

**PROJEK PEMBUATAN APLIKASI
KUJEMPUT DENGAN MENGGUNAKAN *NETBEANS IDE 8.2***

LAPORAN PROGGRES 2



**Dosen Pembimbing:
SLAMET TRIYANTO, ST.**

Disusun oleh:

**Tri Zulham Haifani
202013042**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK KAMPAR
2021**

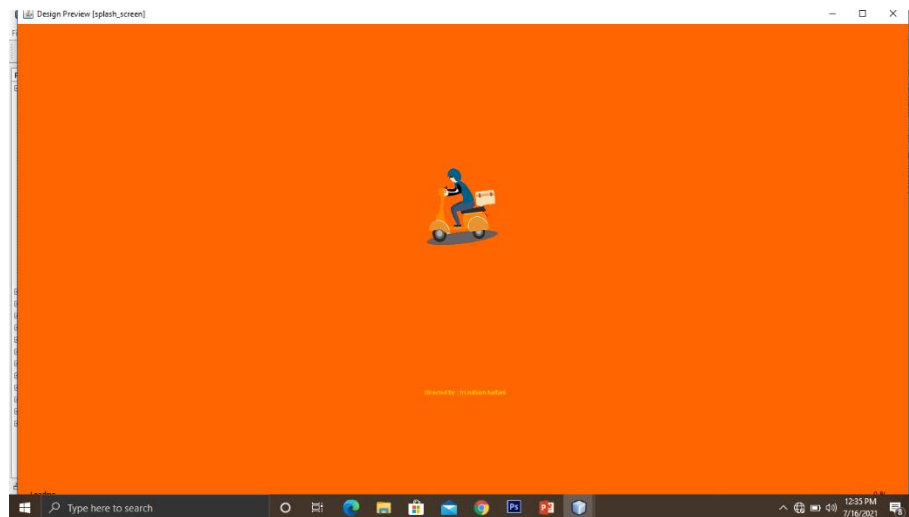
LAPORAN PROGGRES

Pada pembuatan aplikasi kujemput ini telah selesai membuat beberapa j-form diantaranya adalah :

1. Pembuatan splash screen pada tampilan awal aplikasi
2. Pembuatan form login untuk user atau pengguna yang ingin memakai aplikasi kujemput ini
3. Halaman awal atau menu beranda yang berfungsi sebagai menu utama pada aplikasi
4. J-form untuk menu pesanan apabila I user ingin melakukan pemesanan
5. J-form untuk mendeskripsikan si profil untuk si pembuat aplikasi
6. J-form untuk menjelaskan tentang aplikasi ini dijelaskan.

Dari gambaran diatas, akan dijelaskan lebih lengkap mengenai progress yang sudah saya kerjakan

