

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMOGRAMAN BERORIENTASI OBJEK



Disusun Oleh :

NAMA : ASEP HERNANDI

NIM : 32602200045

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG

2024

DAFTAR ISI

| | |
|--|----------|
| HALAMAN JUDUL | 1 |
| DAFTAR ISI..... | 2 |
| DAFTAR GAMBAR | 3 |
| APLIKASI TOKO BRANDED..... | 4 |
| 1.1 Tujuan..... | 4 |
| 1.2 Dasar Teori | 4 |
| 1.3 Cara Menggunakan Aplikasi. | 4 |
| 1.4 Kesimpulan..... | 8 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|---|
| Gambar 1. 1 Tampilan project | 4 |
| Gambar 1. 2 Tampilan setelah membuka Source Packages | 5 |
| Gambar 1. 3 Tampilan setelah membuka package DeluxeShop..... | 5 |
| Gambar 1. 4 Tampilan setelah membuka class TokoBajuMain | 5 |
| Gambar 1. 5 Tampilan setelah program dijalankan | 6 |
| Gambar 1. 6 Tampilan setelah meginput prodak yang ingin dibeli..... | 6 |
| Gambar 1. 7 Tampilan setelah Menginput produk | 7 |
| Gambar 1. 8 Tampilan setelah membayar Produk..... | 7 |
| Gambar 1. 9 Tampilan Struk Pembelian..... | 8 |

APLIKASI TOKO BRANDED

1.1 Tujuan

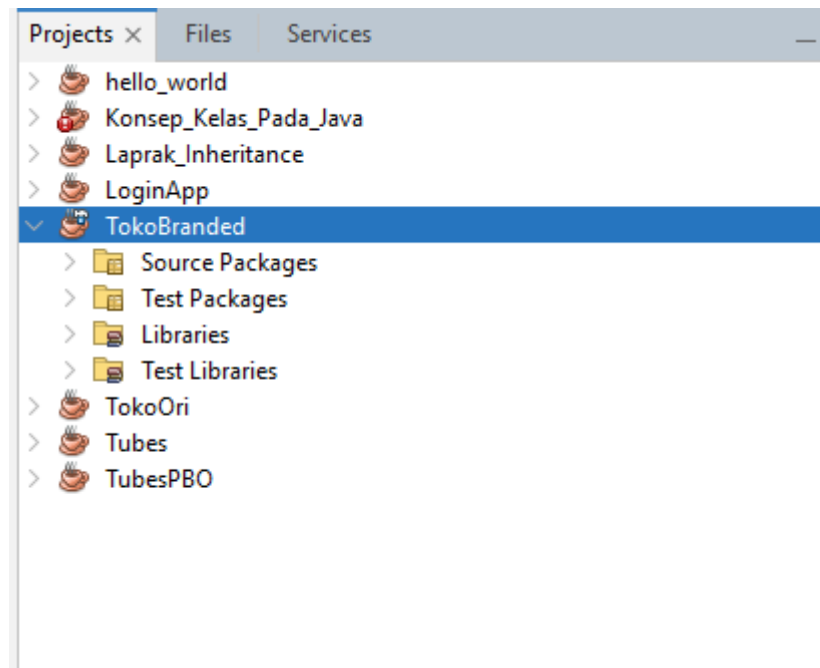
Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk menunjang kebutuhan untuk kasir dalam mencatat data pembelian dari pelanggan sehingga dapat memudahkan kasir dalam membentuk struk pembelian.

1.2 Dasar Teori

Program yang dibuat merupakan implementasi sederhana dari pemrograman berorientasi objek (OOP) dengan menggunakan Java. Dalam program ini, konsep-konsep dasar OOP seperti setter and getter, interface, pewarisan (inheritance), enkapsulasi, dan polimorfisme diaplikasikan di dalam programnya untuk membuat aplikasi kasir dari sebuah toko branded.

