

**LAPORAN PRAKTIKUM**  
**“PEMBUATAN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS JAVA”**



Dosen Pengampu:

Slamet Triyanto S.ST

Disusun Oleh:

Dicky Prima Azhari (201913017)

Egi Saputra (201913019)

Fika Nuril Hamdiyah (201913022)

**TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK KAMPAR**

**2020**

## **KATA PENGANTAR**

Segala Puji syukur atas kehadiran ALLAH SWT yang mana telah memberi banyak rahmat dan nikmat diantaranya yaitu nikmat kesehatan dengan nikmat kesehatan penulis dapat menyelesaikan laporan **"Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Java"** dengan baik.

Sholawat beserta salam tak lupa dicurahkan untuk baginda Nabi Muhammad SAW yang mana karena beliau telah membawa umat manusia dari zaman kebodohan kezaman yang terang benderang seperti sekarang ini. Semoga kelak kita mendapatkan syafaatnya kelak. Penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

- 1. Bapak Slamet Triyanto S.ST selaku dosen pengampu**
- 2. Bapak Andri Nofiar Am,S.kom,M.kom selaku dosen pengampu**

Karena telah membimbing dalam tugas pembuatan aplikasi penjualan berbasis java .Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah ikut serta dalam pembuatan tugas ini.Disadari bahwa dalam pembuatan laporan ini masih jauh dari kata sempurna karena materi yan dipahami masih kurang banyak.Untuk itu krtik dan saran dari pembaca yang dapat membantu diterima dengan senang hati agar kedepannya bisa diperbaiki lagi.

Bangkinang 24 juli 2020

Penulis

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.Landasan Teori

Teknologi Informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melaksanakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi (Haag & Keen, 1996). Teknologi Informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (*software & hardware*) yang digunakan untuk memproses atau menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi (Martin, 1999)

Menurut Nofriadi (2015:1)”Java adalah suatu bahasa pemrograman yang dapat membuat seluruh bentuk aplikasi, desktop, web, *mobile* dan lainnya, sebagaimana dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman konvensional yang lain. Bahasa Pemrograman Java ini berorientasi objek *Object Oriented Programming (OOP)*, dan dapat dijalankan pada berbagai platform sistem operasi, Bahasa Pemrograman Java Merupakan Salah satu dari sekian banyak bahasa pemograman yang dapat.

Menurut Fathansyah (2007)Basis data terdiri dari dua 2 kata, yakni Basis dan data. Basis kurang lebih dapat diartikan pula sebagai gudang atau markas, tempat bersarang atau berkumpul. Sedangkan Data merupakan representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (Siswa, peagawai, pelanggan dan pelanggan), hewan, barang, peristiwa, keadaan, konsep, dan sebagainya yang terekam dalam bentuk huruf, simbol, teks, angka, gambar, bunyi, atau kombinasi lainnya.

Menurut Aditya (2011c:61) “MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basisi data SQL(bahasa Inggris: *database management system*) atau DBMS yang multithread, multiuser, dengan sekitar 6 juta instalasi diseluruh dunia”. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan

penggunaan GPL. Tidak seperti Apache yang merupakan *software* yang dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia yaitu MySQL AB. MySQL AB memegang penuh hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius.

*Netbeans* adalah aplikasi *Integrated Development Environment (IDE)* yang berbasiskan Java Menurut Nofriadi (2015:4) "Netbeans Merupakan Sebuah aplikasi *Integrated Development Environment (IDE)* yang Menggunakan Bahasa Pemrograman Java dari Sun Microsystems yang berjalan diatas swing", sedangkan menurut [www.netbeans.org/index\\_id.html](http://www.netbeans.org/index_id.html) (2017:1) "*NetBeans IDE* adalah sebuah lingkungan pengembangan sebuah kakas untuk pemrogram menulis, mengompilasi, mencari kesalahan dan menyebarkan program. *Netbeans IDE* ditulis dalam Bahasa Pemrograman Java, namun dapat mendukung bahasa pemrograman lain"

Menurut Rahmat Widiyanto dalam bukunya "Teknik Profesional *CorelDraw*", definisi dari Corel draw adalah editor grafik vector yang dibuat oleh corel, Corel sendiri adalah sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terakhirnya versi 15 yang dinamai X5 dirilis pada tanggal 23 februari 2008. Corel draw pada awalnya dikembangkan untuk dijalankan pada Sistem Operasi Windows 2000 dan yang lebih baru. Corel Draw sendiri adalah sebuah program komputer untuk melakukan editing pada garis vector(2006 :17) Karena kegunaan Corel Draw adalah sebagai alat untuk pengolahan gambar, maka program ini sering digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan di bidang publikasi atau percetakan maupun bidang yang lain yang butuh proses visualisasi.

