

**LAPORAN APLIKASI**  
**MARKETPLACE DESKTOP DENGAN DATA LOGIN**

*phpMyAdmin*



**Dosen Pengampu**

**Slamet Trianto.S.ST**

**Disusun Oleh :**

**Syafrizal**

**202013041**

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

**2021**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan praktikum Pemrograman Berorientasi Objek dengan judul “APLIKASI MARKETPLACE DESKTOP DENGAN DATA LOGIN *phpMyAdmin*” yang dibuat berdasarkan hasil pemahaman pembelajaran dengan bantuan dari teman, bantuan Google, dan Youtube.

Ucapan terimakasih saya sampaikan kepada Dosen pengampu yaitu Bapak Slamet Trianto.S.ST yang telah membantu, melalui support dan bimbingan-Nya sehingga terlaksananya kegiatan Praktikum mata kuliah Pemrograman Berorientasi Objek yang berjalan dengan lancar. Semoga Tuhan memberi imbalan pahala yang sebanding.

Demikian laporan ini saya buat saya mengetahui masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu saya mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi perbaikan laporan ini.

Bangkinang, 29 Juli 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iii
BAB I TINJAUAN PUSTAKA .....	1
A.    Pengertian.....	1
1.    Pengertian Java.....	1
2.    Pengertian JDK.....	1
3.    Pengertian NetBeans.....	2
4.    Pengertian Xampp .....	2
5.    Penjelasan Elemen NetBeans .....	4
B.    Tujuan Praktikum .....	4
C.    Alat Dan Bahan .....	5
BAB II PEMBAHASAN.....	6
A.    Menu Login.....	6
1.    Membuat Data User Login Pada Aplikasi Xampp .....	6
B.    Menu Barang Belanjaan.....	9
BAB III PENUTUP.....	14
A.    Kesimpulan.....	14
B.    Saran .....	14
DAFTAR PUSTAKA.....	15

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo Netbeans.....	2
Gambar 1. 2 Logo Xampp.....	2
Gambar 2. 1 Pembuatan User & Password .....	6
Gambar 2. 2 Sourcode Koneksi Login ke Netbeans .....	6
Gambar 2. 3 Gambar tampilan Login .....	7
Gambar 2. 4 SourceCode Keseluruhan Form Login .....	7
Gambar 2. 5 SourceCode Keseluruhan Form Login .....	8
Gambar 2. 6 SorceCode Button Login Untuk Ke Menu .....	8
Gambar 2. 7 Tampilan Menu Belanjaan .....	9
Gambar 2. 8 Button Reset .....	9
Gambar 2. 9 Button Hitung.....	10
Gambar 2. 10 SorceCode Button Hitung .....	11
Gambar 2. 11 TextField Jumlah Bayar dan Kembalian.....	12
Gambar 2. 12 SoorceCode Jumlah Bayar dan Kembalian.....	12
Gambar 2. 13 Button Simpan Ke TxtArea.....	13
Gambar 2. 14 SourceCode Button Simpan ke TxtArea .....	13

# **BAB I**

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Pengertian**

#### **1. Pengertian Java**

Java adalah salah satu bahasa pemrograman yang bersifat open source yang merupakan produk dari Sun Microsystems. Bahasa Java adalah bahasa modern yang telah diterima masyarakat komputasi dunia. Hampir semua perusahaan perangkat lunak dan komputer besar mendukung dan mengembangkan aplikasi sistem berbasis Java.

Java adalah salah satu bahasa pemrograman Multiplatform (Bisa berjalan di berbagai macam system operasi) karena pada dasarnya java mempunyai Jre (java runtime environment) atau dapat kita artikan sebagai mesin tersendiri untuk mengeksekusi binary code hasil dari kompilasi program yang telah kita buat, berbeda dengan bahasa pemrograman vb, c++ yang memanfaatkan komponen system dalam Windows untuk mengeksekusi binary code hasil kompilasi program.

Pada Tahun 1996, Sun Microsystems secara resmi merilis versi awal Java yang kemudian terus berkembang hingga muncul JDK 1.1 (Java Development Kit versi 1.1). Perkembangan terus dilakukan hingga muncul versi baru yang disebut Java 2. Perubahan utama antara versi sebelumnya adalah adanya Swing yang merupakan teknologi Graphical User Interface (GUI) yang mampu menghasilkan aplikasi desktop yang benar-benar baik.