1. Pembuatan splash screen pada bagian awal aplikasi



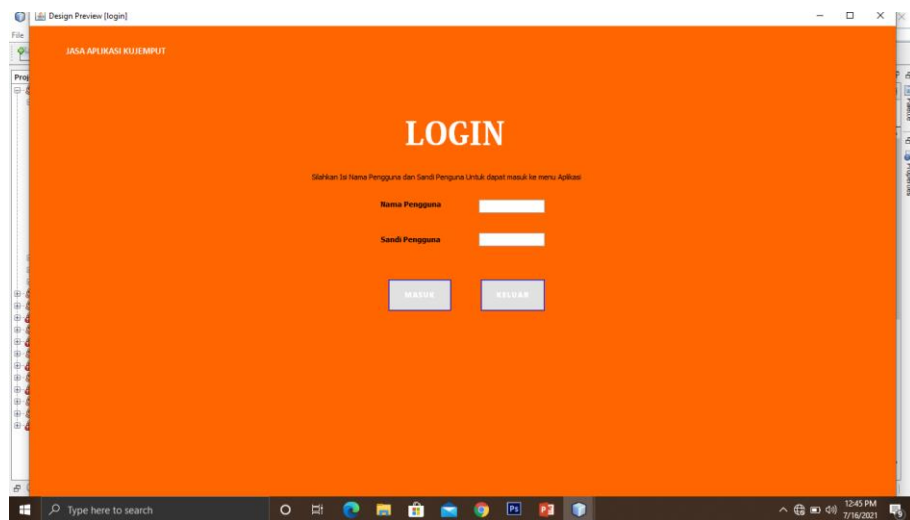
Nah bagian ini saya menggunakan panel pada pallette di netbeans. Gambar logo aplikasi kujemput disertakn pada splash screen ini. Dan untuk membuat loading loading kit dpat membuat dengan mengambil pallette dengan nama progress bar. Untuk sourcode pada splash screen ini yaitu:

```

144
145     splash_screen kujemput= new splash_screen();
146     kujemput.setVisible(true);
147     try {
148         for (int a=0; a<=100; a++){
149             Thread.sleep(70);
150             kujemput.loading.setValue(a);
151             kujemput.LadingValue.setText(a+"%");
152
153             kujemput.LadingValue.setText(a+"%");
154             if(a==10){
155                 kujemput.laoding.setText("Please Wait");
156             }
157             if(a==25){
158                 kujemput.laoding.setText("loading Modules");
159             }
160             if(a==50){
161                 kujemput.laoding.setText("Conecting...");
162             }
163             if(a==75){
164                 kujemput.laoding.setText("Conecting Succesfull");
165             }
166             if(a==100){
167                 kujemput.laoding.setText("Run Aplication");
168             }
169         }
170     } catch (Exception e) {
171     }

```

2. Pembuatan form login untuk user atau pengguna yang ingin memakai aplikasi kujemput ini



Pada gambar diatas merupakan tampilan untuk menu login pada aplikasi kujemput yang mana pada menu login ini saya menggunakan satu user dengan nama pengguna yaitu zulham dan sandi pengguna 202013042. Pada button atau tombol masuk apabila nama atau sandi pengguna salah akan muncul kotak pesan gagal login dan apabila benar maka muncul juga kotak pesan login berhasil.

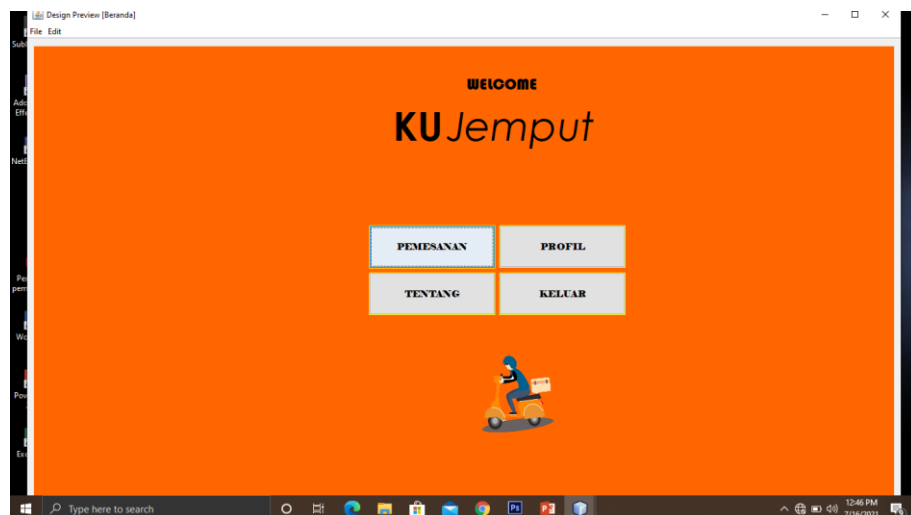
```

20 public login() {
21     this.setExtendedState(JFrame.MAXIMIZED_BOTH);
22     this.setUndecorated(true);
23     initComponents();
24 }
25 /**
26  * This method is called from within the constructor to initialize the form.
27  * WARNING: Do NOT modify this code. The content of this method is always
28  * regenerated by the Form Editor.
29  */
30 @SuppressWarnings("unchecked")
31 Generated Code
163
164 private void keluarActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
165     kotak_pesan();
166 }
167 private void masukActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
168     // TODO add your handling code here:
169     String pass = new String(txtpassword.getPassword());
170     if(txtnama.getText().equals("zulham") && pass.equals("202013042")){
171         JOptionPane.showMessageDialog(null, "Login Berhasil!", "Infobox:" + "WARNING", JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);
172         this.dispose();
173         umum();
174         //this.setVisible(true);
175     }else{
176         JOptionPane.showMessageDialog(null, "Gagal Login", "InfoBox: " + "Error", JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
177     }
178 }
179 }

```

Gambar diatas merupakan sourcode yang ada pada menu login dimana saya masih menanamkan nama dan sandi pengguna di kode program ini dan saya belum gabungkan dengan menggunakan database.

