

# **LAPORAN PROJECT PERANCANGAN APLIKASI KASIR**



**Dosen Pengampu :**  
**SLAMET TRIYANTO, S.ST**

Disusun Oleh:

**Ratri Pramuditaningsih**  
**202013006**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**POLITEKNIK KAMPAR**  
**2021**

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan taufik serta hidayah-Nya yang telah memberi penulis kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Laporan Praktikum ini dengan judul “Project Perancangan Aplikasi Kasir”. Adapun tujuan penulisan Laporan Praktikum ini adalah untuk melengkapi Tugas Perkuliahan Pemrograman Berorientasi Objek.

Dalam proses pembuatan penulisan Laporan Tugas Akhir ini, tentunya penulis mendapat bimbingan, arahan, koreksi, dan saran. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Slamet Triyanto, S.ST selaku dosen pengampu Pemrograman Berorientasi Objek.

Penulis menyadari bahwa baik dari segi penulisan maupun isi, Laporan ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik yang membangun dan saran dari pembaca agar terbentuknya kesempurnaan Laporan ini. Atas partisipasinya penulis mengucapkan terima kasih.

Bangkinang, 1 Agustus 2021

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR .....	iii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan Penulisan.....	2
BAB II.....	3
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	3
1. Rancangan Umum Aplikasi .....	3
2. Rancangan Flowchart Alur Aplikasi Kasir .....	4
BAB III .....	5
HASIL PRAKTEK .....	5
1. Tampilan <i>Source Code</i> .....	5
2. Tampilan Hasil Menu Utama Aplikasi Kasir.....	15
BAB IV .....	17
PENUTUP.....	17
A. Kesimpulan .....	17
B. Saran.....	17
DAFTAR PUSTAKA .....	18

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan <i>Class</i> Menu Aplikasi Kasir .....	5
Gambar 1. 2 <i>Source Code</i> dari <i>class</i> menu utama .....	6
Gambar 1. 3 <i>Source Code</i> <i>font</i> , <i>color</i> , dan <i>background</i> tampilan aplikasi .....	7
Gambar 1. 4 <i>Source Code</i> nama,harga,jumlah beli,jumlah harga barang.....	8
Gambar 1. 5 <i>Source Code</i> menu jumlah kembalian, batal, dan keluar .....	9
Gambar 1. 6 <i>Source Code</i> menu hitung jumlah barang dan menu bayar.....	10
Gambar 1. 7 <i>Source Code</i> menginputkan nama dan harga barang .....	11
Gambar 1. 8 <i>Source Code</i> menginputkan nama dan harga barang .....	11
Gambar 1. 9 <i>Source Code</i> menu hitung jumlah barang,bayar,dan batal.....	12
Gambar 1. 10 <i>Source Code</i> menu keluar dan menu <i>class</i> utama.....	13
Gambar 1. 11 <i>Source Code</i> akhir program .....	14
Gambar 1. 12 Tampilan awal program aplikasi kasir .....	15
Gambar 1. 13 Tampilan aplikasi setelah kita menginputkan barang .....	16

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Saat ini minimarket sudah tersebar luas dimana-mana, setiap minimarket sudah menggunakan aplikasi untuk mempercepat transaksi, tetapi tidak seperti mini market yang kami jumpai. Minimarket dalam bertransaksi masih menggunakan secara manual, seperti menghitung total pembayaran menggunakan kalkulator, mendata pemasukan barang menggunakan buku. Minimarket ini tidak tersedia aplikasi yang mendukung untuk mempercepat transaksi penjualan. Semakin berkembangnya teknologi, komputer sudah menjadi bagian yang sangat penting dan bermanfaat dalam segala hal. Salah satu manfaat dari komputer adalah bertransaksi menggunakan perangkat lunak atau sering disebut aplikasi. Pentingnya akan sebuah aplikasi minimarket dan banyaknya minimarket yang berkembang saat ini memberi inspirasi terhadap penulis untuk membuat aplikasi minimarket menggunakan bahasa java dan juga *Netbeans*. Yang bertujuan untuk lebih mempermudah bertransaksi antara kasir dan pembeli.

*Netbeans* merupakan sebuah aplikasi *Integrated Development Environment (IDE)* yang berbasiskan *Java* dari *Sun Microsystems* yang berjalan di atas *swing*. *Swing* merupakan sebuah teknologi *Java* untuk pengembangan aplikasi *desktop* yang dapat berjalan pada berbagai macam *platform* seperti *windows*, *linux*, *Mac OS X* dan *Solaris*. Sebuah IDE merupakan lingkup pemrograman yang di integrasikan ke dalam suatu aplikasi perangkat lunak yang menyediakan *Graphic User Interface (GUI)*, suatu kode *editor* atau *text*, suatu *compiler* dan suatu *debugger*. *Netbeans* juga digunakan oleh sang *programmer* untuk menulis, mengcompile, mencari kesalahan dan menyebarkan program *netbeans* yang ditulis dalam bahasa pemrograman *java* namun selain itu dapat juga mendukung bahasa pemrograman lainnya dan program ini pun bebas untuk digunakan dan untuk membuat *professional desktop*, *enterprise*, *web*, and *mobile applications* dengan *Java language*, *C/C++*, dan bahkan *dynamic languages* seperti

