

LAPORAN PROJECT
PEMBUATAN PROGRAM KASIR POLKAM *MART*



DOSEN PENGAMPU :

Slamet Triyanto S.ST

Disusun Oleh :

Kristian Laiya

(201913025)

PRODI STUDI TEKNIK INFORMATIKA

POLITEKNIK KAMPAR

2020

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya serta hidayah-Nya, sehingga Laporan Project ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu dengan judul **“Pembuatan Program Kasir Polkam Mart”**. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya hingga pada umatnya sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis mendapatkan banyak sekali bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, sehingga dalam kesempatan ini penulis juga bermaksud menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Slamet Triyanto S.ST selaku dosen pengampu.
2. Teman-teman Program Studi Teknik Informatika yang satu perjuangan.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan serta ketidaksempurnaan. Maka dari itu Penulis mengharapkan saran serta masukan dari bapak demi penyusunan Laporan Praktikum yang lebih baik lagi.

Bangkinang, 27 Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

COVER.....	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Pratikum	2
1.4 Batasan Masalah	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
1. Pengertian Java	3
2. Pengertian JDK	3
3. Pengertian <i>NetBeans</i>	4
4. Pengertian Mesin Kasir.....	4
5. Pengertian Market.....	4
BAB III PERANCANGAN DAN LANGKAH KERJA	5
3.1 Langkah Kerja.....	5
3.2 Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	9
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	11
4.1 <i>Form Login</i> Pengguna	11
4.2 <i>Form Dashboard</i>	12
4.3 <i>Form Data</i> Pegawai	14
4.4 <i>Form Tambahan</i> Pegawai	15
4.5 <i>Form Rubah</i> Pegawai.....	15
4.6 <i>Form Transaksi</i>	16
4.7 <i>Form Kasir Penjualan</i>	17

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	19
5.1 Kesimpulan	19
5.2 Saran	19
DAFTAR PUSTAKA	20

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	9
-----------------	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1.....	5
Gambar 3.2.....	6
Gambar 3.3.....	6
Gambar 3.4.....	7
Gambar 3.5.....	7
Gambar 3.6.....	8
Gambar 3.7.....	8
Gambar 4.1.....	11
Gambar 4.2.....	12
Gambar 4.3.....	12
Gambar 4.4.....	13
Gambar 4.5.....	13
Gambar 4.6.....	14
Gambar 4.7.....	15
Gambar 4.8.....	15
Gambar 4.9.....	16
Gambar 4.10.....	17
Gambar 4.11.....	17

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Politeknik Kampar adalah perguruan tinggi swasta yang berada dibawah naungan Yayasan Datuk Tabano. Politeknik Kampar mendapatkan izin operasional dari Dirjen Dikti melalui Surat Keputusan Nomor 68/D/O/2008. Politeknik didirikan atas kesepakatan kerjasama antara Pemerintah Kabupaten Kampar dan Dirjen Dikti yang dituangkan dalam kontrak Nomor 0910/D2.2/2008 tanggal 22 April 2008. Pada kontrak tersebut disepakati tentang *sharing budget*, dimana Pemerintah Kabupaten Kampar menyediakan infrastruktur berupa penyediaan lahan dan pembangunan gedung untuk kampus Politeknik Kampar. Sementara itu, Dirjen Dikti melaksanakan program pengembangan termasuk pengadaan peralatan laboratorium melalui program hibah pendirian Politeknik Baru bekerjasama dengan Pemerintah Kabupaten yang diselenggarakan dari tahun 2008 hingga 2011[Politeknik Kampar, 2020].

Untuk itu, Pemerintah Kabupaten Kampar atas persetujuan DPRD Kampar telah menyetujui pembangunan Kampus Politeknik Kampar dengan sistem *multi-years* yang dituangkan dalam Peraturan Daerah No. 2 Tahun 2008 tanggal 15 Februari 2008. Politeknik Kampar dibangun di atas lahan seluas ± 22 ha dimana pembangunan pertama dilaksanakan diawal 2009 dan selesai di tahun 2010 dengan total luas bangunan untuk 5 gedung adalah 13.344,63 m². Selain pembebasan lahan dan pembangunan gedung, Pemerintah Kabupaten Kampar juga menyediakan furnitur untuk keperluan kampus seperti *Air Conditioner (AC)*, lemari-lemari penyimpanan arsip, meja dan kursi kerja, meja dan kursi kuliah, *glassboard* (papan tulis dari kaca) dan peralatan kerja lainnya. Sementara itu, dimulai pada tahun 2008 hingga tahun 2013, Dirjen Dikti melalui Satuan Pelaksana Program Pendirian dan Pengembangan (SP4) Politeknik memberikan hibah ke Politeknik Kampar. Melalui hibah tersebut, Politeknik Kampar melakukan pengembangan SDM bergelar dan tidak bergelar, di dalam maupun di luar negeri. Dari program pengembangan tersebut, selain itu, hibah yang didapatkan juga digunakan untuk pengadaan peralatan laboratorium untuk Program Studi Teknik Pengolahan Sawit, Perawatan dan Perbaikan Mesin, Teknik Informatika serta peralatan ICT[Politeknik Kampar, 2020].

1.2 Rumusan Masalah

Untuk memberikan dan memperjelas tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan Program Kasir Polkam Mart ini, maka dapat dipaparkan rumusan penelitian sebagai berikut :

Bagaimana cara pembuatan Program Kasir Polkam Mart menggunakan *NetBeans*, *Xampp*, disertai dengan *Localhost*?

