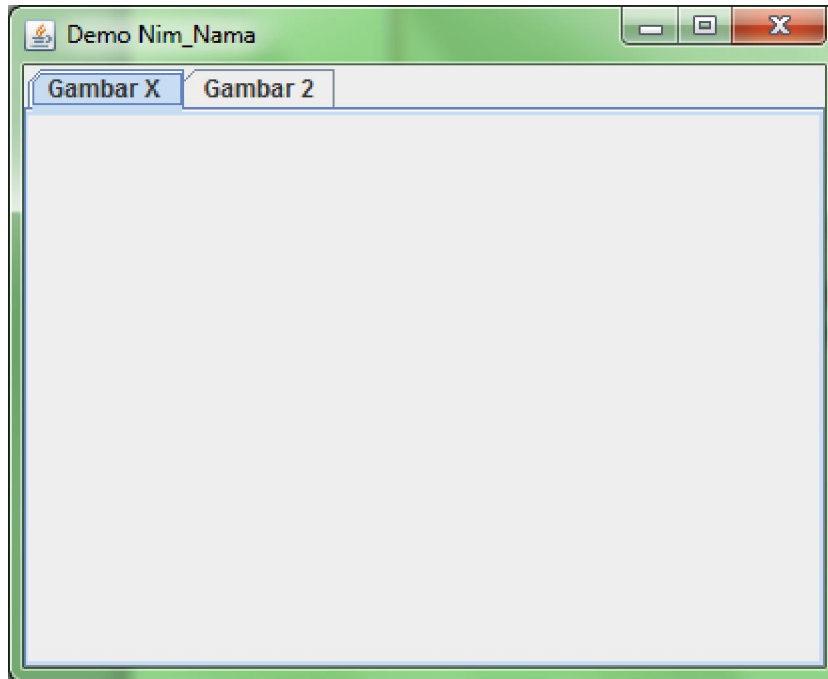
Tarik sebuah panel ke frame, pastikan panel tersebut masuk ke dalam area tabbed pane.



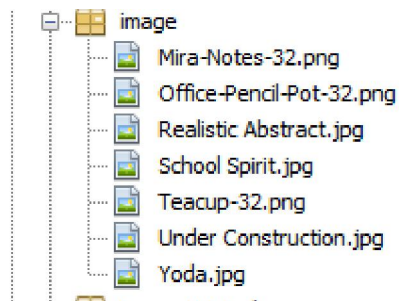
Tarik sebuah panel lagi, dan pastikan panel masuk ke dalam area tabbed pane



Atur semua property sehingga jika dijalankan menjadi tampil seperti gambar berikut (atur title frame pada properties frame, dan tab title pada properties panel):

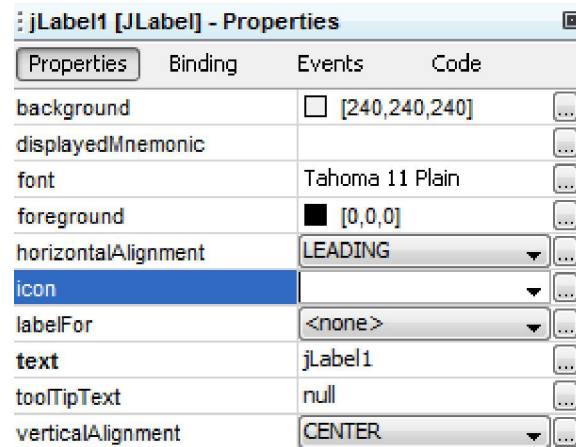


Untuk memasukkan gambar pada frame, bisa menggunakan bantuan dari JLabel. Pastikan package dari gambar yang ingin dimasukkan telah tersedia. Pilih new → package, dan paste image ke package tersebut.