*PHP, JavaScript, Groovy, dan Ruby. NetBeans* merupakan sebuah proyek kode terbuka yang sukses dengan pengguna yang sangat luas, komunitas yang terus tumbuh, dan memiliki hampir 100 mitra (dan terus bertambah!). *Sun Microsystems* mendirikan proyek kode terbuka *NetBeans* pada bulan Juni 2000 dan terus menjadi sponsor utama. Dan saat ini pun netbeans memiliki 2 produk yaitu *Platform Netbeans* dan *Netbeans IDE*. *Platform Netbeans* merupakan *framework* yang dapat digunakan kembali (*reusable*) untuk menyederhanakan pengembangan aplikasi *desktop* dan *Platform NetBeans* juga menawarkan layanan-layanan yang umum bagi aplikasi *desktop*, mengizinkan pengembang untuk fokus ke logika yang spesifik terhadap aplikasi.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan masalah Bagaimana mempercepat transaksi penjualan di minimaket? Bagaimana mempermudah pengecekan barang?

## **C. Tujuan Penulisan**

Tujuan penulis dalam membuat tugas proyek akhir ini adalah Mempercepat transaksi penjualan, dan Mempermudah pengecekan barang.

## **BAB II**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN**

#### **1. Rancangan Umum Aplikasi**

##### **A. Tahap Rancangan**

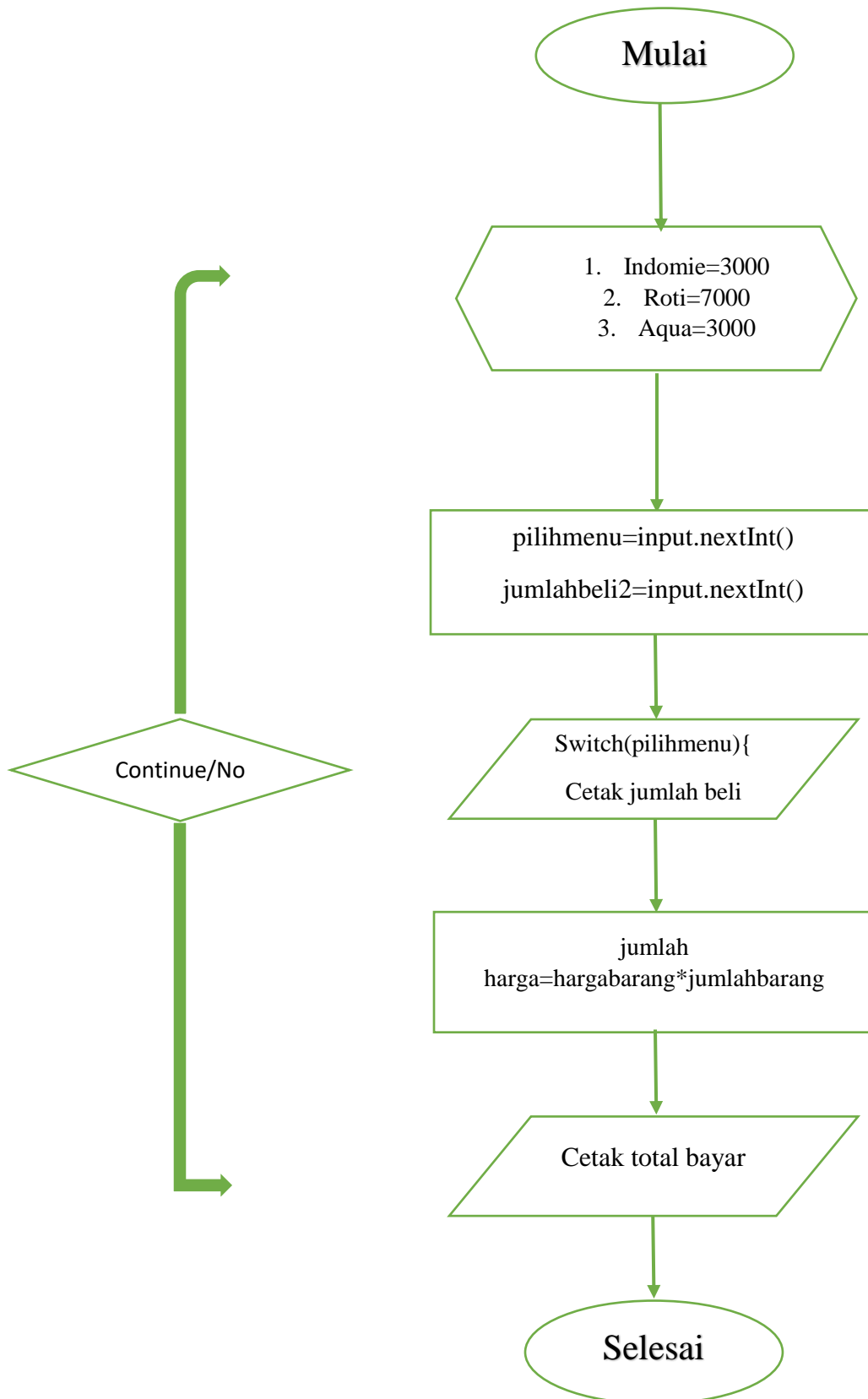
Perancangan algoritma dengan merancang prosedur dan struktur aplikasi sebagai konsep untuk web yang akan dibuat. Saribunda Mart masih menggunakan system kasir manual dari masalah tersebut saya akan membuat suatu aplikasi yang dapat memudahkan pegawai untuk menginput data dengan cepat dan akurat. Selain itu dibuat kebutuhan fungsional yang diperlukan kasir untuk melakukan pengelolaan data dengan baik.