1.3 Tujuan Pratikum

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dapat di simpulkan tujuan dari praktikum ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun program kasir untuk Polkam *Mart*
2. Membuat program kasir untuk Polkam *Mart* dengan manggunakan *NetBeans*, *Xampp*, dan *Localhost*.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan penjabaran dari rumusan masalah di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa batasan masalahnya ialah :

1. Program kasir Polkam *Mart* ini dibuat untuk mempermudah setiap kegiatan yang terjadi di Polkam *Mart*.
2. Program kasir ini dibuat dengan menggunakan *NetBeans*, *Xampp*, dan *Localhost*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1. PENGERTIAN JAVA

Java merupakan bahasa pemrograman tingkat tinggi yang berorientasi pada object dan program java tersusun dari bagian yang disebut dengan Class. Class terdiri dari metode- metode yang melakukan pekerjaan dan mengembalikan informasi setelah melakukan tugasnya. Para programmer Java banyak mengambil keuntungan dari kumpulan class di pustaka class Java yang disebut dengan Java Application Programming Interface (API). Class- class ini diorganisasikan menjadi sekelompok yang disebut dengan paket (package). Java API telah menciptakan applet dan aplikasi canggih dengan menyediakan fungsionalitas yang memadai[Rizki Sari Dewi, 2020].

Jadi ada dua hal yang harus dipelajari dalam Java, yaitu bagaimana mempergunakan class pada Java API dan mempelajari bahasa Java. Tidak ada cara lain selain class yang merupakan satu-satunya cara menyatakan bagian eksekusi program. Pada Java program javac untuk mengkompilasi file kode sumber Java menjadi class-class bytecode. File kode sumber mempunyai ekstensi *.java. Kompilator javac menghasilkan file bytecode class dengan ekstensi *.class. Interpreter adalah modul utama pada sistem Java yang digunakan aplikasi Java dan menjalankan program bytecode Java[Rizki Sari Dewi, 2020].

Dengan kata lain Java adalah bahasa pemrograman yang dapat membuat seluruh bentuk aplikasi tidak hanya desktop dan web namun juga bisa membuat aplikasi mobile dan lainnya, sebagaimana dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman konvensional yang lain. Java merupakan bahasa pemrograman yang bersifat umum atau non-spesifik (general purpose). Bahasa Pemrograman Java berorientasi object (OOP-Object Oriented Programming), dan dapat dijalankan pada berbagai platform sistem operasi. Pada OOP, program komputer sebagai kelompok object yang saling berinteraksi[Rizki Sari Dewi, 2020].

2. PENGERTIAN JDK

JDK (Java Development Kit) adalah Paket fungsi API untuk bahasa pemrograman Java, meliputi Java Runtime Environment (JRE) dan Java Virtual Machine (JVM). JDK adalah Perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan proses kompilasi dari kode java ke bytecode yang dapat dimengerti dan dapat dijalankan oleh JRE (Java Runtime Envirotment). JDK wajib terinstall pada komputer yang akan melakukan proses pembuatan aplikasi berbasis

java, namun tidak wajib terinstall di komputer yang akan menjalankan aplikasi yang dibangun dengan java. Tanpa adanya JDK maka kode-kode java sudah di buat tidak akan bisa di jadikan aplikasi berbasis Java. Sedangkan JRE mempunyai kepanjangan Java Runtime Environment yang merupakan komponen utama yang bertugas untuk menjalankan aplikasi berbasis Java. Aplikasi java dapat berjalan di suatu perangkat komputer apabila di perangkat komputer tersebut sudah terinstal JRE. Kedua komponen utama penyusun dalam pembuatan aplikasi java ini dapat di download secara gratis pada situs resmi Oracle[Zona Programmer, 2016].

3. PENGERTIAN NETBEANS

NetBeans merupakan Open-Source Integrated Development Environment (IDE), yang berarti sebuah software untuk aplikasi desktop Java dan sebuah lingkungan pengembangan terintegrasi sumber terbuka (IDE) untuk pengembangan dengan Java, PHP, C++, dan bahasa pemrograman lainnya. NetBeans juga disebut sebagai Platform Of Modular Components yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi desktop Java[Endah, 2020].

4. PENGERTIAN MESIN KASIR

Mesin kasir adalah sebuah peralatan penting dalam berbagai bisnis. Sebuah mesin kasir dapat melakukan pencatatan jumlah penjualan, memberikan tanda terima kepada pelanggan, dan membantu pembuatan laporan transaksi harian. Pada saat ini, mesin kasir sudah semakin canggih dan memiliki banyak fungsi yang dapat membantu dalam menjalankan toko, restoran, atau bisnis Anda yang lain. Mesin kasir dengan teknologi terkini dan lebih kompleks dapat digunakan untuk melacak persediaan dan sinyal komputer jarak jauh yang berguna untuk mengatur ulang persediaan atau inventaris bisnis Anda. Tak hanya itu, mesin kasir juga dapat digunakan untuk membantu Anda dalam menghitung penjualan berdasarkan berdasarkan tipe atau kelas barang. Mesin semacam ini paling sering digunakan oleh bisnis ritel[Web Admin, 2020].

5. PENGERTIAN MARKET

Mart adalah pasar atau tempat pembelian. Dengan kata lain, kata *Mart* ini berasal dari bahasa inggris yaitu bahasa Jermanik yang pertama kali dituturkan di Inggris pada abad pertengahan awal dan saat ini merupakan bahasa yang paling umum digunakan di seluruh dunia[Lektur.Id, 2020].

BAB III

PERANCANGAN DAN LANGKAH KERJA

3.1 Langkah Kerja

Dalam pembuatan program kasir Polkam *Mart* ini menggunakan beberapa *Software* yaitu *NetBeans IDE 8.2*, *Xampp*, dan juga *Localhost*. Di bawah ini akan dijelaskan beberapa langkah awal sebelum melakukan pembuatan program Kasirnya, antara lain yaitu :

1. Tampilan awal dari layar dekstop komputer maupun laptop



Gambar 3.1

Penjelasan : Sebelum melakukan pemrograman tersebut anda harus mengaktifkan terlebih dahulu computer maupun laptop sesuai yang anda akan gunakan nantinya.

