**LAPORAN PROJECT AKHIR PBO**

**UJIAN SUMATIF**



Richardo Sinulingga – 20051204078

**“Paimon Care” APLIKASI TOP-UP SEDERHANA PERMAINAN DARING *Genshin Impact***

**PRODI TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**

**DAFTAR ISI**

Isi

[PENGANTAR 4](#_Toc90787798)

[BAB 1 Pendahuluan 5](#_Toc90787799)

[1. Latar Belakang 5](#_Toc90787800)

[2. Tujuan 5](#_Toc90787801)

[3. Manfaat 5](#_Toc90787802)

[BAB 2 INFORMASI DAN DESAIN PROGRAM 6](#_Toc90787803)

[1. Informasi Program 6](#_Toc90787804)

[2. Desain Program 6](#_Toc90787805)

[BAB 2 ALGORITMA PEMOGRAMAAN 7](#_Toc90787806)

[1. Flowchart Program 7](#_Toc90787807)

[2. Listing Program 8](#_Toc90787808)

[2.1. Import Package 8](#_Toc90787809)

[2.2. Main Class 8](#_Toc90787810)

[2.3. Java Swing 9](#_Toc90787811)

[2.3.4. Jenis Top Up 9](#_Toc90787812)

[2.3.5.1. Dana 10](#_Toc90787813)

[2.3.5.2. LinkAja 10](#_Toc90787814)

[2.3.5.3. Gopay 10](#_Toc90787815)

[2.3.5.4. Ovo 10](#_Toc90787816)

[2.3.9. Keluar 11](#_Toc90787817)

[2.4. Class 11](#_Toc90787818)

[2.4.4. Jenis Top Up 11](#_Toc90787819)

[2.4.5.2. LinkAja 13](#_Toc90787820)

[2.4.5.3. Gopay 13](#_Toc90787821)

[2.4.5.4. Ovo 13](#_Toc90787822)

[2.4.9. Keluar 14](#_Toc90787823)

[BAB 3 IMPLEMENTASI PROGRAM 15](#_Toc90787824)

[1. Implementasi 15](#_Toc90787825)

[2. Cara Kerja 16](#_Toc90787826)

[2.1. Isi Username 16](#_Toc90787827)

[2.2. Isi UID 16](#_Toc90787828)

[2.3. Pilih Jenis Top-Up 17](#_Toc90787829)

[2.4. Jenis Pembayaran dan Harga 17](#_Toc90787830)

[2.5. Email 17](#_Toc90787831)

[2.6. Kirim 17](#_Toc90787832)

[2.7. Batal 18](#_Toc90787833)

[2.8. Keluar 18](#_Toc90787834)

[BAB 4 19](#_Toc90787835)

[1. Kesimpulan 19](#_Toc90787836)

[2. Saran 19](#_Toc90787837)

[3. Penutup 19](#_Toc90787838)

[DAFTAR PUSTAKA 20](#_Toc90787839)

# PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, atas kasih dan anugerahNya saya diberikan kebijaksanaan dan kemampuan untuk bisa mengerti dan mampu membuat proyek akhir untuk mata kuliah PBO (Pemograman Berbasis Objek) yang berjudul **“Paimon Care” Aplikasi Top-up sederhana Permainan Daring *Genshin Impact*,** dengan baik.

Dalam menyusun setiap isi dan bagian untuk menjadi satu kerangka yang utuh, laporan ini memiliki kendala dalam proses.Meskipun demikian, usaha disertai doa dan bimbingan secara langsung maupun tidak langsung dapat teratasi dengan baik selaku penulis.