3. Halaman awal atau menu beranda yang berfungsi sebagai menu utama pada aplikasi



Tampilan gambar diatas merupakan menu utama pada aplikasi kujemput ini dengan menampilkan 4 menu yaitu pemesanan, profil, tentang dan keluar. Apabila kita memilih menu pemesanan maka kita akan menuju kemenu pemesanan untuk melakukan pemesanan makanan atau minuman. Dalam menu profil akan menampilkan profil pembuat aplikasi kujemput ini. Dan menu tentang adalah penjelasan singkat mengenai aplikasi kujemput ini.

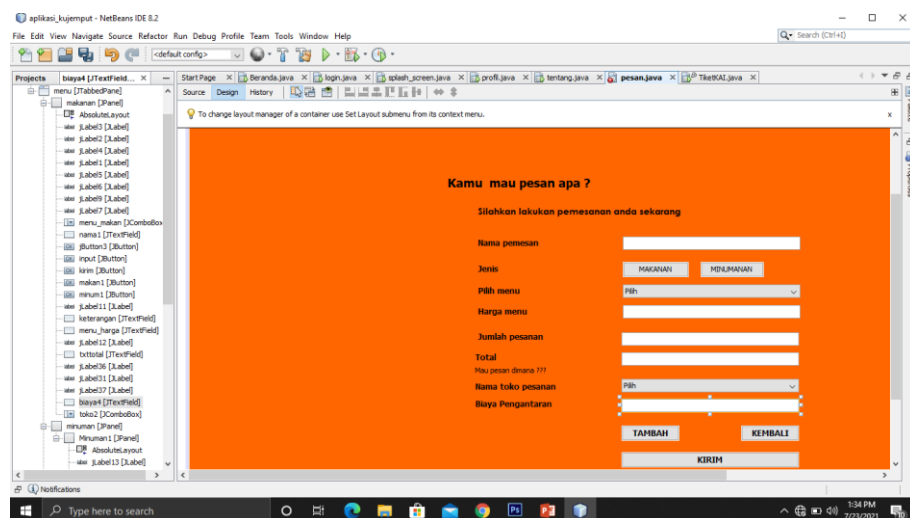
```

211         this.dispose();
212         umum();
213         // TODO add your handling code here:
214     }
215
216     private void jButton6ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
217         profil a=new profil();
218         a.setVisible(true);
219         this.dispose();
220         // TODO add your handling code here:
221     }
222
223     private void jButton7ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
224         tentang e=new tentang();
225         e.setVisible(true);
226         this.dispose();
227         // TODO add your handling code here:
228     }
229
230
231
232
233
234
235
236     public void umum () {
237         this.dispose();
238         new Pemesanan().setVisible(true);
239     }
240
241     public void pesan () {
242         int dialogButton = JOptionPane.showConfirmDialog (null, "Apakah Anda Yakin Akan Keluar?", "PERINGATAN", JOptionPane.YES_NO_OPTION);
243         if (dialogButton == JOptionPane.YES_OPTION) {
244             System.exit(0);
245         }
246     }
247
248
249
250
251

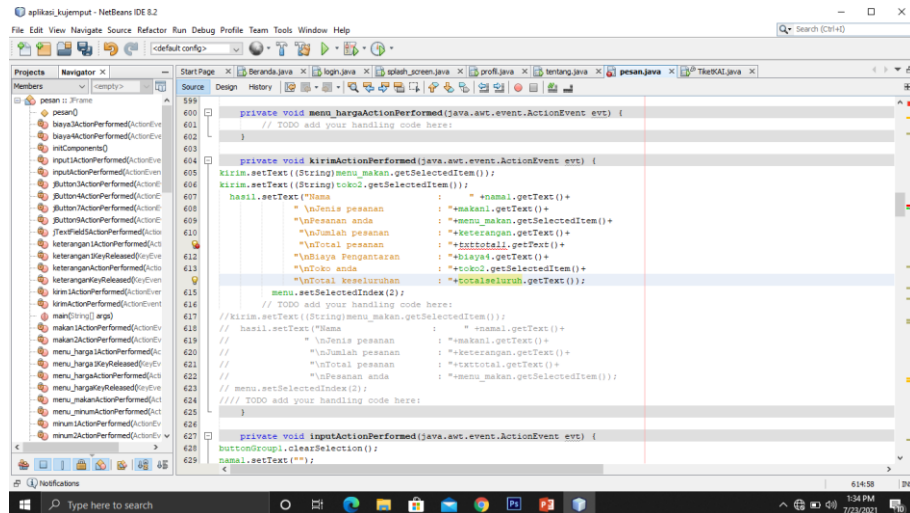
```

