

**PEMBUATAN APLIKASI BERKAH CATTERING  
MENGUNAKAN NETBEANS  
LAPORAN PRAKTIKUM**



Disusun Oleh:

**HENDRIANTO**

**202013031**

**Dosen Pembimbing:**

**Slamet Triyanto, S.ST**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
POLITEKNIK KAMPAR  
2021**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktikum ini dengan baik dan tepat waktu dengan judul “Pembuatan Aplikasi Berkah Cattering Menggunakan NetBeans”.

Tujuan dari penulisan dari laporan ini adalah untuk memenuhi tugas mata kuliah Pemrograman Berbasis Objek. Selain itu, laporan ini juga bertujuan untuk menambah wawasan tentang *Aplikasi NetBeans* bagi para pembaca dan juga bagi penulis. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Slamet Triyanto, S.ST, selaku dosen pengampu yang telah memberikan masukan, dan saran terhadap tugas ini sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan untuk menyelesaikan laporan mata kuliah Pemrograman Berbasis Objek ini.

Saya juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman semua, karena telah membantu dalam menyelesaikan laporan ini. Saya sebagai penulis menyadari bahwa baik dari segi penulisan maupun isi, laporan ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu saya sangat mengharapkan kritik yang membangun dan saran dari pembaca agar terbentuknya kesempurnaan laporan ini. Atas perhatiannya penulis mengucapkan terima kasih.

Bangkinang, 04 Agustus 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>1</b>
<b>A.Pengertian .....</b>	<b>1</b>
<b>1.Pengertian Java .....</b>	<b>1</b>
<b>2.Pengertian NetBeans .....</b>	<b>1</b>
<b>B.Tujuan Praktikum.....</b>	<b>2</b>
<b>C.Alat dan Bahan .....</b>	<b>2</b>
<b>BAB II .....</b>	<b>3</b>
<b>PEMBAHASAN DAN HASIL .....</b>	<b>3</b>
<b>A.Langkah Kerja .....</b>	<b>3</b>
<b>B.Hasil dan Pembahasan .....</b>	<b>9</b>
<b>C.Tools Tools NetBeans .....</b>	<b>11</b>
<b>D.Penjelasan Source Code Aplikasi Kasir NetBeans.....</b>	<b>17</b>
<b>BAB III.....</b>	<b>26</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>26</b>
<b>A.Kesimpulan .....</b>	<b>26</b>
<b>B.Saran.....</b>	<b>26</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Membuka NetBeans .....	3
Gambar 1. 2 Membuat Project Baru .....	3
Gambar 1. 3 Choose Project .....	4
Gambar 1. 4 Membuat Nama dan Lokasi .....	4
Gambar 1. 5 Default Packages .....	5
Gambar 1. 6 Membuat Class Name .....	5
Gambar 1. 7 Design Kosong .....	6
Gambar 1. 8 Membuat Design Aplikasi.....	6
Gambar 1. 9 MEngedit Text.....	7
Gambar 1. 10 Properties.....	8
Gambar 1. 11 Tampilan Splascreen .....	9
Gambar 1. 12 Tampilan Menu Login.....	10
Gambar 1. 13 Tampilan Aplikasi .....	10
Gambar 1. 14 Hasil Pemesanan .....	11
Gambar 1. 15 Panel Palette .....	11
Gambar 1. 16 Deklarasi Splashscreen.....	17
Gambar 1. 17 Conections Loding .....	18
Gambar 1. 18 Deklarasi Variable.....	18
Gambar 1. 19 Tombol Login.....	18
Gambar 1. 20 Tombol Sandi Login .....	19
Gambar 1. 21 Beranda Daftar Menu .....	20
Gambar 1. 22 Tombol Pilih Menu .....	21
Gambar 1. 23 Tombol Hitung .....	22
Gambar 1. 24 Tombol Pesan.....	22
Gambar 1. 25 Tombol Jumlah Bayar .....	23
Gambar 1. 26 Deklarassi Menu.....	23
Gambar 1. 27 Tombol Total.....	24

Gambar 1. 28 Tombol Bayar.....	24
Gambar 1. 29 Tombol Kembali .....	24
Gambar 1. 30 Notif Pesan .....	24
Gambar 1. 31 Tombol Pesan.....	25

# **BAB I**

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Pengertian**

#### **1. Pengertian Java**

Menurut Kurniawan dkk (2011:3) “Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan diberbagai perangkat komputer, termasuk pada ponsel. Dikembangkan oleh Sun Microsystem dan dirilis pada 1995”. Sedangkan menurut Sukanto dan Shalahuddin (2013:103) “Java adalah nama untuk sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada komputer standalone ataupun pada lingkungan jaringan”. Java berdiri diatas sebuah mesin interpreter yang diberi nama Java Virtual Machine (JVM). JVM inilah yang akan membaca bytecode dalam file .class dari suatu program sebagai representasi langsung program yang berisi bahasa mesin. Oleh karena itu bahasa Java disebut bahasa pemrograman portable karena dapat dijalankan pada berbagai sistem operasi, asalkan pada sistem operasi tersebut terdapat JVM.

#### **2. Pengertian NetBeans**

Netbeans merupakan salah satu software yang sering digunakan dalam dunia programmer atau developer. Bukanlah sebagai teks editor biasa, Netbeans adalah suatu aplikasi IDE atau Integrated Development Environment yang berbasis bahasa Java dan berjalan diatas Swing. Maksudnya Swing disini adalah suatu teknologi yang memungkinkan pengembangan aplikasi desktop dan dapat berjalan di berbagai macam platform seperti Windows, Mac OS, Linux dan Solaris.

Sedangkan Integrated Development Environment suatu sistem pemrograman atau development dan diintegrasikan kedalam suatu perangkat lunak. Netbeans menyediakan beberapa tools seperti Graphic User Interface (GUI), kode editor atau text, suatu compiler serta debugger.

### **3. Pengertian Java GUI**

Graphic User Interface (GUI) adalah pemrograman dengan bahasa Java yang dibuat menggunakan aplikasi yang berbasis GUI. Tujuannya adalah menambahkan beberapa komponen yang tidak bisa dibuat dalam basis text.

Menurut (Nona Ambon, 2013) Grafical User Interface (GUI) adalah salah satu kemampuan Java dalam mendukung dan manajemen antarmuka berbasis grafis. Tampilan grafis yang akan ditampilkan terhubung dengan program serta tempat penyimpanan data. Elemen dasar di Java untuk penciptaan tampilan berbasis grafis adalah dua paket yaitu AWT dan Swing. Abstract Windowing Toolkit (AWT), atau disebut juga “Another Windowing Toolkit”, adalah pustaka windowing bertujuan umum dan multiplatform serta menyediakan sejumlah kelas untuk membuat GUI di Java. Dengan AWT, dapat membuat window, menggambar, manipulasi gambar, dan komponen seperti Button, 3 Scrollbar, Checkbox, TextField, dan menu pull-down.