Laporan ini berisi mengenai penjelasan aplikasi atau program yang dibuat menggunakan bahasa pemograman Java.Laporan ini sebagai keharusan dan bukti untuk memenuhi Tugas pada Ujian Sumatif untuk mata kuliah Pemograman Berorientasi Objek yang diampu oleh dosen saya, yaitu Bapak **Drs. Bambang Sujatmiko, M.T.**

Saya selaku penulis memenuhi tugas ini dengan optimal, namun kesalahan pasti dapat ditemui.Oleh karna itu, selaku penulis , saya memohon maaf atas setiap kesalahan dan kekurangan atas ketidaksempurnaan laporan ini.Harapan saya, agar di kemudian hari, laporan-laporan yang akan datang semakin baik dan tentunya bermanfaat bagi setiap pembaca.

Surabaya, 18 Desember 2020



# BAB 1 Pendahuluan

## Latar Belakang

Mata kuliah Pemogramaan berbasis objek adalah suatu lanjutan dari mata kuliah “Pemograman Dasar” dan “Algoritma dan Struktur Data” yang memiliki tujuan untuk mempelajari pemogramaan berobjek pada suatu bahasa pemograman yang khusus di Universitas Negeri Surabaya, bahasa yang dipakai ialah bahasa Java.Identik dari pemogramaan berobjek yang dikenal ialah penggunaan *class* , *objek* , *constructor* , dan lain sebagainya.Sintaks pada pemogramaan ini diharapkan dapat menggunakan ketiga dan elemen lainnya yang saling mengikat satu sama lain membentuk suatu algoritma baru.Sehingga dapat memudahkan bahasa manusia yang telah diterjemahkan kedalam bahasa mesin atau bahasa komputer yang dapat berjalan sebagaimana mestinya.

## Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas ini adalah mengetahui alur dan pembuatan program dengan indikator-indikator yang lainnya.Serta kemampuan dan efektivitas dalam suatu algoritma.

## Manfaat

Kegunaan laporan sebagai representatif dari program yang dibuat adalah sebagai berikut :

* 1. Menjadi indikator untuk penilaian Ujian Sumatif pada mata kuliah Pemogramaan berbasis objek.
  2. Meningkatkan kemampuan dan pemahaman mahasiswa pada Bahasa Pemograman Java yang fokusnya berbasis objek
  3. Meningkatkan penyelesaian masalah yang efektif pada Bahasa Pemogramaan berbasis Objek, khususnya Java.
  4. Mengenal dan mengetahui pembuatan suatu aplikasi dan kinerjanya.
  5. Mendapatkan Pengalaman dari implementasi Bahasa Java.

# BAB 2 INFORMASI DAN DESAIN PROGRAM

## Informasi Program

Informasi mengenai program yang dibuat ialah suatu program yang didesain untuk pemain permainan daring/ *game online* “Genshin Impact”.Genshin Impact sendiri merupakan permainan MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) yang berasal dari RRT.Permainan ini sendiri bergenre, Adventure, Action, Fantacy yang sangat populer di dunia saat ini.Tujuan aplikasi sendiri ialah alat untuk pemain untuk bisa membeli item pada game seperti Chara, Weapon, Mora, Resin , Book, dan lain lainnya.

Aplikasi ini berisi UID sebagai ID pemain pada game , Username pada game, pilihan top-up, dan jenis pembayaran yang ingin digunakan.Setelah dipilih dengan menekan kirim, maka akan muncul pada box kode pembayaran yang dapat dibayar menggunakan pilihan yang telah dipilih tadi.Email sendiri merupakan tujuan untuk mengirim struk pembelian sehingga dapat dilihat dengan mudah dan lebih terpercaya.

## Gambar 1 : desain programDesain Program

1Desain Program pada Aplikasi "Paimon Care"

# BAB 2 ALGORITMA PEMOGRAMAAN

## Flowchart Program

## Listing Program

Berikut listing Program pada aplikasi “Paimon care” :

### Import Package

import javax.swing.JOptionPane;

### Main Class

public class Paimon\_Care extends javax.swing.JFrame {

int gopay,dana,ovo,linkAja;

boolean x;

}

public static void main(String args[]) {

/\* Set the Nimbus look and feel \*/

//<editor-fold defaultstate="collapsed" desc=" Look and feel setting code (optional) ">

/\* If Nimbus (introduced in Java SE 6) is not available, stay with the default look and feel.

