

**LAPORAN TUGAS BESAR**  
**PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK**  
**“APLIKASI KASIR TOKO CHOCOMELT”**



**Disusun Oleh :**

**NAMA : SETIANINGRUM**

**NIM : 32602200016**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**  
**UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**  
**SEMARANG**

**2023**

## **DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>1</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>2</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>3</b>
<b>APLIKASI KASIR TOKO CHOCOMELT .....</b>	<b>4</b>
1.1    Tujuan.....	4
1.2    Dasar Teori .....	4
1.3    Tata Cara penggunaan Aplikasi .....	4
1.4    Kesimpulan.....	10
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Setelah Import file .....	4
Gambar 1. 2 Isi Project_appKasir .....	5
Gambar 1. 3 Tampilan isi Source Package .....	5
Gambar 1. 4 Menjalankan project aplikasi desktop .....	6
Gambar 1. 5 Isi Tampilan Aplikasi Desktop.....	6
Gambar 1. 6 Memilih Jenis Barang .....	7
Gambar 1. 7 Menginputkan jumlah barang yang akan dibeli .....	7
Gambar 1. 8 Kemudian klik “hitung Bayar” Untuk menghitung jumlah uang yang akan di bayarkan .....	8
Gambar 1. 9 Hasil setelah menghitung jumlah pembayaran jika uang yang harus dibayar benar.....	8
Gambar 1. 10 Tampilan Jika Input pembayaran kurang .....	9
Gambar 1. 11Tampilan Jika klik ‘Cancel” maka system otomatis memulai ulang tampilan awal .....	9
Gambar 1. 12 Tampilan jika klik exit, maka system akan mengembalikan ke tampilan awal menuju home. ....	10

# APLIKASI KASIR TOKO CHOCOMELT

## 1.1 Tujuan

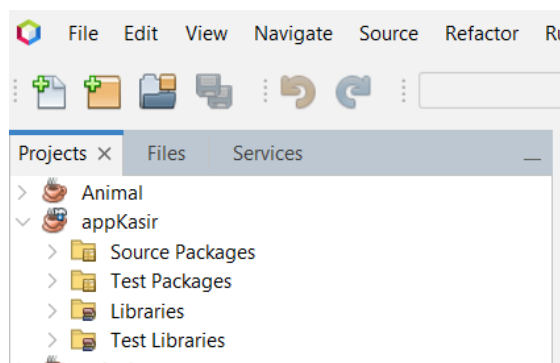
Tujuan pembuatan aplikasi kasir adalah untuk membantu meningkatkan efisiensi dan keefektifan proses bisnis dalam pengelolaan transaksi penjualan. Melalui otomatisasi proses transaksi, aplikasi ini dapat mengurangi potensi kesalahan manusia yang mungkin terjadi dalam pencatatan data.

## 1.2 Dasar Teori

Pembuatan aplikasi kasir melibatkan implementasi berbagai konsep dasar. Pertama-tama, aplikasi kasir biasanya didesain untuk mengelola transaksi penjualan, menghitung total pembelian secara otomatis. Dalam konteks ini, pengembang perangkat lunak perlu memahami konsep dasar pemrograman seperti variabel, operator aritmatika, dan struktur kontrol untuk menciptakan algoritma yang efisien dalam melakukan perhitungan transaksi dan manajemen stok.

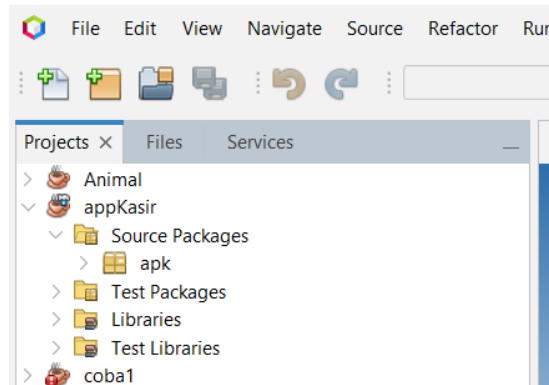
## 1.3 Tata Cara penggunaan Aplikasi

1. Apabila folder zip sudah terdownload dari link GitHub maka langkah selanjutnya meng-import folder zip kedalam aplikasi neatbeans
2. Link: [https://github.com/SETIANNGRUM/Tugas-Akhir\\_Setianingrum-32602200016-](https://github.com/SETIANNGRUM/Tugas-Akhir_Setianingrum-32602200016-) Lalu apabila sudah terimport dan berhasil maka Langkah selanjutnya membuka file yang Bernama “appKasir”



