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 kehadirat 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

KAT	'A PENGANTAR	i
DAF	TAR ISI	ii
DAF	TAR GAMBAR	iii
BAB	I	1
PEN	DAHULUAN	1
A.	Latar Belakang	1
B.	Rumusan Masalah	2
C.	Tujuan Penulisan	2
BAB	ш	3
ANALISIS DAN PERANCANGAN		3
1.	Rancangan Umum Aplikasi	3
2.	Rancangan Flowchart Alur Aplikasi Kasir	4
BAB	BAB III	
HASIL PRAKTEK		5
1.	Tampilan Source Code	5
2.	Tampilan Hasil Menu Utama Aplikasi Kasir	15
BAB	IV	17
PEN	UTUP	17
A.	Kesimpulan	17
B.	Saran	17
DAF	TAR PUSTAKA	18

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan <i>Class</i> Menu Aplikasi Kasir	5
Gambar 1. 2 Source Code dari class menu utama	6
Gambar 1. 3 Source Code font, color, dan background tampilan aplikasi	7
Gambar 1. 4 <i>Source Code</i> nama,harga,jumlah beli,jumlah harga barang	8
Gambar 1. 5 Source Code menu jumlah kembalian, batal, dan keluar	9
Gambar 1. 6 Source Code menu hitung jumlah barang dan menu bayar	10
Gambar 1.7 Source Code menginputkan nama dan harga barang	11
Gambar 1. 8 Source Code menginputkan nama dan harga barang	11
Gambar 1. 9 Source Code menu hitung jumlah barang,bayar,dan batal	12
Gambar 1. 10 Source Code menu keluar dan menu class utama	13
Gambar 1. 11 Source Code akhir program	14
Gambar 1. 12 Tampilan awal program aplikasi kasir	15
Gambar 1. 13 Tampilan aplikasi setelah kita menginputkan barang	16

BABI

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 traksaksi 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

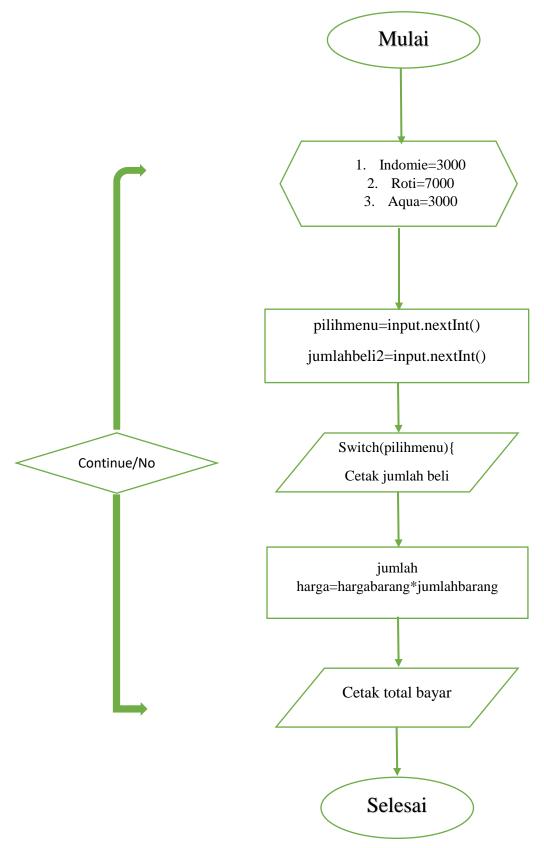
Perancangan algoritma dengan merancang prosedur dan struktur aplikasi sebagai konsep untuk web yang akan dibuat. Saribunda Mart masih menggunakan system kasir manual dari masalah tersebut saya akan membuat suatu aplikasi yang dapat memudahkan pegawai untuk menginput data dengan cepat dan akurat. Selain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

```
🔰 aplikasi_kasir - NetBeans IDE 8.2
File Edit View Navigate Source Refactor Run Debug Profile Team Tools Window Help
🚳 Aplikasikasir.java 🛛 🚳 New]Frame.java 🔻 🚳 Aplikasi_kasir.java 🔻 🛅 from_utama.java 🔻
                                                                                        Source History № 👨 - 🗐 - 💆 - 💆 - 🗗 - 🖓 😓 - 😭 - 😢 - 😫 😅 - 😅 😅
                                                                                        * To change this license header, choose License Headers in Project Properties
* To change this template file, choose Tools | Templates
* and open the template in the editor.
                                                                                                package aplikasi_kasir;
                                                                                                 * @author Dita
                                                                                                public class Aplikasi_kasir {
   | Build.xml | amaifest.mf | apiks.kasir | build.xml | build.xml | build.xml | amaifest.mf | build.xml | amaifest.mf | build.xml | amaifest.mf | build.xml | amanifest.mf
                                                                                        13
14 = 15
16
17 = 19
20
21
22
23
                                                                                                       * @param args the command line arguments
                                                                                                      public static void main(String[] args) {
                                                                                                            new from_utama();
```