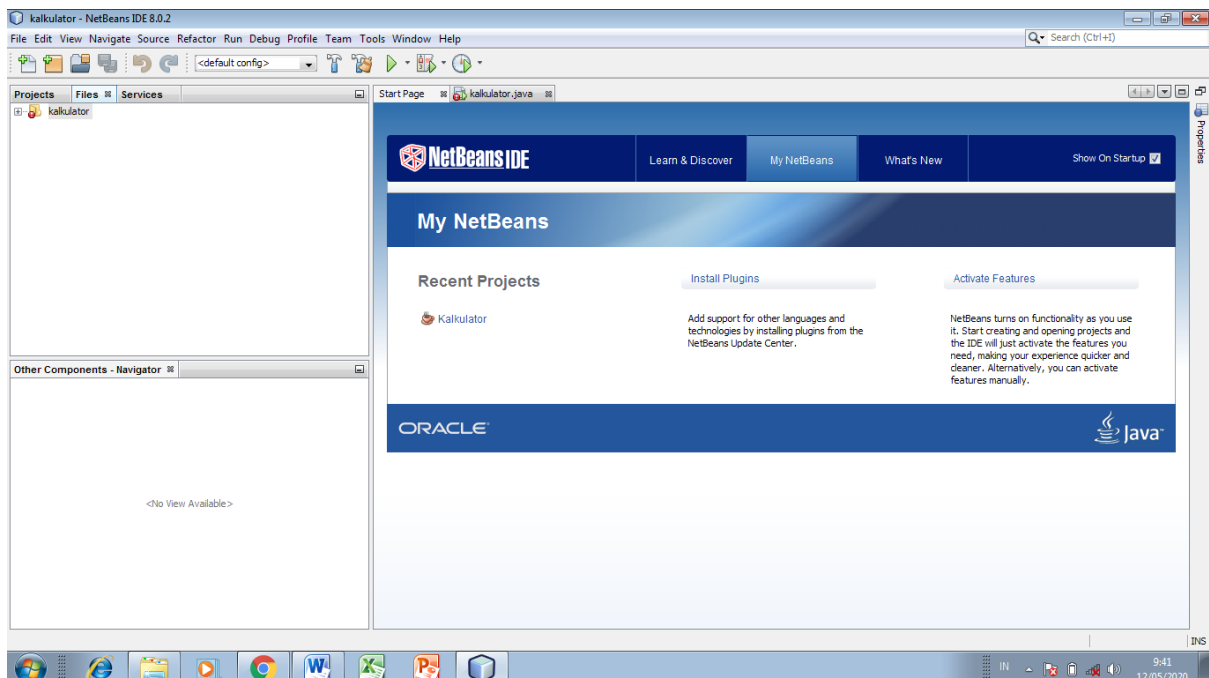
2. Membuka aplikasi *NetBeans*



Gambar 3.2

Penjelasan : Aplikasi *NetBeans* ini digunakan untuk membuat *Source Code* Programan yang akan kita buat nantinya.

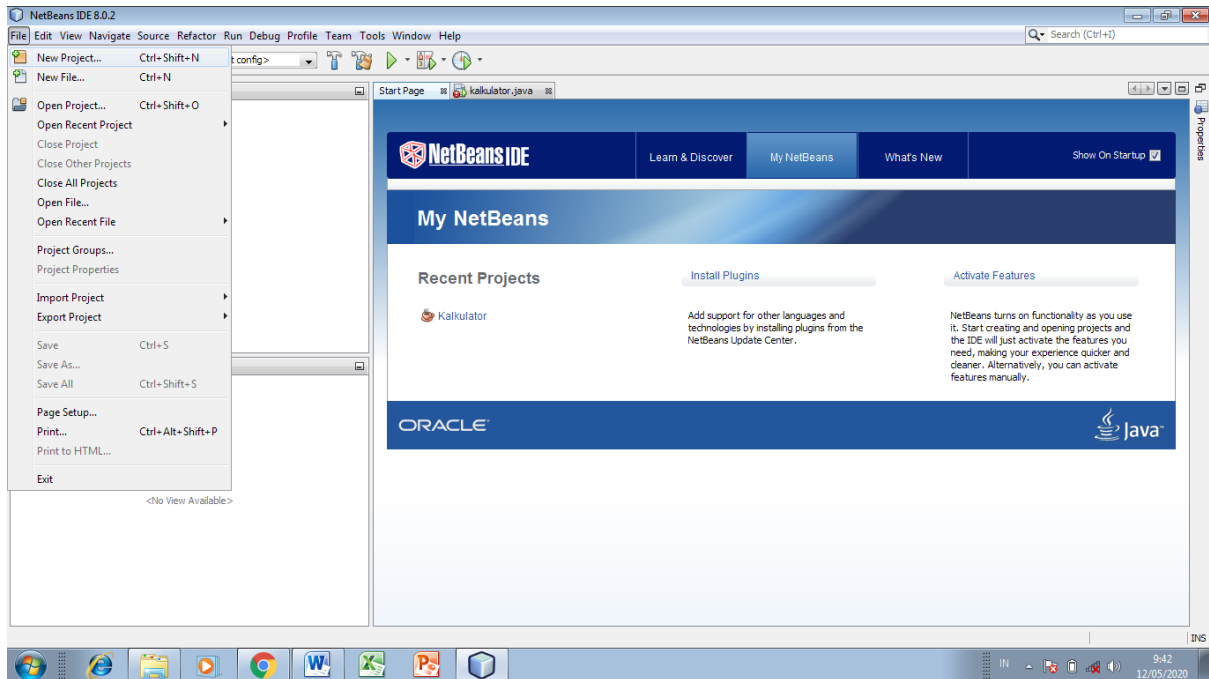
3. Tampilan awal dari Layar desktop aplikasi *NetBeans IDE 8.2*



Gambar 3.3

Penjelasan : Ini merupakan tampilan awal dari aplikasi *NetBeans IDE 8.2* yang akan kita gunakan untuk melakukan pemrograman Berorientasi Objek.