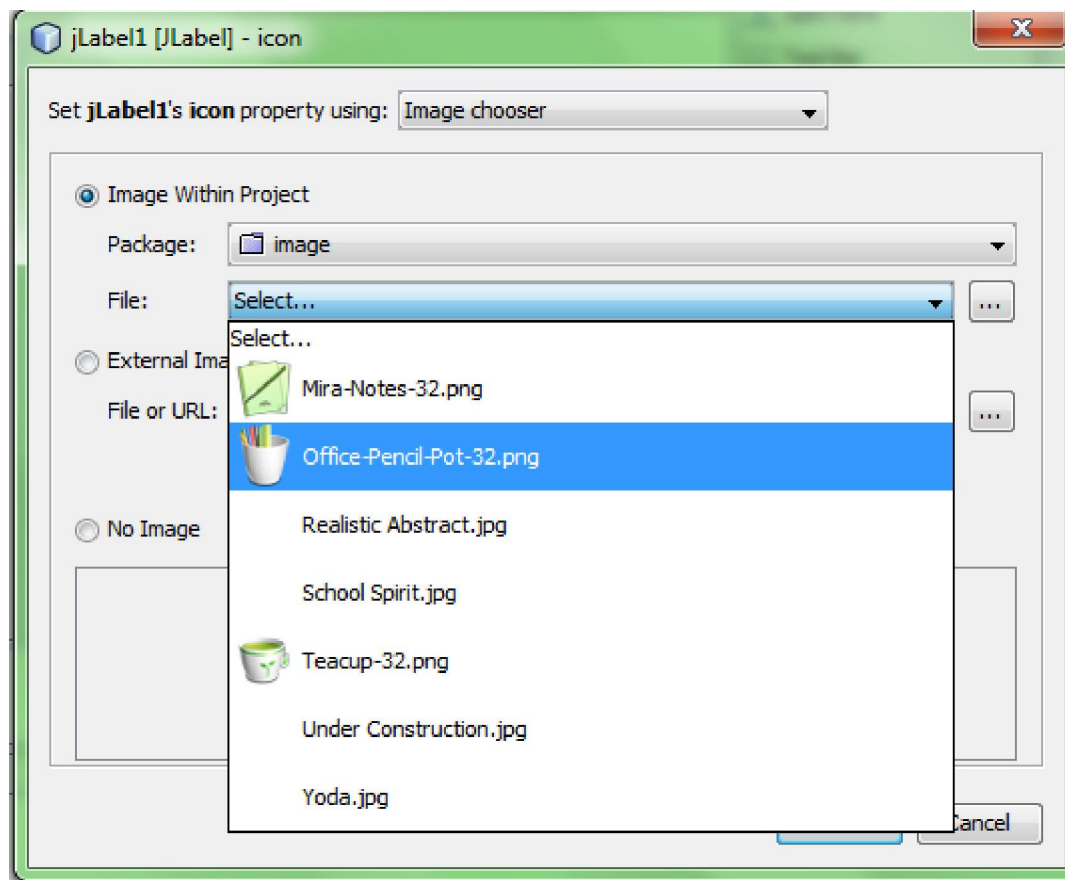




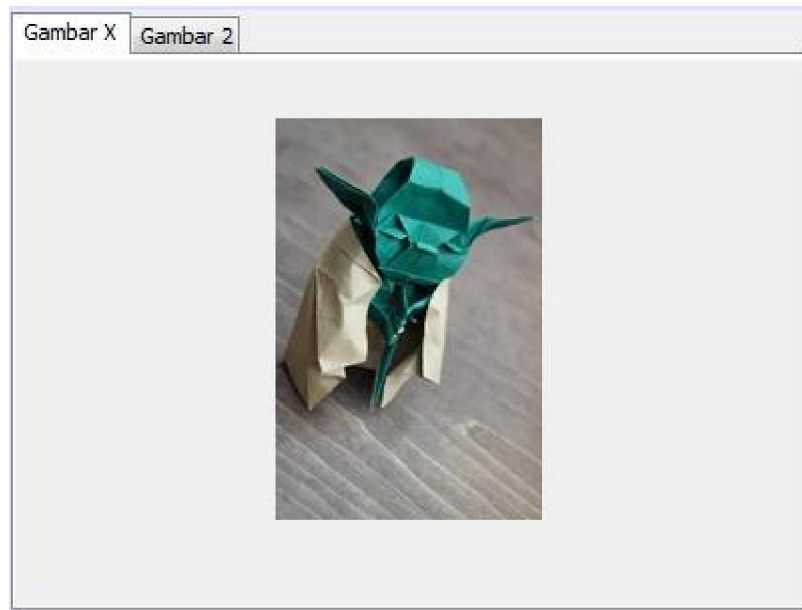
Masukkan sebuah label ke dalam frame, pada bagian properties, cari "icon" dan tekan eclipse button (...) pada icon tersebut.



