

**PEMBUATAN APLIKASI LAPAK OBAT-OBATAN
MENGUNAKAN JAVA NETBEANS 8.2**

LAPORAN PRATIKUM



Dosen Pembimbing :

Slamet Triyanto, S.ST

Disusun oleh :

Kefin Trifano

202013034

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

POLITEKNIK KAMPAR

2020-2021

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan Rahmat dan Hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan tugas praktikum Pemrograman Berorientasi Object ini untuk membuat aplikasi desktop sederhana yaitu aplikasi penjualan obat-obatan menggunakan netbeans serta codingnya.

Laporan Praktikum Pemrograman Berbasis Objek membahas tentang bagaimana cara pembuatan aplikasi penjualan obat-obatan menggunakan netbeans 8.0.2 dan codingannya agar dapat berfungsi sesuai kegunaannya. Serta bagaimana menggunakan tools yang ada sesuai dengan fungsinya. Hasil praktek dan materi tentang pembuatannya, saya memperoleh materi ini dari internet maupun blog belajar yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Tidak lupa saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Slamet Tryanto S.ST selaku dosen pengampu.
2. Dan juga kepada teman-teman seperjuangan yang telah membantu.

Saya melihat masih ada kekurangan dalam saya membuat dan menyelesaikan tugas tersebut. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat saya butuhkan untuk bahan penilaian saya.

Bangkinang, 30 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
BAB I TINJAUAN PUSTAKA.....	1
A. Pengertian.....	1
B. Tujuan Pratikum.....	10
C. Alat dan Bahan.....	10
BAB II PEMBAHASAN	11
A. Langkah Kerja	11
B. Hasil Pratikum.....	20
C. Penambaha Codingan.....	22
BAB III KESIMPULAN.....	26
A. Kesimpulan	26
B. Saran.....	26
DAFTAR PUSTAKA	iv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 swing container	3
Gambar 1. 2 swing controls	4
Gambar 1. 3 swing menus.....	6
Gambar 1. 4 swing windows.....	7
Gambar 1. 5 swing filers	8
Gambar 1. 6 awt.....	9
Gambar 2. 1 buka netbeans	11
Gambar 2. 2 tampilan netbeans.....	12
Gambar 2. 3 new projek.....	12
Gambar 2. 4 nama projek.....	13
Gambar 2. 5 finis.....	14
Gambar 2. 6 lembar kerja.....	14
Gambar 2. 7 membuat desain.....	15
Gambar 2. 8 sples.....	15
Gambar 2. 9 merubah tampilan.....	17
Gambar 2. 10 merubah tulisan	18
Gambar 2. 11 merubah warna font.....	18
Gambar 2. 12 tampilan login	19
Gambar 2. 13 beranda	20
Gambar 2. 14 sples.....	20
Gambar 2. 15 login	21
Gambar 2. 16 beranda	21
Gambar 2. 17 codingan sples	22
Gambar 2. 18 codingan sples	23
Gambar 2. 19 codingan login.....	24
Gambar 2. 20 codingan beranda	24
Gambar 2. 21 codingan beranda	25

BAB I

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian

1. Java

Java merupakan 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 (*OOP-Object Oriented Programming*), dan dapat dijalankan pada berbagai platform sistem operasi. Perkembangan Java tidak hanya terfokus pada satu sistem operasi, tetapi dikembangkan untuk berbagai sistem operasi dan bersifat *open source*. Dengan slogannya “*Write once, run anywhere*”.

Bahasa ini banyak mengadopsi sintaksis yang terdapat pada C dan C++ namun dengan sintaksis model objek yang lebih sederhana. Aplikasi-aplikasi berbasis java umumnya dikompilasi ke dalam p-code (bytecode) dan dapat dijalankan pada berbagai Mesin Virtual Java (JVM). Java merupakan bahasa pemrograman yang bersifat umum/non-spesifik (*general purpose*). Paradigma OOP menyelesaikan masalah dengan merepresentasikan masalah ke model objek. Contoh Pemisalan Objek dalam OOP :

Objek-objek dalam dunia nyata, mempunyai 2 karakteristik khusus : Status dan Perilaku. Contohnya, Laptop punya status (jumlah baterai, jumlah ram, sebuahlayar)dan perilaku (mengeksekusi, menonton, mengerjakan). Bahasa yang berorientasi pada objek pun mempunyai karakteristik yang sama dengan objek-objek di dunia nyata. Yaitu status yang dalam bahasa pemrograman biasanya disimpan sebagai Variabel dan perilaku yang diimplementasikan sebagai Method.

Pemrograman adalah kegiatan menulis kode program yang akan dieksekusi oleh komputer. Komputer bekerja seperti switching dan hanya mengenali 0 dan 1. Manusia tidak (paham) berbicara dengan bahasa 0 dan 1.

Oleh karena itu diperlukan bahasa pemrograman yang dapat menjadi perantara percakapan antara komputer dan manusia. Bahasa pemrograman diubah ke dalam bahasa yang dipahami oleh komputer dengan menggunakan interpreter atau kompilator. Jadi, bahasa pemrograman adalah perintah-perintah yang dimengerti oleh komputer untuk melakukan tugas-tugas tertentu.

2. 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.

3. Sejarah Netbeans

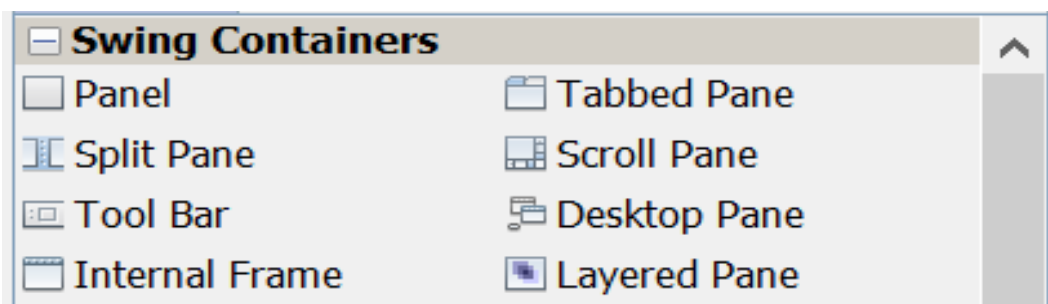
NetBeans dimulai pada tahun 1996 sebagai Xelfi (word bermain di Delphi), Java IDE proyek mahasiswa di bawah bimbingan Fakultas Matematika dan Fisika di Universitas Charles di Praha. Pada tahun 1997 Roman Stanek membentuk perusahaan sekitar proyek tersebut dan menghasilkan versi komersial NetBeans IDE hingga kemudian dibeli oleh Sun Microsystems pada tahun 1999. Sun open-source IDE NetBeans pada bulan Juni tahun berikutnya. Sejak itu, komunitas NetBeans terus berkembang. Pada tahun 2010, Sun (dan dengan demikian NetBeans) diakui oleh Oracle.