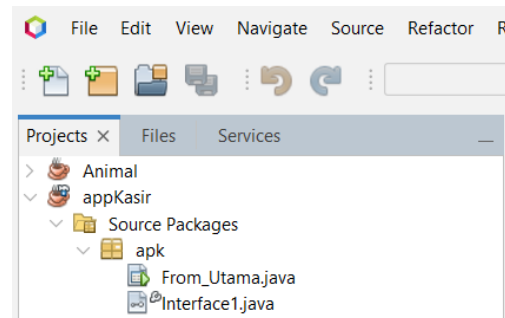
Gambar 1. 1 Setelah Import file

Pada Gambar 1.1 ditampilkan hasil setelah *import file*, setelah itu klik *source package* untuk melihat isi *project* yang telah dibuat.



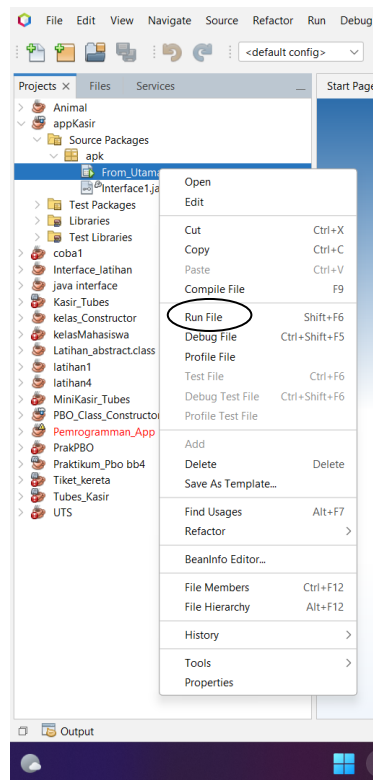
Gambar 1. 2 Isi *Project\_appKasir*

Pada Gambar 1.2 menampilkan isi dari *project* yang sudah dibuat, kemudian klik *Source Package*.



Gambar 1. 3 Tampilan isi *Source Package*

Pada Gambar 1.3 terdapat sebuah *package* baru bernama apk di dalamnya terdapat *class* yang bisa tampilkan



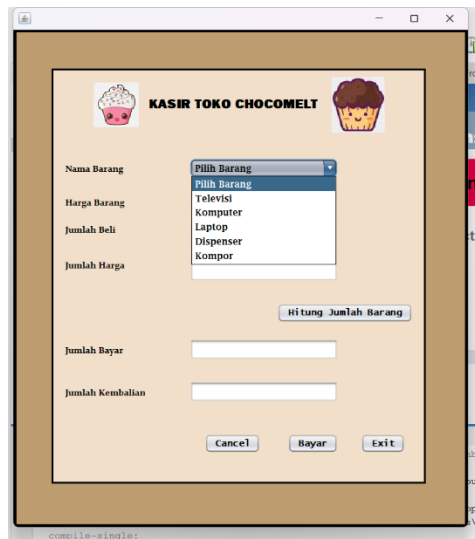
Gambar 1. 4 Menjalankan *project* aplikasi *desktop*

Pada Gambar 1.4 Menjalankan aplikasi yang telah dibuat klik “Run File”, Kemudian tunggu sistem memuat isi dari project tersebut.



Gambar 1. 5 Isi Tampilan Aplikasi *Desktop*

Pada Gambar 1.5 Menampilkan hasil *Run file*.



Gambar 1. 6 Memilih Jenis Barang

Pada Gambar 1.6 Tampilan memilih jenis barang yang akan dibeli



Gambar 1. 7 Menginputkan jumlah barang yang akan dibeli

Pada Gambar 1.7 Merupakan proses penginputan jenis barang yang akan dibeli

Gambar 1. 8 Kemudian klik “hitung Bayar” Untuk menghitung jumlah uang yang akan di bayarkan

Pada Gambar 1.8 Tampilan setelah klik hitung bayar, maka sistem akan otomatis menghitung dengan aritmatika perkalian kemudian muncul nominal yang harus dibayarkan.