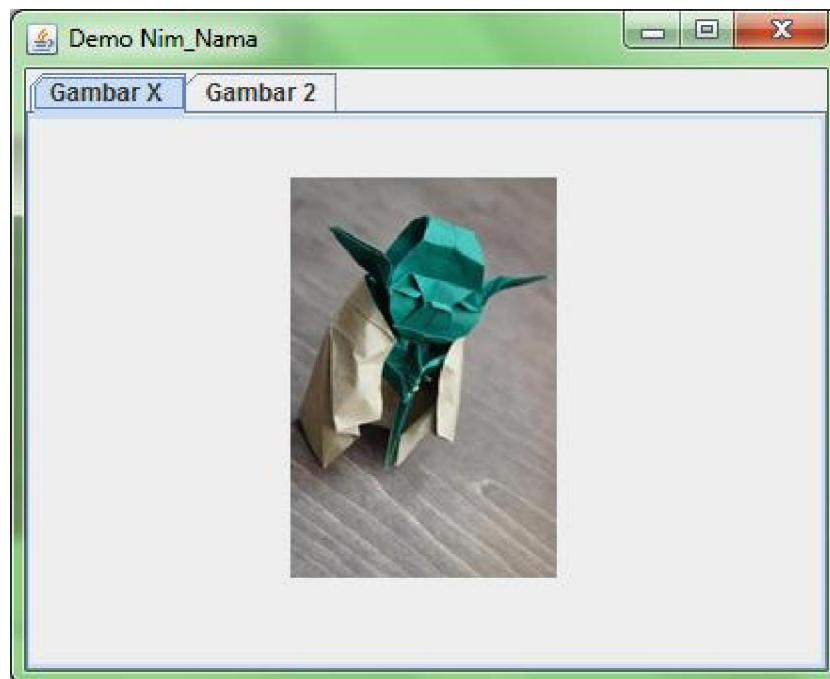
Maka akan tampil menu sebagai berikut, pilih pilihan "Image Within Project" dan pilih package yang mengandung image, serta file yang ingin dimasukkan ke label.



Hapus text dari label, dan Hasil akhir:



Jika dijalankan:



Agar frame, tampil ditengah, tambahkan baris berikut di konstruktor:

```
this.setLocationRelativeTo(null);
```

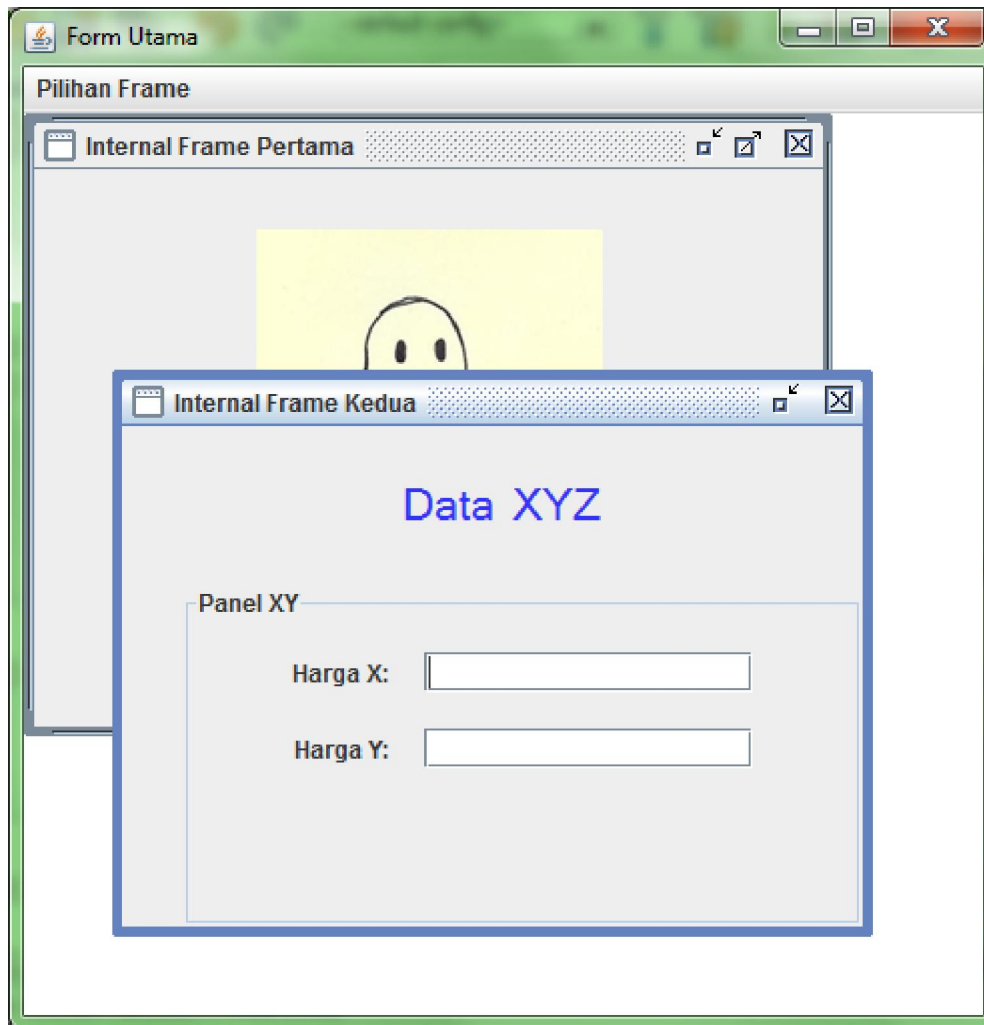
Lengkapnya pada konstruktor tersebut:

```
public DemoTabbedPane() {  
    initComponents();  
    this.setLocationRelativeTo(null);  
}
```