Dengan perkembangan teknologi saat ini yang semakin maju dan canggih, terutama penggunaan *android* dapat mempermudah manusia dalam melakukan aktifitasnya baik itu dari segi ekonomi. Meninjau perihal tersebut maka dibuatlah salah satu aplikasi penjualan di politeknik Kampar yaitu polkammart dimana aplikasi

ini telah didesign sebaik mungkin agar pengguna dapat menggunakan dengan mudah dan tentunya lebih menarik.

## **2.Tujuan Pembuatan Laporan**

Laporan ini ditulis untuk memenuhi tugas ujian akhir semester pemrograman Berorientasi Objek dan memberikan pengetahuan serta wawasan dalam pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Java.

## **3.Alat dan Bahan**

- A. Alat : Komputer/Laptop
- B. Bahan : Aplikasi *Netbeans*, *xampp* dan *corel draw*

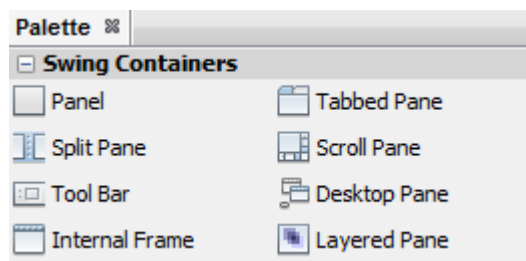
## BAB II

### 1. Penjelasan *Tools* pada Aplikasi *Netbeans*

*Tools-tools* yang dapat digunakan dalam menggunakan *Netbeans* yaitu:

#### A. *Swing Containers*

*Swing Containers* ini menempatkan komponen-komponen yang berfungsi sebagai *container / background*.



##### 1) Panel

⇒ Untuk mengelompokkan komponen-komponen.

##### 2) Split pane

⇒ Menampilkan dua komponen dalam ruang yang tetap, memungkinkan *user* untuk menentukan ukuran ruang yang dipilih untuk setiap komponen.

##### 3) *Tool Bar*

⇒ 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 (multi-window)* di dalam satu *frame*.

##### 5) *Tabbed Pane*

⇒ Membuat *frame* yang terdiri dari tab-tab yang bisa dipilih oleh *user*.

##### 6) *Scroll Pane*

⇒ Menyediakan *scroll bar* di sekeliling perubahan ukuran komponen.

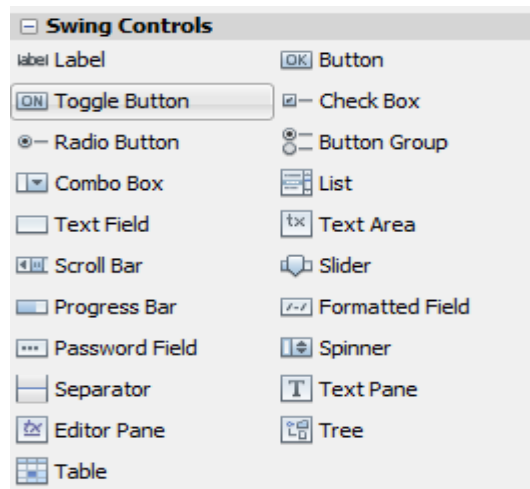
7) *Desktop Pane*

8) *Layered Pane*

⇒ Menyediakan tiga lapis dimensi untuk memposisikan komponen.

## B. *Swing Controls*

*Swing Controls* menempatkan komponen-komponen yang fungsinya untuk pengelolaan *Swing*.



1) *Label*

⇒ Untuk memberikan keterangan tambahan atau identitas pada tombol atau perintah lainnya.

2) *Toggle Button*

⇒ Button yang selalu berada dalam salah satu dari dua kondisi. Setiap klik pada *button* akan merubah dari kondisi satu ke kondisi lainnya.

3) *Radio Button*

⇒ Untuk meminta user agar memilih satu dari lebih dua pilihan, contoh penggunaannya adalah ketika kita mengisi data diri untuk pilihan jenis kelamin.

4) *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.

5) *Text Field*

⇒ 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.

6) *Scroll Bar*

⇒ Untuk menggeser jendela (*windows*) secara *vertical*.

7) *Progress Bar*

⇒ Digunakan untuk menampilkan status proses.

8) *Password Field*

⇒ Tempat untuk mengisikan password yang kita miliki.

9) *Separator*

⇒ Berfungsi sebagai “sekat” atau pemisah antar garis yang ada pada aplikasi atau *software* yang nantinya akan dibuat.

10) *Editor Pane*

⇒ Sebuah panel yang digunakan untuk mengedit tulisan.

11) *Table*

⇒ Menampilkan atau menyisipkan tabel pada aplikasi yang nantinya akan kita buat.

12) *Button*

⇒ Kontrol yang tampil pada layar dengan bentuk tertentu yang mirip dengan tombol persegi panjang dengan tulisan di tengahnya.

13) *Check Box*

⇒ Memilih lebih dari satu pilihan, dengan menyimpan data dan akan menampilkannya ketika di klik.