Sourcode yang digunakan pada aplikasi ini merupakan sourcode yang dipakai untuk run ke j-form yang sesuai dengan menu pada halaman beranda tadi. Missal kita memilih menu pemesan maka kita akan run atau jalan menuju menu pemesanan.

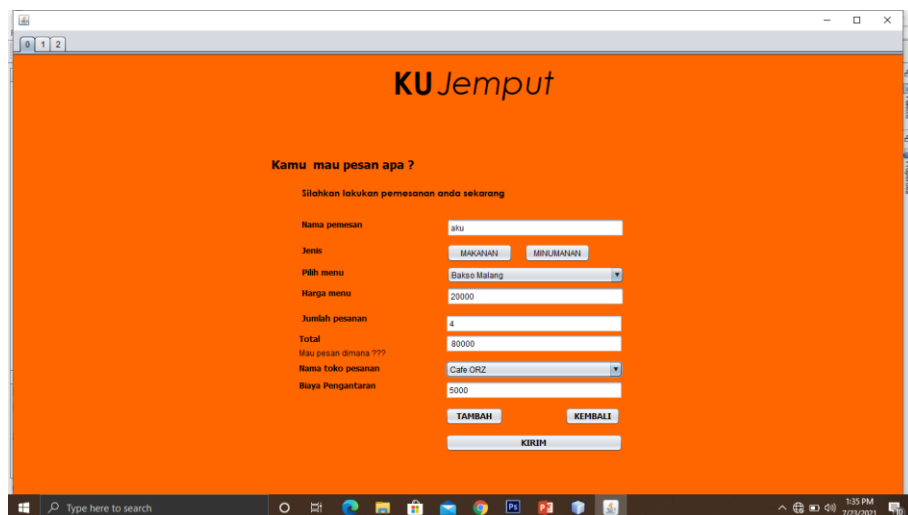
4. J-form untuk menu pesanan apabila user ingin melakukan pemesanan



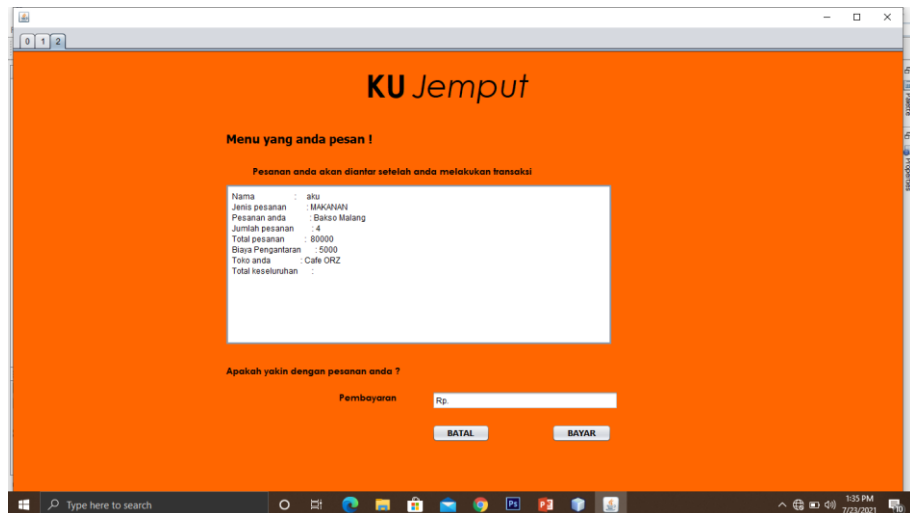
Gambar diatas merupakan tampilan tabbed pane pertama dimana dari tabbed pane pertama ini merupakan menu pemesanan yang dimana dari menu ini para pengguna atau custummer diminta untuk mengisi nama pemesan, jenis pemesanan, pilihan menu(menu makanan atau minuman), banyak pesanan, dan dimana lokasi makanan akan dibeli.