#### **2. Pengertian JDK**

JDK merupakan sekumpulan program dan JDK merupakan sekumpulan program dan library Java yang digunakan untuk menjalankan dan mengembangkan program Java.

### 3. Pengertian NetBeans



*Gambar 1. 1 Logo Netbeans*

Netbeans adalah tool (alat) yang akan digunakan dalam menulis kode-kode pemrograman java dalam mata kuliah pemrograman visual ini. Netbeans merupakan salah satu alat Integrated Development Environment (IDE) yang sejatinya tidak hanya dipergunakan dalam pengembangan perangkat lunak berbasis java, akan tetapi juga dipergunakan oleh beberapa bahasa pemrograman seperti: C++ ataupun PHP. IDE secara sederhana dapat diartikan sebagai aplikasi komputer yang memiliki beberapa fasilitas yang diperlukan dalam pembangunan perangkat lunak. Tujuan dari IDE adalah untuk menyediakan semua utilitas yang diperlukan dalam membangun perangkat lunak

### 4. Pengertian Xampp



*Gambar 1. 2 Logo Xampp*

XAMPP adalah sebuah paket perangkat lunak (software) komputer yang sistem penamaannya diambil dari akronim kata Apache, MySQL (dulu) / MariaDB (sekarang), PHP, dan Perl. Sementara imbuhan huruf “X” yang terdapat pada awal kata berasal dari istilah *cross platform* sebagai simbol bahwa aplikasi ini bisa dijalankan di empat sistem operasi berbeda, seperti OS Linux, OS Windows, Mac OS, dan juga Solaris.

Sejarah mencatat, software XAMPP pertama kali dikembangkan oleh tim proyek bernama Apache Friends dan sampai saat ini sudah masuk dalam rilis versi **7.3.9** yang bisa didapatkan secara gratis dengan label GNU (General Public License).

Jika dijabarkan secara gamblang, masing-masing huruf yang ada di dalam nama XAMPP menurut para ahli memiliki arti sebagai berikut ini:

X = Cross Platform

Merupakan kode penanda untuk software cross platform atau yang bisa berjalan di banyak sistem operasi. Jadi, ada XAMPP untuk Windows, xampp for mac, dan untuk Linux. Semua itu bersifat free download xampp.

A = Apache

Apache adalah aplikasi web server yang bersifat gratis dan bisa dikembangkan oleh banyak orang (open source).

M = MySQL / MariaDB

MySQL atau MariaDB merupakan aplikasi database server yang dikembangkan oleh orang yang sama. MySQL berperan dalam mengolah, mengedit, dan menghapus daftar melalui database.

P = PHP

Huruf “P” yang pertama dari akronim kata XAMPP adalah inisial untuk menunjukkan eksistensi bahasa pemrograman PHP. Bahasa pemrograman ini biasanya digunakan untuk membuat website dinamis, contohnya dalam website berbasis CMS WordPress.

P = Perl

Sementara itu, untuk huruf P selanjutnya merupakan singkatan dari bahasa pemrograman Perl yang kerap digunakan untuk memenuhi berbagai macam kebutuhan. Perl ini bisa berjalan di dalam banyak sistem operasi sehingga sangat fleksibel dan banyak digunakan.

### **5. Penjelasan Elemen NetBeans**

- a. **Editor**, Merupakan fitur yang berguna untuk menuliskan kode sumber dari perangkat lunak.
- b. **Compiler**, Merupakan fitur yang berguna untuk mengecek sintaks dari kode sumber kemudian mengubah dalam bentuk binari yang sesuai dengan bahasa mesin.
- c. **Linker**, Merupakan fitur untuk menyatukan data binari yang beberapa kode sumber yang dihasilkan compiler sehingga data-data binari tersebut menjadi satu kesatuan dan menjadi suatu program komputer yang siap dieksekusi.
- d. **Debugger**, Merupakan fitur untuk mengetes jalannya program, untuk mencari bug/kesalahan yang terdapat dalam program.