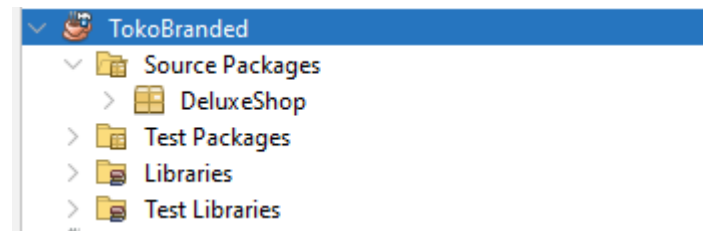
1.3 Cara Menggunakan Aplikasi.

1. Download filenya dalam bentuk zip, berikut adalah linknya :
<https://github.com/AsepHernandi/Tugas-Besar-Pemograman-Berorientasi-Objek>
2. Lalu apabila filenya sudah di download maka import file nya ke dalam apache netbeans terlebih dahulu
3. Berikut merupakan langkah Langkah setelah mengimport file ke dalam Apache Netbeans.



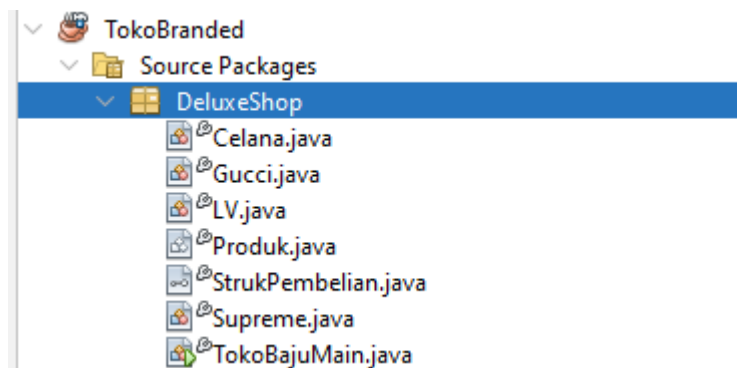
Gambar 1. 1 Tampilan project

Pada Gambar 1.1 ditampilkan bahwa file TokoBranded sudah berhasil diimport ke dalam Apache Netbeans kemudian selanjutnya klik file yang dituju .



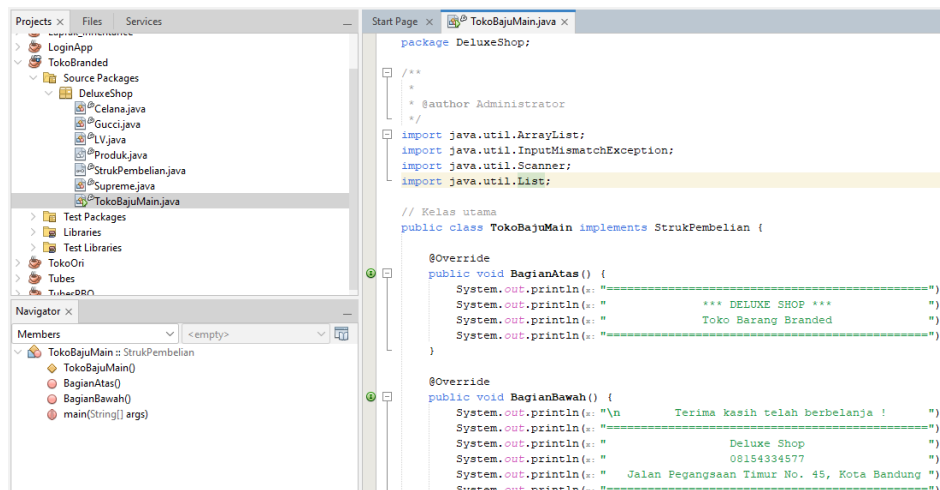
Gambar 1. 2 Tampilan setelah membuka Source Packages

Pada Gambar 1.2 Ditampilkan bahwa setelah membuka Source package terdapat package yang Bernama DeluxeShop Kemudian selanjutnya klik package DeluxeShop.