\* For details see http://download.oracle.com/javase/tutorial/uiswing/lookandfeel/plaf.html

\*/

try {

for (javax.swing.UIManager.LookAndFeelInfo info : javax.swing.UIManager.getInstalledLookAndFeels()) {

if ("Nimbus".equals(info.getName())) {

javax.swing.UIManager.setLookAndFeel(info.getClassName());

break;

}

}

} catch (ClassNotFoundException ex) {

java.util.logging.Logger.getLogger(Paimon\_Care.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);

} catch (InstantiationException ex) {

java.util.logging.Logger.getLogger(Paimon\_Care.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);

} catch (IllegalAccessException ex) {

java.util.logging.Logger.getLogger(Paimon\_Care.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);

} catch (javax.swing.UnsupportedLookAndFeelException ex) {

java.util.logging.Logger.getLogger(Paimon\_Care.class.getName()).log(java.util.logging.Level.SEVERE, null, ex);

}

//</editor-fold>

/\* Create and display the form \*/

java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {

public void run() {

new Paimon\_Care().setVisible(true);

}

});

}

### Java Swing

* + 1. Username

Username.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {

public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

UsernameActionPerformed(evt);

}

});

* + 1. UID

UID.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {

public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt){

UIDActionPerformed(evt);

}

});

* + 1. Harga

Harga.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {

public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

HargaActionPerformed(evt);

}

});

### Jenis Top Up

Topup.setModel(new javax.swing.DefaultComboBoxModel<>(new String[] { "Pilih Paket Anda!!!", "980 Crystal | 205K", "1980 Crystal | 420K", "3280 Crystal | 675K", "6480 Crystal | 1300K", "6480x2 Crystal | 2.600K", "6480x4 Crystal | 5.200K", "Blessing | 69K", "G.Hymn | 210K", "G.Chorus | 275K " }));

* + 1. Pembayaran

Pembayaran.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {

public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

PembayaranActionPerformed(evt);

}

});

### Dana

Dana.setText("Dana");

Dana.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {

public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

DanaActionPerformed(evt);

}

});

### LinkAja

Linkaja.setText("LinkAja");

Linkaja.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {

public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

LinkajaActionPerformed(evt);

}

});

### Gopay

Gopay.setText("Gopay");

Gopay.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {

public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

GopayActionPerformed(evt);

}

});

### Ovo

Ovo.setText("Ovo");

Ovo.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {

public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

OvoActionPerformed(evt);

}

});

* + 1. Email

Email.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {

public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

EmailActionPerformed(evt);

}

});

* + 1. Kirim

Kirim.setText("Kirim");

Kirim.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {

public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

KirimActionPerformed(evt);

}

});

* + 1. Batal

Batal.setText("Batal");

Batal.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {

public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

BatalActionPerformed(evt);

}

});

### Keluar

keluar.setText("Keluar");

keluar.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {

public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

keluarActionPerformed(evt);

}

});

### Class

* + 1. Username

private void UsernameActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

// TODO add your handling code here:

}

* + 1. UID

private void UIDActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

// TODO add your handling code here:

}

* + 1. Harga

private void HargaActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

// TODO add your handling code here:

}

### Jenis Top Up

private void TopupActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

// TODO add your handling code here:

if(Topup.getSelectedItem().equals("Pilih Paket Anda!!!")){

buttonGroup1.clearSelection();

Harga.setText("");

}else if(Topup.getSelectedItem().equals("980 Crystal | 205K")){

gopay = 205000;

dana =205000;

ovo = 205000;

linkAja = 205000;

}else if(Topup.getSelectedItem().equals("1980 Crystal | 420K")){

gopay = 420000;

dana =420000;

ovo = 420000;

linkAja = 420000;