#### **B. Tujuan Praktikum**

1. Untuk mengetahui Bagaimana cara menggunakan aplikasi NetBeans dalam membuat aplikasi Berkah Cattering ini
2. Untuk mengetahui dasar – dasar apa saja yang ada di aplikasi NetBeans pada saat membuat aplikasi Berkah Cattering
3. Agar Untuk mengetahui tools – tools yang ada pada aplikasi NetBeans
4. Untuk memahami source code yang digunakan didalam membuat aplikasi Berkah Cattering ini

#### **C. Alat dan Bahan**

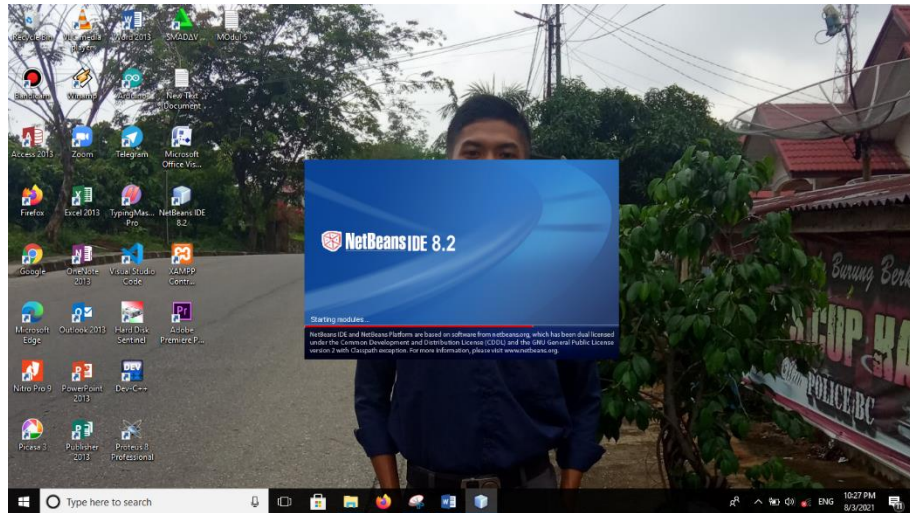
1. Alat
  - a) Laptop
2. Bahan
  - a) Aplikasi NetBeans
  - b) Aplikasi JDK

