

**PEMBUATAN APLIKASI PENGIRIMAN MAKANAN
“KUJEMPUT” DENGAN MENGGUNAKAN *NETBENS IDE 8.2***

LAPORAN PRATIKUM



**Dosen Pembimbing:
Slamet Trianto, S.ST**

Disusun oleh:
**Tri Zulham Haifani
202013042**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK KAMPAR
2021**

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa. Atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan proyek ujian akhir semester mata kuliah Pemrograman berorientasi objek yaitu pembuatan aplikasi pengiriman barang “kujemput” dengan *Netbeans IDE 8.2* dengan tepat waktu. Laporan ini disusun untuk memenuhi tugas yang diampu oleh Slamet Triyanto, ST.

Selain itu, laporan ini bertujuan menambah wawasan dalam menggunakan *software netbeans IDE 8.2* bagi para pembaca dan juga bagi penulis. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Slamet Triyanto, ST. selaku Dosen mata kuliah pemrograman berorientasi objek.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu diselesaikannya laporan ini. Penulis menyadari laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang membangun diharapkan demi kesempurnaan laporan ini.

Bangkinang, 01 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
BAB I	1
TUJUAN PUSTAKA.....	1
A.Pengertian	1
BAB II PENJELASAN TOOLS	3
A.Penjelasan <i>Tools</i> pada Aplikasi <i>Netbeans</i>	3
BAB III	10
PEMBAHASAN	10
A.langkah kerja dan Hasil Tampilan	10
B.Perancangan Database	27
BAB IV	31
A.Kesimpulan.....	31
B.Saran	31
DAFTAR PUSTAKA	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tools pada menu swing containers	3
Gambar 2. 2 Tools pada menu Swing Controls	4
Gambar 2. 3 Tools pada Swing Menus.	6
Gambar 2. 4 Tools pada Swing Windows.....	7
Gambar 2. 5 Tools pada Swing Filters.....	7
Gambar 2. 6 Tools pada AWT	8
Gambar 2. 7 Tools pada Beans	9
Gambar 2. 8 Tools pada Java persistence	9
Gambar 3. 1 Tampilan pertama pada saat membuka Netbeans IDE 8.2.....	10
Gambar 3. 2 Tampilan untuk membuat projek baru	11
Gambar 3. 3 Tampilan Splash screen aplikasi kujemput.	11
Gambar 3. 4 Tampilan halaman menu login.....	12
Gambar 3. 5 Tampilan halaman menu register	12
Gambar 3. 6 Tampilan halaman menu beranda	13
Gambar 3. 7 Tampilan halaman menu pemesanan makanan.....	13
Gambar 3. 8 Tampilan halaman menu pemesanan minuman	14
Gambar 3. 9 Tampilan halaman menu pembayaran.....	15
Gambar 3. 10 Tampilan halaman menu profil	15
Gambar 3. 11 Tampilan halaman menu tentang	16
Gambar 3. 12 Script untuk package splash screen.....	16
Gambar 3. 13 Script untuk perintah running atau perpindahan j-from.....	16
Gambar 3. 14 Script untuk tampilan splash screen	17
Gambar 3. 15 Script untuk koneksi pada database	17
Gambar 3. 16 Script untuk package menu login.....	18
Gambar 3. 17 Script untuk login pengguna database.....	18
Gambar 3. 18 Script untuk menu selanjutnya	19
Gambar 3. 19 Script untuk tombol exit.....	19
Gambar 3. 20 Script untuk kelas menu register	19
Gambar 3. 21 Script untuk menu register	20

Gambar 3. 22 Script untuk melakukan running	20
Gambar 3. 23 Script untuk kelas menu beranda	21
Gambar 3. 24 Script untuk tombol menu pesan	21
Gambar 3. 25 Script untuk tombol menu profil	21
Gambar 3. 26 Script untuk tombol tentang penggunaan aplikasi	21
Gambar 3. 27 Script untuk tombol keluar atau exit	22
Gambar 3. 28 SScript untuk package menu pemesanan dan inisialisasi variabel	22
Gambar 3. 29 Script untuk tombol pembayaran	22
Gambar 3. 30 Script untuk tombol combo box pada makanan	23
Gambar 3. 31 Script untuk kembali ke menu beranda	23
Gambar 3. 32 Script untuk tombol kirim	23
Gambar 3. 33 Script untuk inputan kembali data pemesanan	24
Gambar 3. 34 Script untuk menampilkan keterangan	24
Gambar 3. 35 Script untuk pendeklarasian combo box makanan	24
Gambar 3. 36 Script menu pembayaran	25
Gambar 3. 37 Script untuk proses perhitungan sementara	25
Gambar 3. 38 Script untuk pendeklarasian nama toko minumanan	25
Gambar 3. 39 Script untuk pendeklarasian nama toko	26
Gambar 3. 40 Script untuk kelas menu profil	26
Gambar 3. 41 Script untuk perpindahan menu kemenu beranda	26
Gambar 3. 42 Script untuk kelas menu tentang	27
Gambar 3. 43 Script untuk kemenu beranda	27
Gambar 3. 44 Script tampilan awal phpmyadmin	28
Gambar 3. 45 Tampilan membuat database baru	28
Gambar 3. 46 Tampilan membuat tabel baru	29
Gambar 3. 47 Tampilan unik melihat struktur tabel	30

BAB I

TUJUAN PUSTAKA

A. Pengertian

1. Pengertian java

Menurut Harnaningrum (2009) dalam buku *Algoritma & Pemrograman Menggunakan Java*, *java* merupakan suatu teknologi di dunia *software* komputer, yang merupakan suatu bahasa pemrograman *multi platform* yang tidak menyediakan *IDE (Integrated Development Environment)* khusus seperti halnya bahasa pemrograman yang lain. *IDE* yang dimaksud disini adalah program komputer yang mendukung untuk pengembangan perangkat lunak, misalnya *Netbeans*. *Java* merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek yang merupakan paradigma pemrograman masa depan.

Menurut Mata-Toledo (2007) dalam buku *Schaum's Outlines Dasar-Dasar Database Relasional*, *database* merupakan sekumpulan data yang disusun secara logis, memiliki beberapa arti yang saling berhubungan dan dikendalikan secara sentral. *Database* memiliki bagian-bagian penting, misalnya tabel yang digunakan untuk menyimpan data sedangkan tabel itu sendiri memiliki bagian *field* (kolom) dan *record* (data per baris). *Database* sangat bermanfaat untuk mengatasi berbagai masalah yang sering terjadi dalam penyusunan data. Masalah dalam penyusunan data dapat berupa redundansi dan inkonsistensi data, kesulitan pengaksesan data, dan lain-lain.

Menurut *website resmi MySQL* (2020), *MySQL* merupakan sistem manajemen basis data (*database*) bersifat *open source* yang menggunakan bahasa *Structure Query Language (SQL)*. *SQL* merupakan salah satu bahasa *database* yang digunakan untuk menambahkan, mengakses, dan mengolah data dalam *database*. *MySQL* merupakan *database* terpopuler didunia yang dapat diandalkan untuk menghemat biaya pengiriman, memiliki kinerja tinggi, *web-based* berskala dan aplikasi penyimpan *database*. *MySQL* bisa digunakan pada berbagai macam program aplikasi, namun biasanya lebih sering ditemukan pada *web server*.

Sebuah *website* yang menggunakan *MySQL* dapat memasukkan halaman *web* yang mengakses informasi dari *database*. Halaman ini sering disebut sebagai “*dynamic*” yang berarti isi dari masing-masing halaman yang dihasilkan dari *database* adalah sebagai *page load*. *Website* yang menggunakan *page dynamic* sering ditunjuk sebagai *website* penggerak *database*. Dalam pembuatan sistem informasi tugas akhir ini *MySQL* berfungsi sebagai pemanggil data dari satu tabel atau lebih pada satu *database* atau lebih, memanipulasi data pada tabel-tabel dengan menyisipkan, menghapus atau memperbaiki *record*, untuk mendapatkan ringkasan informasi mengenai data pada tabel, seperti total, jumlah *record*, nilai minimum, nilai maksimum, dan nilai rata-rata, serta untuk membuat, memodifikasi, atau menghapus tabel pada *database*.

Menurut *website* resmi *Netbeans* (2020), *Netbeans* merupakan sebuah proyek software *open source* yang mengacu pada dua hal, yaitu *NetBeans IDE (Integrated Development Environment)* dan *NetBeans platform* untuk pengembangan aplikasi desktop java. *Netbeans IDE* adalah sebuah lingkungan pengembangan yang terbuka untuk pengembangan aplikasi sistem operasi seperti *Windows, Mac, Linux*. *Netbeans Platform* adalah sebuah fondasi yang modular dan dapat diperluas yang digunakan sebagai perangkat lunak dasar untuk membuat aplikasi desktop yang besar. *NetBeans IDE* merupakan salah satu dari berbagai macam aplikasi berdasarkan pada *NetBeans Platform*.

2. Tujuan Pembuatan Laporan

Laporan ini ditulis untuk memenuhi tugas Ujian Akhir Semester Pemrograman Berorientasi Objek dan memberikan pengetahuan serta wawasan dalam Pembuatan Politeknik Kampar Mart.

3. Alat dan Bahan

- A. Alat : Komputer/Laptop
- B. Bahan : Aplikasi *Netbeans*, *Xampp* dan *ms.office word*

BAB II

PENJELASAN TOOLS

A. Penjelasan *Tools* pada Aplikasi *Netbeans*.

Tool-tools yang dapat digunakan dalam menggunakan Aplikasi *Netbeans* IDE 8.2 yaitu :

1. Swing Containers



Gambar 2. 1 *Tools* pada menu *swing containers*

Fungsi :

- a. **Panel** Untuk mengelompokkan komponen-komponen.
- b. **Split Panen** Menampilkan dua komponen dalam ruang yang tetap, memungkinkan user untuk menentukan ukuran ruang yang dipilih untuk setiap komponen.
- c. **Tool Bar** Sebagai tempat untuk menampilkan tool-tool yang bertujuan mempermudah user dalam mengoperasikan beberapa tool-tool yang mungkin sering digunakan.
- d. **Internal Frame** Merupakan frame internal (di dalam frame utama). membuat banyak window (multi-window) di dalam satu frame.
- e. **Tabbed Pane** Membuat frame yang terdiri dari tab-tab yang bisa dipilih oleh user.
- f. **Scroll Pane** Menyediakan scroll bar di sekeliling perubahan ukuran komponen.
- g. **Desktop Pane**
- h. **Layered Pane** Menyediakan tiga lapis dimensi untuk memposisikan komponen.