Gambar 1. 3 Tampilan setelah membuka package DeluxeShop

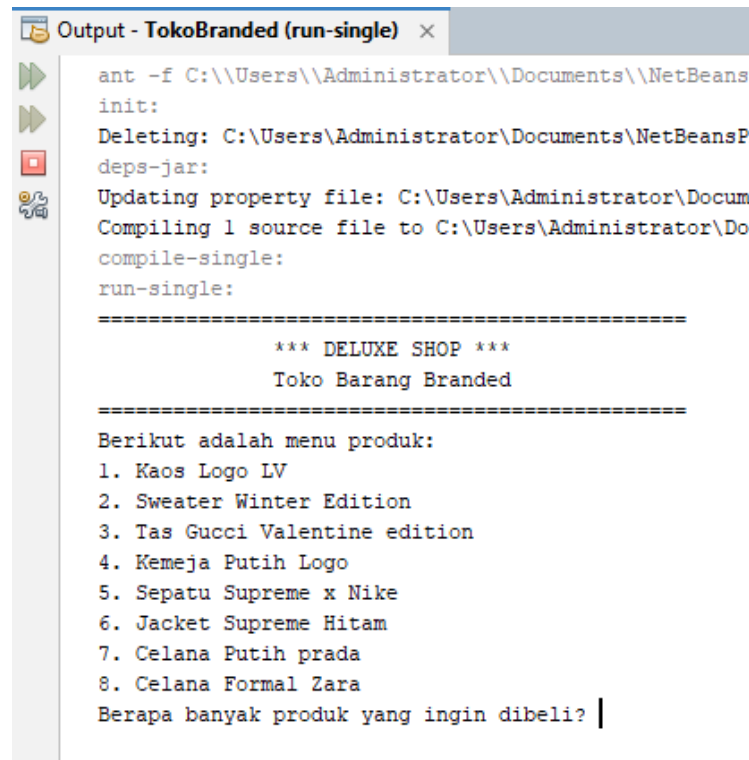
Pada Gambar 1.3 ditampilkan bahwa ada beberapa class yang terdapat di Package DeluxeShop Kemudian selanjutnya Double Klik pada Class TokoBajuMain.



Gambar 1. 4 Tampilan setelah membuka class TokoBajuMain

Pada Gambar 1.4 Ditampilkan bahwa setelah mengklik double class TokoBajuMain Kemudian muncul tampilan dalam classnya setelah itu klik kanan ke

dalam classnya dan pilih menu run file atau bisa menggunakan shift + f6 untuk menjalankan programnya.



```
ant -f C:\\Users\\Administrator\\Documents\\NetBeans
init:
Deleting: C:\\Users\\Administrator\\Documents\\NetBeansP
deps-jar:
Updating property file: C:\\Users\\Administrator\\Docum
Compiling 1 source file to C:\\Users\\Administrator\\Do
compile-single:
run-single:
=====
*** DELUXE SHOP ***
Toko Barang Branded
=====
Berikut adalah menu produk:
1. Kaos Logo LV
2. Sweater Winter Edition
3. Tas Gucci Valentine edition
4. Kemeja Putih Logo
5. Sepatu Supreme x Nike
6. Jacket Supreme Hitam
7. Celana Putih prada
8. Celana Formal Zara
Berapa banyak produk yang ingin dibeli? |
```

Gambar 1. 5 Tampilan setelah program dijalankan

Pada Gambar 1.5 Dilihatkan tampilan setelah file dijalankan, Setelah itu isi berapa bayak produk yang ingin dibeli dengan memasukan angka ke dalamnya.

```
=====
*** DELUXE SHOP ***
Toko Barang Branded
=====
Berikut adalah menu produk:
1. Kaos Logo LV
2. Sweater Winter Edition
3. Tas Gucci Valentine edition
4. Kemeja Putih Logo
5. Sepatu Supreme x Nike
6. Jacket Supreme Hitam
7. Celana Putih prada
8. Celana Formal Zara
Berapa banyak produk yang ingin dibeli? 2
Pilih nomor produk ke-1: 3
Pilih nomor produk ke-2: 8|
```