## BAB II

### PEMBAHASAN DAN HASIL

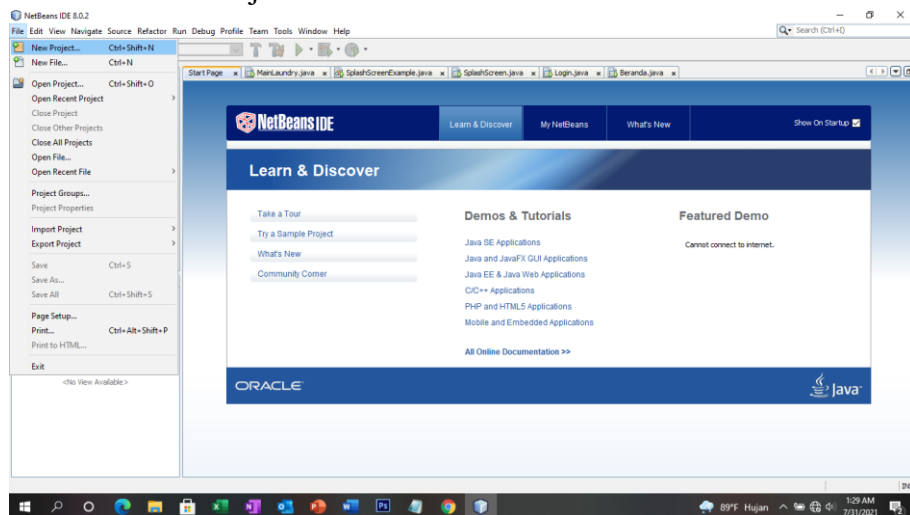
#### A. Langkah Kerja

1. Buka Aplikasi NetBeans



Gambar 1. 1 Membuka *NetBeans*

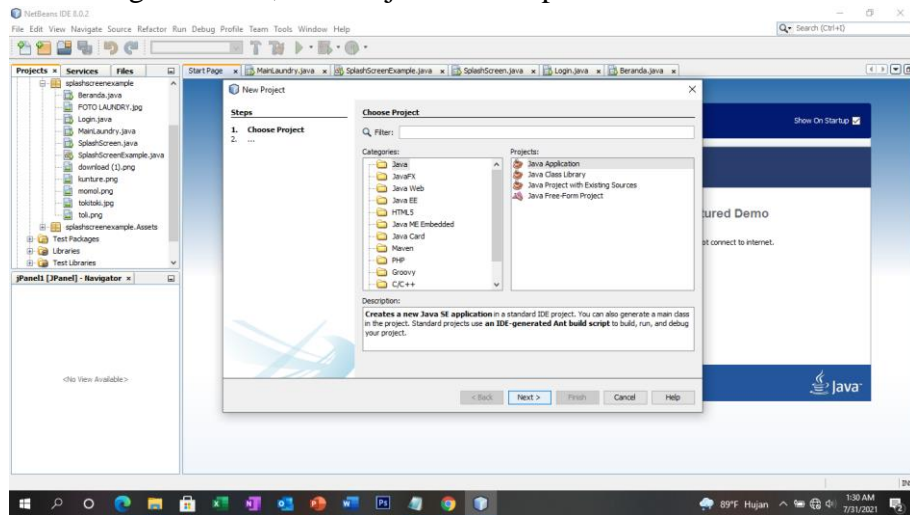
2. Pilih File > New Project



Gambar 1. 2 Membuat Project Baru

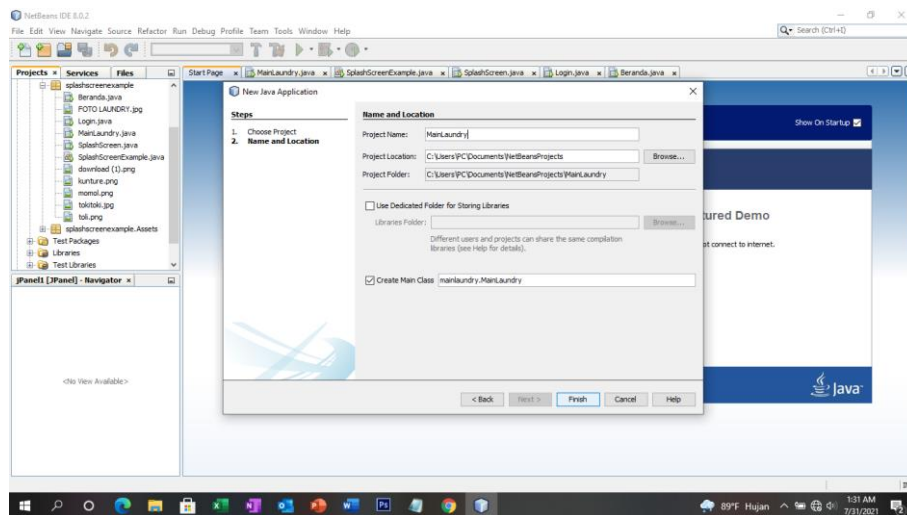


3. Pilih categories Java, dan Projects Java Application kemudian klik Next



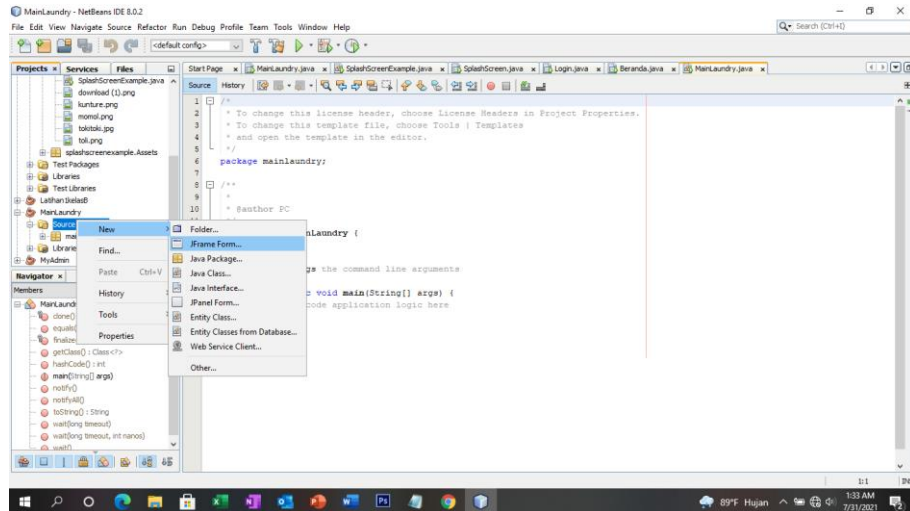
Gambar 1. 3 Choose Project

4. Simpan projects dengan nama Frame Berkah Cattering (sesuai dengan keinginan), dan lokasi projects, simpan di folder yang aman dan mudah untuk diingat, lalu hilangkan tanda ceklis pada Create Main Class, lalu Finish.



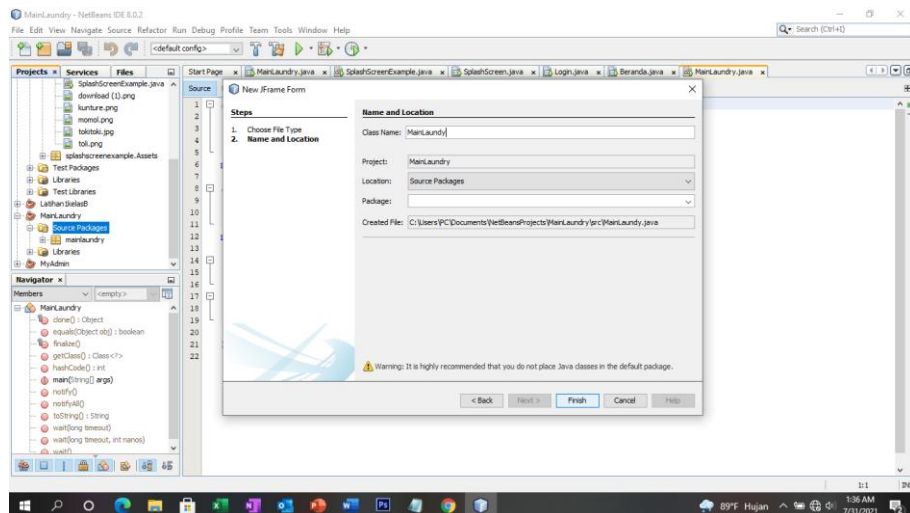
Gambar 1. 4 Membuat Nama dan Lokasi

5. Lalu lihat di bagian kiri atas, ada Frame Berkah Cattering (nama projects yang kamu buat akan tampil dibagian itu juga) lalu klik Source Packages, klik kanan pada , pilih New>Jframe Form.



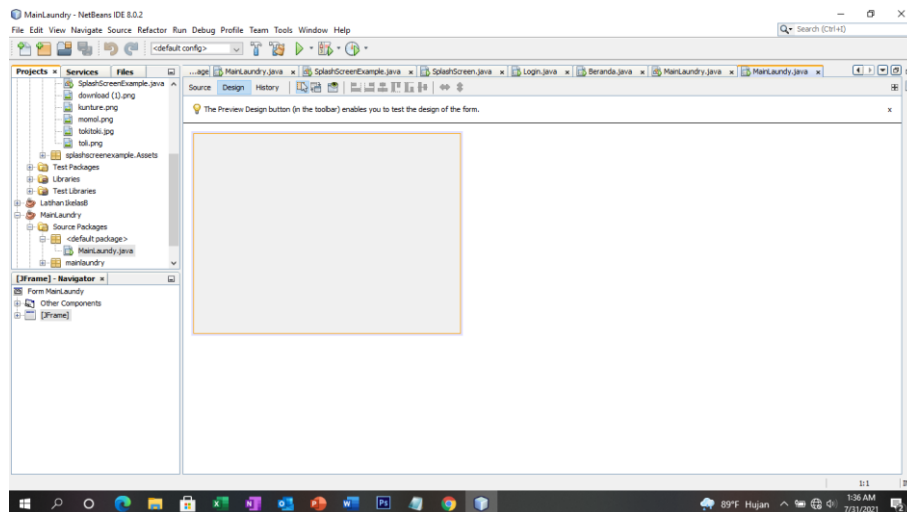
Gambar 1. 5 Default Packages

6. Maka akan muncul nama kelas dan lokasi penyimpanannya. Buat nama kelas Frame(Sesuai dengan keinginan). Lalu Finish



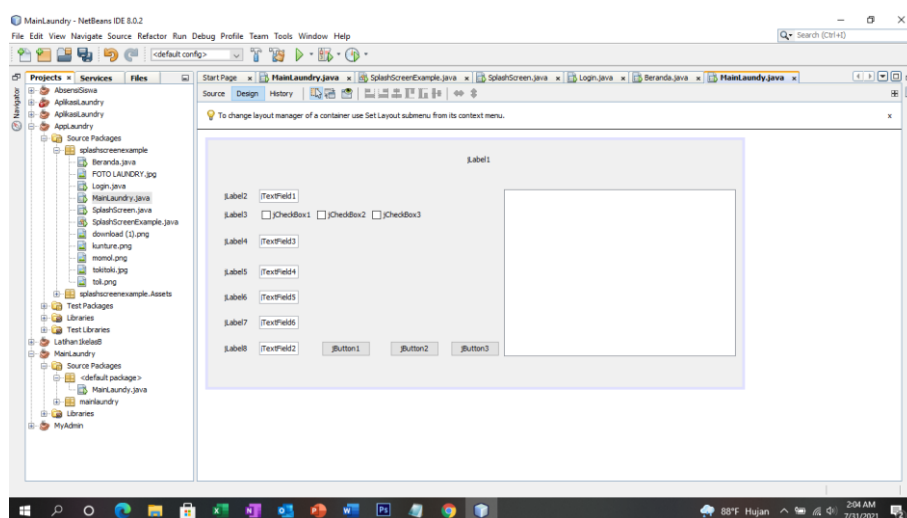
Gambar 1. 6 Membuat Class Name

7. Maka akan muncul tampilan kotak kosong seperti ini.



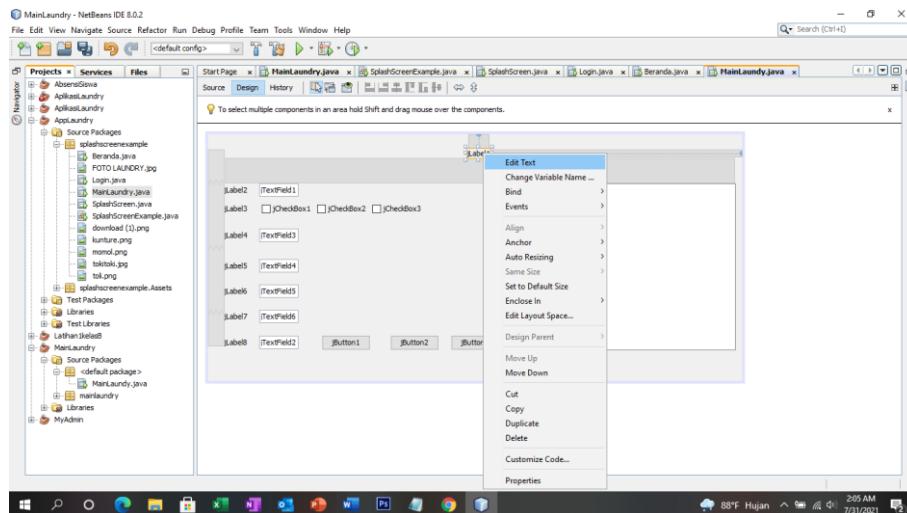
Gambar 1. 7 Design Kosong

8. Kemudian desain Aplikasi Berkah Catterinng dengan item-item yang berada dibagian kanan atas layar dibagian menu Pallette. Lalu drag item sesuai dengan yang dibutuhkan dalam pembuatan design kalkulator, seperti TextField dan Button. Dan susun TextField dan Button sesuai dengan keinginan.



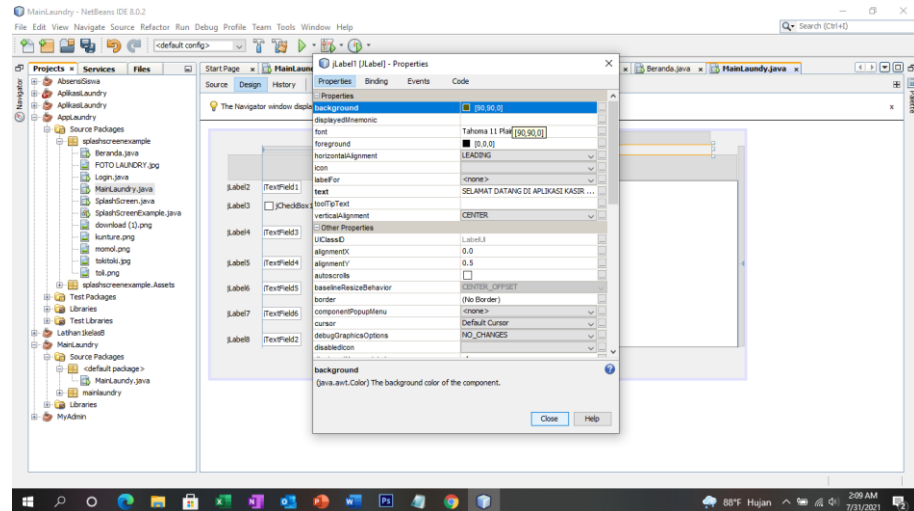
Gambar 1. 8 Membuat Design Aplikasi

9. Untuk mengubah Teks dan mengubah nama variabel, klik kanan, lalu pilih Edit Text (Untuk mengubah teks) dan Change Variable Name ( Untuk mengubah nama variabel ).Ubah semua nama text dengan cara yang sama.



Gambar 1. 9 MEngedit Text

10. Untuk mengubah warna atau jenis text, klik kanan pada item, lalu pilih properties



Gambar 1. 10 *Properties*

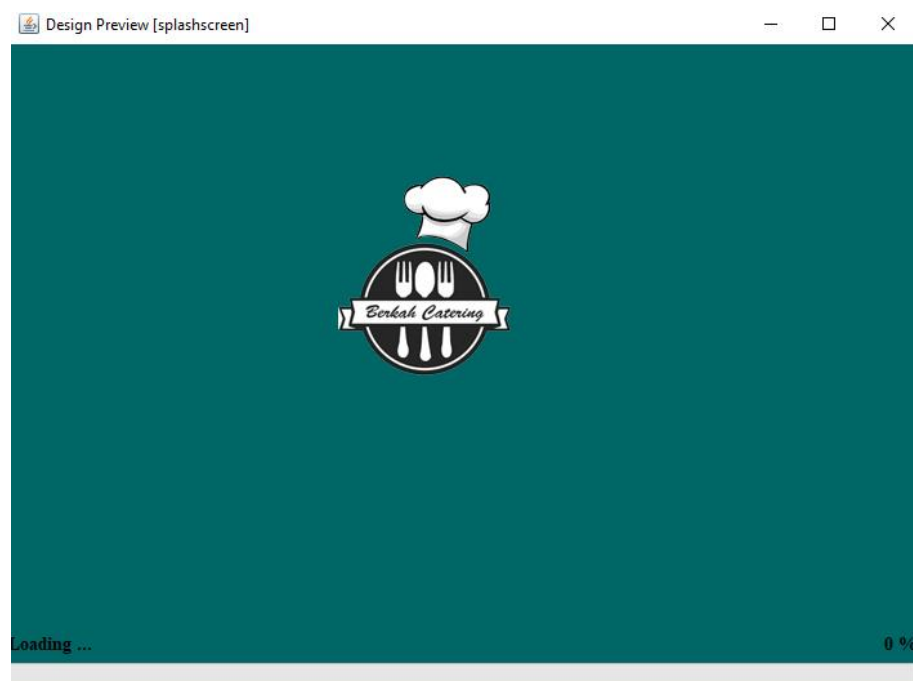
11. Untuk membuat design slasscreen dan menu login caranya tetap sama seperti membuat aplikasi Berkah cattering .Hanya berbeda di cara kita membuat designnya saja.

## B. Hasil dan Pembahasan

Pada aplikasi Berkah Cattering ini akan menampilkan layanan pemesanan Cattering berbasis Aplikasi Yaitu Berkah Cattering Yang mana untuk memudahkan para masyarakat dalam memesan makanan melalui sebuah aplikasi Berkah Cattering ini. Aplikasi Berkah Cattering ini dimulai dari Splashscreen kemudian berlanjut ke menu login dan selanjutnya ke beranda yang mana beranda ini berisikan Menu makanan dan harga per menu dan di Slide Beranda ini juga akan terdapat pembayaran dan jumlah bayar setelah beranda maka akan lanjut ke Pemesanan yang mana berisikan data pemesan dan menu yang sudah dipesan sebelumnya di Beranda..

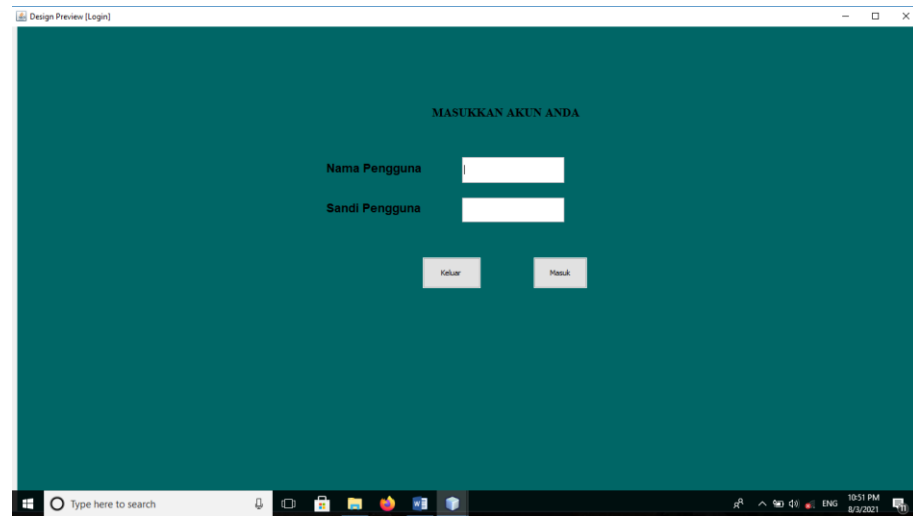
Di dalam aplikasi ini juga telah di tanamkan nama dan sandi pengguna sebelumnya sehingga hanya satu admin yang bisa menjalankan aplikasi kasir Berkah Cattering ini. Proses pembuatan aplikasi ini menggunakan software aplikasi NetBeans yang sangat di dukung oleh fitur - fitur dan tools – tools yang sangat bermanfaat.

### a. Hasil Splashscreen



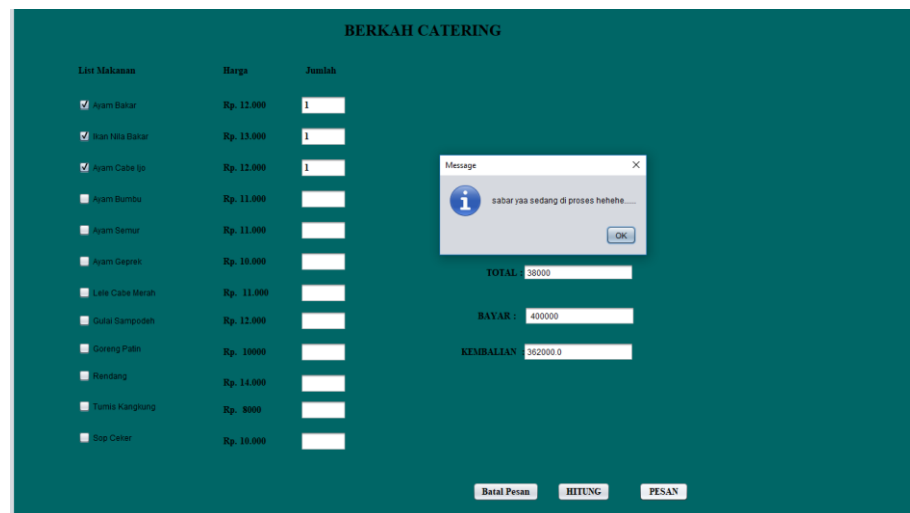
Gambar 1. 11 Tampilan Splashscreen

b. Hasil Menu Login



Gambar 1. 12 Tampilan Menu Login

c. Hasil Beranda Berkah Cattering



Gambar 1. 13 Tampilan Aplikasi

d. Hasil Pemesanan

Konfirmasi Pemesanan

Pemesanan

Nama Pemesan: Arini

No Telephon: 08237888558

Alamat Pemesan: Jl.Kenangan Mantan.RT 001 RW 002

Waktu Antar: 16:00 - 18:00 Wib

Pesanan Anda:

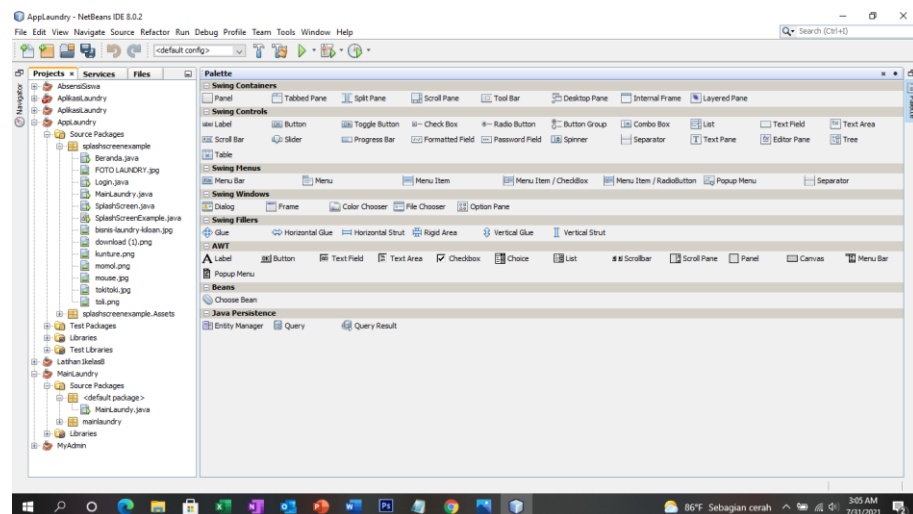
- Ayam Bakar 1 Potong Dengan Total 12000
- Ikan Nila Bakar 1 Potong Dengan Total 13000
- Ayam Cabe Ijo 1 Potong Dengan Total 13000

BATAL KIRIM

Gambar 1. 14 Hasil Pemesanan

C. Tools Tools NetBeans

Menurut (Qhindy Yanuar) Panel Palette merupakan panel yang menyediakan tool-tool untuk mendesign form berbasis grafis (GUI). Tool ini dibagi menjadi beberapa kategori, dimana setiap kategori menyediakan tooltool GUI Builder sesuai dengan kategorinya. Untuk menggunakannya, saudara tinggal menyeret(drag) tool-tool ke dalam area design.



Gambar 1. 15 Panel Palette



a. Pengertian Java Swing

Menurut (Neny Lestary, 2013) Java Swing adalah library java yang digunakan untuk menciptakan Grafik User Interface (GUI). Dengan Java Swing kita dapat membuat user interface yang cross platform atau OS independent. Artinya user interface yang kita buat dapat dijalankan pada system operasi apa saja (OS yang support Java) dengan tampilan yang relatif sama. Bahkan kita dapat membuat user interface yang menyerupai Windows XP, Mac OS atau Linux tanpa tergantung dari OS yang kita gunakan. Swing adalah salah satu bagian dari Java Foundation Classes (JFC). Pada JFC ini juga terdapat fasilitas untuk menambahkan Rich Graphic Functionality (RGF). Berikut komponen yang termasuk dalam Java Swing:

1. Swing Containers

Swing containers ini menempatkan komponen – komponen yang berfungsi sebagai container/ background.

- Panel Berfungsi untuk mengelompokkan komponen-komponen.
- Split Pane berfungsi menampilkan dua komponen dalam ruang yang tetap, memungkinkan user untuk menentukan ukuran ruang yang dipilih untuk setiap komponen.
- Tool Bar Berfungsi sebagai tempat untuk menampilkan tool-tool yang bertujuan mempermudah user dalam mengoperasikan beberapa tool-tool yang mungkin sering digunakan.
- Internal Frame merupakan frame internal (di dalam frame utama), membuat banyak window di dalam satu frame.
- Tabbed Pane Berfungsi membuat frame yang terdiri dari tab-tab yang bisa dipilih oleh user.
- Scroll Pane Berfungsi menyediakan scroll bar di sekeliling perubahan ukuran komponen.
- Desktop Pane Berfungsi untuk membuat multi dokumen interface atau desktop virtual.
- Layered Pane Berfungsi menyediakan tiga lapis dimensi untuk memposisikan komponen.

## 2. Swing Controls

Swing controls merupakan komponen-komponen yang fungsinya untuk pengelolaan swing

- Label Berfungsi untuk memberikan keterangan tambahan atau identitas pada tombol atau perintah lainnya.
- Toggle Button berfungsi untuk membuat tombol ON dari satu kondisi ke kondisi lainnya.
- Radio Button Berfungsi untuk meminta user agar memilih satu dari lebih dua pilihan, contoh penggunaannya adalah ketika kita mengisi data diri untuk pilihan jenis kelamin.
- Text Field Berfungsi untuk membuat kolom agar kelak bisa diisi perintah-perintah teks atau angka oleh user, semisal pada pembuatan aplikasi kalkulator “Text Field” berfungsi menampilkan hasil dari hitungan kalkulator tersebut.
- Scroll Bar Berfungsi untuk menggeser jendela (windows) secara vertikal.
- Progress bar berfungsi untuk menampilkan status proses
- Password Field berfungsi untuk tempat mengisi password yang kita miliki.
- Separator berfungsi sebagai pemisah antar garis yang ada pada aplikasi atau software yang nantinya akan dibuat.
- Editor Pane berfungsi untuk mengedit tulisan.
- Tabel berfungsi menampilkan atau menyisipkan table pada aplikasi yang nantinya akan kita buat.
- Button control yang tampil pada layer dengan bentuk tertentu yang mirip dengan tombol persegi Panjang dengan tulisan ditengahnya.
- Check box berfungsi memilih lebih dari satu pilihan dengan menyimpan data dan akan menampilkannya Ketika di klik.
- Button group berfungsi untuk menggabungkan seluruh button supaya menjadi satu kastuan fungsi.
- List berfungsi untuk menampilkan beberapa item.

- Text Area berfungsi untuk tempat mengetikkan tulisan yang berada dalam kotak yang mempunyai fungsi scroll.
- Slider berfungsi sebagai visualisasi proses perjalanan dari sebuah music dan video.
- Formatted field berfungsi untuk mengedit sebuah nilai di dalamnya secara particular.
- Spinner Berfungsi berisi angka yang diletakkan secara ringkas atau berupa daftar, ketika kita membutuhkan angka lebih kecil, kita tinggal klik tanda panah sampai muncul angka yang kita inginkan, atau sebaliknya misalkan kita butuh angka lebih besar klik tanda panah sampai muncul angka yang kita inginkan.
- Text Pane berfungsi menampilkan teks dan membolehkan user untuk mengeditnya.
- Tree berfungsi menampilkan data dalam bentuk hirarkis.
- Combo box berfungsi untuk menyisipkan beberapa pilihan/perintah, sehingga dengan Combo Box ini lebih menghemat tempat, karena dalam Combo Box ini terdiri dari beberapa pilihan.

### 3. Swing Menus

Swing Menus memiliki komponen-komponen yang dapat digunakan untuk keperluan menu/navigasi.

- Menu bar berfungsi untuk menciptakan tab-tab menu yang nantinya dipergunakan untuk perintah menu yang diinginkan.
- Menu berfungsi untuk membentuk perintah menu yang masih bisa dilanjutkan ke menu yang lebih khusus.
- Menu Item berisi perintah- perintah spesifik yang ada dalam menu bar, sehingga perintah-perintah pada menu item lebih khusus.
- Menu CheckBox berfungsi memberi tanda (V) pada menu perintah tertentu supaya computer melakukan seperti apa yang kita inginkan.
- Menu Item / RadioButton Berfungsi untuk melakukan rating atau

survey sesuatu alamat website atau digunakan pada perintah pemilihan halaman cetakan pada printer.

- Popup Menu Menu yang akan tampil secara otomatis atau apabila kita menggerakkan kursor mouse pada area tertentu, biasanya berisi tentang informasi suatu obyek/icon/menu.
- Separator Berfungsi sebagai “Sekat” atau pemisah antar garis yang ada pada aplikasi atau software yang nantinya akan dibuat.

#### 4. Swing Windows

Swing Windows menampilkan beberapa komponen yang digunakan untuk keperluan jendela(window)/layar.

- Dialog berfungsi untuk menampilkan dialog.
- Color Choose berfungsi untuk memilih warna atau memanipulasi.
- Option Pane berfungsi untuk menampilkan dialog dan opsi yang ditampilkan.
- Frame top level window digunakan untuk window utama.
- File Chooser berfungsi untuk memilih sebuah file.

#### 5. Swing Fillers

Swing Fillers menampilkan komponen-komponen yang bisa digunakan sebagai pengisi.

- Glue berfungsi untuk menggerakkan ke arah vertical dan horizontal.
- Horizontal Strut Komponen yang memiliki lebar pasti dan dapat bergerak ke arah horizontal
- Vertical Glue Komponen yang memiliki lebar bebas dan dapat bergerak ke arah horizontal.
- Horizontal Glue Komponen yang memiliki lebar bebas dan dapat bergerak ke arah horizontal.
- Rigid Area sebagai komponen yang memiliki ukuran pasti.
- Vertical Strut komponen yang memiliki lebar pasti dan dapat bergerak ke arah vertical.

## 1. Pengertian Java AWT

AWT atau Abstract Window Toolkit adalah salah satu platform-independent Java untuk windowing, graphics, dan user-interface widget toolkit. Saat ini, AWT sudah termasuk ke dalam bagian dari Java Foundation Classes (JFC), yaitu standar API untuk pemrograman Java berbasis GUI. AWT merupakan GUI toolkit untuk beberapa profile Java ME, seperti konfigurasi alat yang terhubung meliputi Java runtimes pada mobile telephone untuk mendukung AWT. Berikut komponen yang termasuk dalam Java AWT :

### a. AWT

AWT merupakan singkatan dari Abstract Window Toolkit menampilkan toolbox widget, grafis dan widget antarmuka pengguna yang sebelumnya ada di swing.

- 1) Label berfungsi menampilkan tulisan biasanya digunakan untuk judul
- 2) Text Area berfungsi untuk menulis beberapa baris kalimat
- 3) List berfungsi menampilkan daftar.
- 4) Panel berfungsi untuk mengelompokkan komponen-komponen.
- 5) Pop Up Menu berfungsi menampilkan menu atau pilihan lain.
- 6) Button merupakan tombol Button.
- 7) Checkbox kotak yang dapat dicentang atau tidak dicentang.
- 8) Scrollbar berfungsi tombol scroll yang dapat diterapkan dimana aja.
- 9) Canvas sebuah kanvas kosong yang dapat dimasukkan sesuatu bahkan pengguna lain.
- 10) Text Field berfungsi menampilkan kolom penulisan.
- 11) Choice berfungsi menampilkan kolom penulisan.
- 12) Scroll Pane komponen yang otomatis membuat scroll horizontal/vertical.
- 13) Menu Bar sebuah bar menu yang dapat dimasukkan ke dalam frame.

#### b. Java Persistence

Dan yang terakhir adalah tools Java Persistence. Java Persistence menampilkan komponen lain dari Java yang disediakan di NetBeans.

- 1) Entity Manager sebuah entitas yang terasosiasi dengan persistensi unit.
- 2) Query Result hasil dari query persistensi
- 3) Query yaitu query persistensi.

### D. Penjelasan Source Code Aplikasi Kasir NetBeans

Setelah merancang desain dari sebuah aplikasi Berkah Cattering sederhana ini, tahap selanjutnya yaitu memasukkan source code pada dari design yang telah dibuat sebelumnya.

#### 1. Deklarasi Splashscreen

```
    /**
     * package splashscreenexample;

    import javax.swing.JFrame;
    import javax.swing.JOptionPane;

    /**
     * @author Windows
     */
    public class SplashScreen extends javax.swing.JFrame {

        /**
         * Creates new form SplashScreen
         */
        public SplashScreen() {
            this.setExtendedState(JFrame.MAXIMIZED_BOTH);
            this.setUndecorated(true);
            initComponents();
        }
    }
```

Gambar 1. 16 Deklarasi Splashscreen

Penjelasan : Pada awalnya kita mendeklarasikan terlebih dahulu apa saja yang di butuhkan dalam source code Splashscreen. Disini kita menggunakan this. setExtendedState(JFrame.Maximied\_boot);.

#### 2. Conections Loading

```

129 splashscreen sp = new splashscreen();
130 sp.setVisible(true);
131 try {
132     for (int i=0;i<=100;i++){
133         Thread.sleep(50);
134         sp.LoadingValue.setText(i + "%");
135         if (i == 10){
136             sp.LoadingLabel.setText("Internet to connection");
137         }
138         if (i == 20){
139             sp.LoadingLabel.setText("In process");
140         }
141         if (i == 50){
142             sp.LoadingLabel.setText("Connection to database");
143         }
144         if (i == 70){
145             sp.LoadingLabel.setText("Successful connection");
146         }
147         if (i == 80){
148             sp.LoadingLabel.setText("Run app");
149         }
150         if (i == 100){
151             Login login = new Login();
152             login.setVisible(true);
153             sp.setVisible(false);
154         }
155     }
156 }

```

Gambar 1. 17 Conections Loding

Source Code di atas adalah untuk fungsi tombol loading yang nantinya jika kondisi nya terpenuhi maka program akan berjalan dan berganti dari nilai 1-100.

### 3. Deklarasi Variabel

```

166 // Variables declaration - do not modify
167 private javax.swing.JLabel BackgroundImage;
168 private javax.swing.JPanel BackgroundPanel;
169 private javax.swing.JProgressBar LoadingBar;
170 private javax.swing.JLabel LoadingLabel;
171 private javax.swing.JLabel LoadingValue;
172 // End of variables declaration
173 }
174
175

```

Gambar 1. 18 Deklarasi Variable

Source Code di atas untuk mendeklarasikan variable dalam membuat tampilan dari Splashscreen aplikasi berkah Catering .disini menggunakan tipe data integer.

### 4. Tombol Login

```

1 package projectcatering;
2
3 import java.sql.Connection;
4 import java.sql.DriverManager;
5 import java.sql.ResultSet;
6 import javax.swing.JFrame;
7 import javax.swing.JOptionPane;
8
9
10 public class Login extends javax.swing.JFrame {
11
12     public Login() {
13         this.setExtendedState(JFrame.MAXIMIZED_BOTH);
14         this.setUndecorated(true);
15         initComponents();
16     }
17
18 }

```

Gambar 1. 19 Tombol Login

Penjelasan : Source Code di atas adalah untuk fungsi tombol pakaian yang nantinya jika kondisi nya terpenuhi maka program akan berjalan. Disini saya menggunakan logika IF dan ELSE yang akan menampilkan harga dari pakaian nantinya.

## 5. Tombol Sandi Login

```

141
142
143 private void masukActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
144     try {
145         Connection sambung=(Connection) DriverManager.getConnection("jdbc:mysql://localhost:3306/Login","root","");
146         ResultSet jk=sambung.createStatement().executeQuery("select * from masuk where username='"+nama_pengguna.getText()+"'and password='"+String.val
147
148         if(jk.next()){
149             splashscreen ss=new splashscreen();//Membuat Instansi dari kelas Beranda
150             ss.main(dataku);//Menyimpan data dari array dataku ke method main pada kelas beranda
151             ss.setVisible(true);//Menampilkan kelas beranda
152             this.dispose();//Menutup kelas Login
153             s();
154         }
155         else {
156             int dialogButton = JOptionPane.showConfirmDialog (null, "Sandi atau Password Yang anda Masukkan Salah?","PERINGATAN",JOptionPane.YES_OPTION,JOpti
157         }
158         catch (Exception e) {
159

```

Gambar 1. 20 Tombol Sandi Login

Penjelasan : Source Code di atas adalah untuk fungsi tombol Sandi Login yang nantinya untuk memasukkan Sandi untuk bias Login Ke akun aplikasi jika kondisi nya terpenuhi maka program akan berjalan. dan beralih ke Slide selanjutnya yaitu Tampilan Beranda Menu dengan menggunakan logika IF dan ELSE yang akan menampilkan Lanjut Atau keluar dari aplikasi.



## 6. Beranda Daftar Menu

```
542 private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
543     // TODO add your handling code here:  
544     Ayamsemur.setSelected(false);  
545     Tumiskangkung.setSelected(false);  
546     Ayam bumbu.setSelected(false);  
547     Ayamcabeijo.setSelected(false);  
548     Ikannilabakar.setSelected(false);  
549     Ayamgeprek.setSelected(false);  
550     Lelecebemerah.setSelected(false);  
551     Gulaisampodeh.setSelected(false);  
552     Gorengpatin.setSelected(false);  
553     Rendang.setSelected(false);  
554     Sopceker.setSelected(false);  
555     ayambakar.setSelected(false);  
556     j.setText("");  
557     j1.setText("");  
558     j2.setText("");  
559     j3.setText("");  
560     j4.setText("");  
561     j5.setText("");  
562     j6.setText("");  
563     j7.setText("");  
564     j8.setText("");  
565     j9.setText("");  
566     j10.setText("");  
567     j11.setText("");  
568     TOTAL.setText("");  
569     b.setText("");  
570     k.setText("");  
571 }  
572
```

Gambar 1. 21 Beranda Daftar Menu

Penjelasan : Source Code di atas adalah untuk fungsi tampilan dari menu beranda yang menampilkan berbagai macam menu yang disediakan di dalam aplikasi berkah catering.

## 7. Tombol Pilih Menu

```
572
573 private void TumiskangkungActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
574     if (Tumiskangkung.isSelected() == true) {
575         j10.setText("");
576     } else {
577         j10.setEditable(false);
578     }
579 }
580
581 private void AyamsemurActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
582     if (Ayamsemur.isSelected() == true) {
583         j4.setText("");
584     } else {
585         j4.setEditable(false);
586     }
587 }
588
589 private void AyambumbuActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
590     if (Ayambumbu.isSelected() == true) {
591         j3.setText("");
592     } else {
593         j3.setEditable(false);
594     }
595 }
596
597 private void AyamcabeijoActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
598     if (Ayamcabeijo.isSelected() == true) {
599         j2.setText("");
600     } else {
601         j2.setEditable(false);
602     }
603 }
```

Gambar 1. 22 Tombol Pilih Menu

Penjelasan : Source Code di atas adalah untuk fungsi tombol Simpan yang nantinya jika kondisi nya terpenuhi maka program akan berjalan. Disini saya menggunakan logika IF dan ELSE yang akan menampilkan Output dari data yang telah di inputkan nantinya.

## 8. Tombol Hitung

```
677 private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
678     int harga = 0;  
679     try {  
680         if (ayambakar.isSelected() == true) {  
681             harga += (Integer.parseInt(j1.getText()) * 12000);  
682         }  
683         if (Ikannilabakar.isSelected() == true) {  
684             harga += (Integer.parseInt(j11.getText()) * 13000);  
685         }  
686         if (Ayamcabeijo.isSelected() == true) {  
687             harga += (Integer.parseInt(j2.getText()) * 13000);  
688         }  
689         if (Ayambumbu.isSelected() == true) {  
690             harga += (Integer.parseInt(j3.getText()) * 11000);  
691         }  
692         if (Ayamsemur.isSelected() == true) {  
693             harga += (Integer.parseInt(j4.getText()) * 11000);  
694         }  
695         if (Ayamgeprek.isSelected() == true) {  
696             harga += (Integer.parseInt(j5.getText()) * 10000);  
697         }  
698         if (Lelecabemerah.isSelected() == true) {  
699             harga += (Integer.parseInt(j6.getText()) * 11000);  
700         }  
701         if (Gulaisampodeh.isSelected() == true) {  
702             harga += (Integer.parseInt(j7.getText()) * 12000);  
703         }  
704     }  
705 }  
706 }  
707 }
```

Gambar 1. 23 Tombol Hitung

Penjelasam : Tombol ini berfungsi untuk menghitung jumlah dari pesanan yang sebelumnya telah dipesan yang akan menginputkan dari jumlah harga pesanan .

## 9. Tombol Pesan

```
816 private void pesanbtnActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
817     // TODO add your handling code here:  
818 }  
819  
820 /**  
821  * @param args the command line arguments  
822  */  
823 public static void main(String args[]) {  
824     /* Set the Nimbus look and feel */  
825     Look and feel setting code (optional)  
826  
827     /* Create and display the form */  
828     java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {  
829         public void run() {  
830             new DaftarMenu().setVisible(true);  
831         }  
832     });  
833 }
```

Gambar 1. 24 Tombol Pesan

## 10. Tombol Jumlah Bayar

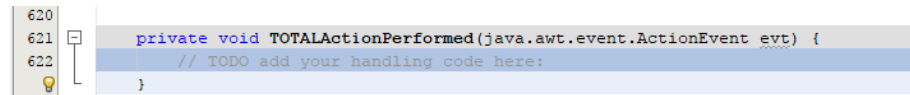
Gambar 1. 25 Tombol Jumlah Bayar

## 11. Deklarasi Menu

Gambar 1. 26 Deklarassi Menu

Penjelasan : Source code diatas mendeklarasikan Daftar Menu makanan yang tersedia di dalam aplikasi berkah catering.

## 12. Tombol Total



```

620
621 private void TOTALActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
622     // TODO add your handling code here:
    }

```

Gambar 1. 27 Tombol Total

Penjelasan : Source Code diatas berfungsi untuk menghitung jumlah total keseluruhan dari belanjaan sang pelanggan sehingga memudahkan dalam pengimputan data pemesanan yang nantinya langsung tersambung dengan jumlah uang kembalian.

## 13. Tombol Bayar



```

737 private void bActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
738     // TODO add your handling code here:
739 }

```

Gambar 1. 28 Tombol Bayar

Penjelasan : Source code diatas berfungsi sebagai tombol keluar jika ingin batal masuk ke dalam aplikasi. Nantinya akan ada pertanyaan benar ingin keluar apa tidak dari menu login.

## 14. Tombol Kembalian



```

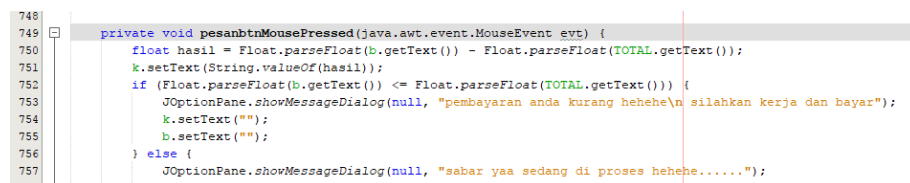
744
745 private void kActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
746     // TODO add your handling code here:
747 }

```

Gambar 1. 29 Tombol Kembali

Penjelasan : Source code di atas berfungsi untuk menghitung dan mengembalikan uang pelanggan setelah melakukan pengimputan pembayaran.

## 15. Notif Pesan



```

748
749 private void pesanbtnMousePressed(java.awt.event.MouseEvent evt) {
750     float hasil = Float.parseFloat(b.getText()) - Float.parseFloat(TOTAL.getText());
751     k.setText(String.valueOf(hasil));
752     if (Float.parseFloat(b.getText()) <= Float.parseFloat(TOTAL.getText())) {
753         JOptionPane.showMessageDialog(null, "pembayaran anda kurang hehehe\n silahkan kerja dan bayar");
754         k.setText("");
755         b.setText("");
756     } else {
757         JOptionPane.showMessageDialog(null, "sabar yaa sedang di proses hehehe.....");
758     }
759 }

```

Gambar 1. 30 Notif Pesan

Penjelasan : Source code di atas berfungsi untuk setelah melakukan pembayaran dan memilih tombol pesan maka akan ada notifikasi dari aplikasi yang muncul yang mana notif berisi “ Sabar ya sedang di proses..” dan apabila uang yang di bayar kurang maka akan muncul notif “ Pembayaran anda kurang / silahkan kerja dan bayar heheheh...”

#### 16. Tombol Pemesanan

```

26      @SuppressWarnings("unchecked")
27      Generated Code
220
221      private void jTextField1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
222          // TODO add your handling code here:
223      }
224
225      private void jTextField3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
226          // TODO add your handling code here:
227      }
228
229      private void jTextField2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
230          // TODO add your handling code here:
231      }
232
233      /**
234       * @param args the command line arguments
235       */
236      public static void main(String args[]) {
237          /* Set the Nimbus look and feel */
238          Look and feel setting code (optional)
239
240          /* Create and display the form */
241          java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
242              public void run() {
243                  new Pemesanan().setVisible(true);
244              }
245          });
246      }

```

Gambar 1. 31 Tombol Pesan

Penjelasan : Source code di atas yang berfungsi sebagai tampilan akhir dari aplikasi berkah catering, tampilan ini berfungsi untuk mengimputkan data dari pemesan yang nantinya di proses untuk melakukan pengiriman pesanan yang sebelumnya telah di pesan pada beranda menu.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pembuatan aplikasi Berkah Cattering ini saya menggunakan NetBeans yang telah di buat, maka saya mengambil kesimpulan antara lain:

1. Pembuatan Aplikasi Berkah Cattering ini Menggunakan NetBeans telah berhasil di buat.
2. Mahasiswa mampu memahami dasar – dasar yang ada di dalam membuat aplikasi Berkah Cattering menggunakan NetBeans.
3. Mahasiswa mengetahui dan memahami fungsi tools – tools yang ada di dalam aplikasi aplikasi NetBeans.
4. Mahasiswa dapat memahami dan mengerti maksud dari setiap source code yang digunakan didalam pembuatan aplikasi Berkah Cattering ini dengan menggunakan netbeans.

#### **B. Saran**

Untuk mengembangkan aplikasi Berkah Cattering ini kedepan tentunya mahasiswa harus belajar lebih baik lagi, lebih kreatif, didalam membuat aplikasi yang lebih menarik lagi dengan Teknik serta aplikasi yang lebih mendukung agar hasilnya lebih memuaskan dan maksimal.

Kemudian mahasiswa dituntut agar untuk lebih mengeluarkan ide ide kreatif dan inovatif dalam membuat aplikasi agar lebih menarik banyak peminat para pelanggan.

## DAFTAR PUSTAKA

Di akses dari <https://sis.binus.ac.id/2018/02/01/pengenalan-java-gui/> tanggal 4 Agustus 2021

Di akses dari <https://www.nesabamedia.com/pengertian-java/> tanggal 4 Agustus 2021

Di akses dari <https://www.nesabamedia.com/pengertian-netbeans/> tanggal 4 Agustus 2021

Di akses dari <https://www.slideshare.net/mobile/kindiyanuar/dasar-dasar-netbeans> tanggal 4 agusts 2021

Di akses dari <http://nenylestary.blogspot.com/2013/12/java-gui.html?m=1> tanggal 4 Agustus 2021