4. Tools Pada Netbeans

Dalam aplikasi **NetBeans** terdapat menu **Palette** yang berisi Swing dan komponen-komponen penting didalamnya untuk membangun sebuah aplikasi menggunakan NetBeans, mungkin masih ada beberapa pengguna NetBeans yang belum tau deskripsi masing-masing komponen tersebut maka postingan ini dibuat untuk menjelaskan satu persatu komponen tersebut. Berikut ini penjelasan dari masing-masing bidang yang ada di **Palette NetBeans**:

A. Swing Container

Swing Container merupakan penempatan komponen-komponen yang berfungsi sebagai container/background. Didalam Swing Container terdapat tools yang berfungsi sebagai berikut :



Gambar 1. 1 swing container

a. Panel

Merupakan panel yang dapat digunakan sebagai papan dari suatu bidang / layar lain.

b. Split Pane

Merupakan 2 tombol yang terbagi menjadi 2 sisi.

c. Toolbar

Merupakan bar yang dapat dimasukkan tool didalamnya biasanya digunakan diatas layar.

d. Internal frame

Merupakan bingkai layar baru yang berada didalam bingkai utama.

e. Tabbed Pane

Merupakan panel yang memiliki tab & bisa beralih dari tab 1 ke tab lainnya.

f. Scroll Pane

Merupakan panel yang dapat di scroll baik horizontal ataupun vertikal.

g. Desktop Pane

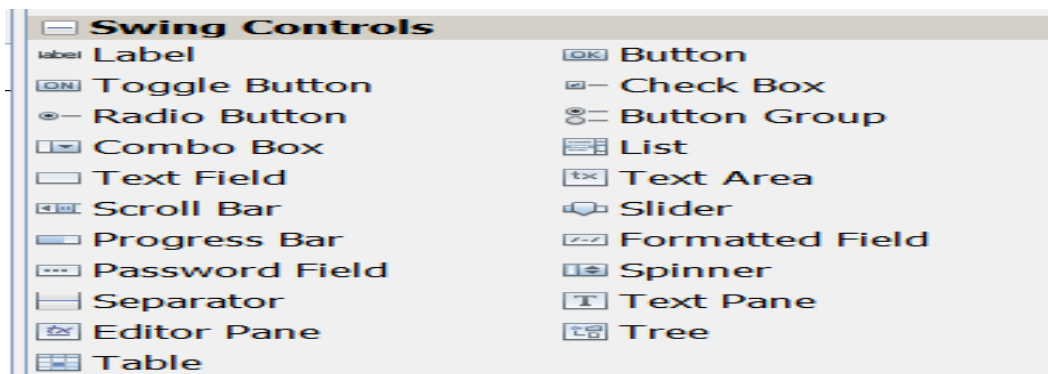
Merupakan container yang digunakan untuk membuat multi dokumen interface atau dekstop virtual.

h. Layered Pane

Sebuah container yang memungkinkan setiap komponen didalamnya saling overlap jika diperlukan

B. Swing Controls

Swing Controls menempatkan komponen-komponen yang fungsinya untuk pengelolaan Swing. Didalam Swing Controls terdapat tools yang berfungsi sebagai berikut :



Gambar 1. 2 swing controls

a. Label

Sebuah kolom/area yang digunakan untuk menampilkan tulisan atau gambar

b. Toggle Button

Tombol yang memiliki 2 keterangan seperti saklar (ON/OFF)

c. Radio

Tombol yang berfungsi untuk memilih dan tidak memilih

d. Button

pilihan lainnya, tombol ini hanya dapat memilih satu dari sekian pilihan

e. Combo Box

Komponen yang digunakan sebagai dropdown list, bisa digunakan untuk memilih multiple selection

f. Text Field

Komponen yang digunakan sebagai input / bidang yang dapat diedit (menulis didalamnya).

g. Scroll Bar

Komponen yang menyesuaikan tampilan sebuah konten yang terbatas & menampilkan scroll.

h. Progress Bar

Sebuah bar yang mengindikasikan sebuah pekerjaan dengan menampilkan presentasi pekerjaan tersebut.

i. Password Field

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

j. Separator

Digunakan untuk keperluan umum seperti membatasi komponen & memberikan garis pemisah.

k. Editor Pane

Bidang yang sering disebut textarea, biasa digunakan untuk menulis apapun didalamnya.

l. Text Area

Tidak berbeda jauh dengan Editor Pane, sebuah kolom besar yang dapat digunakan untuk menulis.

m. Slider

Pengguna dapat menggeser sebuah nilai secara grafik seperti membesar & mengecilkan volume

n. Formatted Field

Komponen yang memungkinkan untuk mengedit sebuah nilai didalamnya secara partikular.

o. Spinner

Sebuah bidang input angka yang memiliki tombol naik dan turun untuk mengontrol angka tersebut.

p. Text Pane

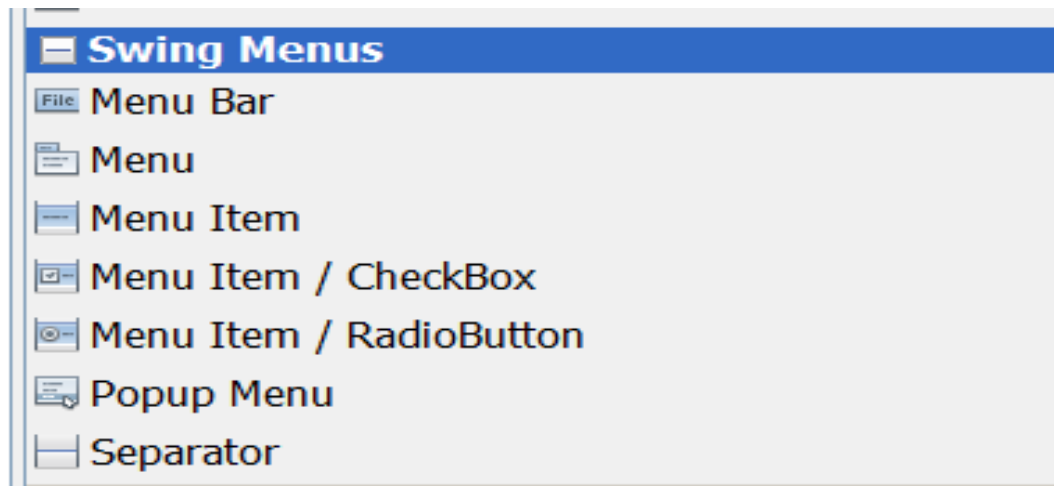
Bidang text yang dapat diisi dengan ilai dan menandai isi-isi tersebut.

q. Tree

Sebuah direktori folder yang tersusun seperti pohon ketika memiliki folder didalam folder.

C. Swing Menus

Swing Menu memiliki komponen-komponen yang dapat digunakan untuk keperluan menu / navigasi. Didalam Swing Menu terdapat tools yang berfungsi sebagai berikut :



Gambar 1. 3 swing menus

a. Menu Bar

Komponen untuk menampilkan menu dan item menu.

b. Menu

Sebuah menu tunggal, bisa digunakan sebagai menu utama jika disisipkan submenu.

c. Menu Item

Sebuah item menu tunggal didalam menu.

d. Menu Item / CheckBox.