2. Swing Controls



Gambar 2. 2 *Tools* pada menu *Swing Controls*

Fungsi :

a. **Label**

Untuk memberikan keterangan tambahan atau identitas pada tombol atau perintah lainnya.

b. **Toggle Button**

Button yang selalu berada dalam salah satu dari dua kondisi. Setiap klik pada button akan merubah dari kondisi satu ke kondisi lainnya.

c. **Radio Button**

Untuk meminta user agar memilih satu dari lebih dua pilihan, contoh penggunaannya adalah ketika kita mengisi data diri untuk pilihan jenis kelamin.

d. **Combo box**

Berfungsi untuk menyisipkan beberapa pilihan / perintah, sehingga dengan Combo Box ini lebih menghemat tempat, karena dalam Combo Box ini terdiri dari beberapa pilihan.

e. **Text Field**

Untuk membuat kolom agar kelak bisa diisi perintah-perintah teks atau angka oleh user, semisal pada pembuatan aplikasi kalkulator “text field” berfungsi menampilkan hasil dari hitungan kalkulator tersebut.

f. **Scroll Bar**

Untuk menggeser jendela (windows) secara vertikal.

g. **Progress Bar**

Digunakan untuk menampilkan status proses.

h. **Password Field**

Tempat untuk mengisikan password yang kita miliki.

i. **Separator**

Berfungsi sebagai “sekat” atau pemisah antar garis yang ada pada aplikasi atau software yang nantinya akan dibuat.

j. **Editor Pane**

Sebuah panel yang digunakan untuk mengedit tulisan.

k. **Tabel**

Menampilkan atau menyisipkan tabel pada aplikasi yang nantinya akan kita buat.

l. **Button**

Kontrol yang tampil pada layar dengan bentuk tertentu yang mirip dengan tombol persegi panjang dengan tulisan di tengahnya.

m. **Check Box**

Memilih lebih dari satu pilihan, dengan menyimpan data dan akan menampilkannya ketika di klik.

n. **Button Group**

Untuk menggabungkan seluruh button supaya menjadi satu kesatuan fungsi.

o. **List**

Untuk menampilkan beberapa item.

p. **Text area**

Tempat mengetikkan tulisan yang berada dalam kotak yang mempunyai fungsi scroll.

q. **Slider**

Berfungsi sebagai visualisasi proses perjalanan dari sebuah musik atau video.

r. **Formatted Field**

s. **Spinner**

Berisi angka yang diletakkan secara ringkas atau berupa daftar, ketika kita membutuhkan angka lebih kecil, kita tinggal klik tanda panah sampai

muncul angka yang kita inginkan, atau sebaliknya misalkan kita butuh angka lebih besar klik tanda panah sampai muncul angka yang kita inginkan.

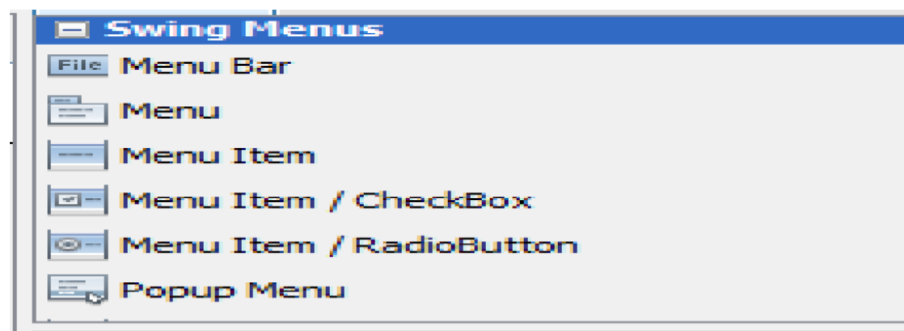
t. **Text pane**

Menampilkan teks dan membolehkan user untuk mengeditnya.

u. **Tree**

Menampilkan data dalam bentuk hirarkis.

3. Swing Menu



Gambar 2. 3 *Tools* pada *Swing Menu*.

Fungsi :

a. **Menu Bar**

Untuk menciptakan tab-tab menu yang nantinya dipergunakan untuk perintah menu yang diinginkan.

b. **Menu**

Membentuk perintah menu yang masih bisa dilanjutkan ke menu yang lebih khusus.

c. **Menu Item**

Berisi perintah-perintah spesifik yang ada dalam menu bar, sehingga perintah-perintah pada menu item lebih khusus.

d. **Menu Item/CheckBox**

Memberi tanda (V) pada menu perintah tertentu supaya komputer melakukan seperti apa yang kita perintahkan.

e. **Menu Item/Radio Button**

Untuk melakukan rating atau survey sesuatu alamat website atau digunakan pada perintah pemilihan halaman cetakan pada printer.

f. **Popup Menu**

Menu yang akan tampil secara otomatis atau apabila kita menggerakkan kursor mouse pada area tertentu, biasanya berisi tentang informasi suatu obyek/icon/menu.

g. **Separator**

Berfungsi sebagai “sekat” atau pemisah antar garis yang ada pada aplikasi atau software yang nantinya akan dibuat.

4. Swing windows

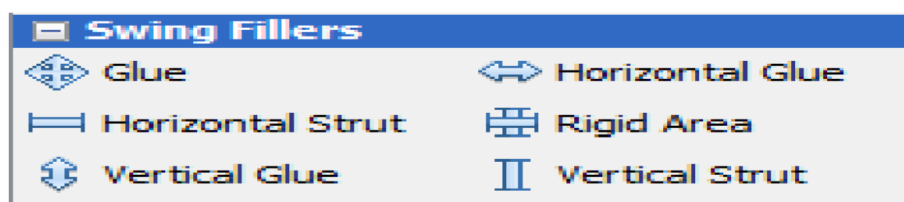


Gambar 2. 4 *Tools* pada *Swing Windows*

Fungsi :

- .Dialog** adalah Sebuah jendela yang digunakan menampilkan dialog
- Color Chooser** adalah Jendela baru yang digunakan untuk memilih warna / memanipulasi
- Option Pane** adalah Jendela yang digunakan untuk menampilkan dialog dan opsi yang ditampilkan
- Frame Top Level Window**, digunakan untuk bingkai window utama
- File Chooser** adalah Jendela baru untuk memilih sebuah file

5. Swing Fillers

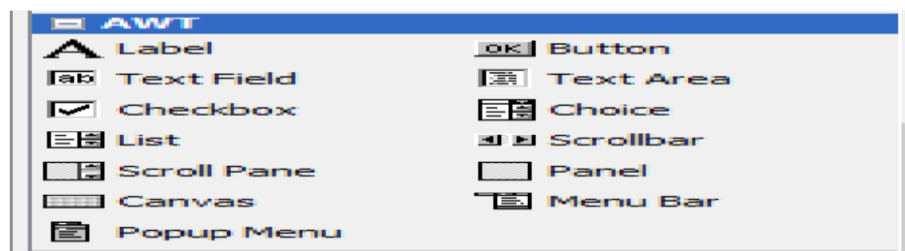


Gambar 2. 5 *Tools* pada *Swing Filters*

Fungsi :

- a. **Glue** adalah Komponen yang tersedia untuk menggerakkan ke arah vertikal & horizontal
- b. **Horizontal Strut** adalah Komponen yang memiliki lebar pasti dan dapat bergerak ke arah horizontal
- c. **Vertical Glue** adalah Komponen yang memiliki lebar bebas & dapat bergerak ke arah vertikal
- d. **Vertical Strut** adalah Komponen yang memiliki lebar pasti dan dapat bergerak ke arah vertikal
- e. **Horizontal Glue** adalah Komponen yang memiliki lebar bebas & dapat bergerak ke arah horizontal
- f. **Rigid Area** adalah Komponen yang memiliki ukuran pasti

6. AWT



Gambar 2. 6 *Tools* pada AWT

Fungsi :

- a. **Label** adalah Bidang yang menampilkan tulisan, biasa digunakan untuk judul
- b. **Text Field** adalah Bidang yang menampilkan kolom penulisan
- c. **Checkbox** adalah Kotak yang dapat dicentang atau tidak
- d. **List** adalah Menampilkan daftar
- e. **Scroll Pane** adalah Anak komponen yang otomatis membuat scroll horizontal / vertikal
- f. **Canvas** adalah Sebuah kanvas kosong dapat dimasukkan sesuatu bahkan oleh pengguna lain
- g. **Popup Menu** adalah Layar popup yang menampilkan menu atau pilihan lain

- h. **Button** adalah Tombol
- i. **Text Area** adalah Bidang besar untuk menulis beberapa baris kalmia
- j. **Choice** adalah Kolom tarik-turun yang menampilkan beberapa pilihan untuk dipilih
- k. **Scrollbar** adalah Tombol scroll yang dapat diterapkan dimana saja
- l. **Panel** adalah Sebuah panel / container untuk keperluan umum
- m. **Menu Bar** adalah Sebuah bar menu yang dapat dimasukkan kedalam frameh

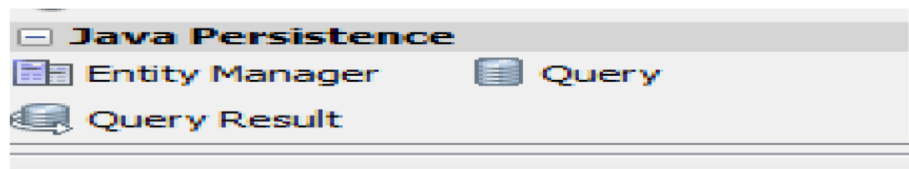
7. Beans



Gambar 2. 7 Tools pada Beans

Chosee Bean adalah framework yang memudahkan kita untuk melakukan sinkronisasi antara 2 object.