### 4.2.3 Penggunaan JFrame

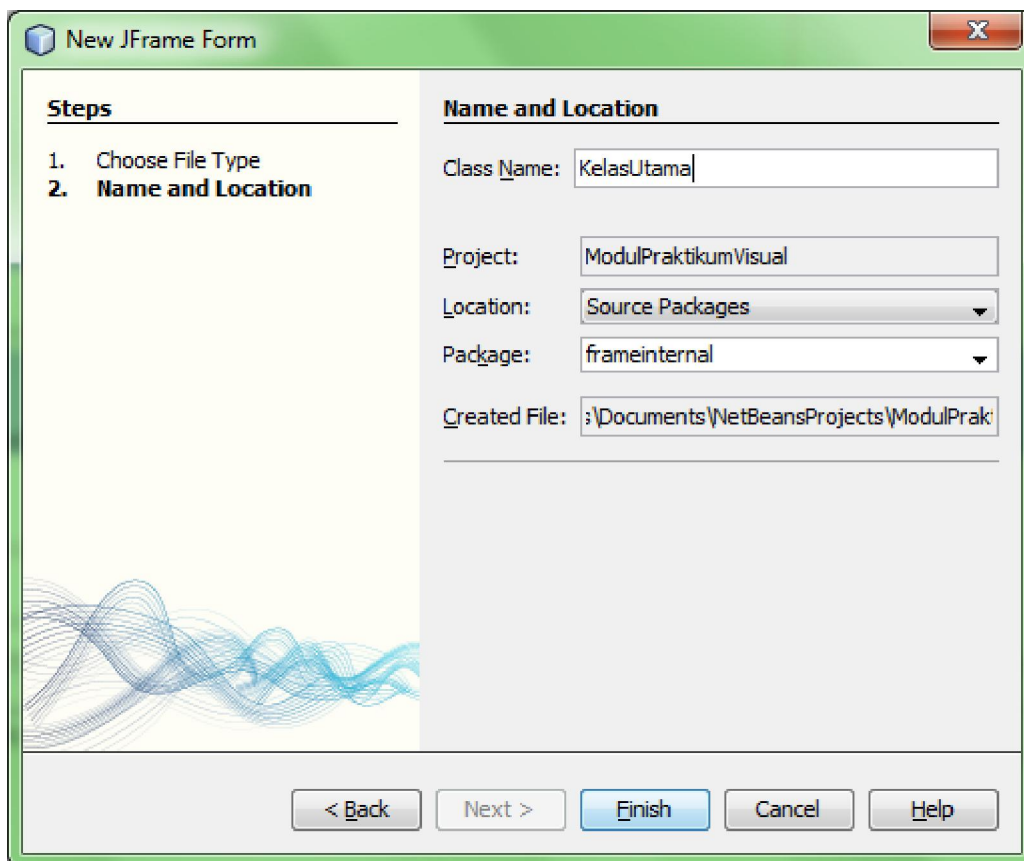
Internal frame digunakan ketika membutuhkan beberapa objek window yang terbuka dalam satu aplikasi.