Sebuah item menu tunggal atau kotak centang didalam menu.

e. Menu Item / RadioButton

Sebuah item menu tunggal atau kotak centang didalam menu.

f. Popup Menu

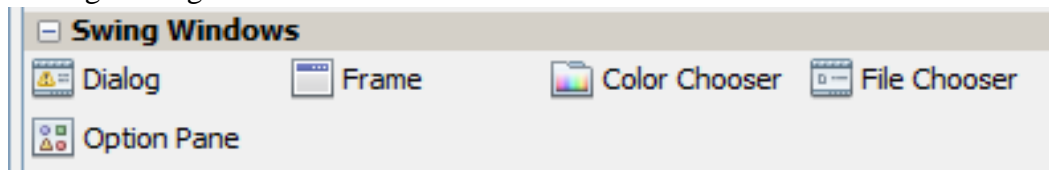
Layar munculan kecil yang menampilkan beberapa pilihan / menu.

g. Separator

Keperluan umum untuk membatasi antara komponen dan memberikan garis pembatas.

D. Swing Windows

Swing Windows menampilkan beberapa komponen yang digunakan untuk keperluan jendela (window) / layar. Didalam Swing Windows terdapat tools yang berfungsi sebagai berikut :



Gambar 1. 4 swing windows

a. Dialog

Sebuah jendela yang digunakan menampilkan dialog

b. Color Chooser

Jendela baru yang digunakan untuk memilih warna / memanipulasi

c. Option Pane

Jendela yang digunakan untuk menampilkan dialog dan opsi yang ditampilkan

d. Frame

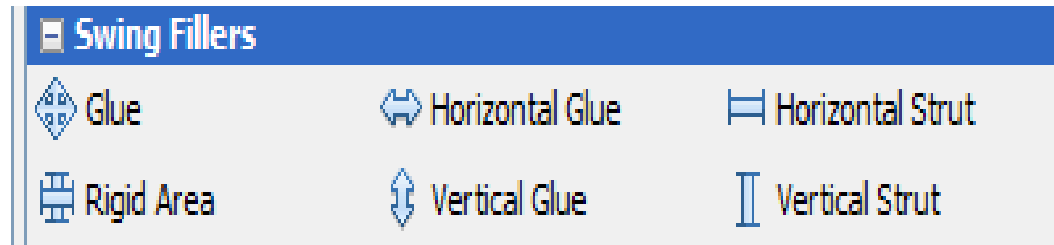
Top Level Window, digunakan untuk bingkai window utama

e. File Chooser

Jendela baru untuk memilih sebuah file

E. Swing Fillers

Swing Fillers menampilkan komponen-komponen yang bisa digunakan untuk pengisian. Didalam Swing Fillers terdapat tools yang berfungsi sebagai berikut :



Gambar 1. 5 swing filers

a. Glue

Komponen yang tersedia untuk menggerakkan ke arah vertikal & horizontal

b. Horizontal Strut

Komponen yang memiliki lebar pasti dan dapat bergerak ke arah horizontal

c. Vertical Glue

Komponen yang memiliki lebar bebas & dapat bergerak ke arah vertical

d. Vertical Strut

Komponen yang memiliki lebar pasti dan dapat bergerak ke arah vertical

e. Horizontal Glue

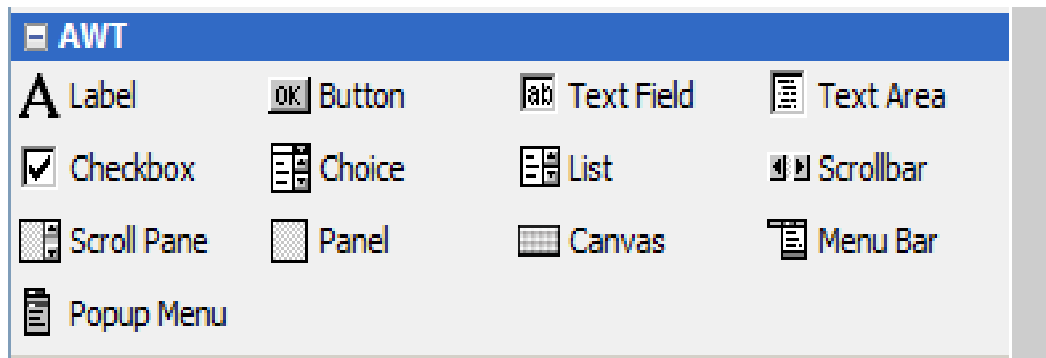
Komponen yang memiliki lebar bebas & dapat bergerak ke arah horizontal

f. Rigid Area

Komponen yang memiliki ukuran pasti

F. AWT

AWT merupakan singkatan dari Abstract Window Toolkit untuk menampilkan grafis dan widget antarmuka pengguna yang sebelumnya ada di Swing. Didalam AWT terdapat tools yang berfungsi sebagai berikut :



Gambar 1. 6 awt

a. Label

Bidang yang menampilkan tulisan, biasa digunakan untuk judul

b. Text Field

Bidang yang menampilkan kolom penulisan

c. Checkbox

Kotak yang dapat dicentang atau tidak

d. List

fungsi yang digunakan untuk menampilkan daftar

e. Scroll Pane

Anak komponen yang otomatis membuat scroll horizontal atau vertical

f. Canvas

Sebuah kanvas kosong dapat dimasukan sesuatu bahkan oleh pengguna lain.

g. Popup Menu

Layar popup yang menampilkan menu atau pilihan lain.

h. Text Area

Fungsi bidang yang digunakan untuk menuliskan beberapa baris kalimat.

i. Choise

Kolom tarik-turun yang menampilkan beberapa pilihan untuk di pilih

j. Scroolbar

Tombol scroll yang dapat diterapkan dimana saja.

k. Panel

Sebuah panel / container untuk keperluan umum

1. Menu bar

sebuah bar menu yang dimasukkan ke dalam frame

- 5. Lapak Obat-Obatan**

Lapak Obat-obatan /Toko obat merupakan tempat untuk menjual berbagai macam obat yang memiliki banyak manfaat mulai untuk meredakan demam ,masuk angin dan masih banyak lagi.

B. Tujuan Pratikum

1. Untuk memahami dan mengetahui langkah-langkah dalam pembuatan sebuah aplikasi desktop sederhana menggunakan Netbeans.
2. Untuk mengetahui struktur pada Netbeans dan fungsi nya.