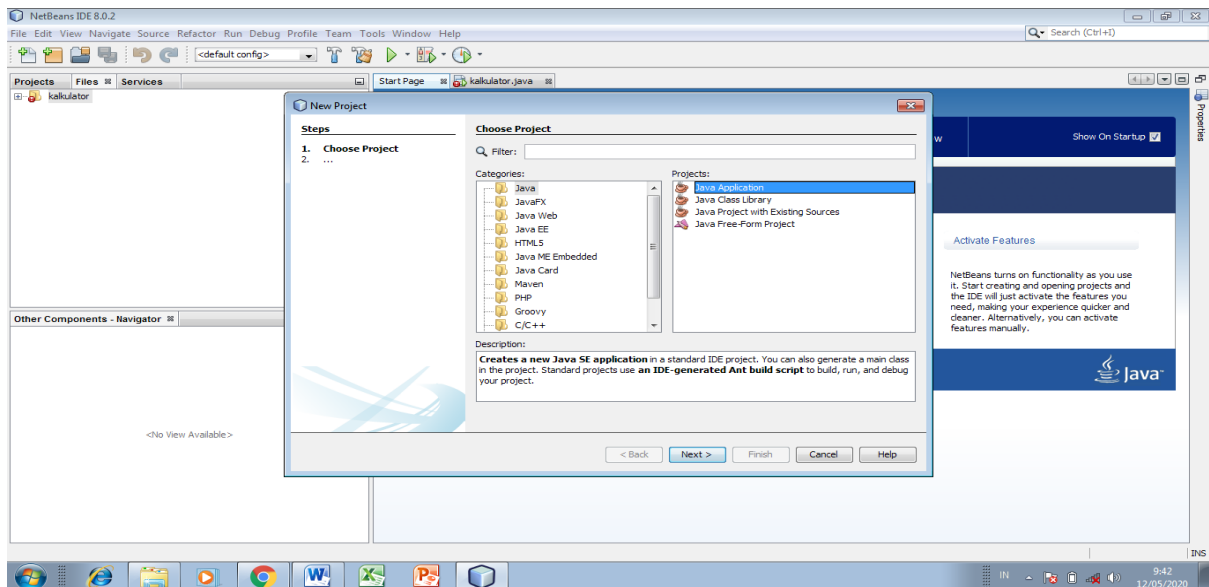
4. Membuat *Project* baru



Gambar 3.4

Penjelasan : Untuk membuat *Project* baru bisa dilakukan dengan cara mengklik ikon file lalu pilih *New Project*. Tetapi jika sudah mempunyai *Project* yang sebelumnya maka hal yang dilakukan ialah mengklik ikon file lalu pilih *Open Project*.

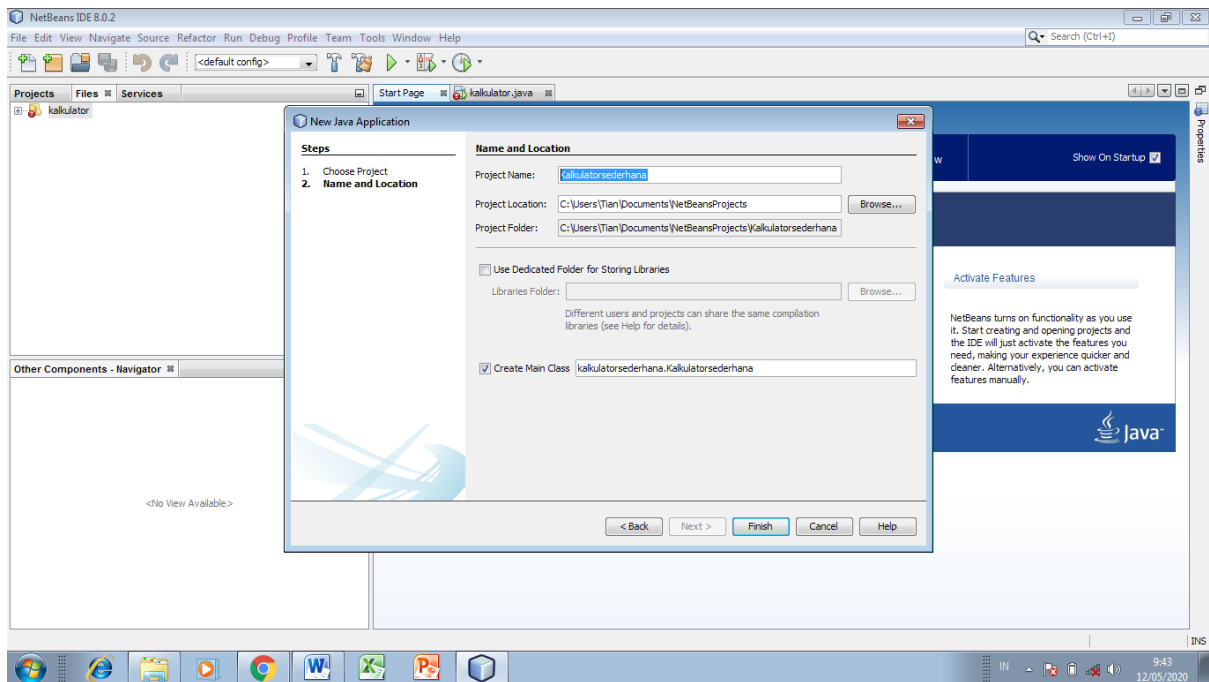
5. Memilih kategorinya



Gambar 3.5

Penjelasan : Untuk memilih java sebagai kategorinya ,dan pilihan java *Application* nya untuk sebagai *Project*. Selanjutnya pilih *New*.