Hasil akhir yang diharapkan:

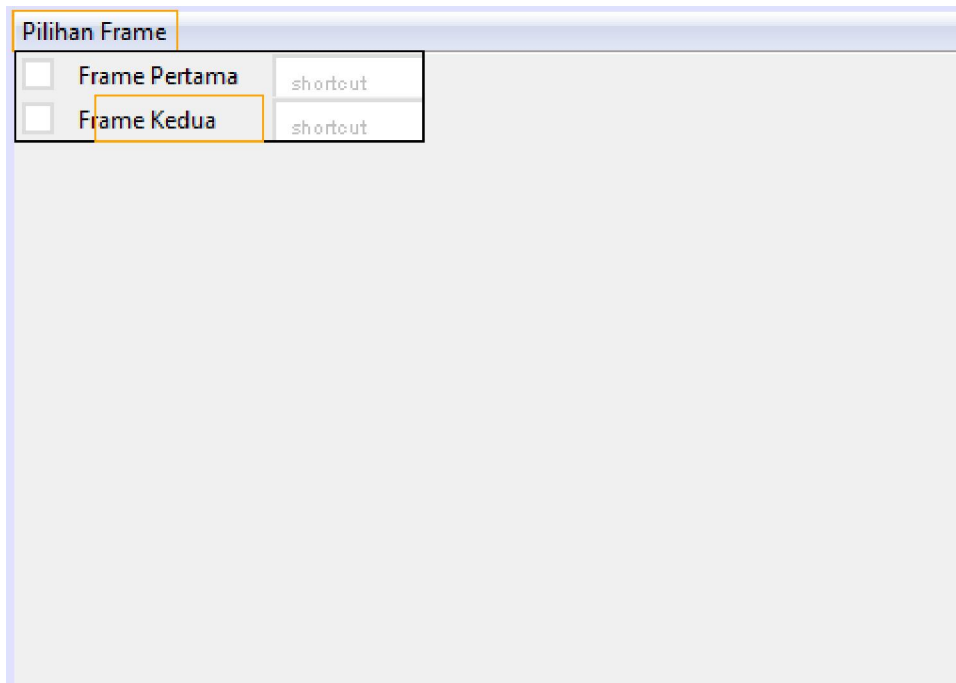


#### 4.2.4 Solusi

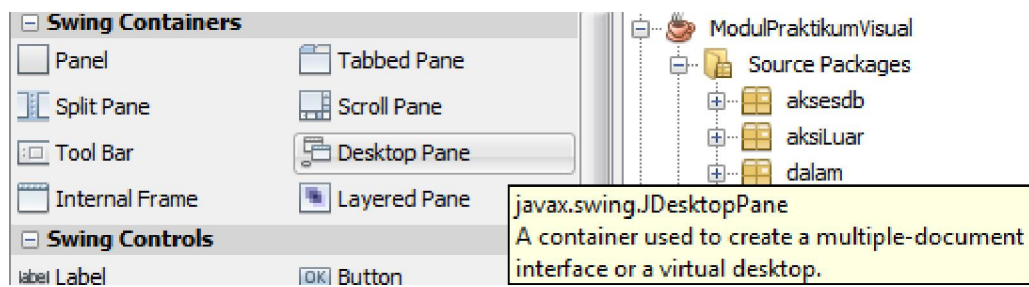
Buat sebuah kelas yang bertindak sebagai frame utama. Kelas ini meng-extends JFrame. Buat kelas seperti membuat Frame Form seperti biasa.



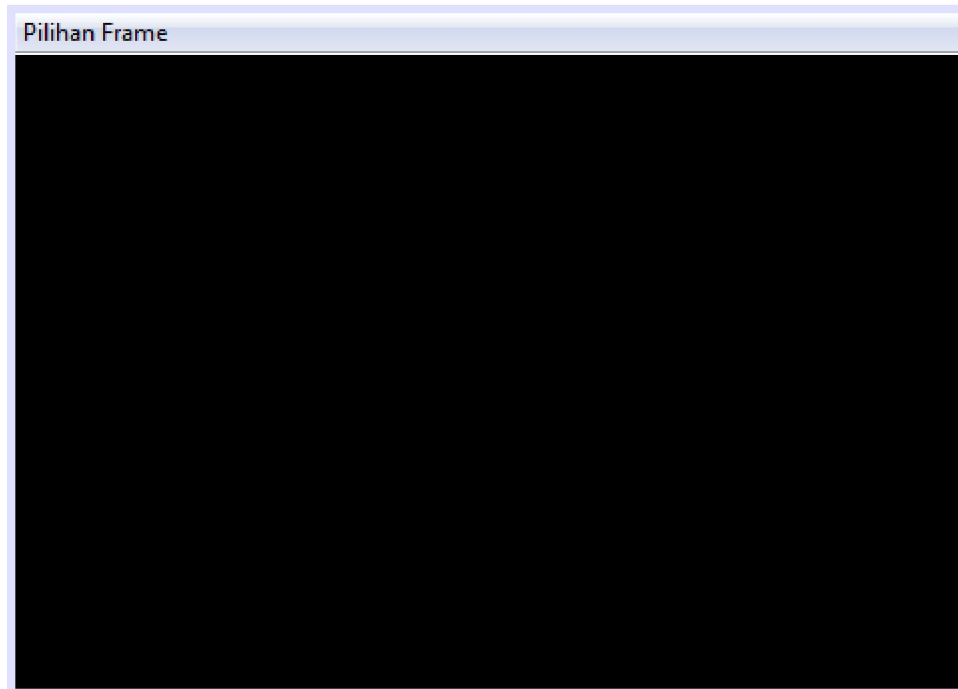
Berikan menu Bar dan 2 menu item, ubah menu bar hingga punya tampilan sebagai berikut:



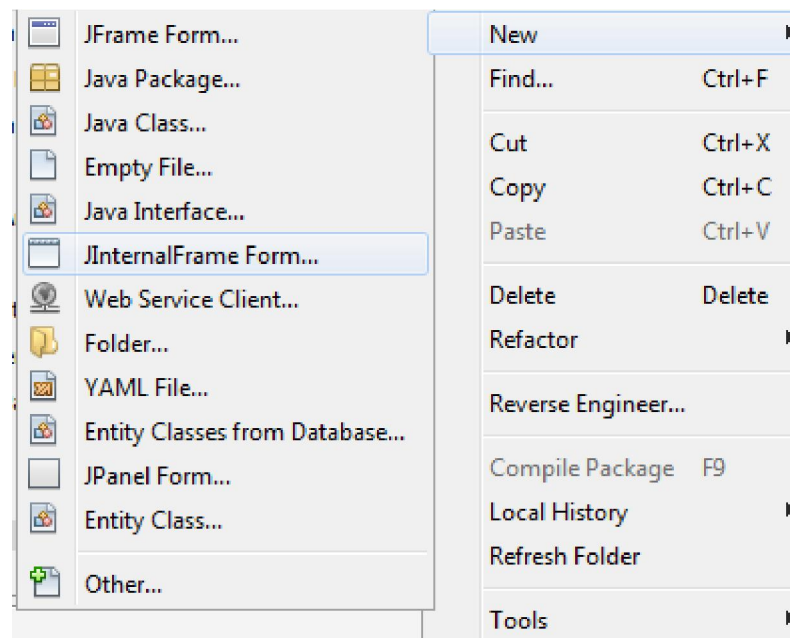
Tambahkan Desktop Pane pada Frame:



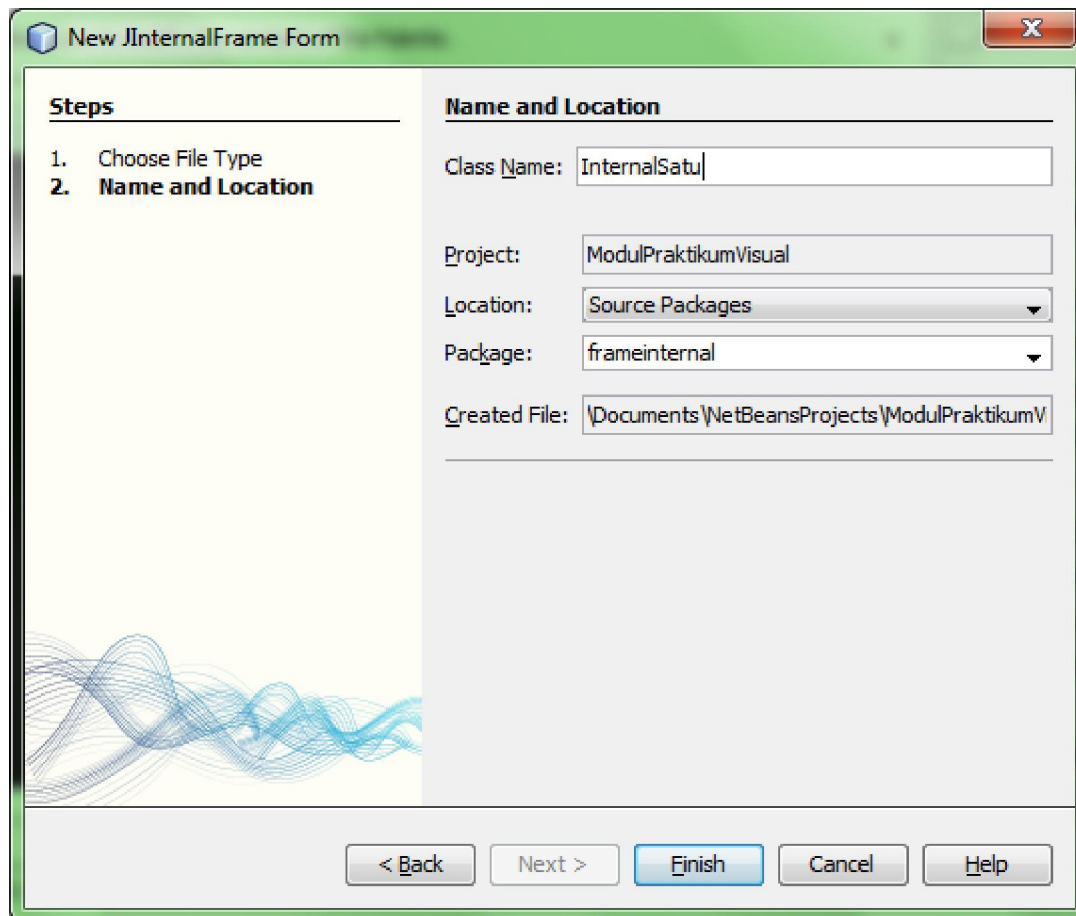
JDesktopPane ini merupakan tempat bagi internal frame nantinya. Agar desktop pane melebar dan memenuhi frame utama, pastikan frame utama memiliki layout "Border".