C. Alat dan Bahan

1. Alat
 - a. Laptop
 - b. Mouse
2. Bahan
 - a. Netbeans

BAB II

PEMBAHASAN

A. Langkah Kerja

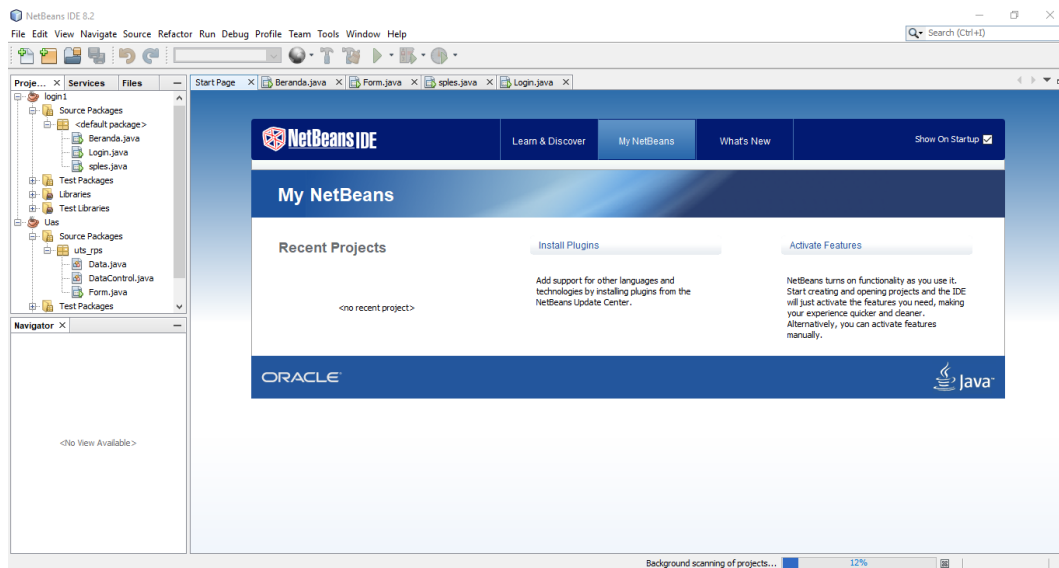
Dibawah ini akan dijelaskan bagaimana cara membuat Aplikasi Penjualan Obat-Obatan menggunakan Netbeans. Disini saya menggunakan Netbeans versi IDE 8.0.2. Berikut langkah-langkah pembuatannya :

1. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuka aplikasi Netbeans yang sudah ada di Laptop anda. Double klik untuk membuka aplikasi



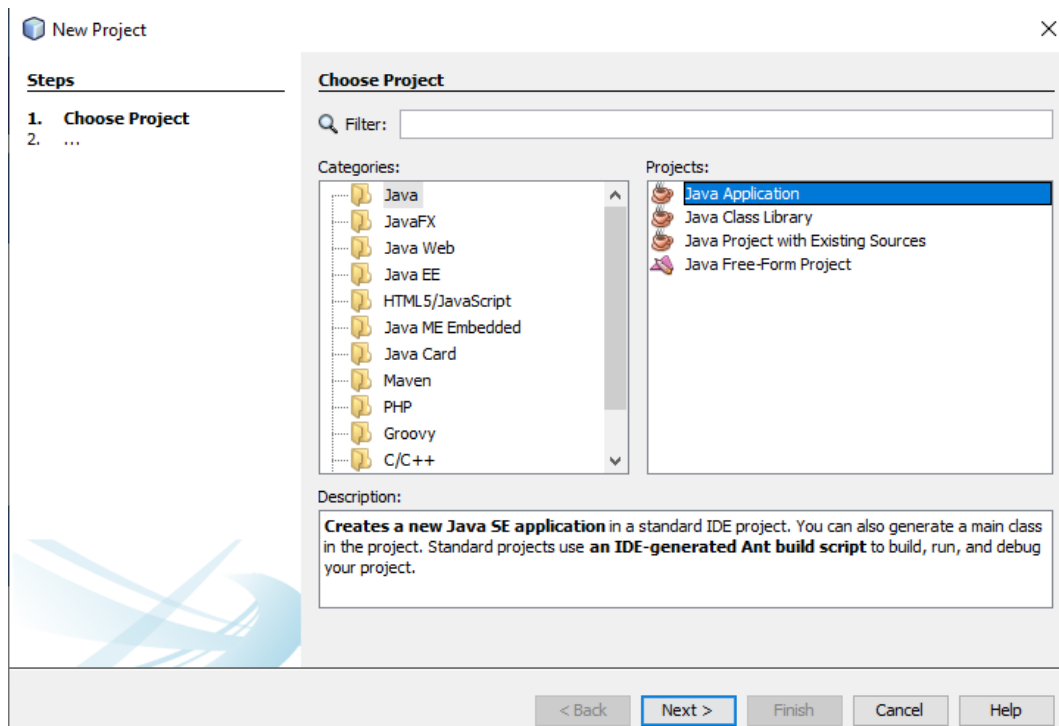
Gambar 2. 1 buka netbeans

2. Setelah tampil, langkah selanjutnya yaitu membuat project baru. Pilih File
-> New Project (Ctrl +n Shift + N)



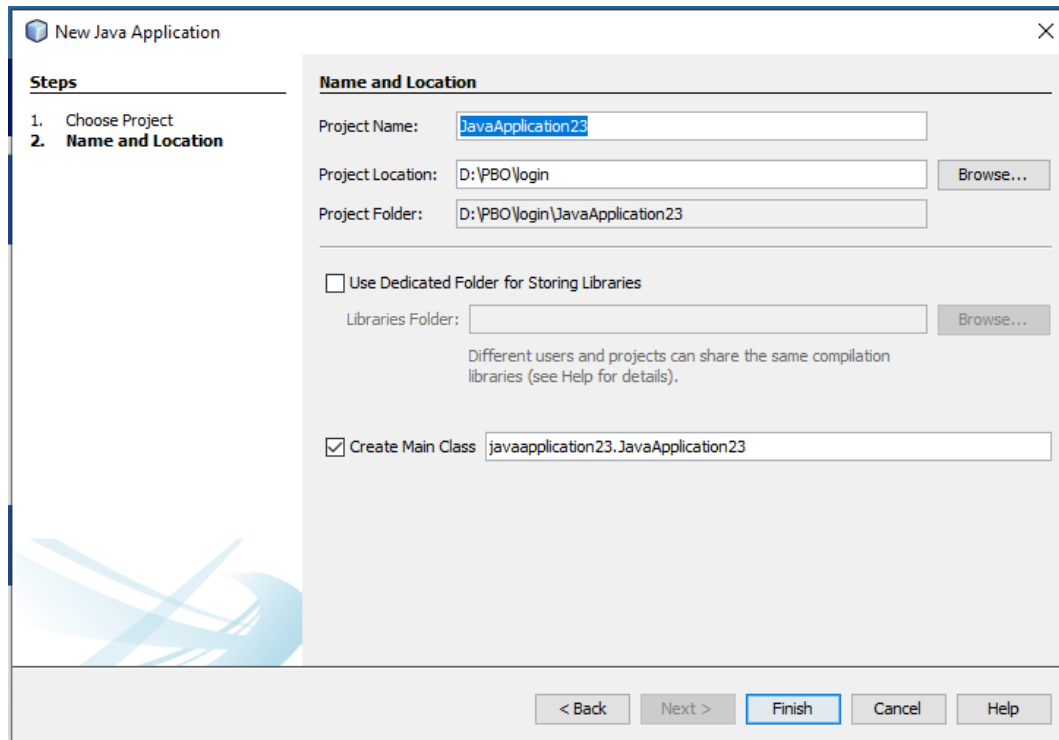
Gambar 2. 2 tampilan netbeans

3. Nantinya akan keluar tampilan pilihan. Pilihan java sebagai Categories-nya, dan pilih *Java Application* sebagai Project. Selanjutnya pilih Next.