14) *Button Group*

⇒ Untuk menggabungkan seluruh *button* supaya menjadi satu kesatuan fungsi.

15) *List*

⇒ Untuk menampilkan beberapa item

16) *Text Area*



⇒ Tempat mengetikkan tulisan yang berada dalam kotak yang mempunyai fungsi scroll.

#### 17) *Slider*

⇒ Berfungsi sebagai visualisasi proses perjalanan dari sebuah musik atau video.

#### 18) *Formatted Field*

⇒ Sebuah bidang yang digunakan untuk menulis katasandi, tidak akan menampilkan karakter & diganti dengan tanda titik.

#### 19) *Spinner*

⇒ 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.

#### 20) *Text Pane*

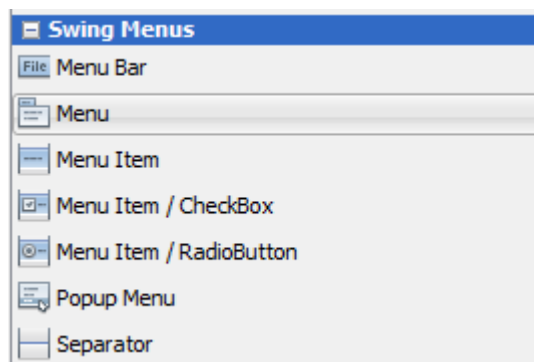
⇒ Menampilkan teks dan membolehkan user untuk mengeditnya.

#### 21) *Tree*

⇒ Menampilkan data dalam bentuk hirarkis.

### C. *Swing Menus*

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



1. *Menu Bar*

⇒ Untuk menciptakan tab-tab menu yang nantinya dipergunakan untuk perintah menu yang diinginkan.

2. *Menu*

⇒ 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 Item/ CheckBox*

⇒ Memberi tanda (V) pada menu perintah tertentu supaya komputer melakukan seperti apa yang kita perintahkan.

5. *Menu Item/ RadioButton*

⇒ Untuk melakukan rating atau survey sesuatu alamat *website* atau digunakan pada perintah pemilihan halaman cetakan pada printer.

6. *Popup Menu*

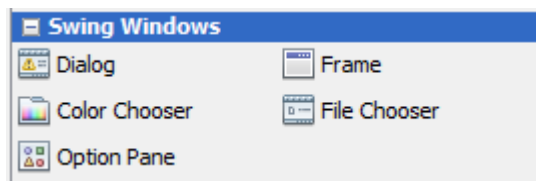
⇒ Menu yang akan tampil secara otomatis atauatauapabila kita menggerakkan kursor mouse pada area tertentu, biasanya berisi tentang informasi suatu obyek/icon/menu.

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

⇒ Sebuah jendela yang digunakan menampilkan dialog.

2) *Color Chooser*

⇒ Jendela baru yang digunakan untuk memilih warna / memanipulasi.

3) *Option Pane*

⇒ Jendela yang digunakan untuk menampilkan dialog dan opsi yang ditampilkan.

4) *Frame*

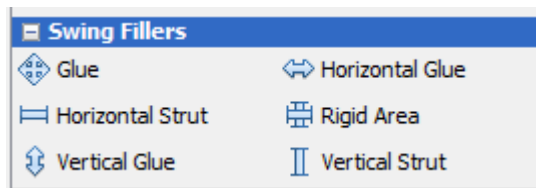
⇒ Top Level Window, digunakan untuk bingkai window utama.

5) *File Chooser*

⇒ Jendela baru untuk memilih sebuah file.

**E. *Swing Fillers***

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



1) Glue

⇒ Komponen yang tersedia untuk menggerakkan ke arah vertikal & horizontal.

2) *Horizontal Strut*

⇒ Komponen yang memiliki lebar pasti dan dapat bergerak ke arah horizontal.

3) *Vertical Glue*

⇒ Komponen yang memiliki lebar bebas & dapat bergerak ke arah vertikal.

4) *Horizontal Glue*

⇒ Komponen yang memiliki lebar pasti dan dapat bergerak ke arah vertikal.

5) *Rigid Area*

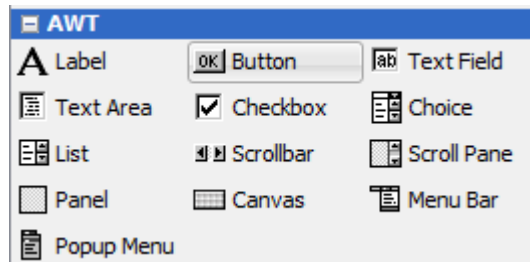
⇒ Komponen yang memiliki lebar bebas & dapat bergerak ke arah horizontal.

6) *Vertical Strut*

⇒ Komponen yang memiliki ukuran pasti.

## F. AWT

AWT merupakan singkatan dari *Abstract Window Toolkit* menampilkan *toolbox widget, grafis dan widget* antar muka pengguna yang sebelumnya ada di Swing.