Gambar 1. 9 Hasil setelah menghitung jumlah pembayaran jika uang yang harus dibayar benar

Pada Gambar 1.9 Menampilkan hasil jika pembayaran sesuai nominal (Tidak kurang), maka sistem akan menghitung otomatis dengan pengurangan jumlah harga – jumlah bayar.



The screenshot shows a cashier interface for 'KASIR TOKO CHOCOMELT'. The interface includes the following fields and buttons:

- Nama Barang:** A dropdown menu showing 'Televisi'.
- Harga Barang:** A text input field containing '300000'.
- Jumlah Beli:** A text input field containing '2'.
- Jumlah Harga:** A text input field containing '600000'.
- Hitung Jumlah Barang:** A button to calculate the total price.
- Jumlah Bayar:** A text input field containing '10000'.
- Jumlah Kembalian:** A text input field containing 'Uang Anda Kurang'.
- Buttons:** 'Cancel', 'Bayar', and 'Exit' buttons at the bottom.

Gambar 1. 10 Tampilan Jika Input pembayaran kurang

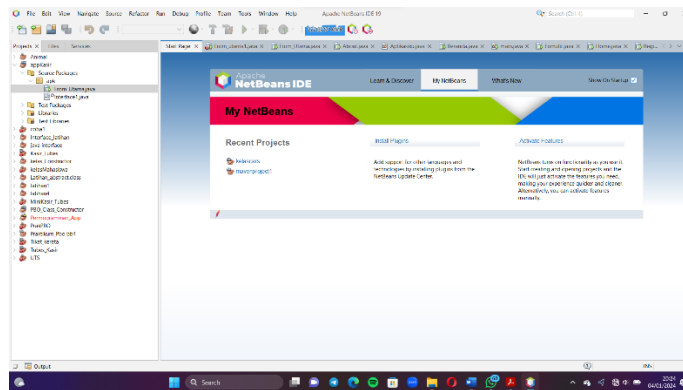
Pada Gambar 1.10 menampilkan hasil output jika pembayaran kurang, maka sistem akan menolak transaksi tersebut dan menampilkan “uang anda kurang”.

The screenshot shows the same cashier interface as Gambar 1.10, but with the following differences:

- Nama Barang:** A dropdown menu showing 'Pilih Barang'.
- Harga Barang:** An empty text input field.
- Jumlah Beli:** An empty text input field.
- Jumlah Harga:** An empty text input field.
- Hitung Jumlah Barang:** A button to calculate the total price.
- Jumlah Bayar:** An empty text input field.
- Jumlah Kembalian:** An empty text input field.
- Buttons:** 'Cancel', 'Bayar', and 'Exit' buttons at the bottom. The 'Cancel' button is circled in red.

Gambar 1. 11Tampilan Jika klik ‘Cancel’ maka system otomatis memulai ulang tampilan awal

Pada Gambar 1.11 Tampilan Ketika pengguna mengklik “Cancel”, maka sistem otomatis akan menghapus data transaksi dan tampilan akan Kembali seperti awal.



Gambar 1. 12 Tampilan jika klik *exit*, maka system akan mengembalikan ke tampilan awal menuju *home*.

Pada Gambar 1.12 Tampilan Ketika pengguna mengklik *exit* maka sistem akan menutup aplikasi desktop.

#### 1.4 Kesimpulan

Dari pembuatan Aplikasi tersebut, Dimana menggunakan dasar variabel seperti perhitungan matematis diharapkan dapat menciptakan aplikasi yang dapat mencatat transaksi penjualan, menghitung total pembelian agar bisa membantu penjual agar lebih efisien dan mudah digunakan dalam mengelola usaha mereka

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]–[3][1] A. F. Ali, “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Barang Berbasis Java Programming,” *Simtika*, vol. 2, no. 1, pp. 8–17, 2019.
- [2] M. R. Dzullian, “Attribution-ShareAlike 4.0 International Some rights reserved Sistem Informasi Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Java Netbeans,” pp. 77–86, 2022.
- [3] A. Irwan, A. Munandar, A. M. Ibrahim, H. Maulana, R. A. Fahreza, and A. Saifudin, “Perancangan Aplikasi Kasir Toko Kelontong Berbasis Dekstop Menggunakan Metode Waterfall,” *JRIIN J. Ris. Inform. dan Inov.*, vol. 1, no. 2, pp. 374–382, 2023, [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/jriin>