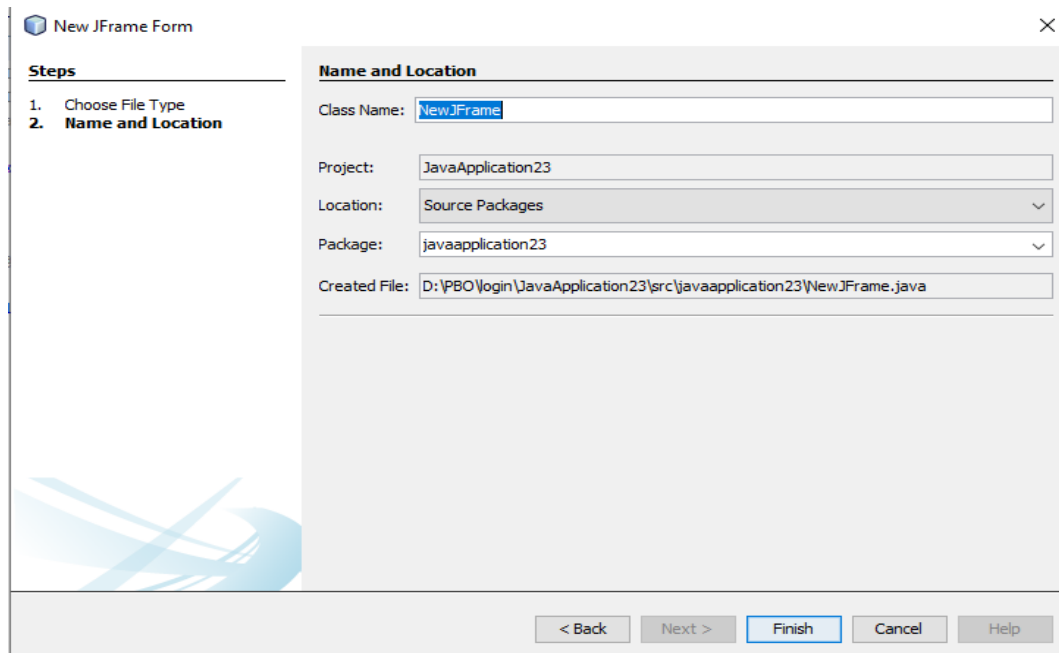
Gambar 2. 3 new projek

4. Dan akan keluar tampilan yang nantinya akan disinikan dengan nama project yang akan dibuat dan lokasi project baru ini dibuat. Ganti nama sesuai nama project yang akan dibuat. Dan beri tanda centang pada tulisan **Create Main**.



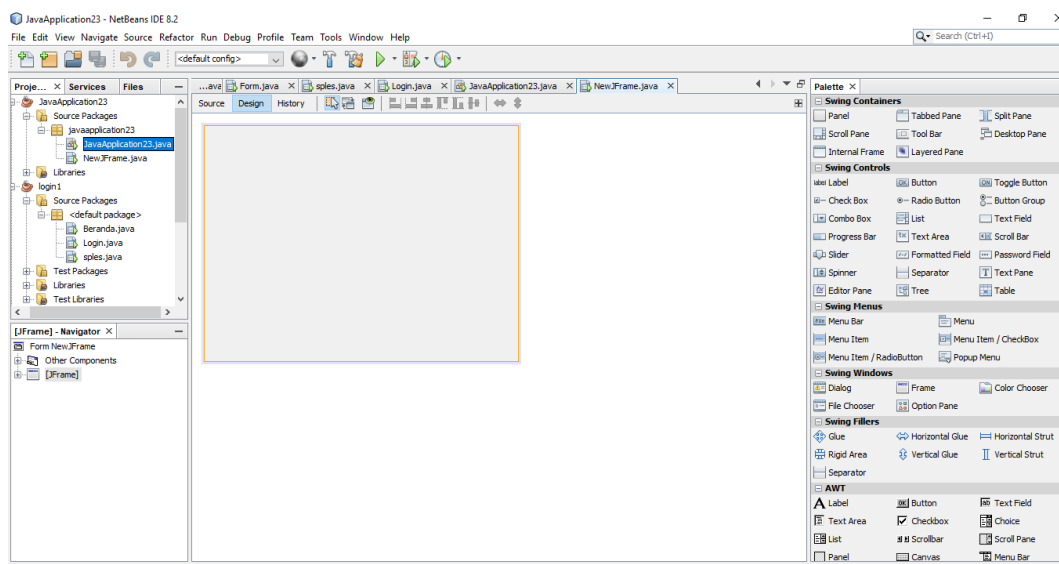
Gambar 2. 4 nama projek

5. Lihat disebelah kiri tampilan pada kolom project. Cari nama project baru anda yang sesuai dengan nama project yang dibuat. Klik icon (+) disebelah nama project. Nantinya akan keluar tulisan “Source Packages”. Selanjunya, klik kanan pada tulisan tersebut dan akan keluar pilihan. Pilih New -> JFrame Form, dan ganti nama class atau name dan pilih Finish.