1) Label

⇒ Bidang yang menampilkan tulisan, biasa digunakan untuk judul.

2) Text Area

⇒ Bidang yang menampilkan kolom penulisan.

3) List

⇒ Menampilkan daftar.

4) Panel

⇒ Sebuah panel / container untuk keperluan umum.

5) Popup Menu

⇒ Layar popup yang menampilkan menu atau pilihan lain.

6) Button

⇒ Tombol.

7) Checkbox

⇒ Kotak yang dapat dicentang atau tidak.

8) Scrollbar

⇒ Tombol scroll yang dapat diterapkan dimana saja.

9) Canvas

⇒ Sebuah kanvas kosong dapat dimasukkan sesuatu bahkan oleh pengguna lain.

10) Text Field

⇒ Bidang yang menampilkan kolom penulisan.

11) Choice

⇒ Kolom tarik-turun yang menampilkan beberapa pilihan untuk dipilih.

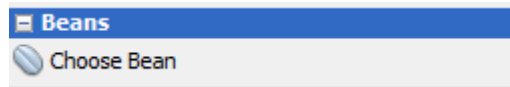
12) Scroll Pane

⇒ Anak komponen yang otomatis membuat scroll horizontal / vertikal.

13) Menu Bar

⇒ Sebuah bar menu yang dapat dimasukkan kedalam frame.

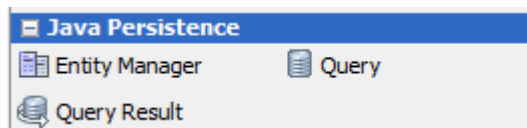
**G. Beans**



1) Choose Bean

**H. 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 kueri persistensi.

3) *Query*

⇒ Merupakan kueri persistensi.

## BAB III

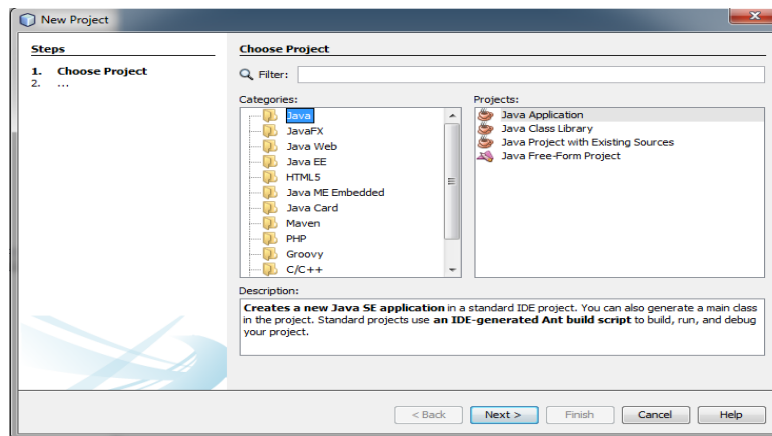
### 1.Langkah kerja dan Hasil Tampilan

A. Pertama buka aplikasi Netbeans.



Gambar 2.1 Buka Aplikasi Netbeans

B. Lalu buat *File Projek* baru yaitu pilih *file* => pilih *new project*  
Selanjutnya *Java* => pilih *Java Application* => *Next* => ganti nama  
sesuai yang diinginkan => *Finish*.



Gambar 2.2 Buat *File Projek* Baru

- C. Untuk membuat tampilan aplikasi Polkam Mart pilih *source package* => pilih *new* => pilih *JframeForm* => lalu buatlah tampilan yang diinginkan dengan menggunakan *Button* dan *TextField*.

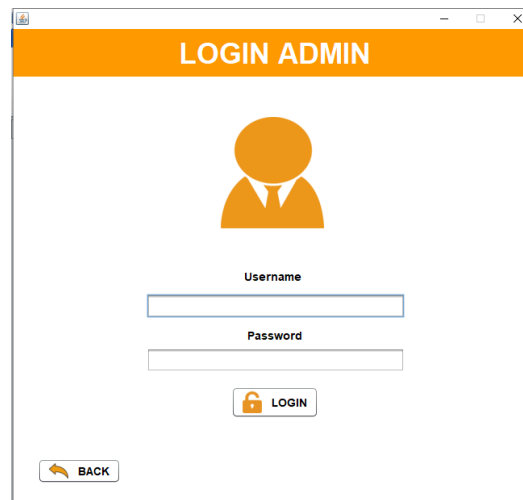
Berikut hasil tampilan aplikasi yang telah dibuat :