}else if(Topup.getSelectedItem().equals("3280 Crystal | 675K")){

gopay = 675000;

dana =675000;

ovo = 675000;

linkAja = 675000;

}else if(Topup.getSelectedItem().equals("6480 Crystal | 1300K")){

gopay = 1300000;

dana =1300000;

ovo = 1300000;

linkAja = 1300000;

}else if(Topup.getSelectedItem().equals("6480x2 Crystal | 2.600K")){

gopay = 2600000;

dana =2600000;

ovo = 2600000;

linkAja = 2600000;

}else if(Topup.getSelectedItem().equals("6480x4 Crystal | 5.200K")){

gopay = 5200000;

dana =5200000;

ovo = 5200000;

linkAja = 5200000;

}else if(Topup.getSelectedItem().equals("Blessing | 69K")){

gopay = 69000;

dana =69000;

ovo = 69000;

linkAja = 69000;

}else if(Topup.getSelectedItem().equals("G.Hymn | 210K")){

gopay = 210000;

dana =210000;

ovo = 210000;

linkAja = 210000;

}else if(Topup.getSelectedItem().equals("G.Chorus | 275K")){

gopay = 275000;

dana =275000;

ovo = 275000;

linkAja = 275000;

}else{

buttonGroup1.clearSelection();

}

}

* + 1. Pembayaran

private void PembayaranActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

// TODO add your handling code here:

}

* + - 1. Dana

private void DanaActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

// TODO add your handling code here:

if(Dana.isSelected()){

Harga.setText(String.valueOf(dana));

}else{

Harga.setText("");

}

}

### LinkAja

private void LinkajaActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

// TODO add your handling code here:

if(Linkaja.isSelected()){

Harga.setText(String.valueOf(linkAja));

}else{

Harga.setText("");

}

}

### Gopay

private void GopayActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

// TODO add your handling code here:

if(Gopay.isSelected()){

Harga.setText(String.valueOf(gopay));

}else{

Harga.setText("");

}

}

### Ovo

private void OvoActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

// TODO add your handling code here:

if(Ovo.isSelected()){

Harga.setText(String.valueOf(ovo));

}else{

Harga.setText("");

}

}

* + 1. Email

Email.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {

public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

EmailActionPerformed(evt);

}

});

* + 1. Kirim

private void KirimActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

// TODO add your handling code here:

Pembayaran.setText("PAIMONCARE5421381");

}

* + 1. Batal

private void BatalActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

// TODO add your handling code here:

Topup.setSelectedItem("Pilih Paket Anda!!!");

Gopay.setText("Gopay");

Dana.setText("Dana");

Linkaja.setText("Linkaja");

Ovo.setText("Ovo");

Username.setText("");

UID.setText("");

Pembayaran.setText("");

Email.setText("");

}

### Keluar

private void keluarActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

// TODO add your handling code here:

int answer= JOptionPane.showConfirmDialog(null,"Yakin ingin keluar?","Keluar",JOptionPane.OK\_OPTION);

if(answer == JOptionPane.OK\_OPTION){

dispose();

}

}

# BAB 3 IMPLEMENTASI PROGRAM

## Implementasi

2 Desain Akhir Aplikasi "Paimon Care"

## Cara Kerja

3Java Swing beserta Class Pada Aplikasi "Paimon Care"

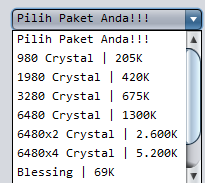
### Isi Username

4Username

### Isi UID

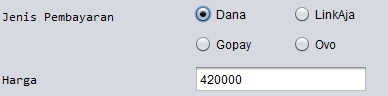
5UID

### Pilih Jenis Top-Up



6Pilihan Top-Up

### Jenis Pembayaran dan Harga

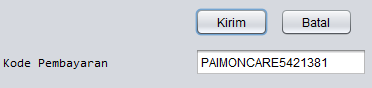
 Harga akan muncul jika kita memilih jenis pembayara apa yang ingin kita pakai dalam bertransaksi.