Sistem pada dasarnya banyak memberikan manfaat dalam mengambil keputusan, serta memahami lingkungan yang saling berhubungan satu sama lain dan Bersama-sama berfungsi untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang meliputi manusia, teknologi, lingkungan.

##### **B. Tampilan aplikasi**

Dapat melihat list pembelian atau nama barang, pilih menu, jumlah harga, jumlah beli, jumlah bayar, dan jumlah kembalian. Saya juga memasukkan list batal, keluar, hitung jumlah barang, dan bayar.

## 2. Rancangan Flowchart Alur Aplikasi Kasir

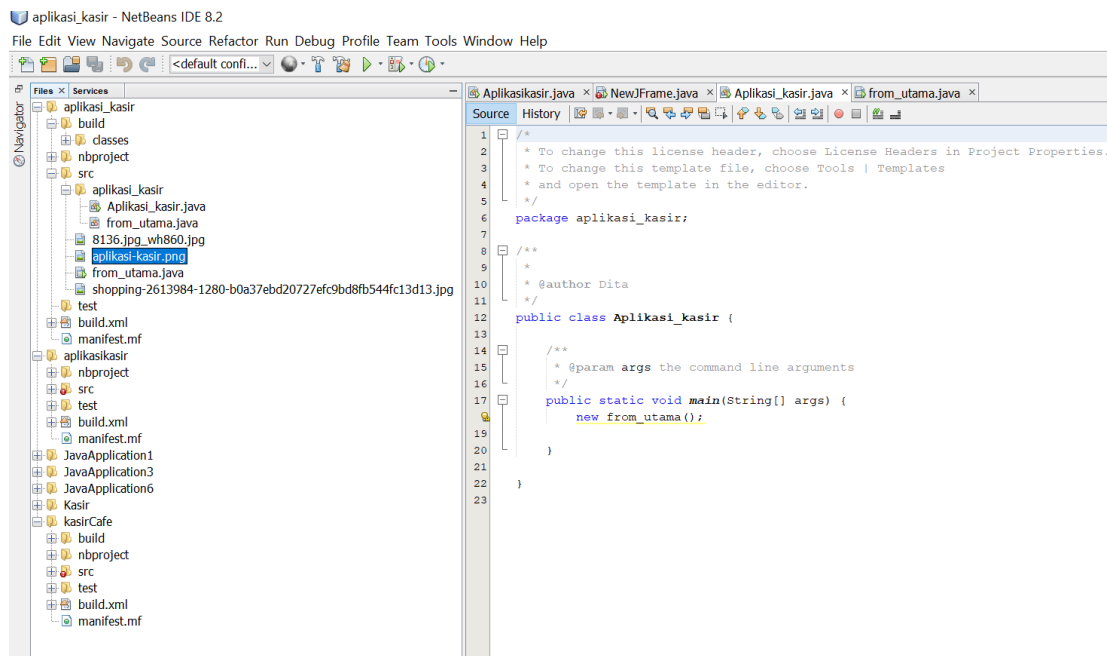