### **B. Tujuan Praktikum**

1. Dilakukannya praktikum ini agar Mahasiswa mampu mengenal pemrograman yang berbasis objek.
2. Mengenal dasar dalam pembuatan sebuah aplikasi dekstop



### **C. Alat Dan Bahan**

#### Alat

1. Laptop
2. Software Xampp
3. Software Netbeans 8.2

#### Bahan

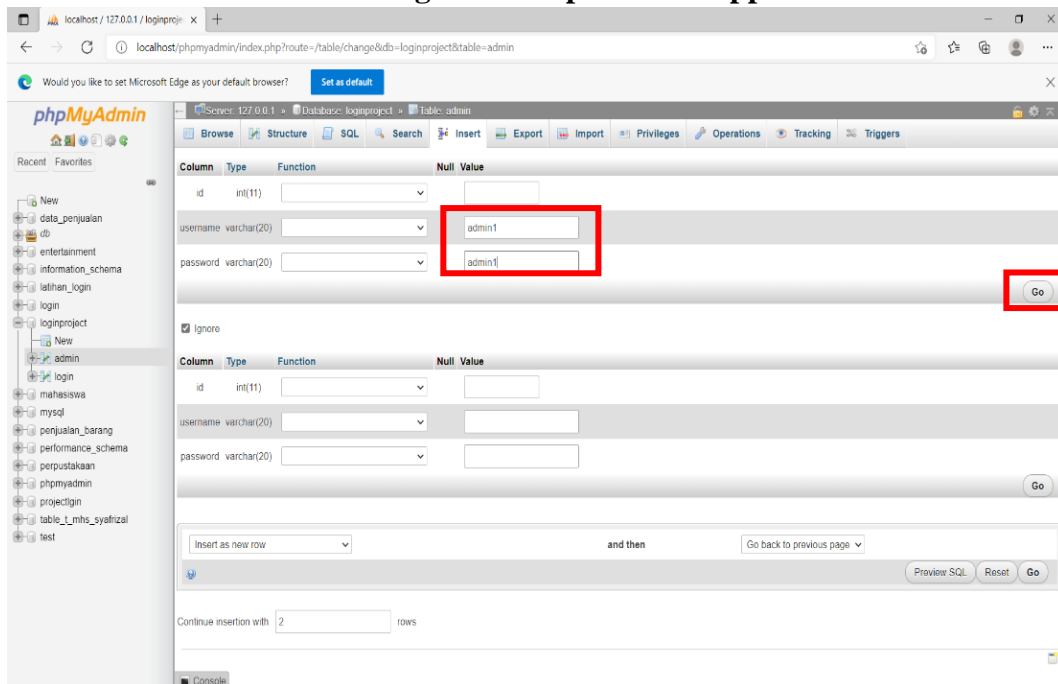
1. Foto printscreen aplikasi dan sourcecode