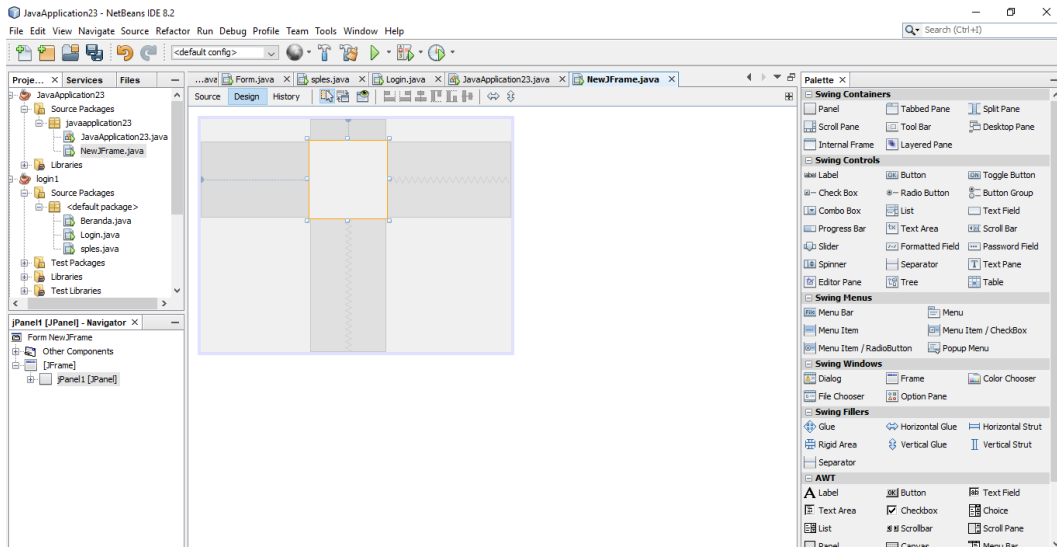
Gambar 2. 5 finis

6. Dan inilah tampilan lembar kerja. Terdapat lemar kerja Degain, Source, dan History.



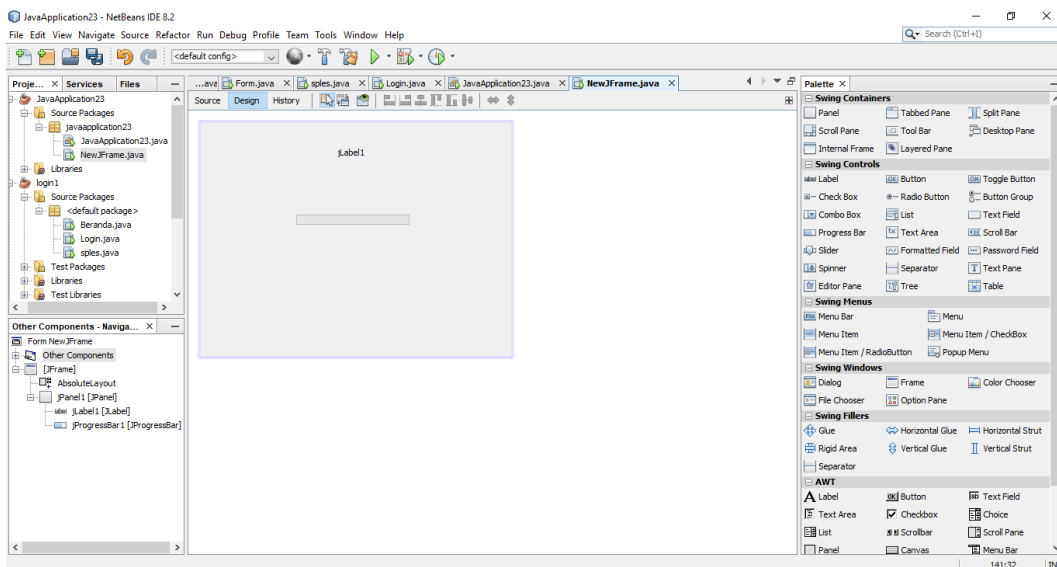
Gambar 2. 6 lembar kerja

7. Langkah pertama untuk membuat desain aplikasi obat-obatan yaitu menambahkan panel sebagai background awal pembuatan.



Gambar 2. 7 membuat desain

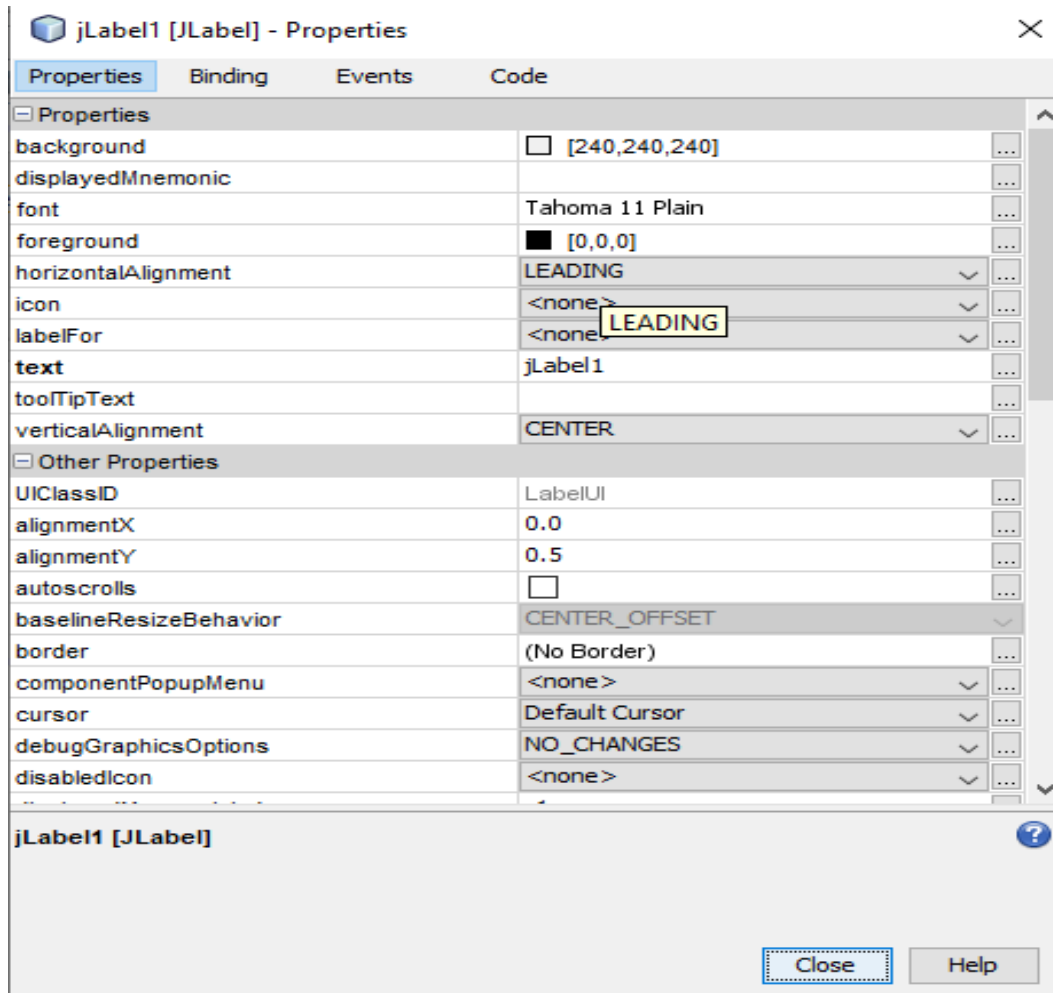
8. Dalam pembuatan aplikasi penjualan obat-obatan ini ada tiga buah JFrame yang saya gunakan. Dari tiga buah JFrame ini gunanya untuk spels, login, beranda. Jadi yang JFrame pertama ini untuk membuat spels, kita menggunakan label dan bar progress.



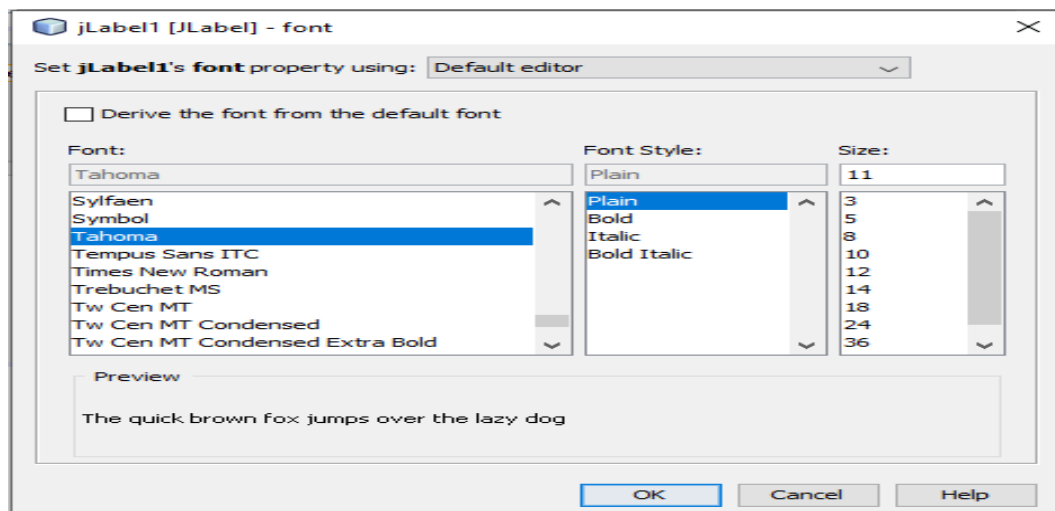
Gambar 2. 8 spels

Lalu kita lakukan pengeditan dengan cara meletakkan dan melakukan perubahan background pada panel agar sesuai dengan bentuk yang kita inginkan.