#### 1. Tampilan Menu Login



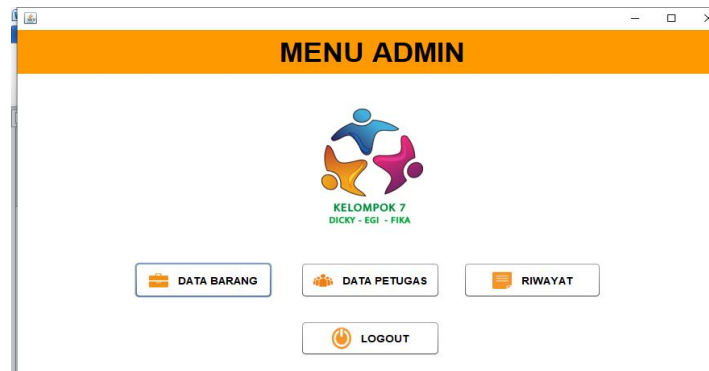
Gambar 2.3 Tampilan Menu Login

#### 2. Tampilan Login Admin



Gambar 2.4 Tampilan Login Admin

### 3. Tampilan Menu Admin



Gambar 2.5 Tampilan Menu Admin

### 4. Tampilan Data Barang

The screenshot shows a web application window titled 'DATA BARANG'. It contains several input fields: 'Nama Barang', 'Stok', 'Harga', and 'Tanggal Masuk' (with a date picker set to 'Jul 26, 2020'). Below these are buttons for 'ADD', 'CLEAR', 'EDIT', and a search button labeled 'CARI'. A table displays a list of items with the following columns: Kode Barang, Nama Barang, Harga, Stok, and Tanggal Masuk.

Kode Barang	Nama Barang	Harga	Stok	Tanggal Masuk
2000	Kertas Origami	200	300	2020-03-26
2001	Kertas HVS	100	960	2020-03-09
2004	Tipe X	5000	480	2020-03-09
2005	Penghapus	1000	480	2020-03-09
2006	Pelapang	2000	200	2020-03-09

At the bottom are buttons for 'BACK', 'REFRESH', 'PRINT', and 'DELETE'.

Gambar 2.6 Tampilan Data Barang

### 5. Tampilan Menu Data Petugas

The screenshot shows a web application window titled 'DATA PETUGAS'. It contains input fields for 'Nama', 'Email', 'Alamat', 'Tanggal Pendaftaran' (with a date picker set to 'Jul 26, 2020'), 'Username', and 'Password'. Below these are buttons for 'ADD', 'CLEAR', 'EDIT', 'PRINT', and 'DELETE'. A table displays a list of staff members with the following columns: ID, Nama Petugas, Email, Alamat, Username, Password, and Tanggal Pendaftaran.

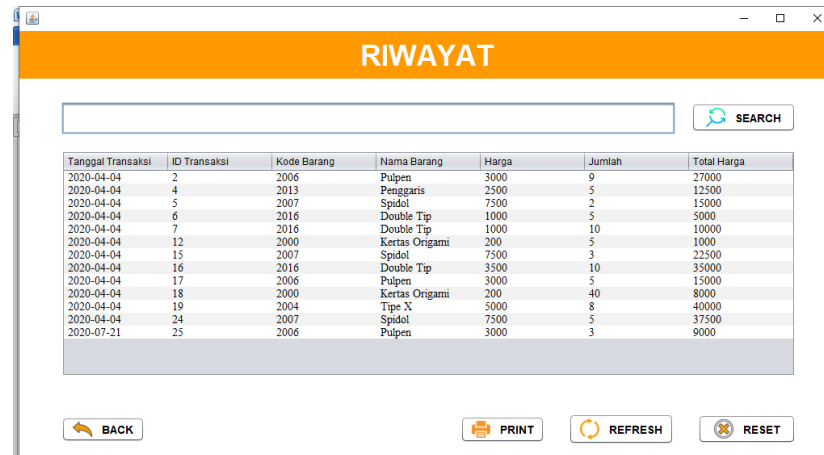
ID	Nama Petugas	Email	Alamat	Username	Password	Tanggal Pendaftaran
12	dicky azhari	aaaaa	smahungun	prima	12345	2020-07-22

At the bottom are buttons for 'BACK', 'PRINT', and 'DELETE'.