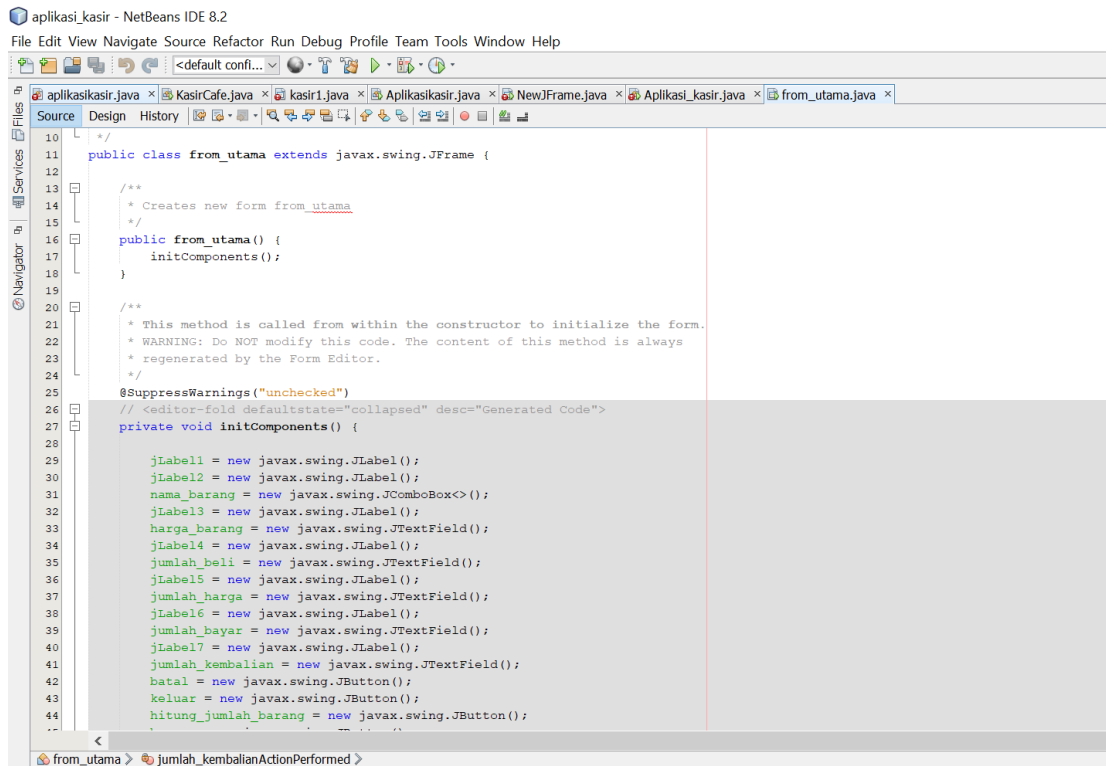
## BAB III

### HASIL PRAKTEK

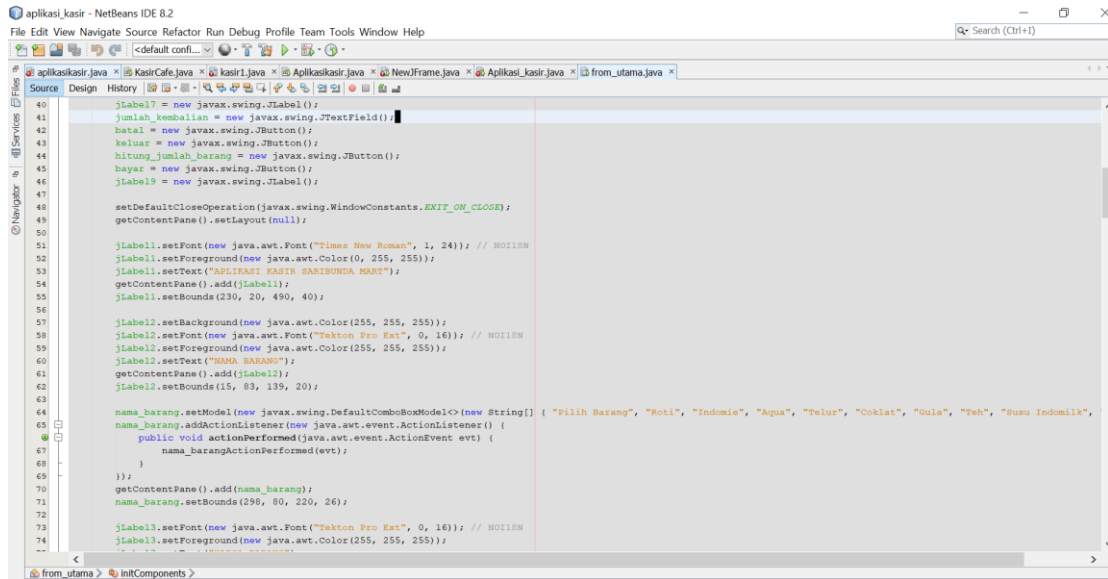
#### 1. Tampilan *Source Code*



Gambar 1. 1 Tampilan *Class Menu* Aplikasi Kasir

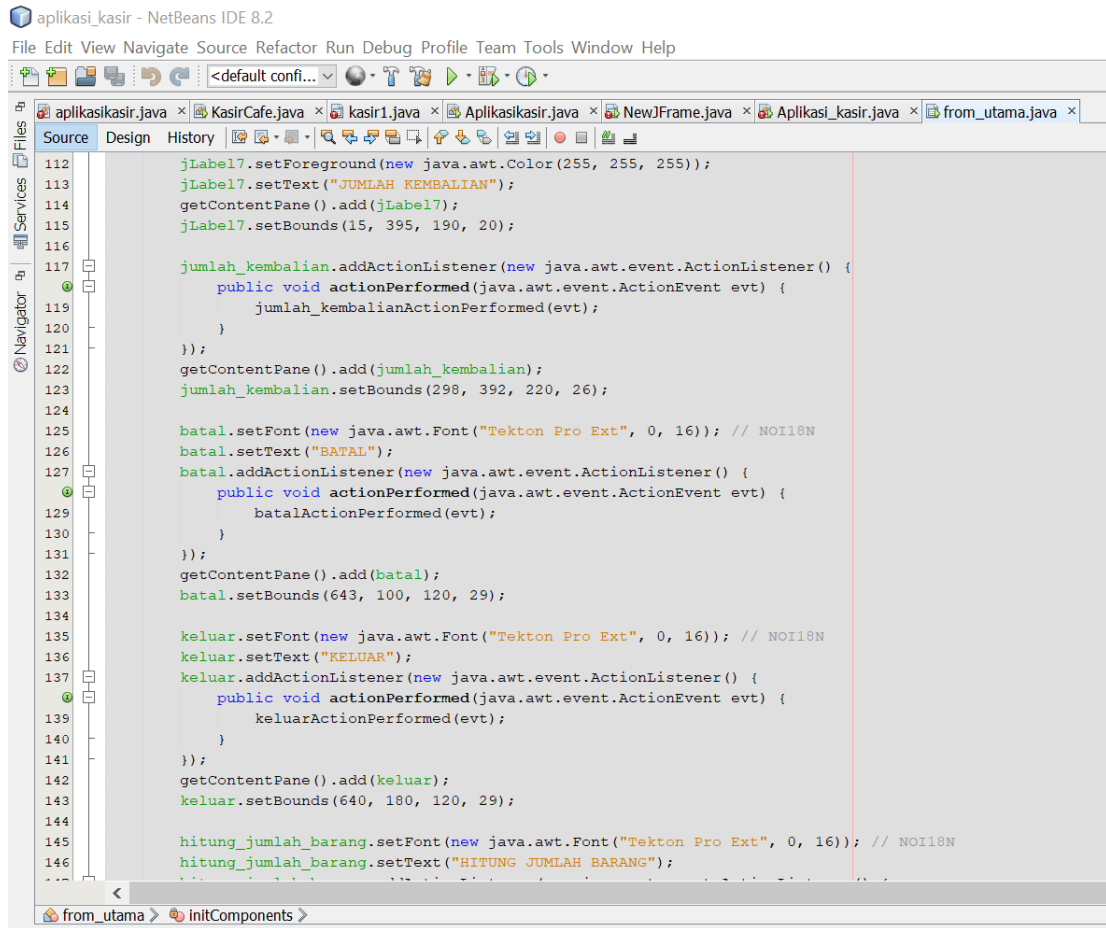


Gambar 1. 2 Source Code dari class menu utama

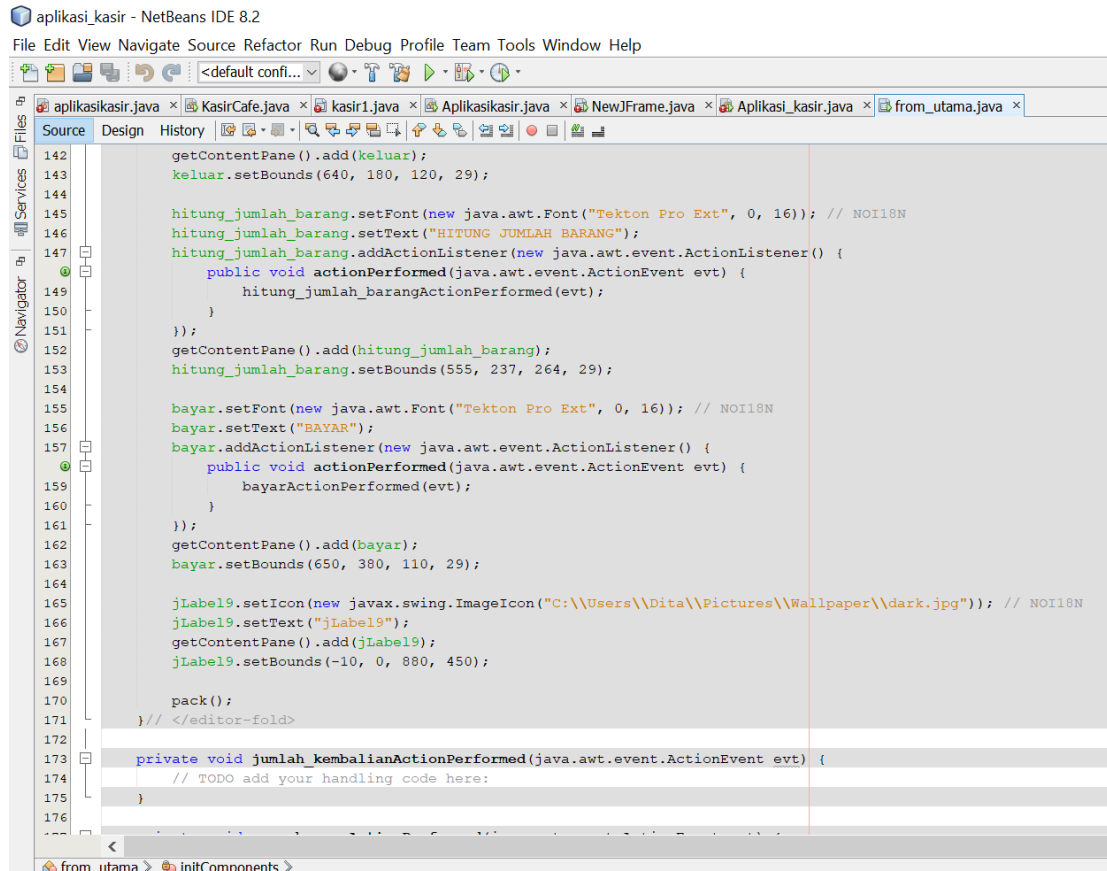