Buatlah 2 kelas internal frame dengan memilih di package terkait "New → JInternalFrame Form"



Jika pilihan ini tidak ada, pilih "Other", pada list sebelah kiri pilih "Swing GUI Forms" dan di sebelah kanan, cari "JInternalFrame Form".





**New JFrame Form**

**Steps**

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

**Name and Location**

Class Name:

Project:

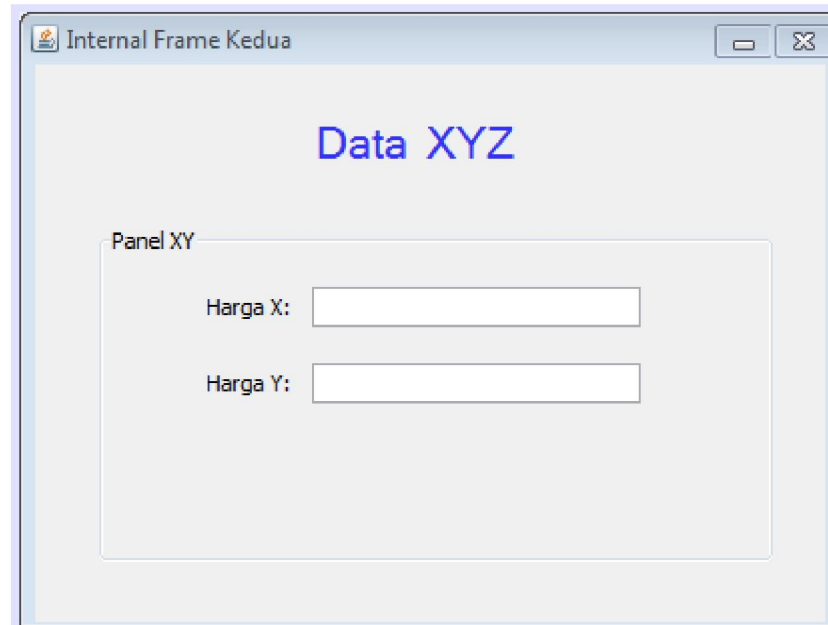
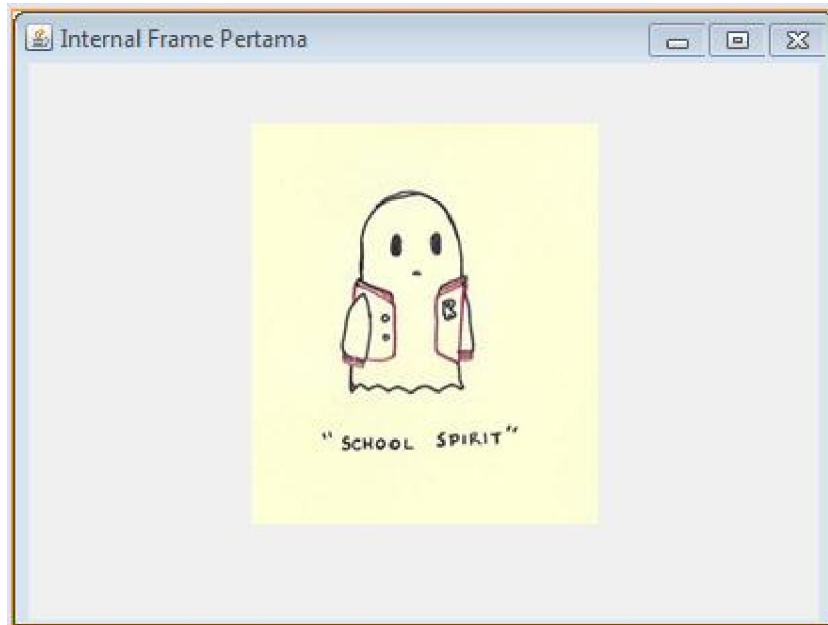
Location:

Package:

Created File:

< Back   Next >   **Finish**   Cancel   Help

Baik internal frame 1 dan internal frame 2, tambahkan komponen layaknya JFrame dan JPanel. Ubah sebagai berikut (agar bisa di-close, resize, maximize dan dijadikan dalam bentuk icon—*diletakkan layaknya minimize window*, pada bagian properties centang “closable”, “maximizable”, “resizable” dan “iconifiable”):



Frame sudah terbentuk, yang perlu dilakukan, menghubungkan antara JMenuItem dengan JFrame. Ketika menu di-klik, Internal Frame akan muncul. Berikan aksi (actionPerformed()) berikut pada menu item pertama:

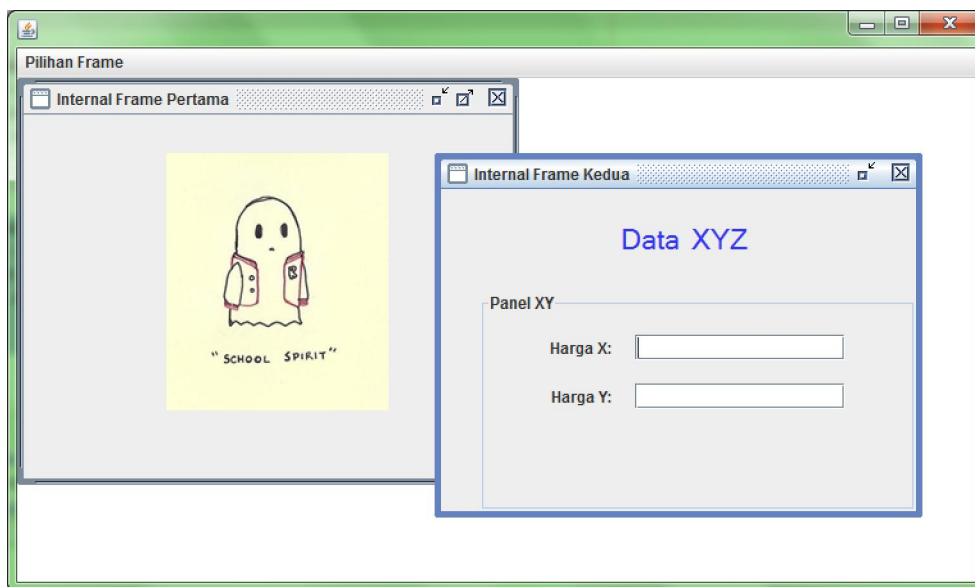
```
private void jMenuItem1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    InternalSatu is = new InternalSatu();  
    jDesktopPane1.add(is);  
    is.show();  
}
```

Kode di atas, maksudnya, jika menu item pertama ditekan, maka objek dari JFrame kelas "InternalSatu" akan dibentuk. Tambahkan objek tersebut di desktop pane, dan tampilkan internal frame yang sudah ditambahkan ke desktop pane.

Lakukan pula hal yang sama dengan menu item kedua:

```
private void jMenuItem2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    InternalDua id = new InternalDua();  
    jDesktopPane1.add(id);  
    id.show();  
}
```

Sehingga ketika di-run:



Agar frame utama muncul di tengah-tengah screen, tambahkan kode berikut di konstruktor:

```
public KelasUtama() {  
    initComponents();  
    setLocationRelativeTo(null);  
}
```

Agar Frame utama tidak tampil sekecil ukuran berikut,



tambahkan kode berikut:

```
public KelasUtama() {  
    initComponents();  
    setLocationRelativeTo(null);  
    int inset = 50;  
    Dimension ukuranLayar = Toolkit.getDefaultToolkit().getScreenSize();  
    this.setBounds(inset, inset, (ukuranLayar.width-2*inset), (ukuranLayar.height-2*inset));  
}
```

Maksud kode di atas, akan membuat ukuran frame yang muncul sebagai berikut:

