

**PEMBUATAN APLIKASI KASIR LAUNDRY
MENGUNAKAN NETBEANS**

LAPORAN PRAKTIKUM



**Dosen Pembimbing:
Slamet Triyanto, S.ST**

Disusun Oleh:

**Arino
202013023**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK KAMPAR
2021**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat 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 Kasir Laundry 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, 02 Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
BAB I	1
TINJAUAN PUSTAKA	1
A.Pengertian	1
B.Tujuan Praktikum	2
C.Alat dan Bahan	2
BAB II	3
PEMBAHASAN DAN HASIL	3
A.Langkah Kerja	3
B.Hasil dan Pembahasan	7
C.Tools Tools NetBeans	9
D.Penjelasan Source Code Aplikasi Kasir NetBeans	14
BAB III	21
PENUTUP	21
A.Kesimpulan	21
B.Saran	21
DAFTAR PUSTAKA	22

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	7
Gambar 1. 11 Tampilan Splascreen	8
Gambar 1. 12 Tampilan Menu Login	8
Gambar 1. 13 Tampilan Aplikasi.....	9
Gambar 1. 14 Panel Palette	9
Gambar 1. 15 Deklarasi Splascreen	15
Gambar 1. 16 Source Code Loading	15
Gambar 1. 17 Source Code Deklarasi Variabel	16
Gambar 1. 18 Source Code Tombol Pakaian.....	16
Gambar 1. 19 Source Code Tombol Selimut.....	16
Gambar 1. 20 Source Code Tombol Tas.....	17
Gambar 1. 21 Source Code Tombol Simpan	17
Gambar 1. 22 Source Code Tombol Tambah	18
Gambar 1. 23 Source Code Tombol Kembali.....	18
Gambar 1. 24 Source Code Tombol Kembalian	18
Gambar 1. 25 Source Code Tombol JumlahBayar	18
Gambar 1. 26 Deklarasi Login	19
Gambar 1. 27 Source Code Tombol Masuk	19
Gambar 1. 28 Source Code Tombol Keluar	19

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*.

Hal ini akan lebih memudahkan kinerja para *programmer* atau *developer* yang menggunakan Netbeans. Tidak hanya menunjang bahasa pemrograman Java saja, dengan menggunakan Netbeans anda juga dapat membuat atau mengembangkan program yang berbasis bahasa C, C++ atau bahkan *dynamic language* seperti *PHP*, *JavaScript*, *Groovy*, dan *Ruby*.

3. Pengertian Java GUI

Graphic User Interface (GUI) adalah pemrograman dengan bahasa Java yang dibuat menggunakan aplikasi yang berbasiskan *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.

B. Tujuan Praktikum

1. Untuk mengetahui cara menggunakan aplikasi NetBeans dalam membuat aplikasi kasir laundry
2. Untuk mengetahui dasar – dasar yang ada di aplikasi NetBeans pada saat membuat aplikasi kasir laundry
3. Untuk mengetahui *tools – tools* yang ada pada aplikasi NetBeans
4. Untuk memahami *source code* yang digunakan dalam membuat aplikasi kasir laundry

C. Alat dan Bahan

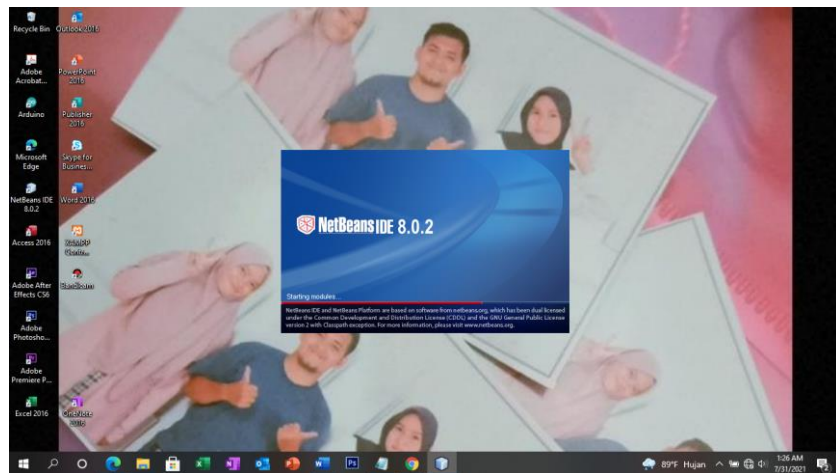
1. Alat
 - a) Laptop
2. Bahan
 - a) Aplikasi NetBeans
 - b) Aplikasi JDK

BAB II

PEMBAHASAN DAN HASIL

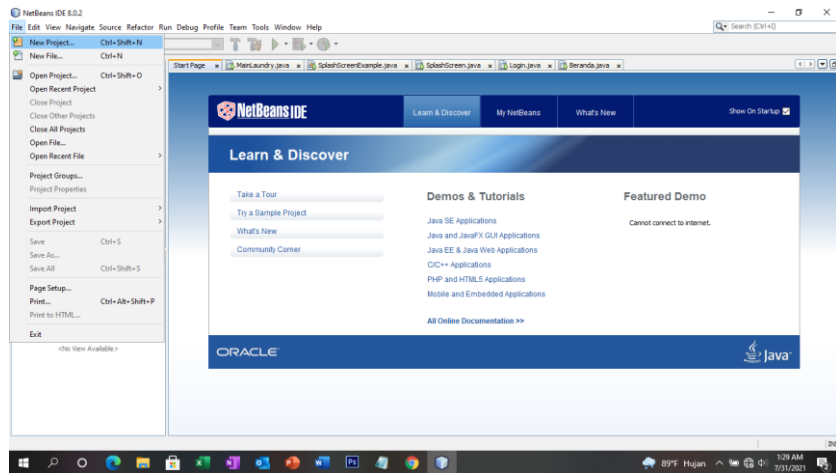
A. Langkah Kerja

1. Buka Aplikasi NetBeans



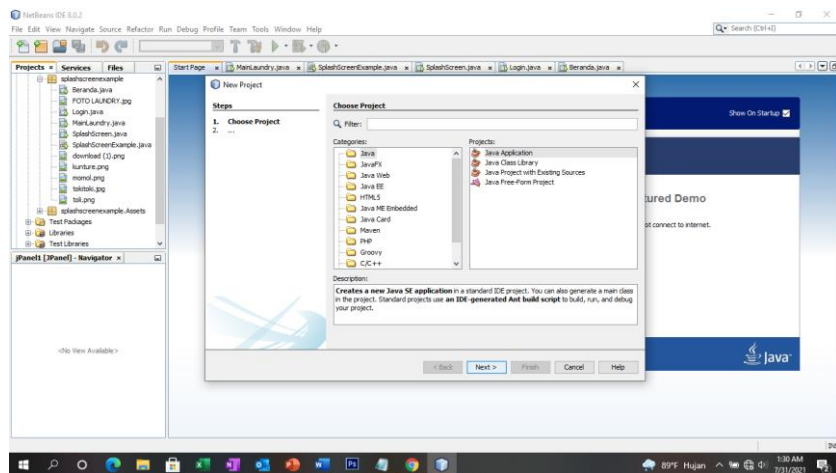
Gambar 1. 1 Membuka *NetBeans*

2. Pilih File > *New Project*



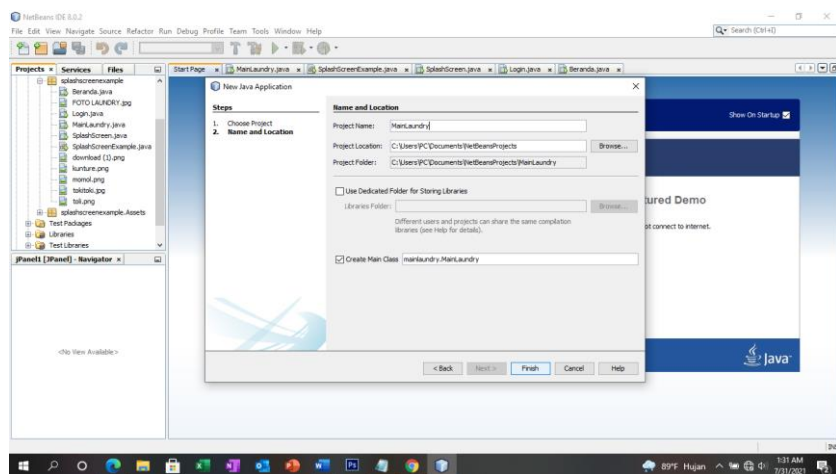
Gambar 1. 2 Membuat *Project* Baru

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



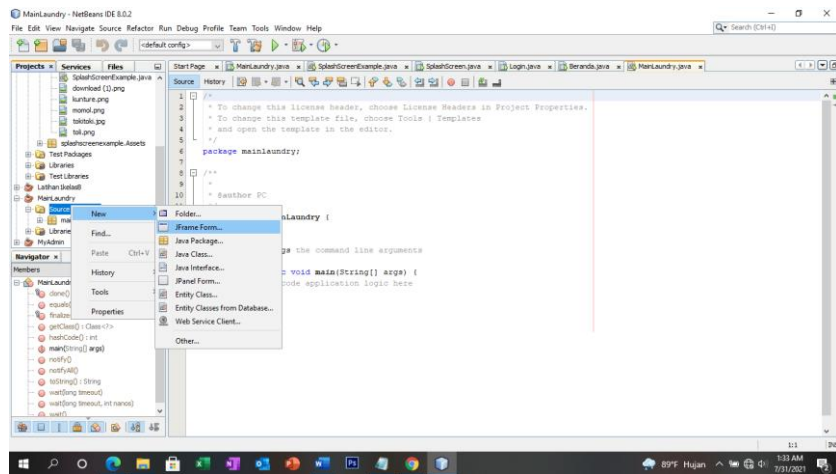
Gambar 1. 3 Choose Project

4. Simpan *projects* dengan nama *Frame MainLaundry*(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*.



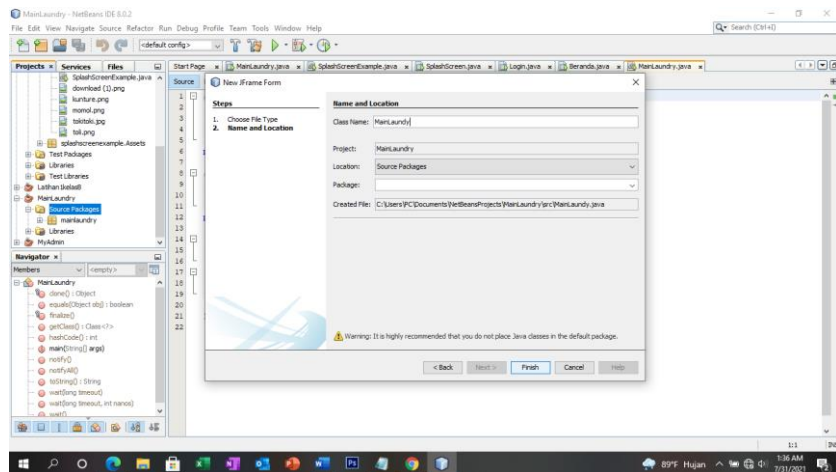
Gambar 1. 4 Membuat Nama dan Lokasi

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



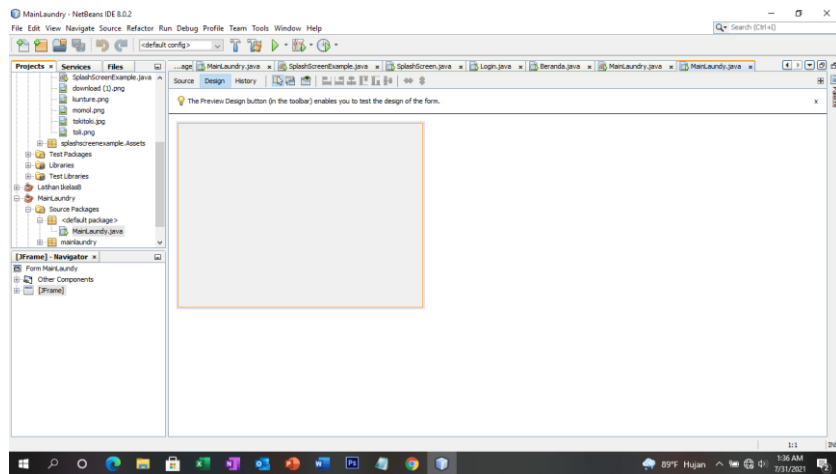
Gambar 1. 5 Default Packages

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



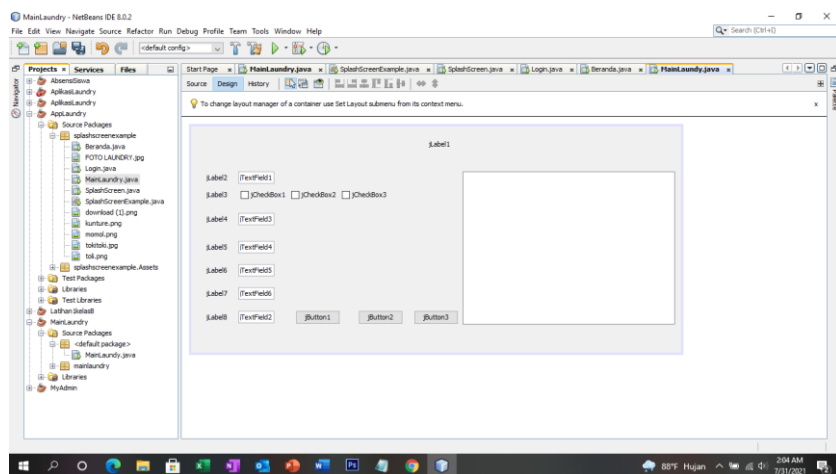
Gambar 1. 6 Membuat *Class Name*

7. Maka akan muncul tampilan kotak kosong seperti ini.



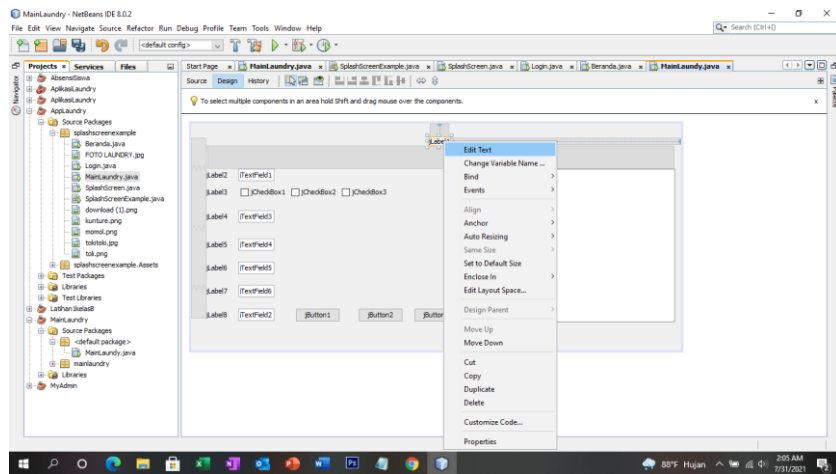
Gambar 1. 7 Design Kosong

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



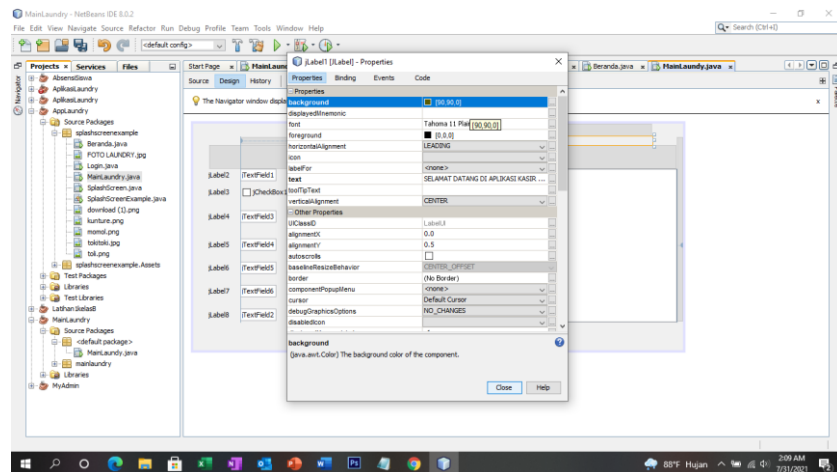
Gambar 1. 8 Membuat Design Aplikasi

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 *splashscreen* dan menu login caranya tetap sama seperti membuat aplikasi laundry. Hanya berbeda di cara kita membuat designnya saja.

B. Hasil dan Pembahasan

Pada aplikasi kasir laundry ini nantinya kita akan menginputkan data pelanggan dan biaya yang harus di bayar. Nantinya hasil inputan kita akan di langsung di muncul pada kolom hasil. Pada Aplikasi Kasir Laundry ini dimulai dari *Splashscreen* kemudian berlanjut ke menu login dan selanjutnya akan langsung

menuju ke aplikasi kasir laundry untuk melakukan penginputan data dan melakukan perhitungan.

Di dalam aplikasi ini juga telah di tanamkan nama dan sandi pengguna sebelumnya sehingga hanya satu admin yang bisa menjalankan aplikasi kasir laundry ini.

Proses pembuatan aplikasi ini menggunakan *software* aplikasi NetBeans yang sangat di dukung oleh fitur - fitur dan tools – tools yang sangat bermanfaat.