## BAB II

### PEMBAHASAN

#### A. Menu Login

##### 1. Membuat Data User Login Pada Aplikasi Xampp



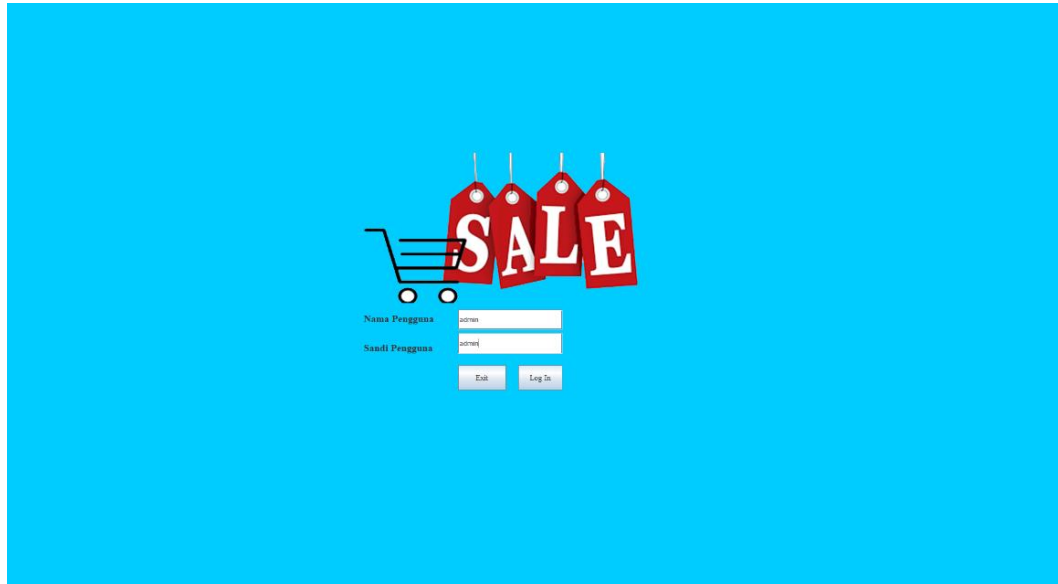
*Gambar 2. 1 Pembuatan User & Password*

Setelah membuat data user login pada phpMyAdmin selanjutnya membuatnya terkoneksi ke aplikasi java Netbeans nya dengan source sebagai Berikut :

```
private void masukActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    //mulai code menghubungkan antara database login dengan netbeans login
    try {
        Connection Koneksi = (Connection) DriverManager.getConnection("jdbc:mysql://localhost:3306/loginproject","root","");
        ResultSet as = Koneksi.createStatement().executeQuery("select * from login where Username= '"+nama_pengguna.getText()+"' and Password='"+String.valueOf(sandi_pengguna.getText())
        if(as.next()){
            form_Market masa_depan=new form_Market(); //Membuat Instant dari kelas Beranda
            masa_depan.setVisible(true); //Menampilkan kelas beranda
            this.dispose(); //Menutup kelas Login
        }
        else {
            JOptionPane.showMessageDialog(rootPane, "Masukan username dan password dengan benar");
        }
    } catch (SQLException ex) {
        Logger.getLogger(Loginuser.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);
    }
}
```

*Gambar 2. 2 Sourcode Koneksi Login ke Netbeans*

Letak sourcecode ini di didalam tombol Action performed button login.



*Gambar 2. 3 Gambar tampilan Login*

Tampilan awal saat program di run file, dan meminta inputan dari user berupa Nama pengguna dan Pasord yang dibuat sebelumnya pada phpMyAdmin.

### Source Code

```
package elektronikmart;
import com.mysql.jdbc.Connection;
import com.mysql.jdbc.Driver;
import elektronikmart.form_Market;
import java.sql.DriverManager;
import java.sql.ResultSet;
import java.sql.SQLException;
import java.util.logging.Level;
import java.util.logging.Logger;
import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JOptionPane;

public class Loginmaer extends javax.swing.JFrame {

    /** Creates new form Loginmaer ...3 lines */
    public Loginmaer() {
        this.setExtendedState(JFrame.MAXIMIZED_BOTH);
        this.setUndecorated(true);
        initComponents();
    }

    @SuppressWarnings("unchecked")
    Generated Code

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

    private void masukActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
        //mulai code menghubungkan antara database login dengan netbeans login
        try {
            Connection Koneksi = (Connection) DriverManager.getConnection("jdbc:mysql://localhost:3306/loginproject","root", "");
            ResultSet as = Koneksi.createStatement().executeQuery("select * from login where Username= '"+nama_pengguna.getText()+"' and Password='"+String.valueOf(sandi_pengguna.getText())+"'");
            if(as.next()){
                form_Market masa_depan=new form_Market(); //Membuat Instant dari kelas Beranda
                masa_depan.setVisible(true); //Menampilkan kelas Beranda
                this.dispose(); //Menutup kelas Login
            }
            else {
                JOptionPane.showMessageDialog(rootPane, "Masukan username dan password dengan benar");
            }
        } catch (SQLException ex) {
            Logger.getLogger(Loginmaer.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);
        }
        //Menutup code menghubungkan antara database login dengan netbeans login
    }
}
```