Gambar 1. 1 Tampilan Class Menu Aplikasi Kasir

```
aplikasi_kasir - NetBeans IDE 8.2
File Edit View Navigate Source Refactor Run Debug Profile Team Tools Window Help
 🚰 aplikasikasir.java × 🚳 KasirCafe.java × 🗟 kasir1.java × 🚳 Aplikasikasir.java × 🚳 NewJFrame.java × 🚳 Aplikasi_kasir.java × 📾 from_utama.java ×
a phikasikasir,java ↑® kasirt.are,java ↑® kasirt.java ↑® Apiikasikasir,java ↑® kee

Source Design History ® 🗟 - 🖩 - 🔍 🕏 🕫 🖫 🖟 🗣 🛇 🖄 🔮 📦 🖺 🚊 🖃
                 public class from_utama extends javax.swing.JFrame {
Ø Navigator № ■ Services
       12
13 =
14
15
                            * Creates new form from_utama
       public from_utama() {
                                 initComponents();
                           * This method is called from within the constructor to initialize the form.

* WARNING: Do NOT modify this code. The content of this method is always

* regenerated by the Form Editor.
       22
23
24
25
26
27
28
                           @SuppressWarnings("unchecked")
                                                                                           llapsed" desc="Generated Code">
                          private void initComponents() {
                                 jLabel1 = new javax.swing.JLabel();
jLabel2 = new javax.swing.JLabel();
nama_barang = new javax.swing.JComboBox<>();
jLabel3 = new javax.swing.JLabel();
        29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
                                 jLabel3 = new javax.swing.JLabel();
harga_barang = new javax.swing.JLabel();
jLabel4 = new javax.swing.JLabel();
jumlah_beli = new javax.swing.JLabel();
jLabel5 = new javax.swing.JLabel();
jumlah_harga = new javax.swing.JTextField();
jLabel6 = new javax.swing.JLabel();
jumlah_bayar = new javax.swing.JLabel();
jumlah_bayar = new javax.swing.JLabel();
jumlah_kembalian = new javax.swing.JTextField();
batal = new javax.swing.JButton();
keluar = new javax.swing.JButton();
hitung_jumlah_barang = new javax.swing.JButton();
        43
```

Gambar 1. 2 Source Code dari class menu utama

```
### application | NetBears IDE 8.2

### File City View Navigate Source Refactor Run Debug Profile Team Tools Window Help

### Source Design History | Size 11 | NetBear | NetBea
```

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

```
aplikasi_kasir - NetBeans IDE 8.2
File Edit View Navigate Source Refactor Run Debug Profile Team Tools Window Help
🔁 🚰 🛂 🤚 🦻 🍊 <default confi... 🗸 🚳 - 🚏 🦉 👂 - 🐘 - 🕦 -
🖆 🔊 aplikasikasir.java 🔻 🚳 KasirCafe.java 🔻 🗟 kasir1.java 🔻 🚳 Aplikasikasir.java 🔻 🚳 NewJFrame.java 🔻 🚳 Aplikasi_kasir.java 🔻
getContentPane().add(nama_barang);
                 nama_barang.setBounds(298, 80, 220, 26);
jLabel3.setFont(new java.awt.Font("Tekton Pro Ext", 0, 16)); // NOI18N
    73
                 jLabel3.setForeground(new java.awt.Color(255, 255, 255));
    75
                  jLabel3.setText("HARGA BARANG");
                  getContentPane().add(jLabel3);
    77
                 jLabel3.setBounds(15, 144, 150, 20);
    78
    79
                 harga_barang.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {
                     public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    81
                         harga_barangActionPerformed(evt);
    82
    83
                 });
                  getContentPane().add(harga_barang);
    85
                 harga_barang.setBounds(298, 138, 220, 26);
    87
                 jLabel4.setFont(new java.awt.Font("Tekton Pro Ext", 0, 16)); // NOI18N
                 jLabel4.setForeground(new java.awt.Color(255, 255, 255));
    89
                 jLabel4.setText("JUMLAH BELI");
    90
                 getContentPane().add(jLabel4);
    91
                  jLabel4.setBounds(15, 207, 160, 20);
    92
                 getContentPane().add(jumlah_beli);
    93
                 jumlah_beli.setBounds(298, 201, 220, 26);
    94
    95
                 jLabel5.setFont(new java.awt.Font("Tekton Pro Ext", 0, 16)); // NOI18N
    96
                  jLabel5.setForeground(new java.awt.Color(255, 255, 255));
    97
                  jLabel5.setText("JUMLAH HARGA");
    98
                 getContentPane().add(jLabel5);
    99
                 jLabel5.setBounds(15, 278, 150, 20);
   100
                  getContentPane().add(jumlah_harga);
   101
                  jumlah_harga.setBounds(298, 275, 220, 26);
   102
   103
                  jLabel6.setFont(new java.awt.Font("Tekton Pro Ext", 0, 16)); // NOI18N
   104
                  jLabel6.setForeground(new java.awt.Color(255, 255, 255));
          <
   ♠ from_utama > ♠ initComponents >
```

