

Oleh: Taryana Suryana M.Kom
Teknik Informatika Unikom

taryanarx@email.unikom.ac.id
taryanarx@gmail.com
[Line/Telegram: 081221480577](https://line.me/tv/081221480577)

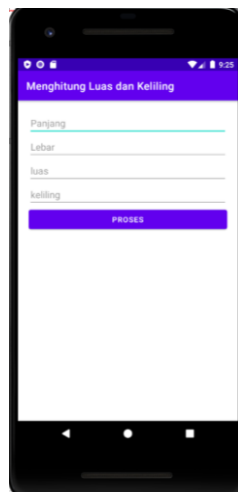
Menggunakan EditText dan Button

Pada materi ini akan dibahas bagaimana membuat program yang menerima masukan dari EditText, kemudian dilakukan Proses, dan Hasil outputnya ditampilkan di EditText lagi.

Pada Contoh Berikut akan dibuat Program Sederhana Untuk Menghitung Luas dan Keliling Persegi Panjang, dengan data masukannya adalah variable Panjang dan Variabel Lebar, dan output yang akan dicari adalah Luas dan keliling:

```
Rumus:  
Diketahui  
Panjang = 100  
Lebar = 20  
Luas = Panjang * Lebar  
Luas = 100 * 20;  
Luas = 2000  
Keliling = (2*Panjang) + (2*lebar)  
Keliling = (2*100) + (2*20);  
Keliling=240
```

Terdiri dari empat buah EditText dan Satu Buah Button
Contoh Design Tampilan yang akan dibuat:



Gambar 1. Design Tampilan

Adapun Langkah Untuk Membuatnya adalah sebagai berikut:

1. Buat Project baru, pada contoh berikut diberi nama:menghitung luas dan keliling
2. Lakukan Editing pada File *activity_main.xml*
3. Lakukan Editing pada File *MainActivity.java*
4. Jika telah selesai diketik, Jalankan dengan memilih menu Run->Run "App"

NamaFile:activity_main.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:padding="20dp"
    android:orientation="vertical">

    <EditText
        android:id="@+id/panjang"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:hint="Panjang"
        android:inputType="number" />

    <EditText
        android:id="@+id/lebar"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:hint="Lebar"
        android:inputType="number" />

    <EditText
        android:id="@+id/luas"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:hint="luas"
        android:inputType="number" />

    <EditText
        android:id="@+id/keliling"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:hint="keliling"
        android:inputType="number" />

    <Button
        android:id="@+id/proses1"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:onClick="proses"
        android:text="Proses" />
</LinearLayout>
```

NamaFile: MainActivity.java

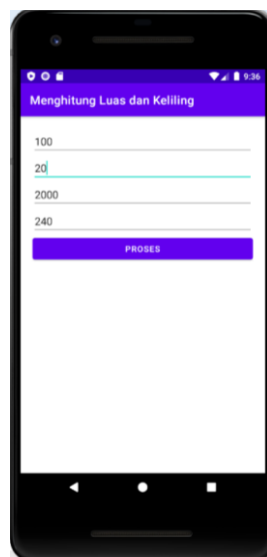
```
package com.allisakost.latihan3;
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;
import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
import android.widget.EditText;

public class MainActivity extends AppCompatActivity {
    EditText panjang, lebar, luas, keliling;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
        panjang = (EditText) findViewById(R.id.panjang);
        lebar = (EditText) findViewById(R.id.lebar);
        luas = (EditText) findViewById(R.id.luas);
        keliling = (EditText) findViewById(R.id.keliling);
    }

    public void proses(View v) {
        int P=Integer.parseInt(panjang.getText().toString());
        int L=Integer.parseInt(lebar.getText().toString());
        int LUAS=P*L;
        int KELILING=(2*P) + (2*L);
        luas.setText(LUAS+" ");
        keliling.setText(KELILING+" ");
    }
}
```

Jika kode program telah dituliskan, Kemudian Jalankan dengan cara memilih Menu Run-Run 'App'



Gambar 2. Hasil Keluaran Luas dan keliling