Hasil Splashscreen



Gambar 1. 11 Tampilan *Splashscreen*

Hasil Menu *Login*



Gambar 1. 12 Tampilan Menu Login

C. *Tools Tools* NetBeans

1. Pengertian *Java Swing*

9

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*:

a. *Swing Containers*

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

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

b. *Swing Controls*

Swing controls merupakan komponen-komponen yang fungsinya untuk pengelolaan swing

- 1) *Label* Berfungsi untuk memberikan keterangan tambahan atau

identitas pada tombol atau perintah lainnya.

- 2) *Toggle Button* berfungsi untuk membuat tombol *ON* dari satu kondisi ke kondisi lainnya.
- 3) *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.
- 4) *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.
- 5) *Scroll Bar* Berfungsi untuk menggeser jendela (*windows*) secara vertikal.
- 6) *Progress bar* berfungsi untuk menampilkan status proses.
- 7) *Password Field* berfungsi untuk tempat mengisi *password* yang kita miliki.
- 8) *Separator* berfungsi sebagai pemisah antar garis yang ada pada aplikasi atau software yang nantinya akan dibuat.
- 9) *Editor Pane* berfungsi untuk mengedit tulisan.
- 10) Tabel berfungsi menampilkan atau menyisipkan table pada aplikasi yang nantinya akan kita buat.
- 11) *Button control* yang tampil pada layer dengan bentuk tertentu yang mirip dengan tombol persegi Panjang dengan tulisan ditengahnya.
- 12) *Check box* berfungsi memilih lebih dari satu pilihan dengan menyimpan data dan akan menampilkannya Ketika di klik.
- 13) *Button group* berfungsi untuk menggabungkan seluruh button supaya menjadi satu kastuan fungsi.
- 14) *List* berfungsi untuk menampilkan beberapa item.
- 15) *Text Area* berfungsi untuk tempat mengetikkan tulisan yang berada dalam kotak yang mempunyai fungsi scroll.
- 16) *Slider* berfungsi sebagai visualisasi proses perjalanan dari sebuah music dan video.

- 17) *Formatted field* berfungsi untuk mengedit sebuah nilai di dalamnya secara particular.
- 18) *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.
- 19) *Text Pane* berfungsi menampilkan teks dan membolehkan user untuk mengeditnya.
- 20) *Tree* berfungsi menampilkan data dalam bertuk hirarkis.
- 21) *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.

c. *Swing Menus*

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

- 1) *Menu bar* berfungsi untuk menciptakan tab-tab menu yang nantinya dipergunakan untuk perintah menu yang diinginkan.
- 2) *Menu* berfungsi untuk membentuk perintah menu yang masih bisa dilanjutkan ke menu yang lebih khusus.
- 3) *Menu Item* berisi perintah- perintah spesifik yang ada dalam menu bar, sehingga perintah-perintah pada menu item lebih khusus.
- 4) *Menu CheckBox* berfungsi memberi tanda (V) pada menu perintah tertentu supaya computer melakukan seperti apa yang kita inginkan.
- 5) *Menu Item / RadioButton* Berfungsi untuk melakukan rating atau survey sesuatu alamat website atau digunakan pada perintah pemilihan halaman cetakan pada printer.
- 6) *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*.
- 7) *Separator* Berfungsi sebagai “Sekat” atau pemisah antar garis yang

ada pada aplikasi atau *software* yang nantinya akan dibuat.

d. *Swing Windows*

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

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

e. *Swing Fillers*

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

- 1) *Glue* berfungsi untuk menggerakkan ke arah *vertical* dan *horizontal*.
- 2) *Horizontal Strut* Komponen yang memiliki lebar pasti dan dapat bergerak ke arah *horizontal*
- 3) *Vertical Glue* Komponen yang memiliki lebar bebas dan dapat bergerak ke arah *horizontal*.
- 4) *Horizontal Glue* Komponen yang memiliki lebar bebas dan dapat bergerak ke arah *horizontal*.
- 5) *Rigid Area* sebagai komponen yang memiliki ukuran pasti.
- 6) *Vertical Strut* komponen yang memiliki lebar pasti dan dapat bergerak ke arah *vertical*.

2. 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 design dari aplikasi kasir laundry sederhana, tahap selanjutnya yaitu memasukkan *source code* pada dari design yang telah dibuat tadi.

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. 15 Deklarasi *Splashscreen*

Pada awalnya kita mendeklarasikan terlebih dahulu apa saja yang di butuhkan dalam *source code SplashScreen*. Disini ia menggunakan *this. setExtendedState(JFrame.Maximied_boot);*.

2. *Loading*

```
SplashScreen sp = new SplashScreen();
sp.setVisible(true);

try {

    for (int i=0;i<=100;i++){
        Thread.sleep(50);

        sp.LoadingValue.setText(i + "%");
        if(i == 10){
            sp.LoadingLabel.setText("Turning of Modules...");
        }
        if(i==20){
            sp.LoadingLabel.setText("Loading Modules...");
        }
        if(i==50){
            sp.LoadingLabel.setText("Connecting to Database ...");
        }
        if(i==70){
            sp.LoadingLabel.setText("Connection Successfull !");
        }
        if(i==80){
            sp.LoadingLabel.setText("Run Application");
        }
        if(i==100){
            Login SplashScreen =new Login();
            SplashScreen.setVisible(true);
            sp.setVisible( false);
        }
        sp.LoadingBar.setValue(i);
    }
}
```

Gambar 1. 16 *Source Code Loading*

Source Code di atas adalah untuk fungsi tombol loading yang nantinya jika kondisi nya terpenuhi maka program akan berjalan.