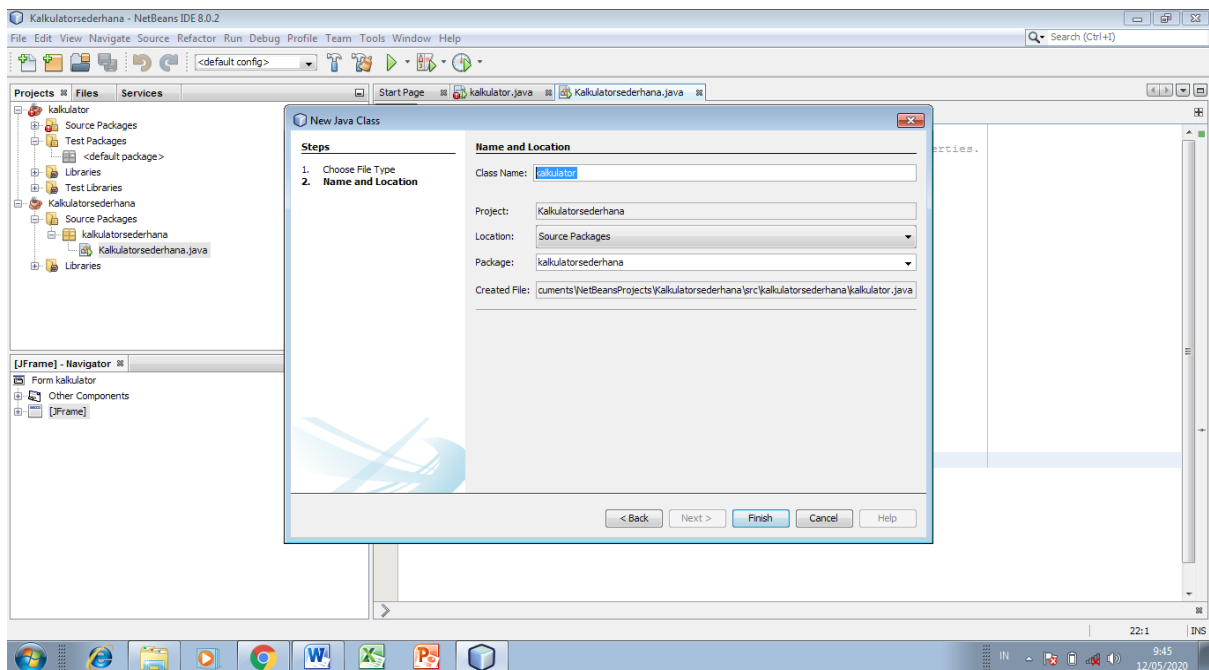
6. Tampilan untuk membuat nama *Project*



Gambar 3.6

Penjelasan : Untuk membuat nama dari *Project* baru yang akan kita buat nantinya. Setelah selesai membuat nama *Project* nya maka klik *Finish*.

7. Tampilan untuk membuat class



Gambar 3.7

Penjelasan : Untuk membuat nama class project yang akan kita buat nantinya, dilakukan dengan cara klik source package lalu ganti nama class projectnya setelah itu klik finish.

3.2 Kebutuhan *Hardware* dan *Software*

Dalam pembuatan animasi digunakan *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak), yakni sebagai berikut :

1. Hardware

Berikut ini beberapa *Hardware* yang dibutuhkan dalam Proses pembuatan video ini adalah :

1) Laptop

Spesifikasi Laptop yang digunakan untuk pengeditan video dokumenter perjalanan dari rumah menuju kampus ini adalah :

<i>Processor :</i>	AMD E1-2500 APU with Radeon(TM) HD
<i>Memory :</i>	2 GB RAM
Grafis :	1.40 GHz
Perangkat Pendukung :	<i>Mouse and Headset</i>

Tabel 3.1

2. Software

Software yang digunakan dalam Pembuatan Video Dokumenter Kampus Politeknik Kampar adalah :

1. NetBeans IDE 8.2

Software Utama dalam pembuatan Program Kasir Polkam *Mart*.

2. Xampp

Software pendukung pertama yang digunakan untuk pembuatan Program Kasir Polkam *Mart*.