8. Java persistence



Gambar 2. 8 *Tools* pada *Java persistence*

Fungsi :

- a. **Entity Manager** adalah Sebuah entitas yang terasosiasi dengan persistensi unit
- b. **Query Result** adalah Hasil dari kueri persistensi
- c. **Query** adalah Kueri persistensi

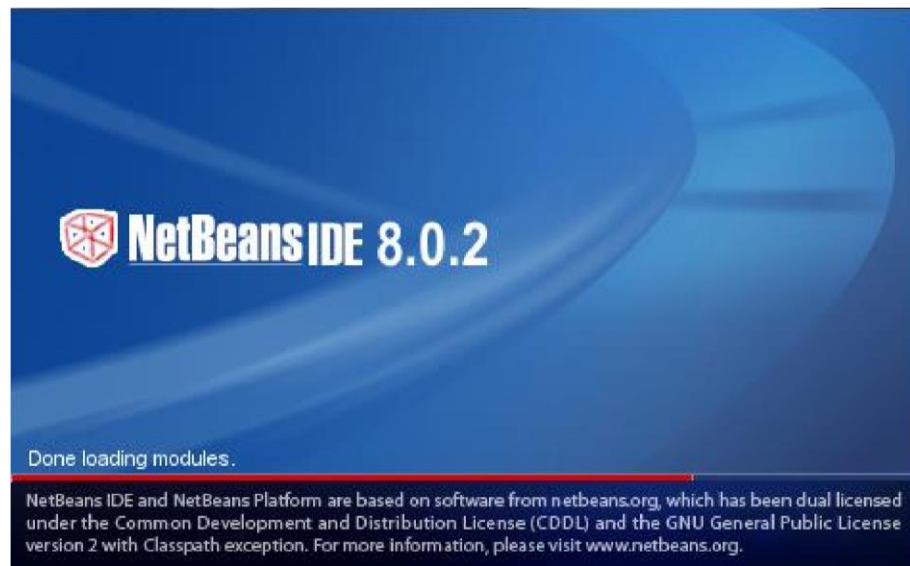
BAB III

PEMBAHASAN

A. Langkah kerja dan Hasil Tampilan

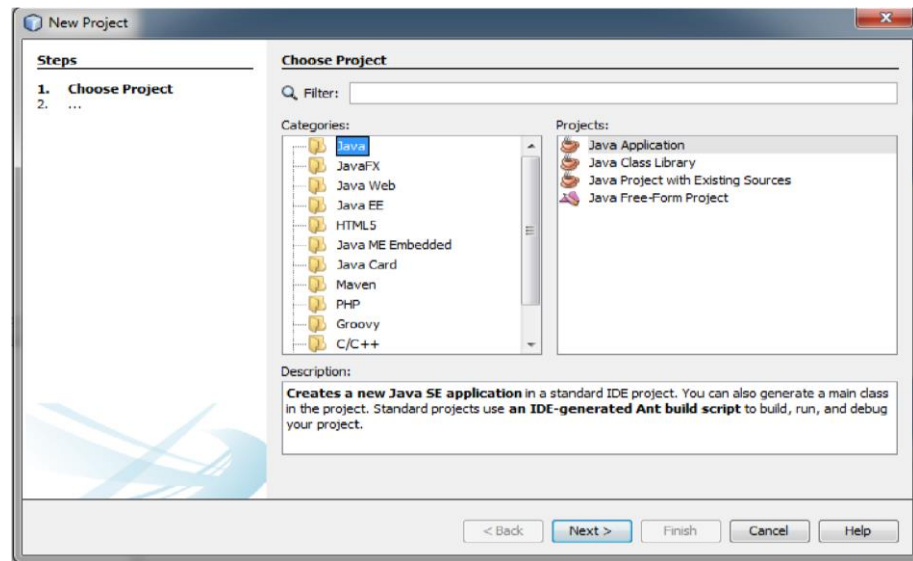
Berikut Langkah Kerja dan Hasil Tampilan Aplikasi Pengiriman makanan “kujemput” yaitu:

1. Langkah pertama buka aplikasi Netbeans.



Gambar 3. 1 Tampilan pertama pada saat membuka Netbeans IDE 8.2

2. Lalu buat *File Projek* baru yaitu pilih *file* => pilih *new project* Selanjutnya *Java* => pilih *Java Application* => *Next* => ganti nama sesuai yang diinginkan => *Finish*.

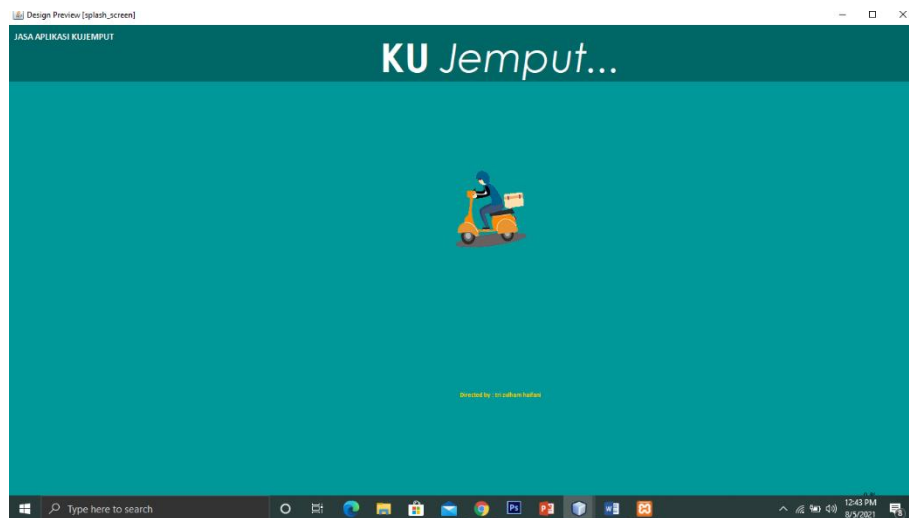


Gambar 3. 2 Tampilan untuk membuat proyek baru

3. Untuk membuat tampilan Politeknik Kampar Mart pilih *source package*
 => pilih *new* => pilih *JframeForm* => lalu buatlah tampilan yang diinginkan dengan menggunakan *Button* dan *TextField*.

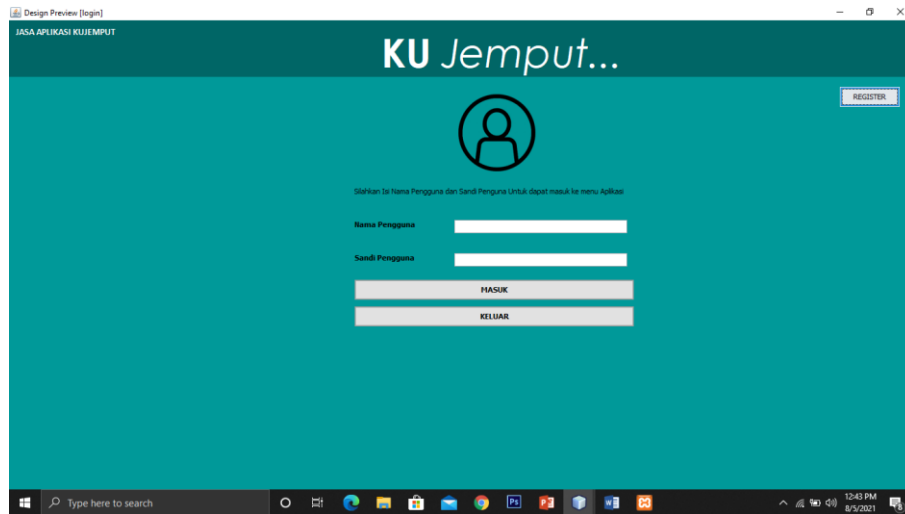
Berikut hasil tampilan aplikasi yang telah dibuat :

- a. Tampilan *splash screen* aplikasi kujemput



Gambar 3. 3 Tampilan *Splash screen* aplikasi kujemput.

- b. Tampilan form login untuk user masuk pada aplikasi kujemput



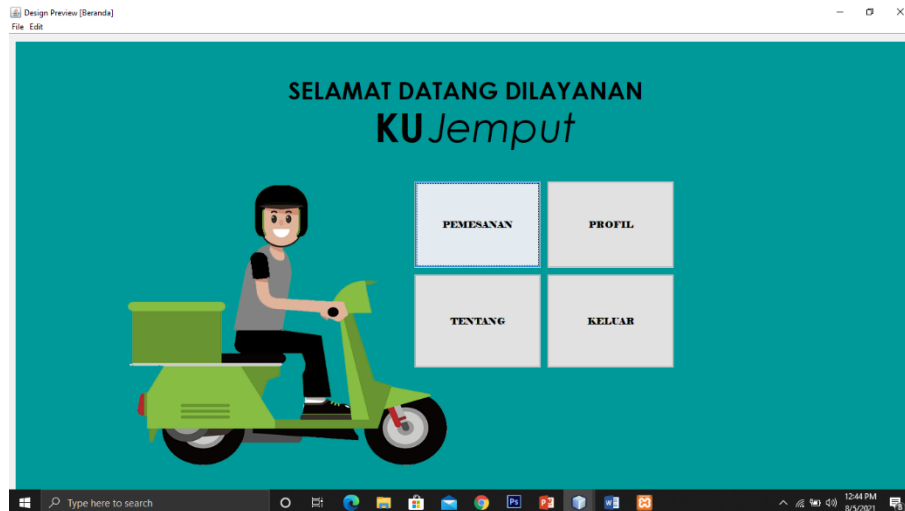
Gambar 3. 4 Tampilan halaman menu *login*

- c. Tampilan menu register apabila user belum memiliki akun login untuk masuk pada aplikasi kujemput.



Gambar 3. 5 Tampilan halaman menu *register*

- d. Tampilan menu beranda pada layanan aplikasi kujemput. Disini terdapat beberapa menu yaitu menu pemesanan, menu profil, menu tentang dan keluar.