3. Deklarasi Variabel

```
*/  
public class MainLaundry extends javax.swing.JFrame {  
  
    public int total = 0;  
    int jumlahbayar;  
    int kembalian;  
  
    /**  
     * Creates new form MainLaundry  
     */  
    public MainLaundry() {  
        initComponents();  
        SetEnabledFalse();  
    }  
}
```

Gambar 1. 17 *Source Code* Deklarasi Variabel

Source Code di atas untuk mendeklarasikan variable apa yang di butuhkan dalam *source code* aplikasi kasir laundry. disini menggunakan tipe data *integer*.

4. Tombol Pakaian

```
1 private void CbPakaianActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    if (CbPakaian.isSelected()) {  
        total = total + 6500; //Untuk Menambahkan Harga  
    } else {  
        total = total - 6500;  
    }  
    txtTotal.setText(String.valueOf(total));  
}
```

Gambar 1. 18 *Source Code* Tombol Pakaian

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 Selimut

```
1 private void CbSelimutActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    if (CbSelimut.isSelected()) {  
        total = total + 20000; //Untuk Menambahkan Harga  
    } else {  
        total = total - 20000;  
    }  
    txtTotal.setText(String.valueOf(total));  
}
```

Gambar 1. 19 *Source Code* Tombol Selimut

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

6. Tombol Tas

```
private void CbTasActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    if (CbTas.isSelected()) {
        total = total + 10000; //Untuk Menambahkan Harga
    } else {
        total = total - 10000;
    }
    txtTotal.setText(String.valueOf(total));
}
```

Gambar 1. 20 *Source Code* Tombol Tas

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

7. Tombol Simpan

```
private void BtnSimpanActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    if ((txtNama.getText().length() != 0) && (txtAlamat.getText().length() != 0) && (txtNoHp.getText().length() != 0) &&
        (txtJumlahBayar.getText().length() != 0) && (txtKembalian.getText().length() != 0)) {
        txthasil.append("Nama : " + txtNama.getText()
            + "\nAlamat : " + txtAlamat.getText()
            + "\nNo Handphone : " + txtNoHp.getText()
            + "\nTotal Harga : " + String.valueOf(total)
            + "\n uang anda : " + txtJumlahBayar.getText()
            + "\n kembalian anda : " + txtKembalian.getText()
            + "\nPesanan Anda adalah : ");

        if (CbPakaian.isSelected()) {
            txthasil.append("\n-Pakaian\n");
        }
        if (CbSelimut.isSelected()) {
            txthasil.append("-Selimut\n");
        }
        if (CbTas.isSelected()) {
            txthasil.append("-Tas\n");
        }
    } else {
        JOptionPane.showMessageDialog(this, "Masukan Data Dengan Benar");
    }
    //txthasil.append("uang anda : " + txtJumlahBayar.getText() +
    // "\nkembalian anda : " + txtKembalian.getText());
}
```

Gambar 1. 21 *Source Code* Tombol Simpan

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 Tambah

```

private void BtnTambahActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    SetEnabledTrue();
}

```

Gambar 1. 22 *Source Code Tombol Tambah*

Tombol ini berfungsi untuk mulai menjalankan aplikasi kasir laundry. Untuk menginputkan data terlebih dahulu harus menekan tombol *input*.

9. Tombol Kembali

```

private void BtnKembaliActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    SetEnabledFalse();
}

```

Gambar 1. 23 *Source Code Tombol Kembali*

Tombol ini berfungsi untuk mengulang proses penginputan data tanpa harus keluar dari program.

10. Tombol Kembalian

```

private void txtKembalianActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    int bayar = Integer.parseInt(txtJumlahbayar.getText());
    int ttl_hrg = Integer.parseInt(txtTotal.getText());
    double uang_kmb1 = bayar - ttl_hrg;
    System.out.println(uang_kmb1); // TODO add your handling code here:
}

```

Gambar 1. 24 *Source Code Tombol Kembalian*

Source code diatas berfungsi untuk menghitung uang kembalian pelanggan kita uang yang ia bayarkan berlebih. Disini saya menggunakan tipe data *Double* yang nantinya akan ada bilangan berkoma.