Tampilan diatas merupakan screenshot dari sourcecode program dimenu pemesanan dimana nanti disini berupa program untuk pemesanan, pembayaran dan program inti.

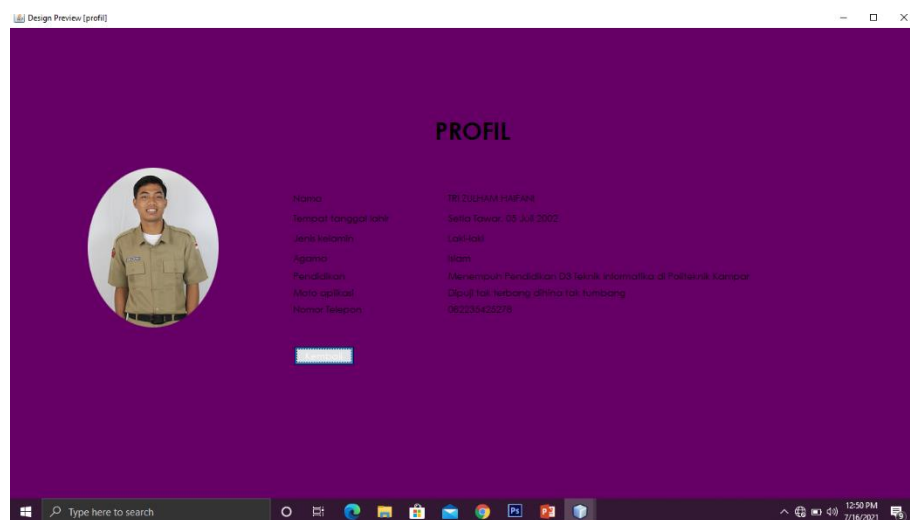


Pada tampilan diatas merupakan hasil dari running menu pemesanan dimana ada beberapa kolom untuk mengisi perintah agar dapat melakukan pemesanan. Di menu ini merupakan menu inti agar pemesan dapat melakukan pemesanan.



Pada tampilan ini merupakan hasil output atau keluaran dari perintah pemesanan lalu akan ditampilkan sebagai struct pembayaran.

5. J-form untuk mendeskripsikan si profil untuk si pembuat aplikasi



Gambar diatas merupakan tampilan dari menu profil untuk si pembuat aplikasi kujemput ini. Dalam tampilan ini si pembuat aplikasi menyertakan gambar pribadi dan biodata pribadi didalam menu profil ini.

```
private void jButton3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    Beranda b=new Beranda();
    b.setVisible(true);
    this.dispose();
}
```

Gambar ini merupakan source code untuk memberikan perintah kembali dari menu profil menuju menu beranda.

6. J-form untuk menjelaskan tentang aplikasi ini dijelaskan



Gambar diatas merupakan tampilan dari menu tentang aplikasi kujemput dimana pada menu ini bertujuan untuk mendeskripsikan apa tujuan dari menu ini dibuat dan apa keunggulan serta bagaimana penggunaan nya.

```
private void jButton3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    Beranda b=new Beranda();  
    b.setVisible(true);  
    this.dispose();  
}
```

Gambar ini merupakan source code untuk memberikan perintah kembali dari menu tentang aplikasi menuju menu beranda.