Gambar 2.7 Tampilan Menu Data Petugas



## 6. Tampilan Menu Riwayat

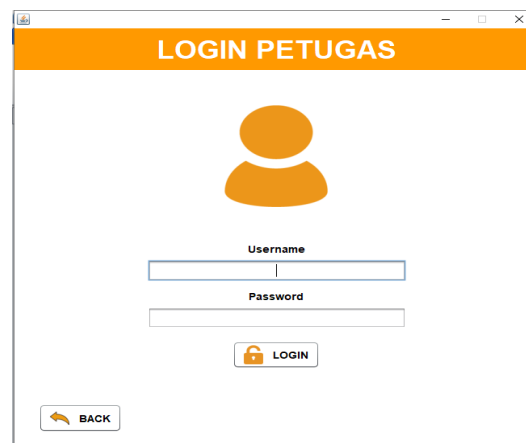


Tanggal Transaksi	ID Transaksi	Kode Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah	Total Harga
2020-04-04	2	2006	Pulpen	3000	9	27000
2020-04-04	4	2013	Penggaris	2500	5	12500
2020-04-04	5	2007	Spidol	7500	2	15000
2020-04-04	6	2016	Double Tip	1000	5	5000
2020-04-04	7	2016	Double Tip	1000	10	10000
2020-04-04	12	2000	Kertas Origami	200	5	1000
2020-04-04	15	2007	Spidol	7500	3	22500
2020-04-04	16	2016	Double Tip	3500	10	35000
2020-04-04	17	2006	Pulpen	3000	5	15000
2020-04-04	18	2000	Kertas Origami	200	40	8000
2020-04-04	19	2004	Tipe X	5000	8	40000
2020-04-04	24	2007	Spidol	7500	5	37500
2020-07-21	25	2006	Pulpen	3000	3	9000

Navigation buttons: BACK, PRINT, REFRESH, RESET.

Gambar 2.8 Tampilan Menu Riwayat

## 7. Tampilan Login Petugas



LOGIN PETUGAS

Username


Password

LOGIN

BACK

Gambar 2.9 Tampilan Login Petugas

## 8. Tampilan Menu Petugas



MENU PETUGAS

KELOMPOK 7  
DIRIKY - EGI - FIKA

TRANSAKSI

DAFTAR MENU

RIWAYAT

LOGOUT

Gambar 2.10 Tampilan Menu Petugas

## 9. Tampilan Menu Transaksi

**TRANSAKSI**

26-07-2020

SEARCH DATA

Nama Barang

Harga

Jumlah

Total Harga

ID	Nama	Harga	Jumlah	Total H.
25	Pulpen	3000	3	9000

DELETE

RESET

PAYMENT

KEMBALIAN

ADD

BACK

PRINT

Gambar 2.11 Tampilan Menu transaksi

## 10. Tampilan Menu barang

**MENU**

CARI

Kode Barang	Nama Barang	Harga	Stok	Tanggal Masuk
2000	Kertas Origami	200	300	2020-03-26
2001	Kertas HVS	100	960	2020-03-09
2004	Tipe X	5000	460	2020-03-09
2005	Penghapus	1000	480	2020-03-09
2006	Pulpen	3000	202	2020-03-09
2007	Spidol	7500	485	2020-03-13
2011	Penggaris	2500	90	2020-04-02
2015	Buku	3000	95	2020-04-03
2020	Kertas Folio	500	1450	2020-04-04
2021	Penggaris 20 cm	200	100	2020-04-04
2022	kopi	4000	5	2020-07-01

BACK

REFRESH

Gambar 2.12 Tampilan Menu Barang

## 11. Tampilan Menu riwayat petugas

**RIWAYAT**

SEARCH

Tanggal Transaksi	ID Transaksi	Kode Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah	Total Harga
2020-04-04	2	2006	Pulpen	3000	9	27000
2020-04-04	4	2013	Penggaris	2500	5	12500
2020-04-04	5	2007	Spidol	7500	2	15000
2020-04-04	6	2016	Double Tip	1000	5	5000
2020-04-04	7	2016	Double Tip	1000	10	10000
2020-04-04	12	2008	Kertas Origami	200	5	1000
2020-04-04	15	2007	Spidol	7500	3	22500
2020-04-04	16	2016	Double Tip	3500	10	35000
2020-04-04	17	2006	Pulpen	3000	5	15000
2020-04-04	18	2009	Kertas Origami	200	40	8000
2020-04-04	19	2004	Tipe X	5000	8	40000
2020-04-04	24	2007	Spidol	7500	5	37500
2020-07-21	25	2006	Pulpen	3000	3	9000

BACK

REFRESH

Gambar 2.13 Tampilan Menu Riwayat Petugas

D. Setelah menu tampilan selesai dibuat maka langkah selanjutnya mengisi script codingan yang dibutuhkan.

Berikut pembuatan script aplikasi yang telah dibuat :

### 1. Script Koneksi database

```
public class koneksi {
    Connection connect;
    Statement stmtmt;
    ResultSet rs1;
    private static Connection koneksi;
    public static Connection getKoneksi(){
        try{
            String url = "jdbc:mysql://localhost:3306/db_polkamart_dicky";
            String user = "root";
            String password = "";

            DriverManager.registerDriver(new com.mysql.jdbc.Driver());
            koneksi = DriverManager.getConnection(url,user,password);
            System.out.println("Koneksi berhasil");

        }catch(Exception e){
            System.out.println("Koneksi Gagal");
        }return koneksi;
    }
}
```