11. Tombol Jumlah Bayar

```

private void txtJumlahbayarKeyReleased(java.awt.event.KeyEvent evt) {
    int bayar = Integer.parseInt(txtJumlahbayar.getText());
    int ttl_hrg = Integer.parseInt(txtTotal.getText());
    double uang_kmb1 = bayar - ttl_hrg;
    String kembalian = Double.toString(uang_kmb1);
    txtKembalian.setText(kembalian); // TODO add your handling code here:
}

```

Gambar 1. 25 *Source Code Tombol JumlahBayar*

Source code diatas berfungsi untuk memasukkan jumlah uang yang dibayarkan oleh pelanggan. Nantinya disini akan langsung

dilakukan perintah perhitungan antara harga dengan jumlah uang yang di bayarkan.

12. Deklarasi Tombol *Login*

```

L | */
    package splashscreenexample;

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

    /**
     *
     * @author oryza
     */
    public class Login extends javax.swing.JFrame {

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

```

Gambar 1. 26 Deklarasi *Login*

Source code diatas mendeklarasikan terlebih dahulu apa saja yang di butuhkan dalam *source code Login*. Disini ia menggunakan *this.setExtendedState(JFrame.Maximied_boot);*

13. Tombol Masuk

```

    private void masukActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
        String dataku[]=new String [2];
        dataku[0]="Arino";
        dataku[1]="2000";
        // "Arino", sandi="2000"
        if(dataku[0].equals(nama_pengguna.getText()) && dataku[1].equals(sandi_pengguna.getText()))
        {
            MainLaundry masa_depan=new MainLaundry();//Membuat Instant dari kelas MainLaundry
            masa_depan.main(dataku);//Menyimpan data dari array dataku ke method main pada kelas MainLaundry
            masa_depan.setVisible(true);//Menampilkan kelas MainLaundry
            this.dispose();//Menutup kelas Login
        }
        // TODO add your handling code here:
    }

```

Gambar 1. 27 *Source Code* Tombol Masuk

Source Code diatas berfungsi untuk masuk ke tab selanjutnya. Saat nama dan sandi pengguna telah di masukkan dengan benar maka tekan tombol masuk untuk langsung menuju ke Aplikasi Kasir Laundry.

14. Tombol Keluar

```

    private void keluarActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
        kotak_pesan();
        System.exit(0);

        // TODO add your handling code here:
    }

```

Gambar 1. 28 *Source Code* Tombol Keluar

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.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembuatan aplikasi kasir laundry menggunakan NetBeans yang telah di buat,maka saya mengambil kesimpulan antara lain:

1. Pembuatan Aplikasi Kasir Laundry Menggunakan NetBeans telah berhasil di buat.
2. Mahasiswa mampu memahami dasar – dasar dalam membuat aplikasi kasir laundry 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 *source code* pembuatan aplikasi kasir laundry menggunakan netbeans.

B. Saran

Untuk mengembangkan aplikasi kasir *laundry* ini kedepan tentunya mahasiswa harus belajar lebih baik lagi, lebih kreatif, semangat dan membuat aplikasi yang lebih menarik lagi dengan Teknik serta aplikasi yang lebih mendukung agar hasilnya lebih memuaskan dan maksimal.

Kemudian mahasiswa harus lebih belajar mengerti tentang *source code* yang digunakan agar nantinya bisa membuat aplikasi yang lebih besar lagi dan bermanfaat untuk proses belajar kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Di akses dari <https://sis.binus.ac.id/2018/02/01/pengenalan-java-gui/> tanggal 1 Agustus 2021

Di akses dari <https://www.nesabamedia.com/pengertian-java/> tanggal 1 Agustus 2021

Di akses dari <https://www.nesabamedia.com/pengertian-netbeans/> tanggal 1 Agustus 2021

Di akses dari <https://www.slideshare.net/mobile/kindiyanuar/dasar-dasar-netbeans> tanggal 1 agusts 2021

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