Gambar 1. 3 Source Code font, color, dan background tampilan aplikasi



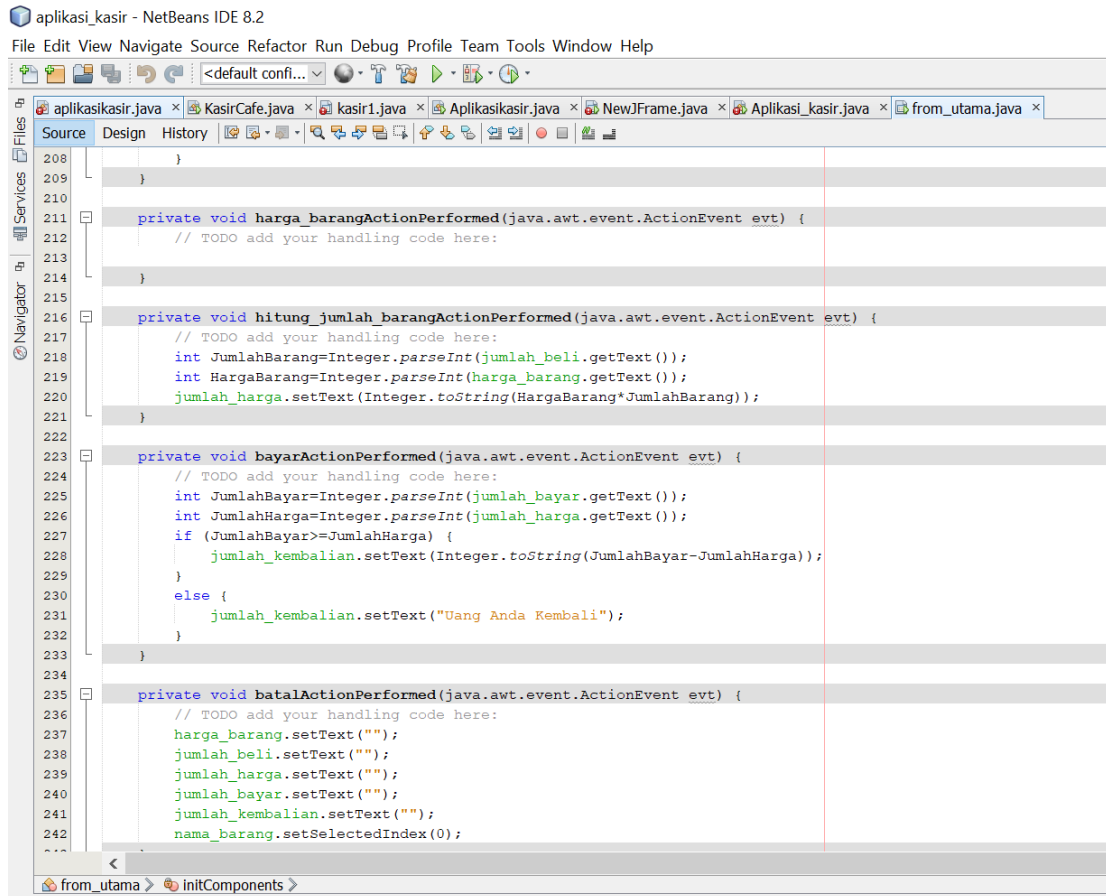


Gambar 1. 5 *Source Code* menu jumlah kembalian, batal, dan keluar



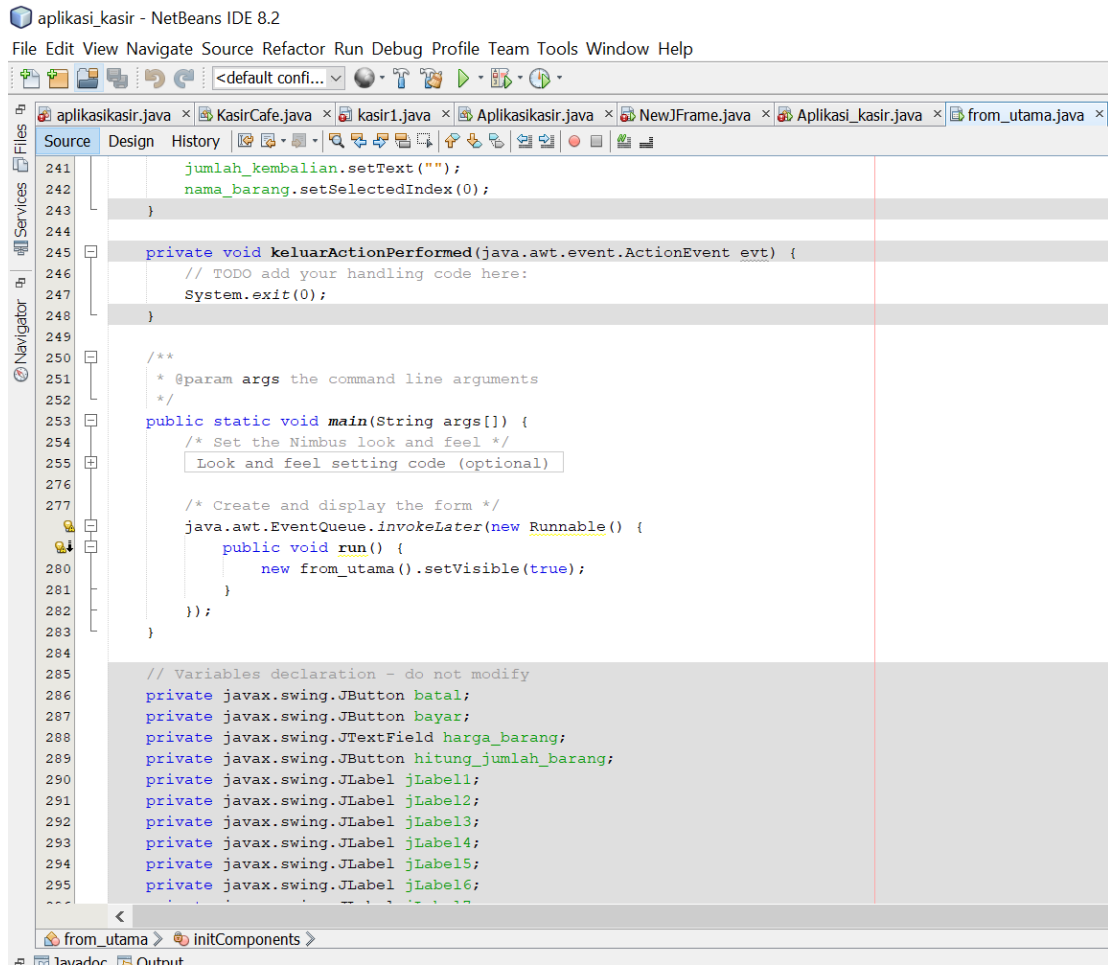
Gambar 1. 6 *Source Code* menu hitung jumlah barang dan menu bayar