Gambar 2.14 Script Koneksi Database

### 2. Script menyimpan data

```
private void tambahData(){
    //
    String kode = txt_kodebarang.getText();
    String nama = txt_namabarang.getText();
    String harga = txt_harga.getText();
    String stok = txt_stok.getText();

    SimpleDateFormat date = new SimpleDateFormat("yyyy-MM-dd");
    String tanggal = date.format(txt_tanggal.getDate());

    //panggil koneksi
    Connection connect = koneksi.getKoneksi();
    //query untuk memasukan data
    String query = "INSERT INTO 'tb_databarang' (kode_barang, 'nama_barang', 'harga', 'stok', 'tanggal') "
        + "VALUES (NULL, '"+nama+"', '"+harga+"', '"+stok+"', '"+tanggal+"')";

    try{
        //menyiapkan statement untuk di eksekusi
        PreparedStatement ps = (PreparedStatement) connect.prepareStatement(query);
        ps.executeUpdate(query);
        JOptionPane.showMessageDialog(null,"Data Berhasil Disimpan");
    }catch(SQLException | HeadlessException e){
        System.out.println(e);
        JOptionPane.showMessageDialog(null,"Data Gagal Disimpan");
    }
}
```

Gambar 2.15 Script menyimpan data

### 3. Script mereset data

```
private void clear(){
    //
    txt_kodebarang.setText(null);
    txt_namabarang.setText(null);
    txt_harga.setText(null);
    txt_stok.setText(null);
    //
    txt_tanggal.setDate(null);
}
```

Gambar 2.16 Script mereset data

### 4. Script set tanggal

```
public void tanggal(){
    Date now = new Date();
    txt_tanggal.setDate(now);
}
```

Gambar 2.17 Script set tanggal

## 5. Script menghapus data

```
private void hapusData(){
    //ambil data no pendaftran
    int i = table_barang1.getSelectedRow();
    String kode = table.getValueAt(i, 0).toString();

    Connection connect = koneksi.getKoneksi();

    String query = "DELETE FROM 'tb_databarang' WHERE 'tb_databarang'.'kode_barang' = '"+kode+"' ";
    try{
        PreparedStatement ps = (PreparedStatement) connect.prepareStatement(query);
        ps.execute();
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Data Berhasil Dihapus");
    }catch(SQLException | HeadlessException e){
        System.out.println(e);
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Data Gagal Dihapus");
    }finally{
        tampilData();
        clear();
    }
}
```

Gambar 2.18 Script Menghapus data

## 6. Script mengedit data

```
private void editData(){
    int i = table_barang1.getSelectedRow();
    String kode = table.getValueAt(i, 0).toString();
    String nama = txt_namabarang.getText();
    String harga = txt_harga.getText();
    String stok = txt_stok.getText();

    SimpleDateFormat date = new SimpleDateFormat("yyyy-MM-dd");
    String tanggal = String.valueOf(date.format(txt_tanggal.getDate()));

    Connection connect = koneksi.getKoneksi();

    String query = "UPDATE 'tb_databarang' SET 'nama_barang' = '"+nama+"', 'harga' = '"+harga+"', 'stok' = '"
        + "WHERE 'tb_databarang'.'kode_barang' = '"+kode+"';";

    try{
        PreparedStatement ps = (PreparedStatement) connect.prepareStatement(query);
        ps.executeUpdate(query);
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Data Update");
    }catch(SQLException | HeadlessException e){
        System.out.println(e);
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Gagal Update");
    }finally{
        tampilData();
        clear();
    }
}
```

Gambar 2.19 Script Mengedit Data

## 7. Script mencari data

```
private void cari(){
    int row = table_barang1.getRowCount();
    for(int a = 0 ; a < row ; a++){
        table.removeRow(0);
    }

    String cari = txt_search.getText();

    String query = "SELECT * FROM 'tb_databarang' WHERE 'kode_barang' LIKE '%" +cari+"%' OR 'nama_barang' LIKE '"

    try{
        Connection connect = koneksi.getKoneksi();//mengambil koneksi
        Statement stmtnt = connect.createStatement();//membuat statement
        ResultSet rs1t = stmtnt.executeQuery(query);//menjalankan query

        while (rs1t.next()){
            //menampung data sementara
            String kode = rs1t.getString("kode_barang");
            String nama = rs1t.getString("nama_barang");
            String harga = rs1t.getString("harga");
            String stok = rs1t.getString("stok");
            String tanggal = rs1t.getString("tanggal");

            //masukan semua data kedalam array
            String[] data = {kode,nama,harga,stok,tanggal};
            //menambahkan baris sesuai dengan data yang tersimpan diarray
        }
    }
}
```