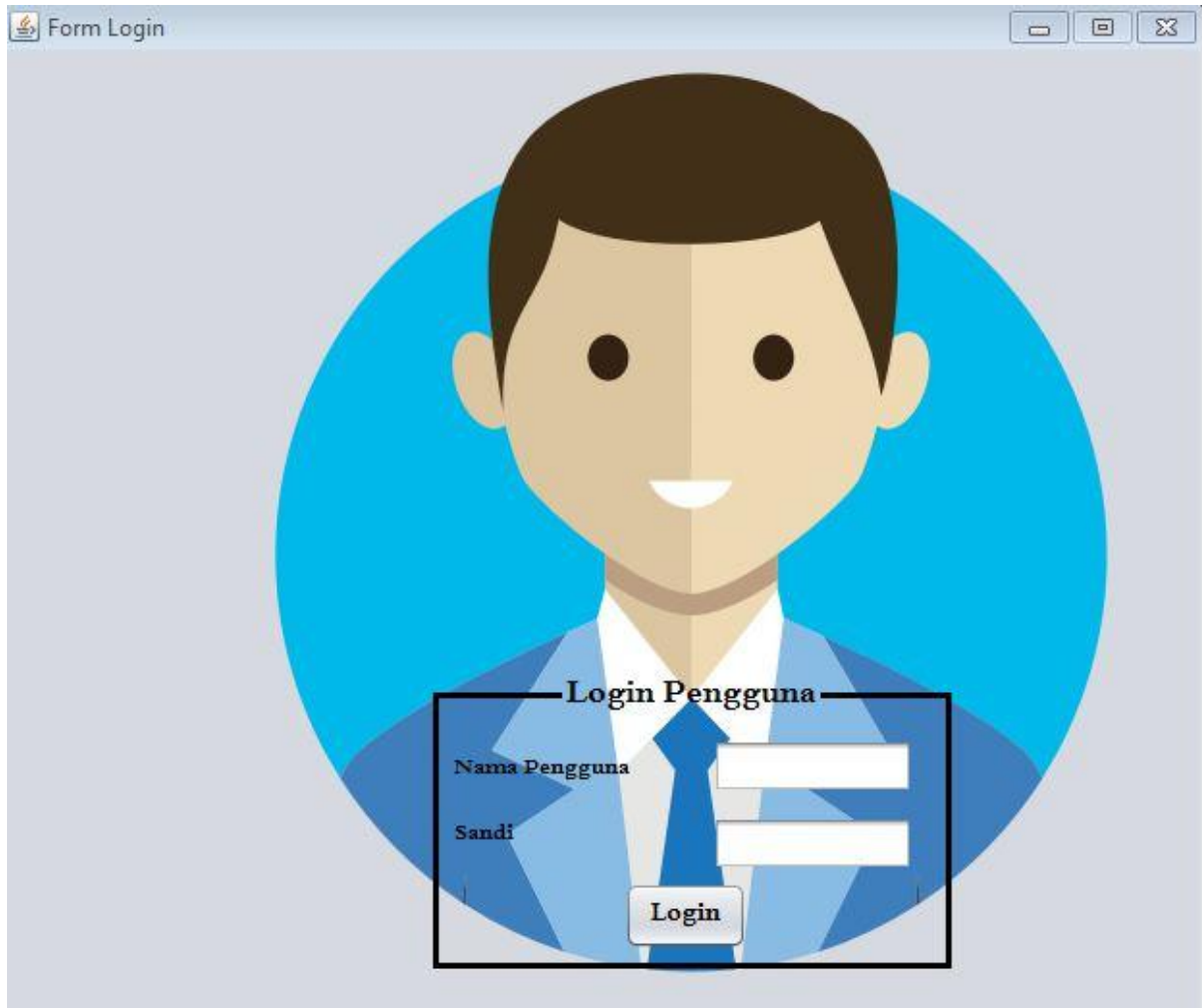
3. LocalHost

Software pendukung kedua yang digunakan untuk pembuatan Program Kasir Polkam *Mart*.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 *Form Login Bagi Pengguna*



Gambar 4.1

Penjelasan : *Form Login* pengguna ini digunakan oleh pengguna dari Program Kasir Polkam *Mart* nantinya, dengan kata lain bahwa pemegang atau pengguna dari Program Kasir Polkam *Mart* tersebut ialah penguasa atas setiap kegiatan yang terjadi di Polkam *Mart*. Dimana untuk menjalankan nya bisa dengan menggunakan Klik kanan pada ikon *Login* nya lalu pilih *Run File*.

4.2 *Form Dashboard* (Selamat Datang)

a. Tampilan awal dari *Form Dashboard*



Gambar 4.2

Penjelasan : *Form Dashboard* ini akan muncul ketika telah dijalankan *Form login* penggunaanya dan telah di masukkan baik itu Nama pengguna dan sandi penggunaanya, maka setelah semua itu selesai dilakukan akan muncullah tampilan *form Dashboar* pada layar *Dekstop*.

b. Tampilan untuk melakukan kegiatan di Polkam *Mart*



Gambar 4.3

Penjelasan : Ketika hendak melakukan kegiatan yang berhubungan dengan Polkam Mart dilakukan melalui *Form Dashboar* ini, di dalam ikon file ada beberapa ikon yaitu ada ikon *Open* dan ikon *Close*.

c. Pemilihan kegiatan yang akan dilakukan

i. Pemilihan pada Ikon *Open*



Gambar 4.4

Penjelasan : Ikon pertama ialah ikon *Open* dimana di dalam ikon *Open* tersebut ada beberapa ikon yang bisa dipilih yaitu ada ikon Buka transaksi dan ikon Buka karyawan.

ii. Pemilihan pada Ikon *Close*



Gambar 4.5

Penjelasan : Ikon kedua ialah ikon *Close* dimana didalam ikon *Close* tersebut terdapat ikon Log Out dan ikon tersebut digunakan apabila hendak menutup salah satu ikon yang ada pada ikon *Open*, misalnya pada ikon Buka transaksi kita telah selesai melakukan kegiatan pada ikon tersebut. Maka untuk menutup ikon Buka transaksi tersebut ialah dengan menggunakan ikon yang ada didalam ikon *Close* tersebut yaitu ikon Log Out.

4.3 *Form Data Pegawai*

The screenshot shows a web application window titled 'DASHBOARD SYSTEM'. Inside, there is a sub-window titled 'Data Karyawan'. It features a table with the following data:

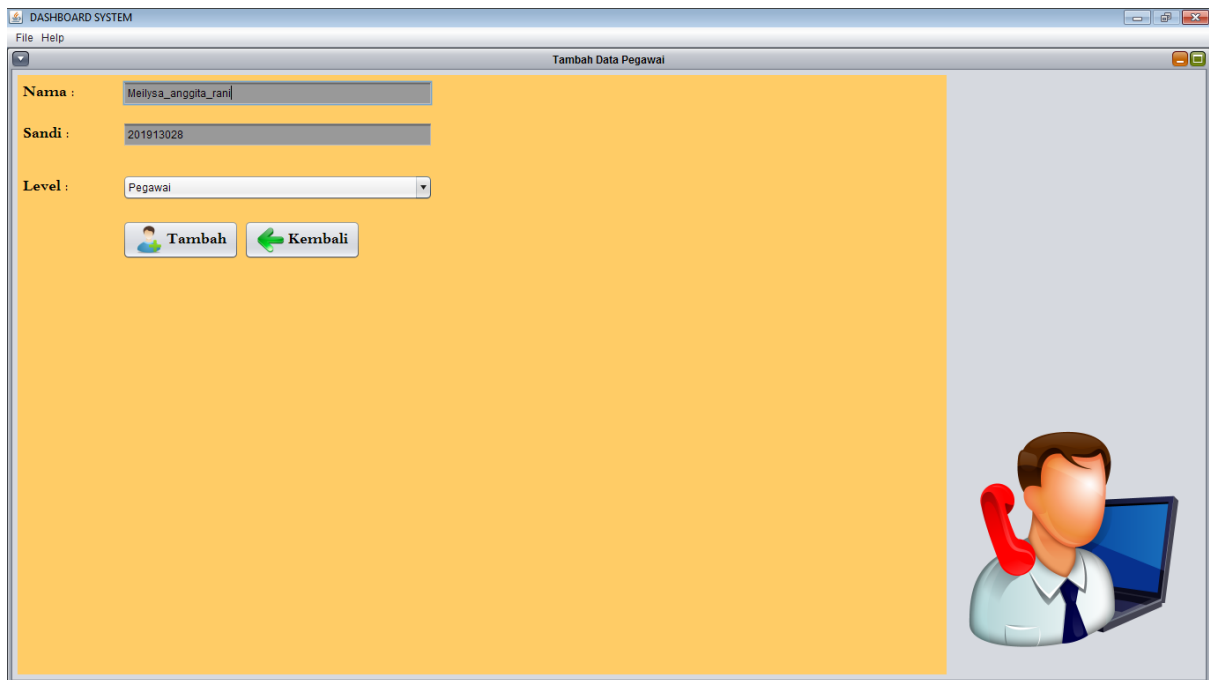
NO	Nama	Level Pengguna
1	tr2020	Admin
2	kristian_laiya	Admin
3	Mr.Kristian Laiya	Admin
4	test1	Pegawai
5	Mellysa_anggita_rani	Pegawai
6	Muhammad guslikar	Pegawai
7	Luhut Pandapotan	Pegawai
8	Okky Noveria	Pegawai
9	Bartolomeus_dado_mangunsong	Pegawai