7Jenis Pembayaran dan Harga

### Email

8Email sebagai bukti nanti akan dikirim

### Kirim

 Setelah kita kirim, maka akan keluar kode unik pembayaran yang bisa di purchase menggunakan jenis pembayaran diatas.

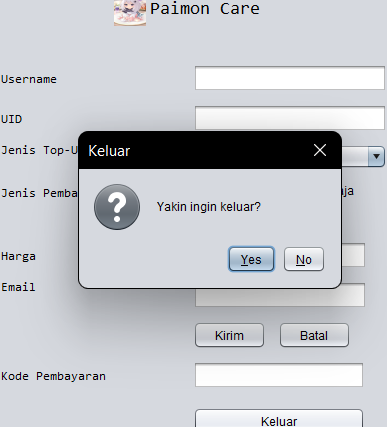
9Kirim akan mengeluarkan kode unik sebagai kode pembayaran

### Batal

Semua list yang diisi akan terhapus semua karena kita menekan “batal”

### Keluar

10Batal akan menghapus semua list yang telah diisi dan sebagai cara untuk tidak ingin bertransaksi

 Jika tidak ada transaksi lagi atau tidak ingin bertransaksi, dapat menekan tombol keluar dan akan muncul pop up baru.

11Tombol Keluar jika tidak ingin bertransaksi

# BAB 4

## Kesimpulan

Program ini memiliki efisiensi yang baik, hanya saja masih perlu menambah fitur pembayaran lain dan cara klaim kode berupa QR, sehingga dapat memudahkan pengguna dan pemain game dalam bertransaksi.

Namun menurut penulis, aplikasi ini cukup inovatif dan mengikuti perkembangan pasar dan memiliki nilai bisnis yang cukup besar.

## Saran

Besar harapan penulis untuk bisa menerima kritik dan saran atas aplikasi dan program ini karena memiliki potensi untuk lebih baik lagi.

Bagi penulis, harapan juga bagi pembaca adalah meningkatkan literasi mengenai Pemogramaan berbasis Objek agar dapat membangun suatu aplikasi inovatif yang memiliki nilai bisnis yang bagus dan tentu nya memiliki manfaat besar bagi khalayak ramai di dunia teknologi yang semakin cepat dan harapan lebih agar terus dan sabar dalam belajar dan memahami karena tidak ada jalan mudah untuk mencapai suatu hal yang besar dan itu harus dimulai dari hal yang kecil dan sederhana, namun memiliki tujuan dan dasar yang jelas.

## Penutup

Terimakasih atas antusias atas laporan mengenai “**Paimon Care” Aplikasi Top-up sederhana Permainan Daring *Genshin Impact***. Saya harap dengan adanya laporan ini maka akan menciptakan berbagai manfaat bagi seluruh kalangan yang membacanya. Saya selaku penulis sangat mengerti apabila laporan saya ini masih belum sempurna, oleh karena itu diharapkan para pembaca dapat memakluminya dan juga dapat memberikan kritik dan saran agar dapat membantu saya untuk kedepannya menjadi lebih baik lagi dalam membuat aplikasi dan menyusun laporan project ini. Sekali lagi Terima Kasih atas perhatiannya untuk Laporan Project dan juga program aplikasi saya.

# DAFTAR PUSTAKA

[Apa Itu MMORPG? - Esportsnesia](https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-mmorpg/)

[SWING Tutorial (tutorialspoint.com)](https://www.tutorialspoint.com/swing/index.htm)

[Java Swing Tutorial - javatpoint](https://www.javatpoint.com/java-swing)

[Top Up Genshin Impact Murah (Genesis Crystals) | Codashop ID | Codashop](https://www.codashop.com/id-id/genshin-impact)