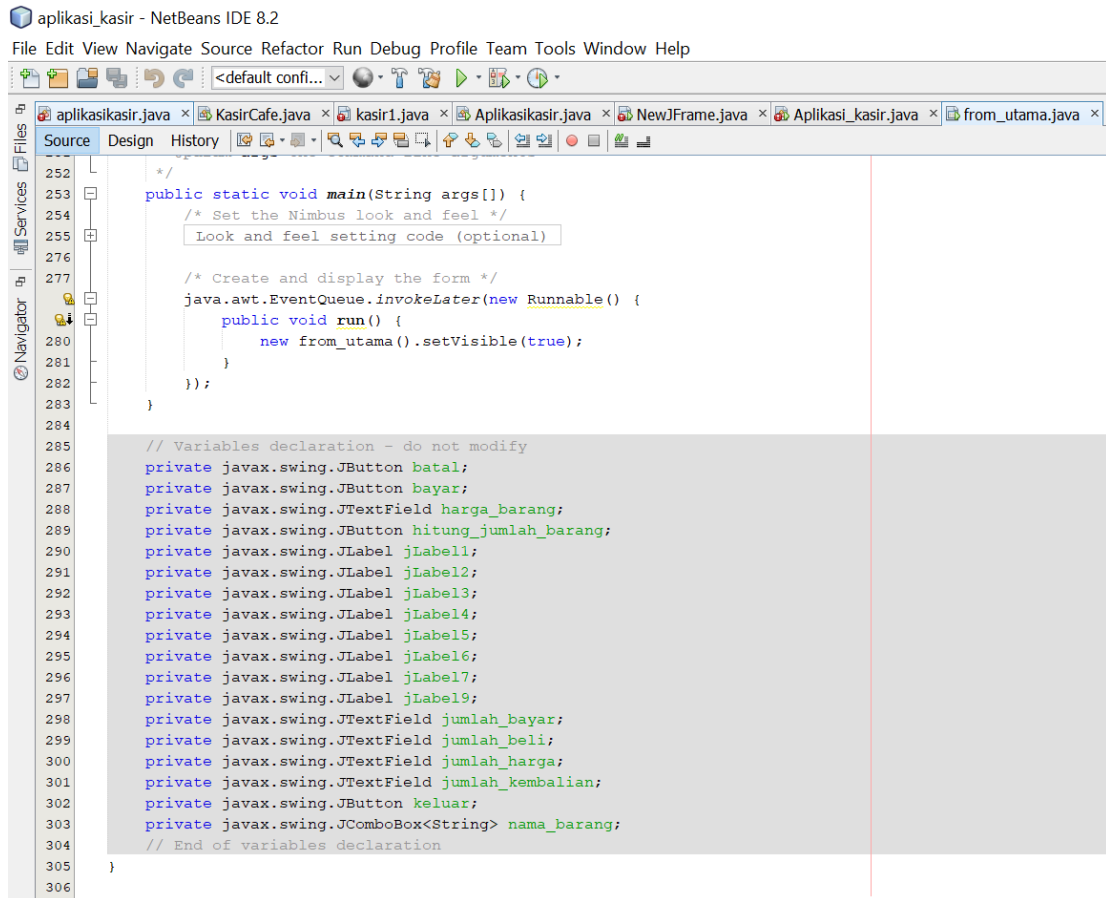


Gambar 1. 9 *Source Code* menu hitung jumlah barang,bayar,dan batal





Gambar 1. 10 Source Code menu keluar dan menu class utama



```
252  */
253  public static void main(String args[]) {
254      /* Set the Nimbus look and feel */
255      Look and feel setting code (optional)
276
277      /* Create and display the form */
278      java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
279          public void run() {
280              new from_utama().setVisible(true);
281          }
282      });
283  }
284
285  // Variables declaration - do not modify
286  private javax.swing.JButton batal;
287  private javax.swing.JButton bayar;
288  private javax.swing.JTextField harga_barang;
289  private javax.swing.JButton hitung_jumlah_barang;
290  private javax.swing.JLabel jLabel1;
291  private javax.swing.JLabel jLabel2;
292  private javax.swing.JLabel jLabel3;
293  private javax.swing.JLabel jLabel4;
294  private javax.swing.JLabel jLabel5;
295  private javax.swing.JLabel jLabel6;
296  private javax.swing.JLabel jLabel7;
297  private javax.swing.JLabel jLabel9;
298  private javax.swing.JTextField jumlah_bayar;
299  private javax.swing.JTextField jumlah_beli;
300  private javax.swing.JTextField jumlah_harga;
301  private javax.swing.JTextField jumlah_kembalian;
302  private javax.swing.JButton keluar;
303  private javax.swing.JComboBox<String> nama_barang;
304  // End of variables declaration
305  }
306  }
```

Gambar 1. 11 *Source Code* akhir program

Penjelasan: Gambar diatas merupakan source code program aplikasi\_kasir yang dijalankan menggunakan netbeans IDE 8.2, dan pada JFrame nya saya menggunakan text field, combo box, dan label. Setelah di Run file kan maka akan tampil seperti gambar dibawah.