*Gambar 2. 4 SourceCode Keseluruhan Form Login*

```

private void nama_penggunaActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) { ...3 lines }
private void sandi_penggunaActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) { ...3 lines }

public static void main(String args[]) {
    java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
        public void run() {
            new Loginuser().setVisible(true);
        }
    });
}

public void kotak_pesan(){
    int dialogButton = JOptionPane.showConfirmDialog (null, "Apakah Anda Yakin Akan Keluar?", "PERINGATAN",JOptionPane.YES_NO_OPTION,JOptionPane.WARNING_MESSAGE);
    if(dialogButton == JOptionPane.YES_OPTION) {
        System.exit(0);
    }
}

public void kotak_pesan_login(){
    int dialogButton = JOptionPane.showConfirmDialog (null, "Nama Pengguna Atau Sandi Salah?", "PERINGATAN",JOptionPane.WARNING_MESSAGE);
}

// Variables declaration - do not modify
private javax.swing.JLabel jLabel1;
private javax.swing.JLabel jLabel2;
private javax.swing.JLabel jLabel3;
private javax.swing.JPanel jPanel1;
private javax.swing.JButton keluar;
private javax.swing.JButton masuk;
private javax.swing.JTextField nama_pengguna;
private javax.swing.JTextField sandi_pengguna;
// End of Variables declaration
}

```

*Gambar 2. 5 SourceCode Keseluruhan Form Login*

Pembahasan : Dalam Menu login memfungsikan beberapa palette yang tersedia pada aplikasi netbeans IDEE berupa JLabel, JTextField dan Button untuk memfungsikan nya maka dilakukan action performed kedalam masing masing nya, pada source ini juga memfungsikaan data user login yang dibuat pada aplikasi XamppSeperti JTextField yang di fungsikan untuk menerima inputan dari user untuk menerima isian berupa User dan Password button saat ditekan akan masuk ke program selanjutnya.

#### Source Code Button Login

```

private void masukActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    //Mula code Menghubungkan antara database login dengan netbeans login
    try {
        Connection Koneksi = (Connection) DriverManager.getConnection("jdbc:mysql://localhost:3306/loginproject","root", "");
        ResultSet as = Koneksi.createStatement().executeQuery("select * from login where Username= '"+nama_pengguna.getText()+"'and Password='"+String.valueOf(sandi_pengguna.getText())+"'");
        if(as.next()){
            form_Market masa depan=new form_Market(); //Membuat Instant dari Kelas Beranda
            masa_depan.setVisible(true); //Menampilkan kelas beranda
            this.dispose(); //Menutup kelas Login
        }
        else {
            JOptionPane.showMessageDialog(rootPane, "Masukan username dan password dengan benar");
        }
    } catch (SQLException ex) {
        Logger.getLogger(Loginuser.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);
    }
    //Menutup code Menghubungkan antara database login dengan netbeans login
}

```

*Gambar 2. 6 SorceCode Button Login Untuk Ke Menu*

## B. Menu Barang Belanjaan

MARKETPLACE

**"Elektronik Market"**

~Selamat Berbelanja Di Toko Kami, Smart Buyer and Happy Shoopng~

Nama Barang	Harga Barang	Jumlah Barang Dipesan
<input type="checkbox"/> Harddisk	Rp. 100000	
<input type="checkbox"/> RAM	Rp. 300000	
<input type="checkbox"/> Monitor	Rp. 250000	
<input type="checkbox"/> SSD	Rp. 450000	
<input type="checkbox"/> Keyboard	Rp. 100000	
<input type="checkbox"/> Mouse	Rp. 80000	
<input type="checkbox"/> HDMI Cable	Rp. 50000	
<input type="checkbox"/> Power Supply	Rp. 250000	
<input type="checkbox"/> Kipas Vm	Rp. 100000	

Melayani Repair Laptop / PC

☐ Servis All Item Rp. 500000

☐ Instal ulang OS Rp. 50000

☐ Jasa Pengiriman Sorepart Rp. 50000

Hitung

Total

Jumlah Dipesan

Kembalian

Exit Reset simpan

Total Keseluruhan Barang Yang Dipesan

Gambar 2. 7 Tampilan Menu Belanjaan

Pembahasan: Dalam Menu Barang belanjaan memfungsikan beberapa palette yang tersedia pada aplikasi netbeans IDEE berupa checkbox, JLabel, JTextField, JTextArea dan Button pertama adalah memfungsikan button reset, button ini berfungsi jika kita salah menginputkan data pembelian barang dari jenis barang yang dipesan, jumlah, dan input pembayaran bisa direset untuk input ulang.