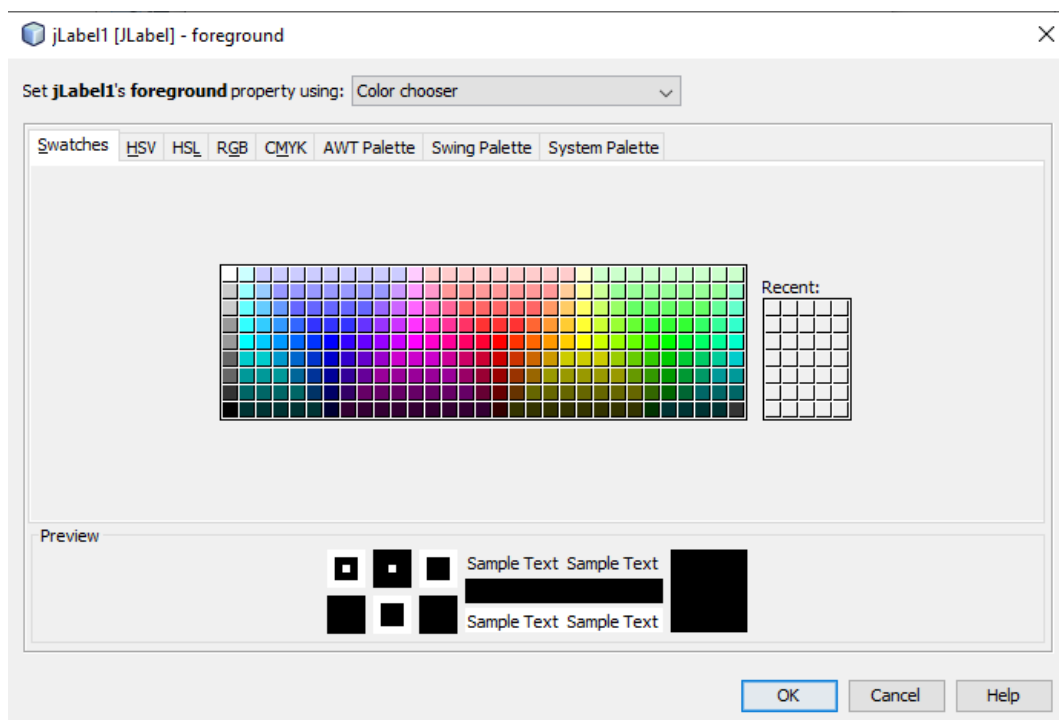
9. Jika kita ingin merubah background nya tinggal klik kanan properties pada panel nya dan begitu jika kita ingin mengganti font, warna, dan sebagainya.



Gambar 2. 9 merubah tampilan

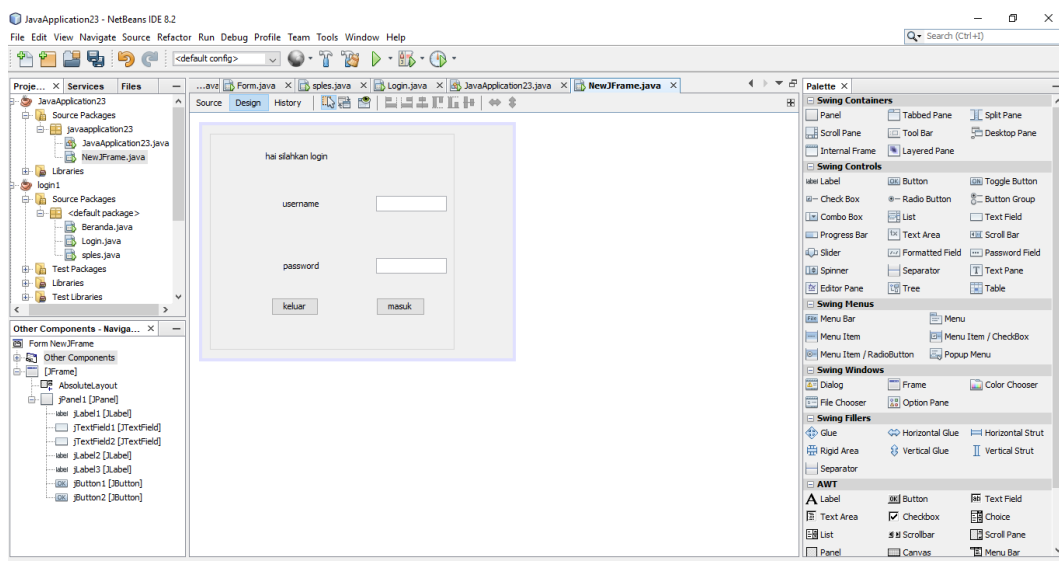


Gambar 2. 10 merubah tulisan



Gambar 2. 11 merubah warna font

10. Selanjutnya kita buat untuk tampilan loginnya masih menggunakan cara yang sebelumnya. Dan yang ditambahkan disini yaitu **text field** gunanya ketika kita memasukkan username dan passwordnya , lalu juga menggunakan **button** untuk masuk ke berandanya nanti atau untuk keluar dari programnya. Tampilan loginnya seperti yang di bawah ini tinggal merubah warna dan melakukan penambahan agar lebih menarik lagi.



Gambar 2. 12 tampilan login

11. Dan yang terakhir yaitu membuat berandanya ,kira-kira tampilannya seperti gambar di bawah ini.yang di tambahkan di pada gambar di bawah ini cuman combo box.