To the right of the table are three buttons: 'ADD' (with a plus icon), 'DELETE' (with a minus icon), and 'EDIT' (with a pencil icon).

Gambar 4.6

Penjelasan : Didalam *Form* data karyawan ada beberapa ikon yang bisa digunakan yaitu ikon Add dimana ikon ini digunakan untuk menambah data karyawannya, selanjutnya ialah ikon Delete yang mana ikon ini difungsikan apabila hendak menghapus salah satu data karyawan yang ada, dan ikon yang terakhir ialah ikon Edit dimana ikon ini berfungsi ketika hendak melakukan pengeditan terhadap data karyawan yang sudah ada sebelumnya.

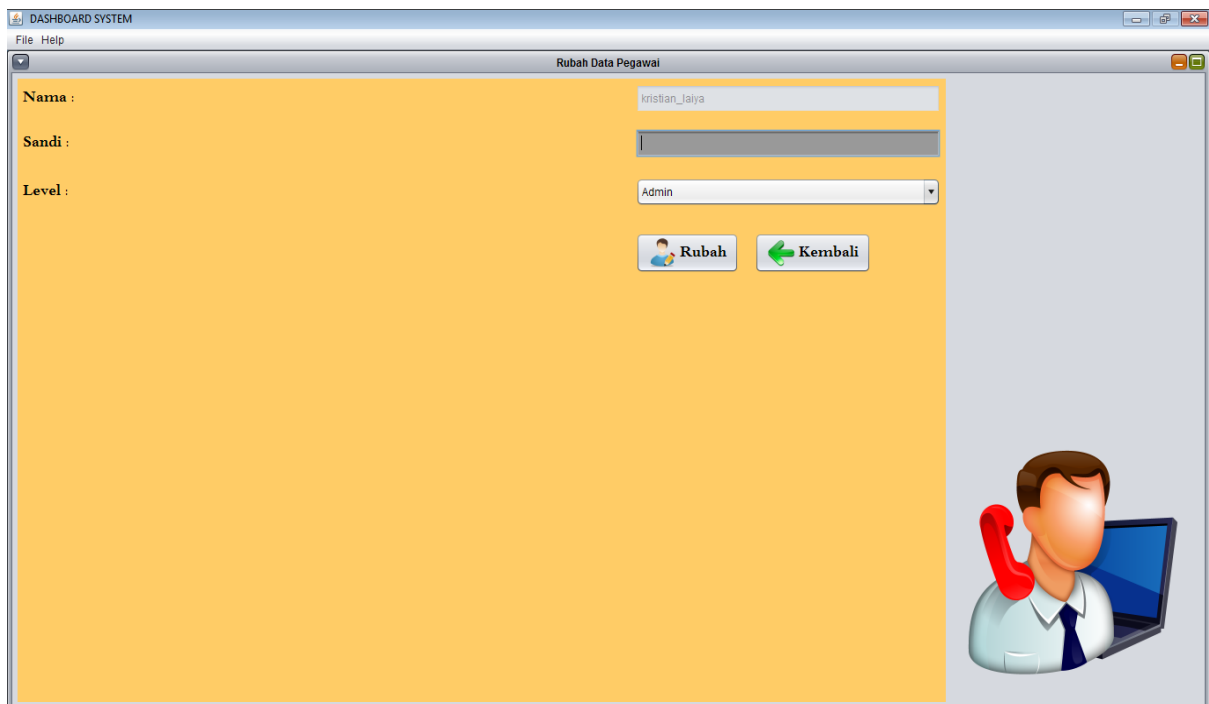
4.4 *Form Tambah Pegawai*



Gambar 4.7

Penjelasan : *Form Tambah Pegawai* ini digunakan apabila hendak melakukan kegiatan yaitu menambah data pegawai.

4.5 *Form Rubah Pegawai*



Gambar 4.8

Penjelasan : *Form* Rubah Pegawai ini akan berfungsi apabila hendak melakukan salah satu kegiatan yaitu hendak melakukan kegiatan merubah data pegawai yang sudah ada sebelumnya.

4.6 *Form* Transaksi

The screenshot shows a web application window titled "DASHBOARD SYSTEM". It features a sidebar with a menu icon and a main content area. The main area has a yellow background and contains four input fields labeled "Barcode", "Nama Barang", "Harga Barang", and "Stok Barang". Below these fields are three buttons: "Ambil Data" (with a green arrow icon), "Tambah Stok" (with a green plus icon), and "Hapus Barang" (with a red minus icon). At the bottom of the main area is a table with 5 columns: "NO", "Barcode", "Nama Barang", "Harga Satuan", and "Stok". The table contains 20 rows of product data.