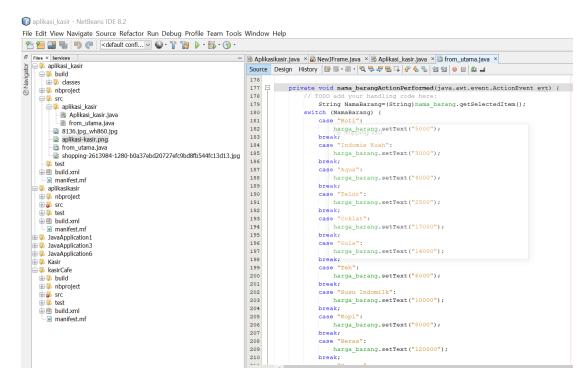
Gambar 1. 4 Source Code nama,harga,jumlah beli,jumlah harga barang

```
aplikasi kasir - NetBeans IDE 8.2
File Edit View Navigate Source Refactor Run Debug Profile Team Tools Window Help
🖺 🛅 📳 🌗 🌓 🍊 <default confi... 🗸 🚳 - 🚡 🖟 🖟 -
💆 🔊 aplikasikasir.java 🗴 🚳 KasirCafe.java 🗴 🗔 kasir1.java 🗴 🚳 Aplikasikasir.java 🗴 🔻 NewJFrame.java 🔻 🚳 Aplikasi_kasir.java 🗴 🕏 from_utama.java 🗴
Source 112
   Source Design History 🔯 🔯 🔻 🖫 🗸 ኞ 🖶 📮 🔗 😓 😫 🚉 🧶 🚊 🏥
                  jLabel7.setForeground(new java.awt.Color(255, 255, 255));
■ Services
                  jLabel7.setText("JUMLAH KEMBALIAN");
   114
                  getContentPane().add(jLabel7);
   115
                  jLabel7.setBounds(15, 395, 190, 20);
   116
-
   117
                  jumlah kembalian.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {
                     public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
⊗ Navigator
   119
                          jumlah_kembalianActionPerformed(evt);
   120
   121
                  });
   122
                  getContentPane().add(jumlah_kembalian);
                  jumlah_kembalian.setBounds(298, 392, 220, 26);
   123
   125
                  batal.setFont(new java.awt.Font("Tekton Pro Ext", 0, 16)); // NOI18N
   126
                  batal.setText("BATAL");
   127
                  batal.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {
                      public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
   129
                         batalActionPerformed(evt);
   130
   131
                  1);
                  getContentPane().add(batal);
   132
                  batal.setBounds(643, 100, 120, 29);
   133
   134
                  keluar.setFont(new java.awt.Font("Tekton Pro Ext", 0, 16)); // NOI18N
   135
   136
   137
                  keluar.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {
                      public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
   139
                          keluarActionPerformed(evt);
   140
   141
                  });
                  getContentPane().add(keluar);
   142
                  keluar.setBounds(640, 180, 120, 29);
   143
   144
                  hitung jumlah barang.setFont(new java.awt.Font("Tekton Pro Ext", 0, 16)); // NOI18N
   145
                  hitung_jumlah_barang.setText("HITUNG JUMLAH BARANG");
   146
           <
```

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

```
aplikasi_kasir - NetBeans IDE 8.2
File Edit View Navigate Source Refactor Run Debug Profile Team Tools Window Help
 🚰 🚰 🛂 🤚 🥦 🌈 😽 <default confi... 🗸 🚳 - 🚡 👺 🕨 - 🚯 - 🕦 -
👸 🐼 aplikasikasir.java 🔻 🚳 KasirCafe.java 🔻 🖟 kasir1.java 🔻 🚳 Aplikasikasir.java 🔻 🚳 New)Frame.java 🔻 👪 Aplikasi_kasir.java 🔻 🕏 from_utama.java 🔻
hitung_jumlah_barang.setFont(new java.awt.Font("Tekton Pro Ext", 0, 16)); // NOI18N
                  hitung_jumlah_barang.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {
                      public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
                  getContentPane().add(hitung_jumlah_barang);
hitung_jumlah_barang.setBounds(555, 237, 264, 29);
    153
    155
                  bayar.setFont(new java.awt.Font("Tekton Pro Ext", 0, 16)); // NOI18N
    156
                   bayar.setText("BAYAR");
    157
                   bayar.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {
                      public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    159
                           bayarActionPerformed(evt);
    160
    161
                  });
                   getContentPane().add(bayar);
    163
                   bayar.setBounds(650, 380, 110, 29);
    164
                   jLabel9.setIcon(new javax.swing.ImageIcon("C:\\Users\\Dita\\Pictures\\Wallpaper\\dark.jpg")); // NOI18N
    165
    166
                   jLabel9.setText("jLabel9");
    167
                   getContentPane().add(jLabel9);
    168
                   jLabel9.setBounds(-10, 0, 880, 450);
    169
                  pack();
    170
               }// </editor-fold>
    171
    172
              private void jumlah_kembalianActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    173
    174
                   // TODO add your handling code here
    175
    176
                                        - 11 - - - - - 1/1
          utama > initComponents >
```

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



Gambar 1. 7 Source Code menginputkan nama dan harga barang

```
⊕ 🔠 build.xml
                                                                                               harga_barang.setText("6000");
manifest.mf
                                                                                          break;
case "Susu Indomilk":
harga_barang.setText("10000");
                                                                     201
 nbproject
src
test
                                                                                          case "Kopi":
harga_barang.setText("8000");
                                                                     204
build.xml
manifest.mf
JavaApplication1
                                                                                          case "Beras":
harga_barang.setText("120000");
                                                                     207
→ 🏴 Kasir
                                                                     210
                                                                                           case "Kacang":
    harga_barang.setText("20000");
 kasirCafe
 build
nbproject
                                                                     213
                                                                                           break;
case "Minyak Goreng"
                                                                     214
  ⊕ 

src

⊕ 

test
                                                                                               harga_barang.setText("12000");
                                                                                          break;
case "Mie Goreng":
  build.xml
                                                                     216
                                                                    217
218
   manifest.mf
                                                                                                harga_barang.setText("3500");
                                                                     219
                                                                     220
```

Gambar 1. 8 Source Code menginputkan nama dan harga barang

```
aplikasi_kasir - NetBeans IDE 8.2
File Edit View Navigate Source Refactor Run Debug Profile Team Tools Window Help
 🚰 🚰 🖣 🀚 🍘 <default confi... 🗸 🚳 - 🚡 📦 - 🚯 - 🚯 -
 🍠 👩 aplikasikasir.java 🗴 🐻 KasirCafe.java 🗴 🔓 kasir1.java 🗴 🚳 Aplikasikasir.java 🗴 🚳 NewJFrame.java 🗴 🕉 Aplikasi_kasir.java 🗴 🕏 from_utama.java 🗴
© aplikasikasir.java × Skasir.date.java × Skasir.java × S
Services |
       209
       210
                                 private void harga_barangActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
      211 🖵
       212
                                           // TODO add your handling code here:
8
       213
        214
Navigator
       216
                                  private void hitung_jumlah_barangActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
       217
       218
                                            int JumlahBarang=Integer.parseInt(jumlah_beli.getText());
         219
                                            int HargaBarang=Integer.parseInt(harga barang.getText());
                                            jumlah_harga.setText(Integer.toString(HargaBarang*JumlahBarang));
         221
         222
         223 🖃
                             private void bayarActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
         224
         225
                                            int JumlahBayar=Integer.parseInt(jumlah_bayar.getText());
                                            int JumlahHarga=Integer.parseInt(jumlah_harga.getText());
         227
                                           if (JumlahBayar>=JumlahHarga) {
         228
                                                     \verb|jumlah_kembalian.setText(Integer.toString(JumlahBayar-JumlahHarga))|| |
         229
         230
                                           else {
         231
                                                    jumlah_kembalian.setText("Uang Anda Kembali");
         233
         234
                                 private void batalActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
         235
         236
                                                   TODO add your handling code here:
                                            harga_barang.setText("");
         238
                                            jumlah_beli.setText("");
         239
                                            jumlah_harga.setText("");
         240
                                           jumlah bayar.setText("");
                                           jumlah_kembalian.setText("");
         241
                                           nama_barang.setSelectedIndex(0);
         242

♠ from_utama > ♠ initComponents >
```

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

```
aplikasi_kasir - NetBeans IDE 8.2
File Edit View Navigate Source Refactor Run Debug Profile Team Tools Window Help
🔁 🚰 🛂 🤚 🦻 🍘 🔇 <default confi... 🗸 🚳 - 🔐 🐉 🕨 - 🐘 - 🕦 -
🗗 🔊 aplikasikasir.java 🔻 🚳 KasirCafe.java 🔻 🗟 kasir1.java 🔻 🚳 Aplikasikasir.java 🔻 🚳 NewJFrame.java 🔻 🚳 Aplikasi_kasir.java 🔻 🖼 from_utama.java 🔀
jumlah_kembalian.setText("");
Services ...
   242
                  nama_barang.setSelectedIndex(0);
   243
   244
       private void keluarActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
   245
Ð
   246
                  // TODO add your handling code here:
   247
                  System.exit(0);
Navigator
   248
   249
   250
              * @param args the command line arguments
   251
   252
   253 🖃
              public static void main(String args[]) {
   254
                 /* Set the Nimbus look and feel */
   255 🛨
                 Look and feel setting code (optional)
   276
                 /* Create and display the form */
   277
                 java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
    Q.↓
                     public void run() {
   280
                         new from_utama().setVisible(true);
   281
                 });
   282
   283
   284
             // Variables declaration - do not modify
   285
   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;
             private javax.swing.JLabel jLabel1;
   290
             private javax.swing.JLabel jLabel2;
   291
   292
             private javax.swing.JLabel jLabel3;
             private javax.swing.JLabel jLabel4;
   293
   294
             private javax.swing.JLabel jLabel5;
             private javax.swing.JLabel jLabel6;
   295
   ♠ from_utama > ♠ initComponents >
  ■ lavadoc ■ Outnut
```

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

```
aplikasi kasir - NetBeans IDE 8.2
File Edit View Navigate Source Refactor Run Debug Profile Team Tools Window Help
 😷 🚰 🛂 🤚 🌎 🧨 | <default confi... 🗸 🚳 * 🕆 🐞 * 🚯 * 🕦 *
 🗗 🔊 aplikasikasir.java 🔻 🚳 KasirCafe.java 🔻 👼 kasir1.java 🗴 🚳 Aplikasikasir.java 🔻 🚳 NewJFrame.java 🔻 🚳 Aplikasi_kasir.java 🔻 🖾 from_utama.java
252
■ Services
    253 🖃
              public static void main(String args[]) {
    254
                  /* Set the Nimbus look and feel *
    255 🕀
                  Look and feel setting code (optional)
    276
-
                  /* Create and display the form */
    277
                  java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
Navigator
    <u>Q</u>.↓
                     public void run() {
    280
                         new from_utama().setVisible(true);
    281
    282
                  });
    283
    284
              // Variables declaration - do not modify
    285
              private javax.swing.JButton batal;
              private javax.swing.JButton bayar;
              private javax.swing.JTextField harga_barang;
    289
              private javax.swing.JButton hitung_jumlah_barang;
              private javax.swing.JLabel jLabel1;
    291
              private javax.swing.JLabel jLabel2;
              private javax.swing.JLabel jLabel3;
    293
              private javax.swing.JLabel jLabel4;
              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
    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 dirancangkan 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

 $\frac{https://docplayer.info/33586600-Aplikasi-minimarket-king-mart-proyek-akhir-1-oleh-nurul-hadi-abdul-rahman-saputra-durojak-m.html}{}$

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