2. Tampilan login



Gambar 2. 15 login

3. Tampilan beranda



Gambar 2. 16 beranda

C. Penambaha Codingan

1. sples

Berikut adalah codingan pendeklarasian varaibelnya:

```
public class sples extends javax.swing.JFrame {  
  
    /**  
     * Creates new form sples  
     */  
    public sples() {  
        this.setUndecorated(true);  
        this.setExtendedState(sples.MAXIMIZED_BOTH);  
        initComponents();  
    }  
}
```

Gambar 2. 17 codingan sples

public class sples extends javax.swing.JFrame { //digunakan untuk mendeklarasikan class bernama “spels” sehingga untuk memungkinkan akses bebas ke class lain dari pacgkage yang lain pula.

public sples() { // artinya ini bisa di akses dimana saja
 this.setUndecorated(true);
 this.setExtendedState(sples.MAXIMIZED_BOTH);// ini berguna untuk agar tampilan layar yang di berikan itu full screen atau layar penuh.
 initComponents();

```

public static void main(String args[]) {
    /* Set the Nimbus look and feel */
    Look and feel setting code (optional)

    /* Create and display the form */
    sples sp = new sples();
    sp.setVisible(true);
    try {
        for (int i = 0; i <= 100; i++) {
            Thread.sleep(50);
            sp.txtbar.setText(i + "%");
            sp.bar.setValue(i);
            if (i == 100) {

                sp.setVisible(true);
                Login Lg = new Login();
                Lg.setVisible(true);
                sp.setVisible(false);
            }
        }
    } catch (Exception e) {
    }
}

```

Gambar 2. 18 codingan sples

for (int i = 0; i <= 100; i++) { // ini untuk codingan progress bar nya dimana int I sama dengan 0 dan I kecil dari seratus maka ketika sudah encapai seratus akan selesai.

Thread.sleep(50); // kecepatan dari progres barnya berjalan.

sp.setVisible(true); //tampilan sples nya di true kan

Login Lg = new Login() //sudah memasukkan codingan login

Lg.setVisible(true); // yang mana ini berfungsi agar selanjutnya sples ini langsung ke tampilan login

sp.setVisible(false); //digunakan false agar berhenti tampilan nya dan di lanjutkan ke tampilan lainnya.

2. Login

```

String dataku[]=new String [2];
dataku[0]="fano";
dataku[1]="11";

if(dataku[0].equals(nama_pengguna.getText())&&dataku[1].equals(sandi_pengguna.getText()))
{
    Beranda Br=new Beranda();
    Br.setVisible(true);
    this.dispose();//Menutup kelas Login
}

```

Gambar 2. 19 codingan login

Pendeklarasian data bertipe data string pada gambar di atas ,untuk di gunakan untuk memasuk sandi dan username nya nanti.

Lalu di bawahnya ada beranda dimana itu untuk ketika data yang di masuk kan benar maka akan tampil langsung ke tampilan beranda tersebut

3. Beranda

```

private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    int totaljumlah = Integer.parseInt(angkal.getText()) * Integer.parseInt(angka2.getText());
    total.setText("" + totaljumlah);

    int kembalianjumlah = Integer.parseInt(bayar.getText()) - Integer.parseInt(total.getText());
    kembalian.setText("" + kembalianjumlah);
}

private void angka1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
}

private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    angka1.setText("");
    angka2.setText("");
    bayar.setText("");
    total.setText("");
    kembalian.setText("");
}

```

Gambar 2. 20 codingan beranda

Disini menggunakan tipe data integer ,seperti yang ada pada gambar di atas ini.,Kita masukkan semua data yang sebelumnya di buat di desain lalu menggunakan event lalu di madukkan codingannya.

private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
//sebagai method untuk memberikan aksi pada button1, dan akan mengambil fungsi tersebut dari variable name yang telah dibelikan fungsi.

Event merupakan respon dari program ketika user melakukan tindakan terhadap GUI tertentu dalam sebuah aplikasi. Pada program aplikasi di atas, digunakan Even-Action-ActionPerformed yang digunakan untuk menambahkan

aksi pada jButton. Atau juga sebagai method yang digunakan ketika event(aksi) action terjadi.

```
private void namabarangActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    if (namabarang.getSelectedItem().toString().equalsIgnoreCase("Minyak kayu putih")) {  
        angkal.setText("10000");  
    }  
    if (namabarang.getSelectedItem().toString().equalsIgnoreCase("minyak angin")) {  
        angkal.setText("5000");  
    }  
    if (namabarang.getSelectedItem().toString().equalsIgnoreCase("obat penurun demam")) {  
        angkal.setText("7000");  
    }  
    if (namabarang.getSelectedItem().toString().equalsIgnoreCase("obat batuk")) {  
        angkal.setText("6000");  
    }  
    if (namabarang.getSelectedItem().toString().equalsIgnoreCase("obat sakit kepala")) {  
        angkal.setText("4000");  
    }  
    if (namabarang.getSelectedItem().toString().equalsIgnoreCase("obat influenza")) {  
        angkal.setText("100");  
    }  
    if (namabarang.getSelectedItem().toString().equalsIgnoreCase("koyo")) {  
        angkal.setText("5000");  
    }  
    if (namabarang.getSelectedItem().toString().equalsIgnoreCase("salep/bedak gatal")) {  
        angkal.setText("12000");  
    }  
    if (namabarang.getSelectedItem().toString().equalsIgnoreCase("kotak P3K")) {  
        angkal.setText("50000");  
    }  
    // TODO add your handling code here:  
}
```

Gambar 2. 21 codingan beranda

Lalu selanjutnya untuk nama barang dimasukkan menggunakan if dan buat satu-satu di privat void nya ini menggunakan event seperti yang sebelumnya.

```
private void namabarangActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt)  
{ //sebagai method untuk memberikan aksi pada nambarang, dan akan mengambil  
fungsi tersebut dari variable name yang telah dibelikan fungsi.
```

BAB III

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Hasil membuat aplikasi sederhana yang penulis kerjakan telah berhasil di buat. Di dalam pembuatan aplikasi ini penulis banyak mempelajari hal-hal baru tentang pembuatan aplikasi desktop ini, dimana ada banyak fitur yang ada pada Netbeans ini.

Materi pembuatan aplikasi ini masih ada sedikit kendala dan kurangnya pemahaman materi. Sehingga masih ada kekurangan dalam pembuatan aplikasi berbasis desktop ini. Tetapi jika kita mengerti dan tau maksud arahnya kemana nanti akan kita paham tersendiri.

Pada pembuatan aplikasi lapak obat-obatan ini penulis telah berhasil membuat aplikasinya dengan menggunakan tiga buah form:

1. spels
2. login
3. beranda

B. Saran

Agar dalam pengerjaan lebih memperhatikan atau memahami dulu tools yang di gunakan agar dalam pembuatan aplikasi tersebut agar kita tau menggunakan apa dan gunanya untuk apa, agar lancar dalam pembuatan aplikasinya . intinya pahami dulu apa yang di jelaskan oleh dosen dan pahami dahulu aplikasi Netbeans

DAFTAR PUSTAKA

- Fakhri Aziz Firmansyah. 2019 di <https://www.nesabamedia.com/pengertian-netbeans/> (di akses 13 maret 2020)
- Digiprintekno. 2017 di <http://digiprintekno.blogspot.com/2017/05/kalkulator-alat-penghitung-yang-akan.html> (dikases 13 maret 2020)
- Subekti Nur Wahyudi. 2019 di <https://www.smktarunabangsa.sch.id/artikel/detail/pengertian-java-dan-pengenalan-java--java-netbeans>
- ALKA. 2013 di <http://alka-ilmu-komputer.blogspot.com/2013/10/pengenalan-dan-penjelasan-netbeans.html>
- Posciety Tech. 2017 di <https://www.posciety.com/apa-arti-komponen-palette-aplikasi-java-netbeans-swing/>