Jumlah Bayar 600000

Kembalian 50000.0

Exit Reset simpan

Gambar 2. 8 Button Reset

## SourceCode button Reset

```
private void txtResetActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    txtHarddisk.setText("");  
    txtRAM.setText("");  
    txtMonitor.setText("");  
    txtSSD.setText("");  
    txtKeyboard.setText("");  
    txtMouse.setText("");  
    txtHDMI.setText("");  
    txtPowerSup.setText("");  
    txtKipas.setText("");  
    txtServis.setText("");  
    txtInstal.setText("");  
    txtJasa.setText("");  
    txtKembalian.setText("");  
    txtJumlahBayar1.setText("");  
    txtHasil.setText("");  
    txtTotal.setText("");  
    total=0;  
}
```

*Gambar 2. 9 SourceCode Button Reset*

Pembahasan : Didalam Source Code Button Hitung adalah dengan cara mendeklarasikan txt pada Sourcecode button reset diatas, dengan begini fungsi tombol hitung adalah mentotal harga keseluruhan barang yang akan dipesan dengan menggunakan logic aritmatika untuk menghitung perkalian dan penjumlahan.dengan contoh gambar sebagai berikut :

Nama Barang	Harga Barang	Jumlah Barang Dipesan	Melayani Reparasi Laptop / PC	Biaya Reparasi	Jumlah Barang Yang Di Repair
<input type="checkbox"/> Harddisk	Rp. 500000		<input type="checkbox"/> Servis All Item	Rp. 500000	
<input checked="" type="checkbox"/> RAM	Rp. 300000	1	<input type="checkbox"/> Instal Ulang OS	Rp. 50000	
<input checked="" type="checkbox"/> Monitor	Rp. 250000	1	<input type="checkbox"/> Jasa Pasang Sparepart	Rp. 50000	
<input type="checkbox"/> SSD	Rp. 450000				
<input type="checkbox"/> Keyboard	Rp. 100000				
<input type="checkbox"/> Mouse	Rp. 80000				
<input type="checkbox"/> HDMI Cable	Rp. 50000				
<input type="checkbox"/> Power Supply	Rp. 250000				
<input type="checkbox"/> Kipas Van	Rp. 100000				

Total		550000
Jumlah Bayar		
Kembalian		

*Gambar 2. 9 Button Hitung*

## Source Code Kedua Untuk Tombol Hitung

```
private void jButton3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    if (cbHarddisk.isSelected() == true) {  
        int jumlahHarddisk = Integer.parseInt(txtHarddisk.getText());  
        int hargaHarddisk = jumlahHarddisk * 500000;  
        total = total + hargaHarddisk;  
    }  
    if (cbRAM.isSelected() == true) {  
        int jumlahRAM = Integer.parseInt(txtRAM.getText());  
        int hargaRAM = jumlahRAM * 300000;  
        total = total + hargaRAM;  
    }  
    if (cbMonitor.isSelected() == true) {  
        int jumlahMonitor = Integer.parseInt(txtMonitor.getText());  
        int hargaMonitor = jumlahMonitor * 250000;  
        total = total + hargaMonitor;  
    }  
    if (cbSSD.isSelected() == true) {  
        int jumlahSSD = Integer.parseInt(txtSSD.getText());  
        int hargaSSD = jumlahSSD * 450000;  
        total = total + hargaSSD;  
    }  
    if (cbKeyboard.isSelected() == true) {  
        int jumlahKeyboard = Integer.parseInt(txtMouse.getText());  
        int hargaKeyboard = jumlahKeyboard * 100000;  
        total = total + hargaKeyboard;  
    }  
    if (cbMouse.isSelected() == true) {  
        int jumlahMouse = Integer.parseInt(txtMouse.getText());  
        int hargaMouse = jumlahMouse * 80000;  
        total = total + hargaMouse;  
    }  
    if (cbHDMI.isSelected() == true) {  
        int jumlahHDMI = Integer.parseInt(txtHDMI.getText());  
        int hargaHDMI = jumlahHDMI * 50000;  
        total = total + hargaHDMI;  
    }  
    if (cbPowerSup.isSelected() == true) {  
        int jumlahPowerSup = Integer.parseInt(txtPowerSup.getText());  
        int hargaPowerSup = jumlahPowerSup * 250000;  
        total = total + hargaPowerSup;  
    }  
    if (cbKipas.isSelected() == true) {  
        int jumlahKipas = Integer.parseInt(txtKipas.getText());  
        int hargaKipas = jumlahKipas * 100000;  
        total = total + hargaKipas;  
    }  
  
    if (cbServis.isSelected() == true) {  
        int jumlahServis = Integer.parseInt(txtServis.getText());  
        int hargaServis = jumlahServis * 500000;  
        total = total + hargaServis;  
    }  
    if (cbInstal.isSelected() == true) {  
        int jumlahInstal = Integer.parseInt(txtInstal.getText());  
        int hargaInstal = jumlahInstal * 50000;  
        total = total + hargaInstal;  
    }  
    if (cbJasa.isSelected() == true) {  
        int jumlahJasa = Integer.parseInt(txtJasa.getText());  
        int hargaJasa = jumlahJasa * 50000;  
        total = total + hargaJasa;  
    }  
    txtTotal.setText(String.valueOf(total));  
}
```