Gambar 2.20 Script Mencari Data

## 8. Script untuk login

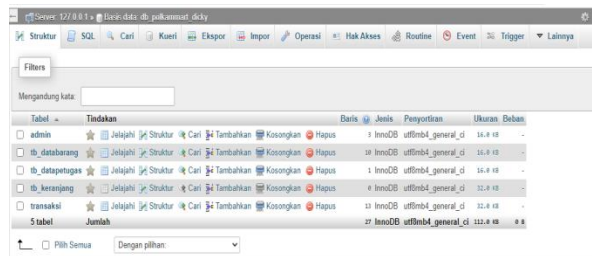
```
private void login() {
    try{
        Connection connect = koneksi.getKoneksi();
        Statement stmtnt = connect.createStatement();
        String query = "SELECT * FROM 'admin' WHERE 'username' = '"+txt_username.getText()+"' && 'password' = '"+
        ResultSet go = stmtnt.executeQuery(query);

        int row = 0;
        while (go.next()){
            row = go.getRow();
        }
        if(row == 1){
            JOptionPane.showMessageDialog(null, "Login Success");
            new master.menu_admin().setVisible(true);
            dispose();
        }else{
            JOptionPane.showMessageDialog(null, "Username atau Password Salah");
            txt_username.setText(null);
            txt_password.setText(null);
        }
    }catch(SQLException | HeadlessException e ){
        System.out.println(e);
    }
}
```

Gambar 2.21 Script Login user

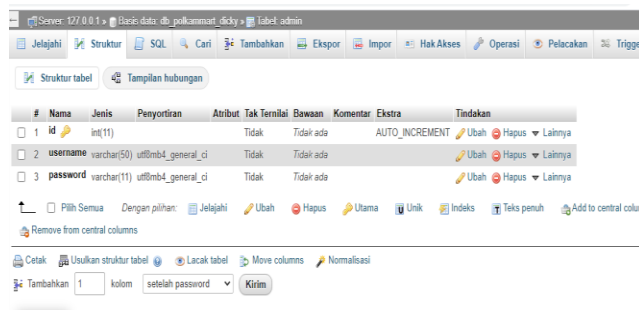
E. Terakhir membuat database dan table nya agar menyimpan data yang diinputkan dari aplikasi.

### 1. Struktur database



Gambar 2.22 Struktire Database

### 2. Struktur table admin



Gambar 2.23 Struktire table admin

### 3. Struktur table data barang

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Termini	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	kode_barang	int(50)		Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT			Ubah Hapus Lainnya
2	nama_barang	varchar(50)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
3	harga	int(10)		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
4	stok	int(10)		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
5	tanggal	date		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya

Gambar 2.24 Struktire table data barang

### 4. Struktur table data petugas

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Termini	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_petugas	int(11)		Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT			Ubah Hapus Lainnya
2	nama_petugas	varchar(50)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
3	email	varchar(50)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
4	alamat	text	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
5	tanggal_pendaftaran	date		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
6	username	varchar(50)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
7	password	varchar(50)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya

Gambar 2.25 Struktire table data petugas

### 5. Struktur table keranjang

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Termini	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_transaksi	int(11)		Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT			Ubah Hapus Lainnya
2	kode_barang	int(10)		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
3	nama_barang	varchar(50)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
4	harga	int(10)		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
5	jumlah	int(10)		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
6	total_harga	int(10)		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
7	tgl_transaksi	date		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya

Gambar 2.26 Struktire table keranjang

### 6. Struktur table transaksi

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Termini	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_transaksi	int(11)		Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT			Ubah Hapus Lainnya
2	kode_barang	int(10)		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
3	nama_barang	varchar(50)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
4	harga	int(10)		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
5	jumlah	int(10)		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
6	total_harga	int(11)		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
7	tgl_transaksi	date		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya

Gambar 2.26 Struktire table transaksi

## **BAB IV**

### **1.Kesimpulan**

Kesimpulan pada laporan Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis java ini adalah:

- 1.Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Java telah berhasil dibuat
- 2.Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Java ini adalah *Netbeans* dan *corel draw*
- 3.Database yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Java ini adalah *Xampp*.

### **2.Saran**

Saran pada laporan Aplikasi Penjualan Berbasis java ini adalah:

- 1.Kedepannya aplikasi ini bisa dikembangkan kembali dengan menggunakan aplikasi aplikasi pendukung lain agar lebih menarik.
- 2.Kedepannya aplikasi ini bisa dikembangkan kembali tentunya dengan fitur fitur yang lebih lengkap.

## DAFTAR PUSTAKA

<https://www.materi.carageo.com/pengertian-database/>

[https://www.tentangit.com/2017/01/pengertian-mysql-menurut-para-ahli.html#:~:text=Menurut%20Arief%20\(2011e%3A151\),sebagai%20sumber%20dan%20pengelolaan%20datanya%E2%80%9D](https://www.tentangit.com/2017/01/pengertian-mysql-menurut-para-ahli.html#:~:text=Menurut%20Arief%20(2011e%3A151),sebagai%20sumber%20dan%20pengelolaan%20datanya%E2%80%9D)

[https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/1801/File\\_10-Bab-II-Landasan-Teori.pdf](https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/1801/File_10-Bab-II-Landasan-Teori.pdf)

<http://repository.unama.ac.id/1057/2/BAB%20II.pdf>

<http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/639/5/BAB%20II.pdf>