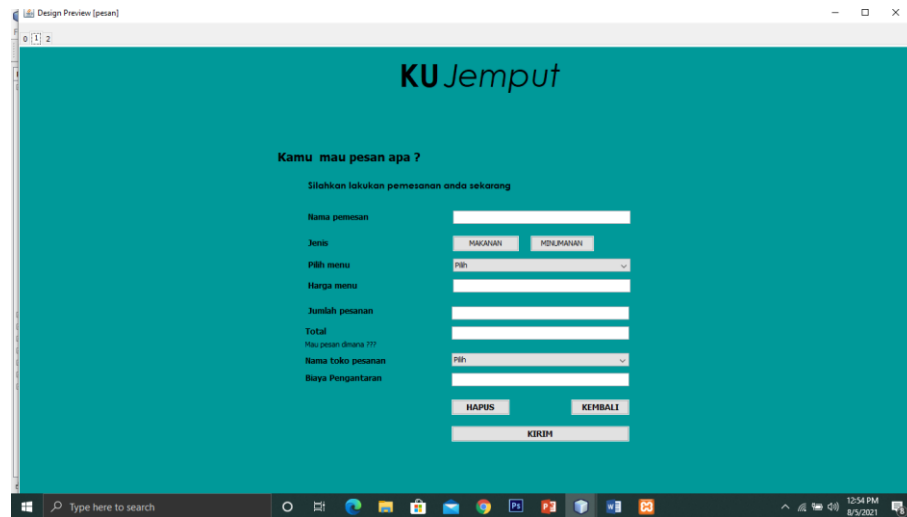


Gambar 3. 6 Tampilan halaman menu beranda

- e. Tampilan menu pemesanan yaitu pada layanan pilihan makanan. Dimenu ini user diminta mengisi beberapa data untuk diinputkan agar bisa melakukan pemesanan.

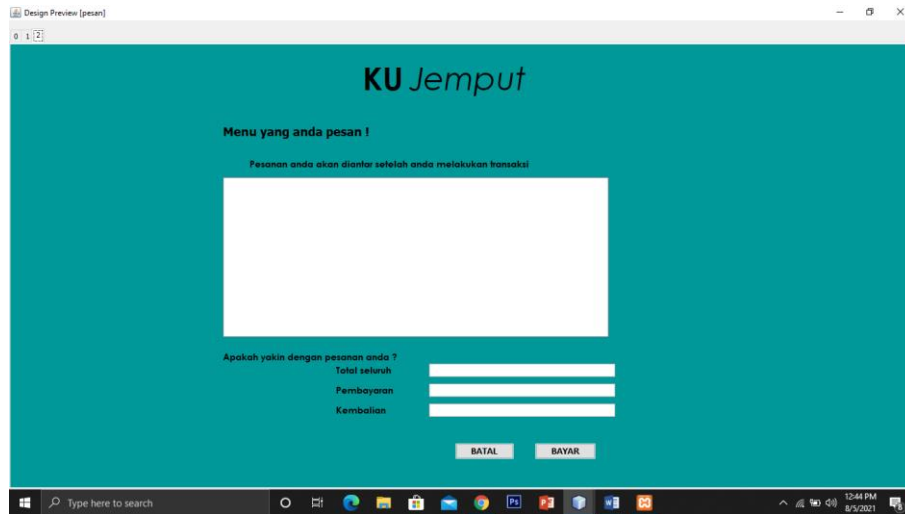
Gambar 3. 7 Tampilan halaman menu pemesanan makanan

- f. Tampilan ini merupakan tampilan untuk menu pemesanan minuman yang dimana pilihan menu hanya minuman saja. Disini tetap sama pada layanan menu makanan sebelumnya namun yang membedakan hanyalah isi dari menu dan nama took saja.



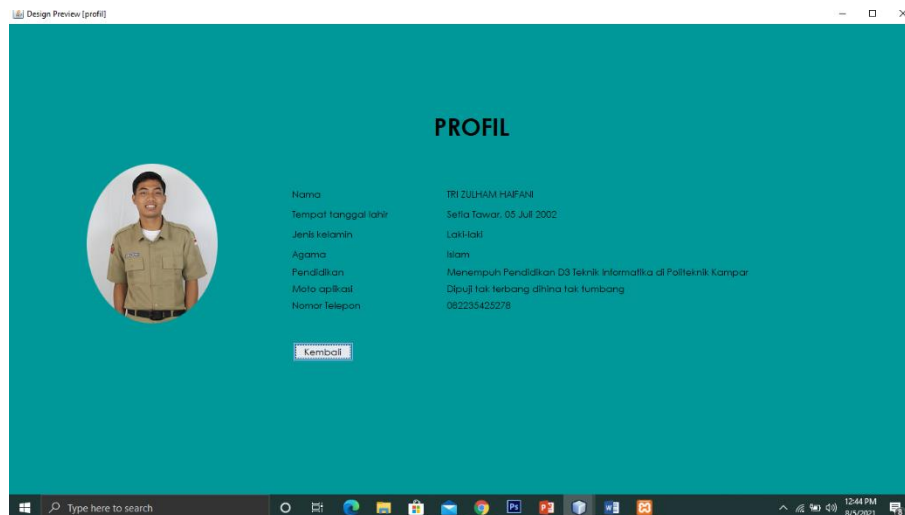
Gambar 3. 8 Tampilan halaman menu pemesanan minuman

- g. Tampilan menu pembayaran untuk proses pemesanan.



Gambar 3. 9 Tampilan halaman menu pembayaran

- h. Tampilan menu profil.



Gambar 3. 10 Tampilan halaman menu profil

- i. Tampilan menu tentang yaitu untuk memberitahukan bagaimana penggunaan aplikasi ini.

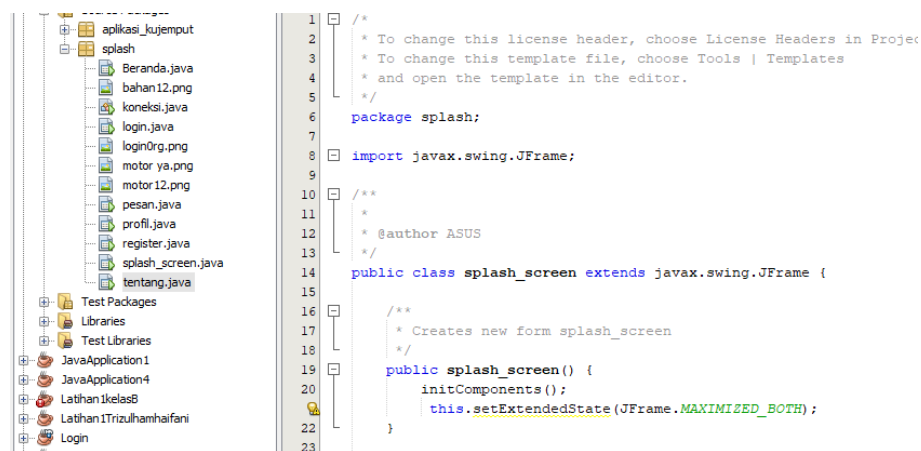


Gambar 3. 11 Tampilan halaman menu tentang

4. Setelah menu tampilan selesai dibuat maka langkah selanjutnya mengisi script codingan yang dibutuhkan.

Berikut pembuatan script aplikasi yang telah dibuat :

1. Script untuk package menu splash screen dengan script untuk menampilkan ukuran splash screen secara full layar.



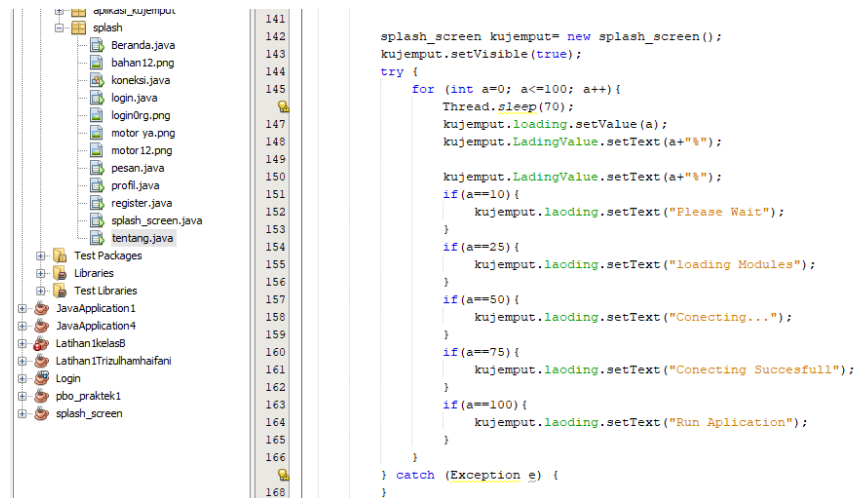
Gambar 3. 12 Script untuk *package splash screen*

2. Script untuk menu lompatan atau running kemenu selanjutnya.



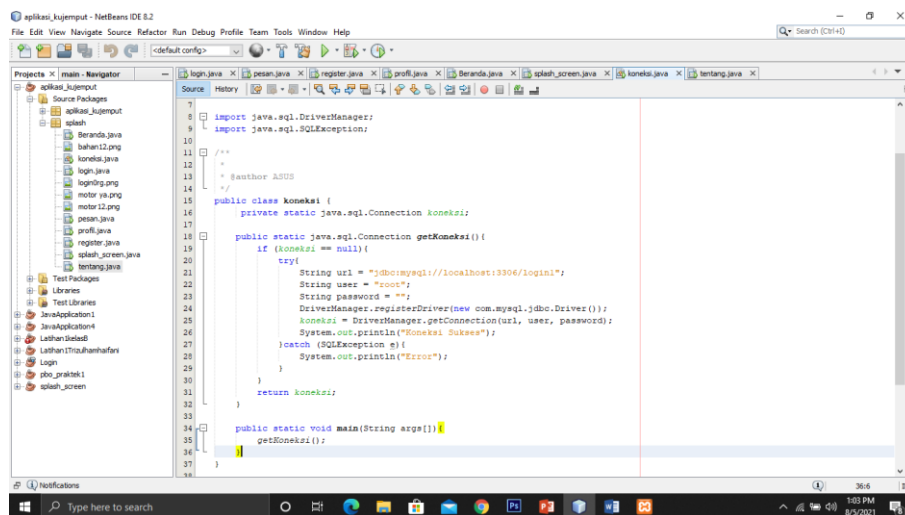
Gambar 3. 13 Script untuk perintah running atau perpindahan j-from