*Gambar 2. 10 SorceCode Button Hitung*

Pembahasan : pada textField total ini yang difungsikan menerima hasil harga total barang keseluruhan yang dipesan

Source code Ketiga textField Total sudah berkaitan dengan tombol hitung diatas menggunakan perintah “txtTotal.setText(string.ValueOf(total)){}

Memberikan action pada textField jumlah bayar dan kembalian dengan fungsinya disini adalah untuk menerima inputan uang dari Customer yang akan melakukan pembayaran dan akan menampilkan uang kembalian dari jumlah uang bayar

secara otomatis dengan menggunakan perintah KeyReleased adalah event yang digunakan ketika user melepas tombol keyboard. Seperti contoh gambar berikut :



*Gambar 2. 11 TextField Jumlah Bayar dan Kembalian*

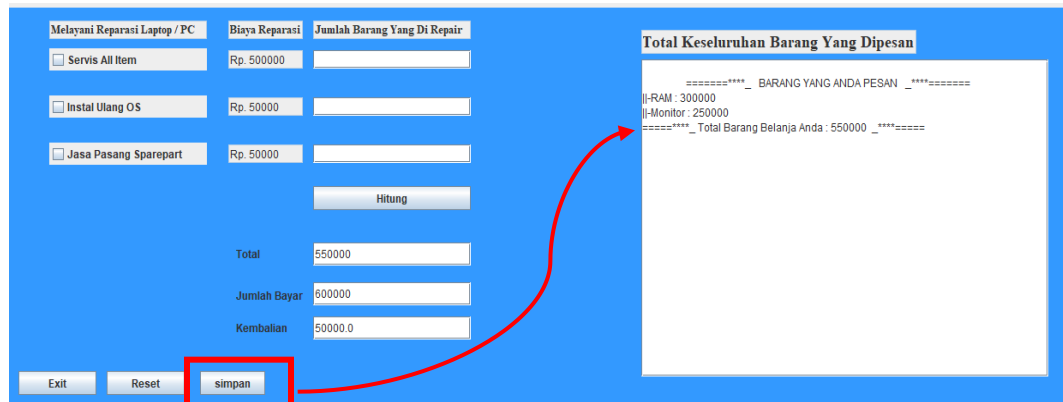
Source Code Keempat pada textField jumlah bayar dan kembalian.

```
private void txtJumlahBayar1KeyReleased(java.awt.event.KeyEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    int bayar = Integer.parseInt(txtJumlahBayar1.getText());  
    int total_harga = Integer.parseInt(txtTotal.getText());  
    double uang_kmb1 = bayar - total_harga;  
    String kembalian = Double.toString(uang_kmb1);  
    txtKembalian.setText(kembalian);  
}
```

*Gambar 2. 12 SoorceCode Jumlah Bayar dan Kembalian*

Pembahasan : selanjutnya memfungsikan Button simpan dan menampilkan hasil keseluruhan barang yangdipesan beserta harga sesuai jumlah pesanan ke JTextArea seperti gambar berikut