NO	Barcode	Nama Barang	Harga Satuan	Stok
1	101921	Indomie	5000	40
2	111a	Pop Mie	5000	100
3	12345	Photo Copy	100	200
4	123454	Choky-Choky	1000	20
5	233224	Roma Arden	3000	25
6	23453	Lee Mineral	4000	20
7	2354645	Pop Mie Sedap	7000	30
8	342325	Roma Biskuit	3000	20
9	3435332	Hazel	2000	20
10	34454	Aqua Gelas	5000	25
11	345432	Keripik Kebab	2000	40
12	345476	Keripik Sukun	1000	20
13	345665	Keripik Ubi	1000	15
14	432563	Bengbeng	3000	35
15	4354363	Ale-Ale	1000	20
16	565877	Teh Gelas	1000	30
17	5658877	Sukro	1000	10
18	665678	Borobudur	2000	20
19	6756576	Torpedo	1000	25
20	767702	Better Coklat	3000	30

Gambar 4.9

Penjelasan : *Form* Transaksi ini memiliki fungsi sebagai *Form* Transaksi dimana hendak melakukan kegiatan transaksi yang berhubungan dengan data persediaan barang untuk Polkam *Mart*, seperti mengambil data, menambah *Stock*, serta untuk menghapus *Stock*.

4.7 Form Kasir Penjualan

a. Tampilan ikon Kasir



Gambar 4.10

Penjelasan : Untuk ikon Kasir yang terdapat pada *Form Dashboard* ialah merupakan ikon untuk melakukan transaksi yang berhubungan dengan penjualan.

b. Form Kasir Penjualan

The screenshot shows a window titled 'DASHBOARD SYSTEM' with a menu bar containing 'File' and 'Help'. The main area is divided into several sections:

- Daftar Nama Barang:** A list of items including 'Mie Indomie', 'Aqua 1500 ml', 'Aqua 330 ml', 'Aqua 250 ml', 'Aqua 600 ml', 'Le Mineral 330 ml', 'Le Mineral 600 ml', and 'Le Mineral 1500 ml'.
- Barang dan Harga:** A section showing 'Aqua 1500 ml' and 'Aqua 1500 ml @5000'.
- Total harga:** A field showing '5000'.
- Bayar:** A field showing '10000'.
- Kembalian:** A field showing '5000'.
- Buttons:** 'Clear', 'Bayar', and 'Tambah' (Add).
- Table:** A table with columns 'No.', 'jumlah Item', 'Total Harga', and 'Tanggal'. The first row shows '1', '6', '18500', and 'Mon Jul 27 02:17:33 ICT 2020'.
- Footer:** Buttons for 'Delete', 'Clear', and 'Export(Excel)'.

Gambar 4.11

Penjelasan : *Form* Kasir Penjualan ini memiliki fungsi sebagai *Form* Kasir dimana hendak melakukan kegiatan transaksi yang berhubungan dengan penjualan setiap barang yang tersedia di dalam Polkam *Mart*. Didalam *Form* Kasir Penjualan terdapat beberapa ikon diantaranya ialah ikon *Clear* ikon ini berfungsi untuk menghapus secara keseluruhan setiap kegiatan penjualan yang terjadi di Polkam *Mart*, kemudian ada ikon Bayar dimana ikon ini berfungsi ketika hendak melakukan pembayaran, setelah itu ikon Tambah dimana ikon ini digunakan ketika hendak melakukan penambahan pada setiap produk yang di beli oleh konsumen, selanjutnya ialah ikon *Delete* yang mana ikon ini berfungsi sebagai ikon untuk menghapus beberapa saja dari kegiatan transaksi penjualan pada kasir, dan yang terakhir ialah ikon *Export(Excel)* dimana ikon ini berfungsi ketika hendak mentransfer data-data dari transaksi kasir penjualan kedalam bentuk *Ms.Excel*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembuatan program kasir Polkam *Mart*, dapat diambil kesimpulan antara lain :

1. Program kasir Polkam *Mart* ini telah berhasil dilakukan, dengan tujuan sebagai alat untuk mempermudah setiap kegiatan yang berhubungan dengan Polkam *Mart*.
2. Program kasir Polkam *Mart* ini dilakukan dengan menggunakan beberapa *Software* yaitu menggunakan *NetBeans*, *Xampp*, dan *Localhost*.

5.2 Saran

Untuk pengembangan pembuatan program kasir Polkam *Mart* kedepannya harus jauh lebih bagus dan kreatif baik dalam hal pembuatan *Source Code* programnya maupun pembuatan *Design* dari setiap tampilan program kasirnya. Agar hasil dari program kasir Polkam *Mart* lebih bagus dan lebih halus, maka dilakukan pemilihan baik dari *Source Code* maupun pemilihan *Design* program kasirnya harus lebih mudah dimengerti oleh setiap penggunanya, dikarenakan pengguna program kasir Polkam *Mart* tersebut belum diketahui seperti apa penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

Politeknik Kampar (2020). <http://poltek-kampar.ac.id/>

Rizki Sari Dewi (2020). *Kenali Pengertian Java Beserta Fungsi, Kelebihan dan Kekurangan Java*. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-java/>

Zona Programmer (2016). *Pengertian JDK*.
<https://zonaprogramer.wordpress.com/2016/05/17/189/>

Endah (2020). *Pengertian NetBeans dan Fungsinya*. <https://metodeku.com/pengertian-netbeans-dan-fungsinya/>

Web Admin (2020). *Pengertian Mesin Kasir, Fungsi dan Kegunaanya*.
<https://suryasemesta.com/pengertian-mesin-kasir-fungsi-dan-kegunaan.html>

Lektur.Id (2020). *Mart di Kamus Bahasa Inggris Terjemahan Indonesia*.
<https://lektur.id/arti-mart/#:~:text=Mart%20adalah%20pasar.,umum%20digunakan%20di%20seluruh%20dunia.>