3. Script untuk tampilan splash screen yaitu pada loading bar.



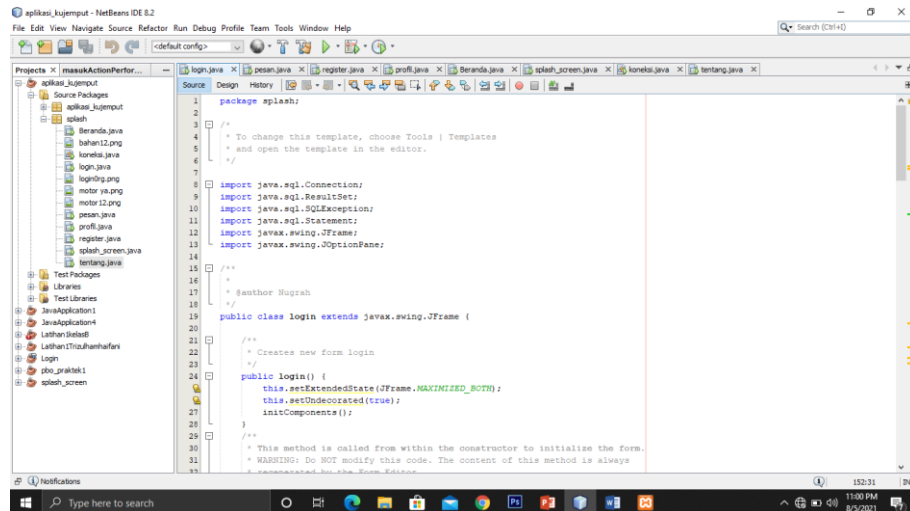
Gambar 3. 14 Script untuk tampilan *splash screen*

4. Script Koneksi pada database.



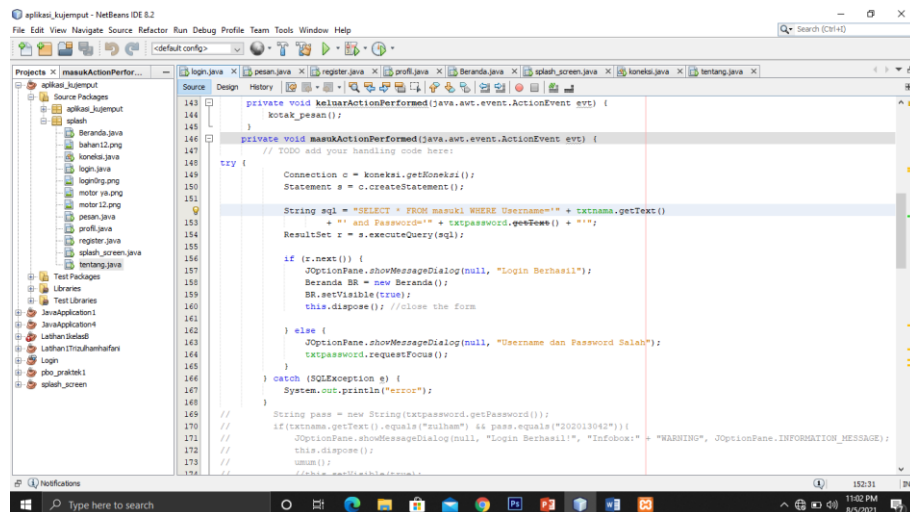
Gambar 3. 15 Script untuk koneksi pada database

5. Script Menu login dan script untuk menampilkan agar full layar di tampilan monitor.



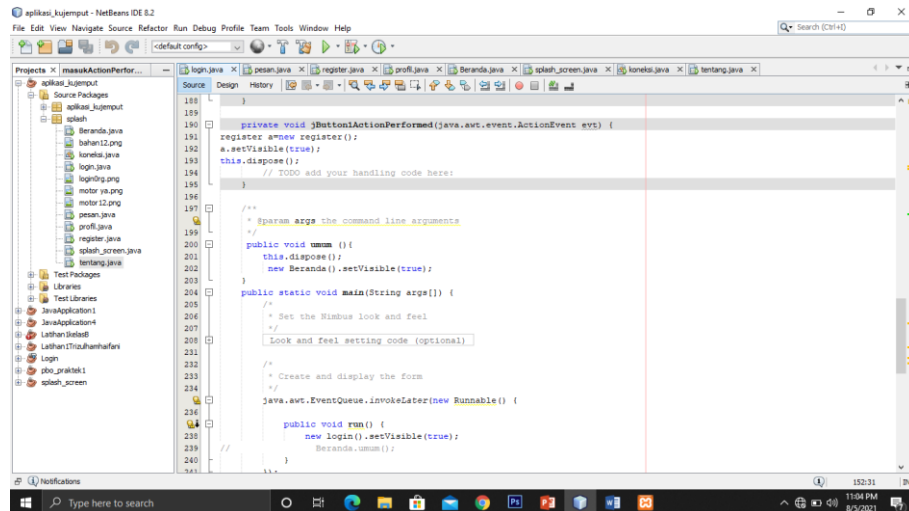
Gambar 3. 16 Script untuk package menu login

6. Script login pengguna dengan koneksi pada database



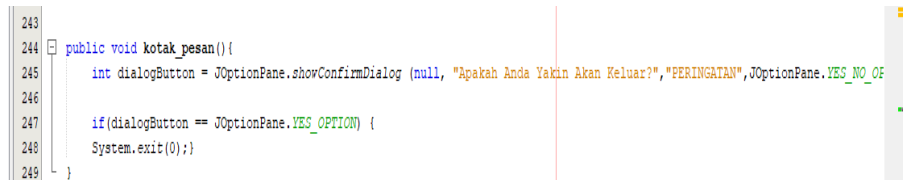
Gambar 3. 17 Script untuk login pengguna database

7. Script untuk kemenu selanjutnya yaitu menu running atau menu beranda.



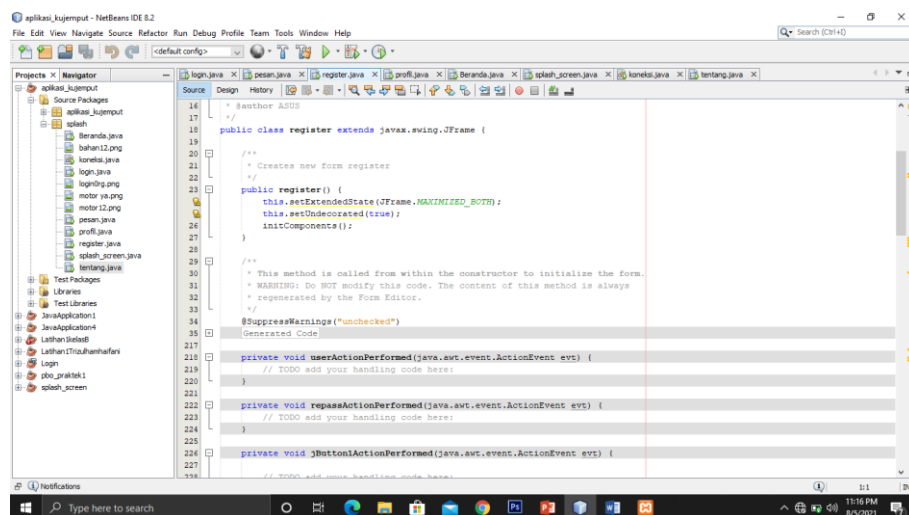
Gambar 3. 18 Script untuk menu selanjutnya

8. Script untuk tombol exit dan untuk memunculkan kotak pesan.



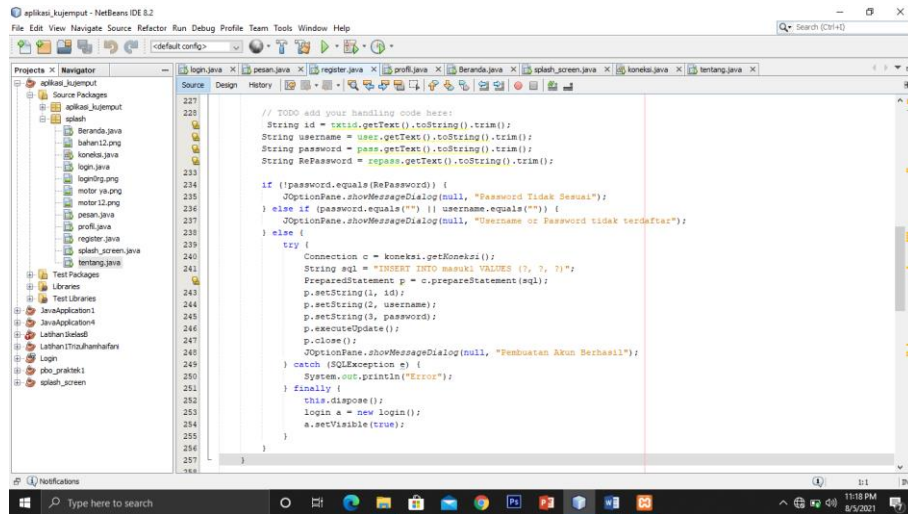
Gambar 3. 19 Script untuk tombol exit

9. Script kelas menu register dan tampilan untuk full size.



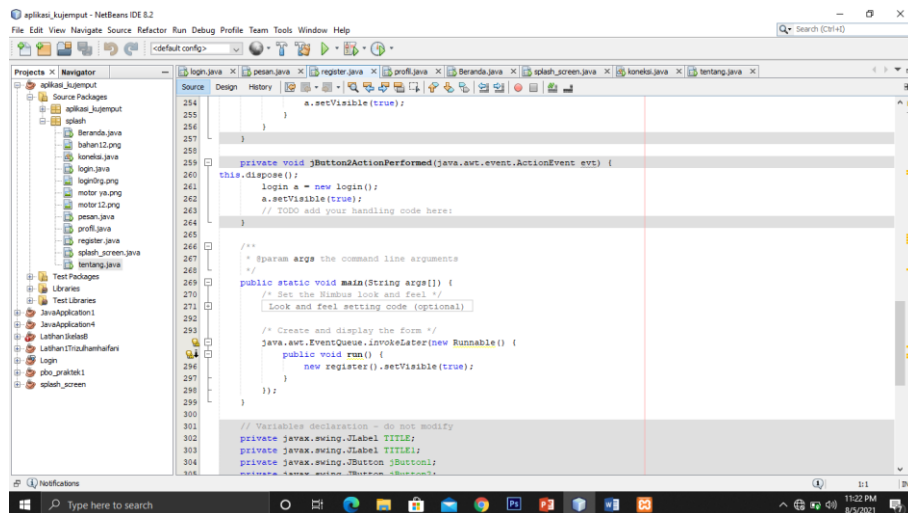
Gambar 3. 20 Script untuk kelas menu register