Gambar 1. 6 Tampilan setelah meginput prodak yang ingin dibeli

Pada Gambar 1.6 ditampilkan program yang sudah diinput produk yang ingin dibeli Kemudian pencet enter untuk melanjutkan .

```

=====
*** DELUXE SHOP ***
Toko Barang Branded
=====
Berikut adalah menu produk:
1. Kaos Logo LV
2. Sweater Winter Edition
3. Tas Gucci Valentine edition
4. Kemeja Putih Logo
5. Sepatu Supreme x Nike
6. Jacket Supreme Hitam
7. Celana Putih prada
8. Celana Formal Zara
Berapa banyak produk yang ingin dibeli? 2
Pilih nomor produk ke-1: 3
Pilih nomor produk ke-2: 8

Anda telah memilih:
Gucci - Tas Gucci Valentine edition, Harga: Rp. 8500.0
Celana - Celana Formal Zara, Harga: Rp. 200.0
Selamat! Anda mendapatkan diskon 15% Karena total belanja Anda lebih dari Rp. 1000
=====
Total Belanja : Rp. 7395.0
Masukkan jumlah uang yang dibayarkan: Rp.

```

Gambar 1. 7 Tampilan setelah Menginput produk

Pada Gambar 1.7 ditampilkan bahwa setelah user menekan tombol enter setelah menginput produk maka akan muncul pilihan yang sudah dipilih beserta diskon yang sudah didapatkan, selanjutnya masukkan jumlah uang yang akan dibayarkan.

```

Berapa banyak produk yang ingin dibeli? 2
Pilih nomor produk ke-1: 3
Pilih nomor produk ke-2: 8

Anda telah memilih:
Gucci - Tas Gucci Valentine edition, Harga: Rp. 8500.0
Celana - Celana Formal Zara, Harga: Rp. 200.0
Selamat! Anda mendapatkan diskon 15% Karena total belanja Anda lebih dari Rp. 1000
=====
Total Belanja : Rp. 7395.0
Masukkan jumlah uang yang dibayarkan: Rp. 10000
=====
STRUK PEMBELIAN
=====
Gucci - Tas Gucci Valentine edition, Harga: Rp. 8500.0
Celana - Celana Formal Zara, Harga: Rp. 200.0
-----
Total Belanja : Rp. 7395.0
Uang Dibayarkan: Rp. 10000.0
Kembalian : Rp. 2605.0
=====
Apakah Anda ingin membeli lagi? (ya/tidak): |

```

Gambar 1. 8 Tampilan setelah membayar Produk

Pada Gambar 1.8 dilihat bahwa tampilan setelah memasukan jumlah uang yang dibayarkan **lebih** maka akan muncul tampilan kembalian setelah membayar tetapi akan muncul peringatan Ketika uang yang dibayarkan **kurang** dari yang dibayarkan, kemudian program akan menanyakan apakah ada yang ingin dibeli

Kembali, jika **ya** maka program akan mengulang pilihan dan jika **tidak** program akan selesai.

```
=====
                        STRUK PEMBELIAN
=====
Gucci - Tas Gucci Valentine edition, Harga: Rp. 8500.0
Celana - Celana Formal Zara, Harga: Rp. 200.0
=====
Total Belanja   : Rp. 7395.0
Uang Dibayarkan: Rp. 10000.0
Kembalian       : Rp. 2605.0
=====
Apakah Anda ingin membeli lagi? (ya/tidak): tidak

        Terima kasih telah berbelanja !
=====
                        Deluxe Shop
                        Jalan Pegangsaan Timur No. 45, Kota Bandung
=====
                        Terima Kasih & Sampai Jumpa!
BUILD SUCCESSFUL (total time: 16 minutes 40 seconds)
```

Gambar 1. 9 Tampilan Struk Pembelian

Pada Gambar 1.9 Dilihatkan bahwa tampilan setelah pembeli tidak ingin membeli lagi maka akan muncul Struk Pembelanjaan yang sudah dibeli dan juga Alamat dari toko yang di tuju, Kemudian Proogram akan berhenti otomatis setelahnya.

1.4 Kesimpulan

Dari Program Diatas, Program tersebut dikhususkan untuk membuat struk dalam pembelian Di toko Sehingga dapat mudah kan Pengguna karena tidak perlu repot repot untuk banyak megetik Panjang panjang tinggal pilih barang yang mau dibeli dan menginput kan jumlah yang dibayar maka program akan otomatis menghitung serta mencetak produk yang dituju oleh pembeli sehingga lebih menghemat waktu dan juga lebih efisien penggunaanya.