*Gambar 2. 13 Button Simpan Ke TxtArea*

Sourcecode kelima yang memfungsikan button Simpan dan menampilkan hasil ke JTextArea.

```
private void BtnsimpanActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
  
    String teks="";  
    teks += "\n";  
    if (cbHarddisk.isSelected()) {  
        teks += "\n||-Harddisk : " + (Integer.parseInt(txtHarddisk.getText()) * 500000);  
    }  
    if (cbRAM.isSelected()) {  
        teks += "\n||-RAM : " + (Integer.parseInt(txtRAM.getText()) * 300000);  
    }  
    if (cbMonitor.isSelected()) {  
        teks += "\n||-Monitor : " + (Integer.parseInt(txtMonitor.getText()) * 250000);  
    }  
    if (cbSSD.isSelected()) {  
        teks += "\n||-SSD : " + (Integer.parseInt(txtSSD.getText()) * 450000);  
    }  
    if (cbKeyboard.isSelected()) {  
        teks += "\n||-Keyboard : " + (Integer.parseInt(txtKeyboard.getText()) * 100000);  
    }  
    if (cbMouse.isSelected()) {  
        teks += "\n||-Mouse : " + (Integer.parseInt(txtMouse.getText()) * 80000);  
    }  
    if (cbHDMI.isSelected()) {  
        teks += "\n||-HDMI Cable : " + (Integer.parseInt(txtHDMI.getText()) * 50000);  
    }  
    if (cbPowerSup.isSelected()) {  
        teks += "\n||-Power Supply : " + (Integer.parseInt(txtPowerSup.getText()) * 250000);  
    }  
    if (cbKipas.isSelected()) {  
        teks += "\n||-Kipas Fan : " + (Integer.parseInt(txtKipas.getText()) * 100000);  
    }  
    if (cbServis.isSelected()) {  
        teks += "\n||-Servis All Item : " + (Integer.parseInt(txtServis.getText()) * 500000);  
    }  
    if (cbInstal.isSelected()) {  
        teks += "\n||-Install Ulang OS : " + (Integer.parseInt(txtInstal.getText()) * 50000);  
    }  
    if (cbJasa.isSelected()) {  
        teks += "\n||-Jasa Pasang Sparepart : " + (Integer.parseInt(txtJasa.getText()) * 50000);  
    }  
    teks += "\n***** _ Total Barang Belanja Anda : " + txtTotal.getText() + " _ *****";  
    txtHasil.setText(teks);  
}
```

*Gambar 2. 14 SourceCode Button Simpan ke TxtArea*

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari laporan praktikum yang telah dibuat, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan Aplikasi Dekstop Aplikasi Marketplace Desktop Dengan Data Login *phpMyAdmin* telah berhasil dibuat.
2. Mahasiswa sudah dapat memahami mengenai pemograman yang berbasis objek.
3. Mampu mempelajari untuk mengolah dan mengkoneksikan program dari *phpMyadmin* ke aplikasi netbeans.
4. Mahasiswa mampu memahami penggunaan Software Netbeans.
5. Mahasiswa mampu memahami penggunaan Software Xampp.
6. Mahasiswa sudah dapat mengolah dan memproduksi aplikasi dekstop.

#### **B. Saran**

Adapun saran yang ingin penulis sampaikan pada laporan praktikum ini adalah bahwa penulis menyadari masih banyaknya kekurangan dan kelemahan dalam aplikasi yang penulis buat baik dari segi design ataupun penerapan aplikasi, dan penmbuatan aplikasi tetap menggunakan sumber pengembang dari berbagai pihak mulai dari rekan rekan sampai dari google, dan melihat penjelasan dari youtube dalam pembuatan aplikasi ini oleh karena itu penulis mengharapkan adanya saran dari semua pihak. Penulis sangat berterima kasih kepada bapak Slamet Triyanto.S.ST yang telah memberikan waktu pengerjaan tugas yang cukup lama sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan semaksimal mungkin. Namun laporan ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari bapak dosen serta pembaca agar laporan pratikum selanjutnya lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_6\\_pAm-W0IA&t=171s](https://www.youtube.com/watch?v=_6_pAm-W0IA&t=171s)

<https://stackoverflow.com/questions/34220994/netbeans-login-form-using-jframe/34238975>

<https://loginhubs.com/netbeans-login-form-database/?posturl=124609>