10. Script untuk menu register dan koneksi pada database.



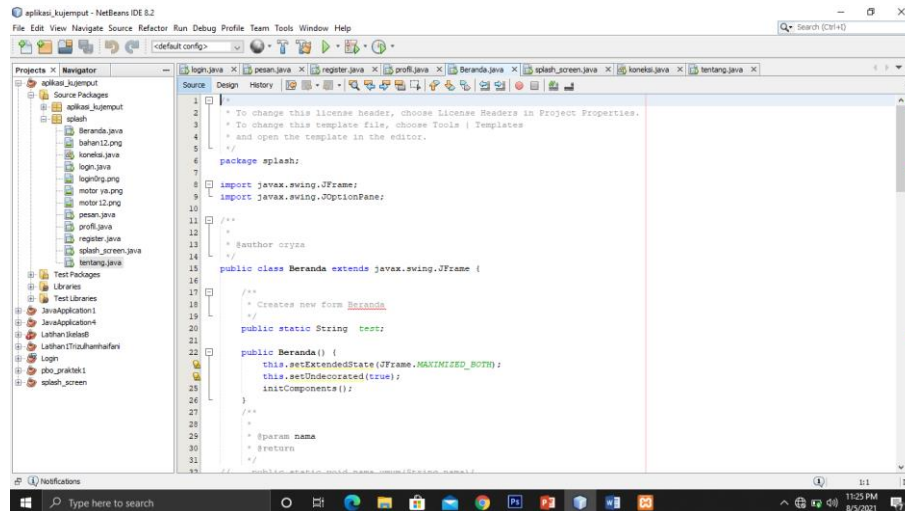
Gambar 3. 21 Script untuk menu register

11. Script untuk melakukan running dan menuju ke menu lainnya.



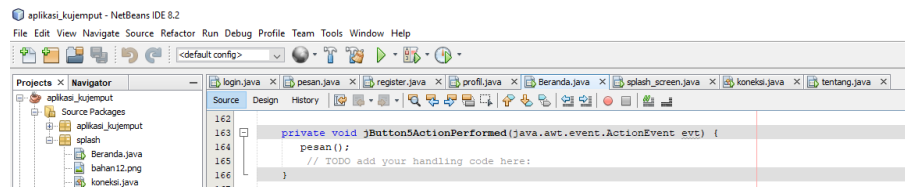
Gambar 3. 22 Script untuk melakukan running

12. Script untuk kelas menu beranda dan script untuk tampilan menu full size.



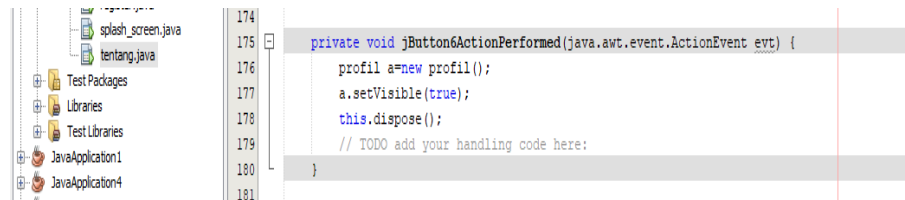
Gambar 3. 23 Script untuk kelas menu beranda

13. Script untuk tombol atau button menu pesan.



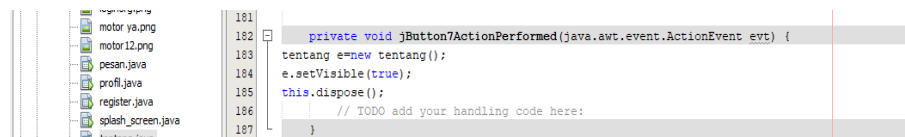
Gambar 3. 24 Script untuk tombol menu pesan

14. Script untuk button atau tombol menu profil.



Gambar 3. 25 Script untuk tombol menu profil

15. Script untuk button atau tombol tentang penggunaan aplikasi kujemput.



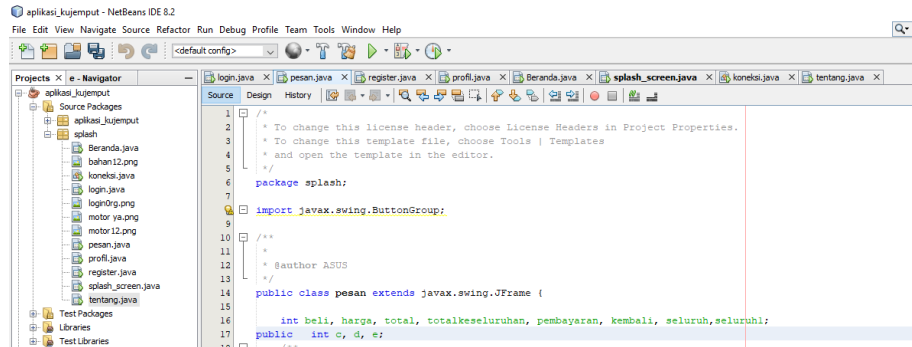
Gambar 3. 26 Script untuk tombol tentang penggunaan aplikasi

16. Script untuk tombol keluar dan kotak pesan.

```
public void pesan() {  
    int dialogButton = JOptionPane.showConfirmDialog (null, "Apakah Anda Yakin Akan Keluar?", "PERINGATAN", JOptionPane.YES_NO_
```

Gambar 3. 27 Script untuk tombol keluar atau exit

17. Script untuk kelas menu pemesanan dan inisialisasi variable yaitu dengan tipe data integer.



Gambar 3. 28 SScript untuk package menu pemesanan dan inisialisasi variabel

18. Script untuk button atau tombol bayar pada menu pembayaran.

```
private void jButton9ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    int k, l, m;  
    k = Integer.valueOf(txtbayar.getText());  
    l = Integer.valueOf(totalseluruh.getText());  
    m = l - k;  
    txtkembali.setText("" + m);  
    // pembayaran = Integer.parseInt(txtbayar.getText());  
    // kembali = Integer.parseInt(totalseluruh.getText());  
    // total = pembayaran - kembali;  
    // txtkembali.setText(String.valueOf(total));  
    // TODO add your handling code here:  
}
```

Gambar 3. 29 Script untuk tombol pembayaran

19. Script untuk tombol combo box pilihan menu makanan.

```
private void menu_makanActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    if (menu_makan.getSelectedItem().equals("Pilih makan")) {  
        buttonGroup1.clearSelection();  
        menu_harga.setText("");  
    } else if (menu_makan.getSelectedItem().equals("Ayam Geprek")) {  
        menu_harga.setText("12000");  
    } else if (menu_makan.getSelectedItem().equals("Ayam Bakar")) {  
        menu_harga.setText("15000");  
    } else if (menu_makan.getSelectedItem().equals("Bakso Malang")) {  
        menu_harga.setText("20000");  
    } else if (menu_makan.getSelectedItem().equals("Bakso Beranak")) {  
        menu_harga.setText("30000");  
    } else if (menu_makan.getSelectedItem().equals("Burger")) {  
        menu_harga.setText("15000");  
    } else if (menu_makan.getSelectedItem().equals("Dimsum")) {  
        menu_harga.setText("10000");  
    } else if (menu_makan.getSelectedItem().equals("Mie ayam bakso")) {  
        menu_harga.setText("18000");  
    } else if (menu_makan.getSelectedItem().equals("Mie podeh")) {  
        menu_harga.setText("12000");  
    } else if (menu_makan.getSelectedItem().equals("Nasi goreng ayam")) {  
        menu_harga.setText("18000");  
    } else if (menu_makan.getSelectedItem().equals("Nasi goreng telur")) {  
        menu_harga.setText("15000");  
    } else if (menu_makan.getSelectedItem().equals("Seafood")) {  
        menu_harga.setText("30000");  
    }  
}
```

Gambar 3. 30 Script untul tombol combo box pada makanan

20. Script untuk kembali kemenu beranda.

```
628  
629 private void jButton3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
630     Beranda b = new Beranda();  
631     b.setVisible(true);  
632     this.dispose();  
633     // TODO add your handling code here:  
634 }  
635
```

Gambar 3. 31 Script untuk kembali ke menu beranda

21. Script untuk button atau tombol kirim.

```
649  
650 private void kirimActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
651     kirim.setText((String) menu_makan.getSelectedItem());  
652     kirim.setText((String) toko2.getSelectedItem());  
653     hasil.setText("Nama          : " + namal.getText()  
654         + " \nJenis pesanan      : " + makan1.getText()  
655         + " \nPesanan anda          : " + menu_makan.getSelectedItem()  
656         + " \nJumlah pesanan      : " + keterangan.getText()  
657         + " \nTotal pesanan        : " + txttotal.getText()  
658         + " \nBiaya Pengantaran     : " + biaya4.getText()  
659         + " \nToko anda             : " + toko2.getSelectedItem()  
660         + " \nTotal keseluruhan    : " + totalseluruh.getText());  
661     menu.setSelectedIndex(2);  
662 }  
663
```