## 2. Tampilan Hasil Menu Utama Aplikasi Kasir



Gambar 1. 12 Tampilan awal program aplikasi kasir

Penjelasan: Gambar diatas merupakan tampilan hasil dari program yang saya buat yaitu aplikasi kasir. Nah disini saya mendesaign tampilan menu saya yaitu “APLIKASI KASIR SARIBUNDA MART” dengan memasang *background*, merubah warna *font* tulisan, dan merubah bentuk huruf nya.



Gambar 1. 13 Tampilan aplikasi setelah kita menginputkan barang

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Pada program yang saya buat ini mempermudah market untuk melakukan pemesanan dan pembayaran. Program ini dapat menghitung tarif layanan yang digunakan. Perancangan yang telah dilakukan ini juga dapat membantu market dalam proses pengadaan barang yang lebih cepat dan terintegrasi, juga mempercepat proses bisnis dalam koperasi. Sistem yang telah dirancang juga membantu perusahaan dalam menghasilkan laporan secara cepat karena data yang dibutuhkan sudah tersedia lengkap dan tersimpan secara otomatis.

#### **B. Saran**

Saya menyadari dari pembuatan Laporan ini masih adanya banyak kekurangan dalam penulisan, maka dari itu saya mohon kritikan dan saran yang membangun untuk Laporan *Project* ini. Dan kepada Dosen pembimbing supaya lebih interaktif dalam penyampaian materi agar praktikumnya lebih menguasai materi yang disampaikan. Dalam penampilan hasil project saya ini juga masih sangat sederhana sesuai dengan kemampuan saya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

<https://docplayer.info/33586600-Aplikasi-minimarket-king-mart-proyek-akhir-1-oleh-nurul-hadi-abdul-rahman-saputra-durojak-m.html>

<https://ocw.upj.ac.id/files/GBPP-TIF301-Handout-DPBO.pdf>