Gambar 3. 32 Script untuk tombol kirim

22. Script untuk menginputkan kembali data untuk pemesanan makanan

```
664
665 private void inputActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
666     buttonGroup1.clearSelection();
667     namal.setText("");
668     menu_makan.setSelectedItem("Pilih Makanan");
669     menu_harga.setText("");
670     keterangan.setText("");
671     txttotal.setText("");
672     tokol.setSelectedItem("Pilih toko");
673
674     // TODO add your handling code here:
675 }
```

Gambar 3. 33 Script untuk inputan kembali data pemesanan

23. Script untuk menampilkan keterangan pada textfield keterangan banyak nya menu yang dipesan.

```
703 private void keteranganKeyReleased(java.awt.event.KeyEvent evt) {
704     int a, b, c;
705     a = Integer.valueOf(menu_harga.getText());
706     b = Integer.valueOf(keterangan.getText());
707     c = a * b;
708     txttotal.setText(" " + c);
709     totalseluruh.setText(" " + c);
710     // TODO add your handling code here:
711 }
```

Gambar 3. 34 Script untuk menampilkan keterangan

24. Script untuk pendeklarasian isi dari combobox menu minuman.

```
712 private void menu_minumActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
713     if (menu_minum.getSelectedItem().equals("Pilih makan")) {
714         buttonGroup1.clearSelection();
715         menu_hargal.setText("");
716     } else if (menu_minum.getSelectedItem().equals("Bobba chocorasa")) {
717         menu_hargal.setText("15000");
718     } else if (menu_minum.getSelectedItem().equals("Bobba berkah")) {
719         menu_hargal.setText("12000");
720     } else if (menu_minum.getSelectedItem().equals("Cappucino cincau")) {
721         menu_hargal.setText("10000");
722     } else if (menu_minum.getSelectedItem().equals("Dalgona coffe")) {
723         menu_hargal.setText("20000");
724     } else if (menu_minum.getSelectedItem().equals("Es Oyen")) {
725         menu_hargal.setText("8000");
726     } else if (menu_minum.getSelectedItem().equals("Thaitea")) {
727         menu_hargal.setText("13000");
728     } else if (menu_minum.getSelectedItem().equals("smootie mangga")) {
729         menu_hargal.setText("14000");
730     }
731     // TODO add your handling code here:
732 }
733 }
```

Gambar 3. 35 Script untuk pendeklarasian combo box makanan

25. Script untuk menu pembayaran yang akan tampilan pada textfield di menu bayar.

```
756 private void kirimlActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
757     kiriml.setText((String) menu_minum.getSelectedItemAt());  
758     kiriml.setText((String) tokol.getSelectedItemAt());  
759     hasil.setText("Nama : " + nama3.getText()  
760         + "\nJenis pesanan : " + minum2.getText()  
761         + "\nPesanan anda : " + menu_minum.getSelectedItemAt()  
762         + "\nJumlah pesanan : " + keterangan1.getText()  
763         + "\nTotal pesanan : " + txttotal2.getText()  
764         + "\nBiaya Pengantaran : " + biaya3.getText()  
765         + "\nToko anda : " + tokol.getSelectedItemAt()  
766         + "\nTotal keseluruhan : " + totalseluruh.getText());  
767     menu.setSelectedIndex(2);  
768     // TODO add your handling code here:  
769 }
```

Gambar 3. 36 Script menu pembayaran

26. Script untuk melakukan proses perhitungan pada total bayar sementara.

```
790  
791 private void keterangan1KeyReleased(java.awt.event.KeyEvent evt) {  
792     int a, b, c, d, e;  
793     a = Integer.valueOf(menu_hargal.getText());  
794     b = Integer.valueOf(keterangan1.getText());  
795     c = a * b;  
796     txttotal2.setText(" " + c);  
797     int k, l, m;  
798     k = Integer.valueOf(txttotal2.getText());  
799     l = Integer.valueOf(biaya3.getText());  
800     m = k + l;  
801     totalseluruh.setText(" " + m);  
802     // e = c + d;  
803     // totalseluruh.setText(" " + c);  
804     // TODO add your handling code here:  
805 }
```

Gambar 3. 37 Script untuk proses perhitungan sementara

27. Script untuk pendeklarasian nama toko minuman pada combo box.

```
private void tokolActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    if (tokol.getSelectedItem().equals("Pilih toko")) {  
        buttonGroup1.clearSelection();  
        biaya3.setText("5000");  
    } else if (tokol.getSelectedItem().equals("Bobba choccorasa")) {  
        biaya3.setText("5000");  
    } else if (tokol.getSelectedItem().equals("Bobba berkah")) {  
        biaya3.setText("7000");  
    } else if (tokol.getSelectedItem().equals("Kedai coffe")) {  
        biaya3.setText("5000");  
    } else if (tokol.getSelectedItem().equals("Oyen d'tongkrong")) {  
        biaya3.setText("5000");  
    } else if (tokol.getSelectedItem().equals("Thaitea the brand")) {  
        biaya3.setText("9000");  
    } else if (tokol.getSelectedItem().equals("Coffe shop")) {  
        biaya3.setText("10000");  
    }  
    // TODO add your handling code here:  
}
```

Gambar 3. 38 Script untuk pendeklarasian nama toko minumanan

28. Script untuk pendeklarasian nama toko makanan pada combo box toko.

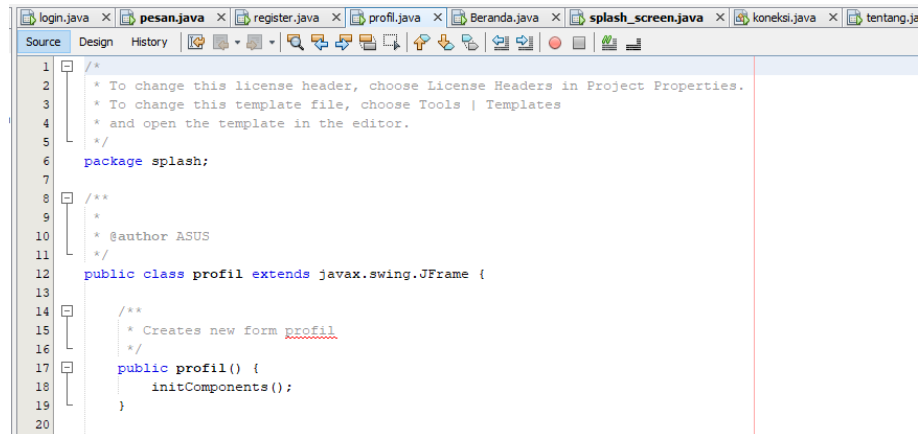
```

853
854
855     private void toko2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
856         if (toko2.getSelectedItem().equals("Pilih toko")) {
857             buttonGroup1.clearSelection();
858             biaya4.setText("5000");
859         } else if (toko2.getSelectedItem().equals("Cafe OR2")) {
860             biaya4.setText("5000");
861         }
862         // TODO add your handling code here:
    }

```

Gambar 3. 39 Script untuk pendeklarasian nama toko

29. Script untuk nama kelas pada menu profil.



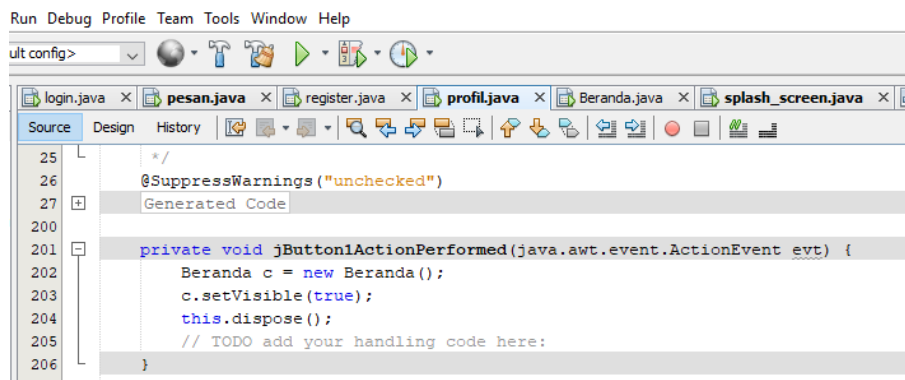
```

1  /*
2  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3  * To change this template file, choose Tools | Templates
4  * and open the template in the editor.
5  */
6  package splash;
7
8  /**
9   *
10   * @author ASUS
11   */
12  public class profil extends javax.swing.JFrame {
13
14      /**
15       * Creates new form profil
16       */
17      public profil() {
18          initComponents();
19      }
20

```

Gambar 3. 40 Script untuk kelas menu profil

30. Script untuk lompatan atau perpindahan menu dari menu profil ke menu beranda.



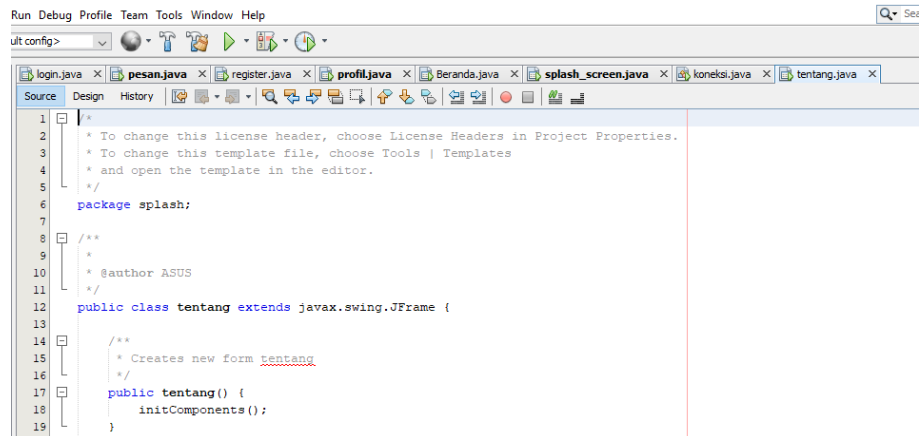
```

25  /*
26  * @SuppressWarnings("unchecked")
27  * Generated Code
28  */
29
30  private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
31      Beranda c = new Beranda();
32      c.setVisible(true);
33      this.dispose();
34      // TODO add your handling code here:
35  }

```

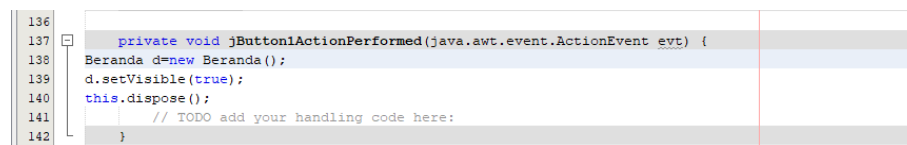
Gambar 3. 41 Script untuk perpindahan menu kemenu beranda

31. Script untuk public class pada menu tentang.



Gambar 3. 42 Script untuk kelas menu tentang

32. Script untuk lompatan atau perpindahan dari menu tentang kemenu beranda.

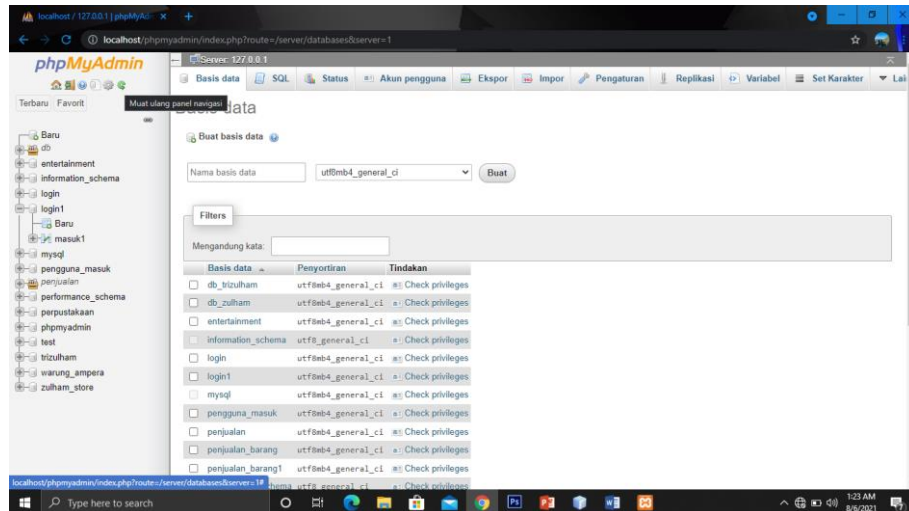


Gambar 3. 43 Script untuk kemenu beranda

B. Perancangan Database

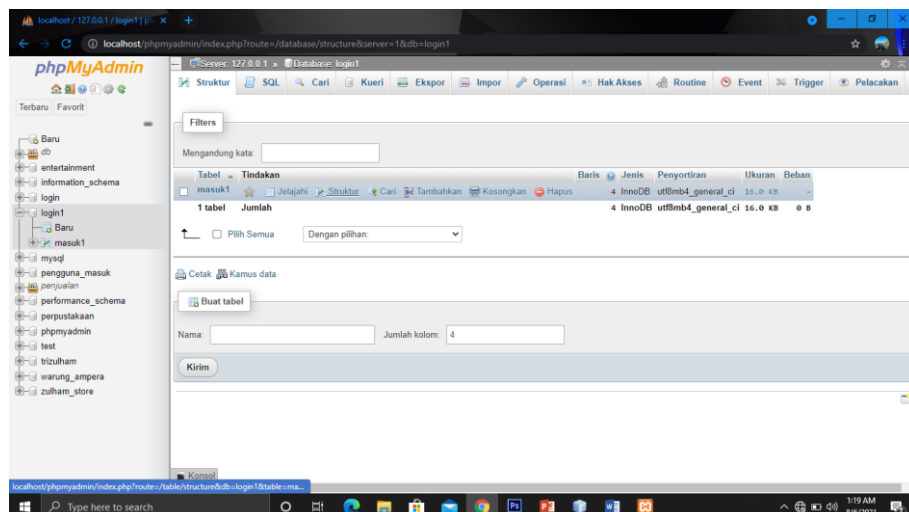
Struktur database yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Pengiriman barang kujemput ini adalah sebagai berikut:

1. Langkah awal untuk mengkoneksikan aplikasi pengiriman makanan kujemput ini adalah dengan membuat sebuah database untuk menu login di phpmyadmin.



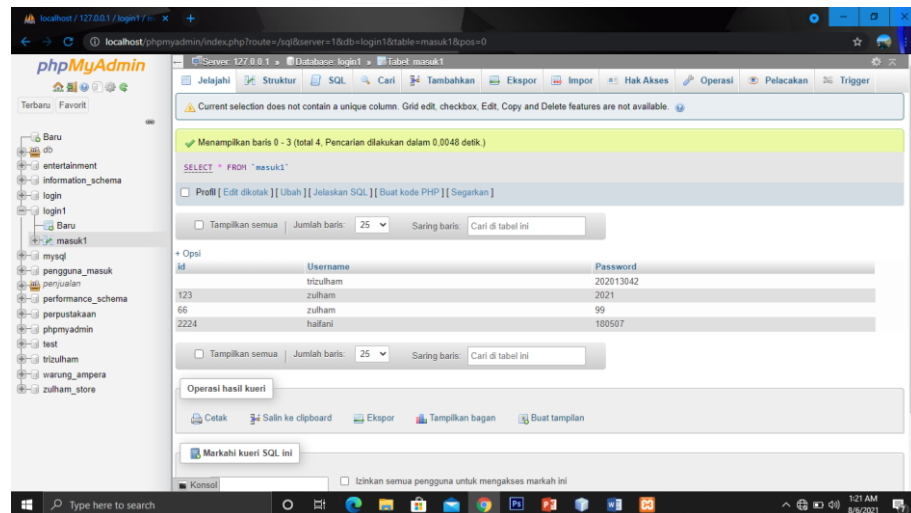
Gambar 3. 44 Script tampilan awal phpmyadmin

2. Nama database yang saya gunakan yaitu login1



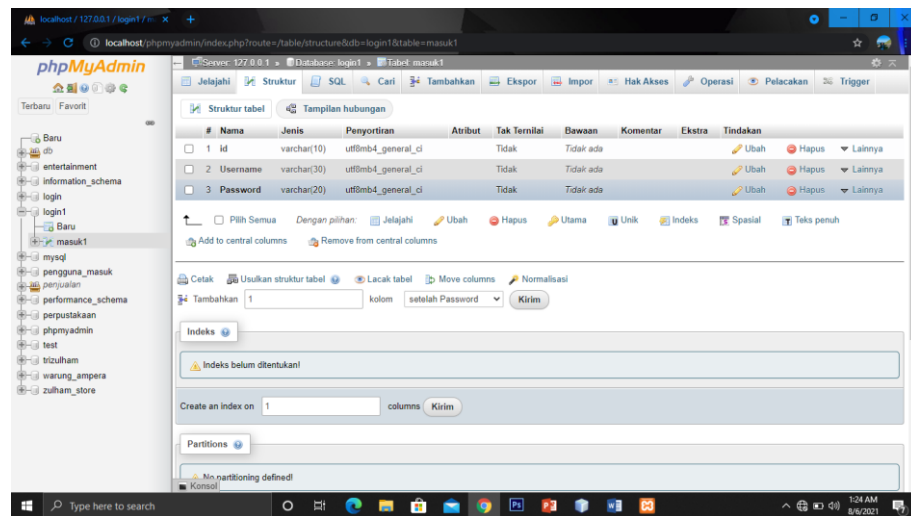
Gambar 3. 45 Tampilan membuat database baru

3. Pada pembuatan database ini saya menggunakan satu tabel yang saya beri nama yaitu masuk1



Gambar 3. 46 Tampilan mmebuat tabel baru

4. Struktur tabel masuk1 menggunakan 3 kolom yaitu kolom id, kolom username dan kolom password.



Gambar 3. 47 Tampilan unik melihat struktur tabel

BAB IV

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari praktikum ini adalah :

- a. Pada praktikum pembuatan aplikasi pengiriman makanan kujemput telah berhasil dibuat.
- b. Pada praktikum bahasa pemrograman java ini menggunakan software Netbeans IDE 8.0.2 sebagai editor serta database untuk menu login dan register yang di gunakan dalam pembuatan aplikasi pengiriman barang kujemput adalah Xampp.
- c. Pada aplikasi pengiriman makanan kujemput ini merupakan aplikasi desktop yang hanya bisa digunakan oleh satu pc atau laptop saja dan hanya masih didalam jaringan(offline).
- d. Dari hasil praktikum ini, di pahami dan dimengerti cara merancang tampilan form dari sebuah aplikasi dan mengerti fungsi dari source code masing masing form dan menghubungkannya ke database.

B. Saran

Pada pratikum ini penulis menyadari masih banyak kekurangan pada pembuatan aplikasi pengiriman barang kujemput ini. Penulis mengharapkan kritik dan saran pada dosen pengampu dan pembaca agar pembuatan aplikasi ini dapat berkembang untuk kedepannya.

Semoga praktikum bahasa pemrograman java lebih di tingkatkan lagi. Agar mahasiswa dapat membangun sebuah aplikasi atau system informasi yang kemudian bisa di terapkan dalam kehidupan sebagai kebutuhan akan informasi. Dan kedepannya aplikasi ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi berbasis online dan agar bisa lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Netbeans. (2020). Retrieved 25 04, 2020, from https://netbeans.org/index_id.html.
https://www.academia.edu/11981246/Laporan_Praktikum_Java
<https://www.nesabamedia.com/pengertian-java/>

MySQL. (2020). Retrieved 25 04, 2020, from <http://www.mysql.com/about/>.
<https://www.scribd.com/document/251430578/Laporan-Praktikum-Bahasa-PemrogramanJava>