

LAPORAN PROJECT UAS (PBO)



Dosen Pembimbing :

Disusun Oleh :

SLAMET RIYANTO,ST

Nama : Abel Liana

Nim : 202013004

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

POLITEKNIK KAMPAR

2021

Kata pengantar

Puji dan syukur saya panjatkan kkehadiran allah SWT, yang telah meberikan rahmat serta hidayahnya kepada kita semua sehingga saya bisa membuat tugas laporan UAS PBO saya, dan saya juga berterimakasih kepada dosen pembimbing saya Pak SALMET RIYANTO, ST yang telah memberikan pemahaman dan waktu untuk mengerjakan aplikasih pembayaran di sebuah toko jaya maju, dengan menggunakan aplikasih neatsbases. Sholawat bederta salam tidak lupa pula kita hadia kan buat junjungna alam yaknik nabi besar kita Muhammad SAW.

APLIKASI PEMBAYARAN BELANJA

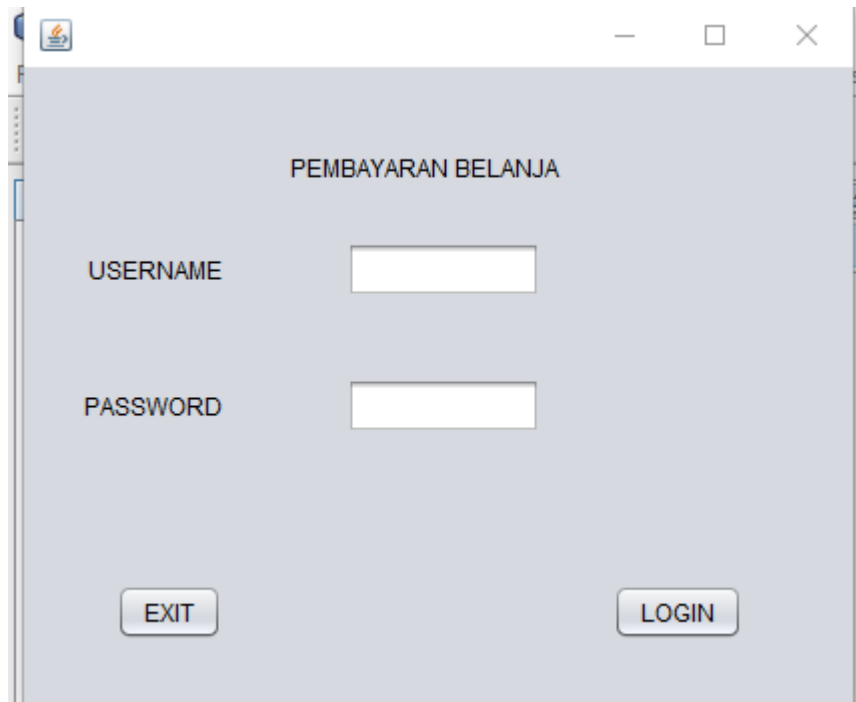
1. Gambaran umum aplikasi

From login, login ini di gunakan untuk masuk kedalam . User yang tidak memiliki hak akses tidak dapat melakukan login ke menu utama ini. Sehingga dengan adanya menu login, maka tingkat keamanan data dapat terjaga. Menu utama merupakan tempat untuk mengetahui sub-sub menu yang ada di dalam program.

Perancangan antarmuka merupakan tampilan program aplikasi yang akan digunakan untuk dapat berkomunikasi dengan komputer. Tahapan ini sangat penting karena antarmuka yang baik akan membuat pengguna merasakan kenyamanan dalam menggunakan sebuah aplikasi komputer. Untuk lebih memudahkan pembuatan antarmuka suatu sistem, perlu dilakukan perancangan struktur menu program dari sistem yang akan dibangun. Berikut tampilan yang akan dirancang pada aplikasi sistem pembayaran spp ini.

2. Rancangan Halaman Utama

Rancangan halaman utama aplikasi ini terdiri atas kolom username dan password yang berfungsi untuk login. Dan table kedua tampilannya pembayaran sebuah barang dalam sebuah toko jaya maju.



Ini merupakan tampilan dari login menuju pembayaran pada toko jaya maju.

```

public login() {
    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.
 */
@SuppressWarnings("unchecked")
Generated Code

private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    String USERNAME = " ABEL ";
    String PASSWORD = "202013004";
    if(USERNAME.equalsIgnoreCase(jTextField1.getText()) && PASSWORD.equalsIgnoreCase(jTextField2.getText()))
    {
        this.setVisible(false);
        new PembayaranBelanja().setVisible(true);
    }else{
        //javax.swing.JOptionPane.showMessageDialog(null= "MAAF USERNAME AND PASSWORD ANDA SALAH");
        jTextField1.setText("");
        jTextField2.setText("");
        jTextField1.requestFocus();
    }
}

```

Pada scan tersebut itu menampilkan sourcode code login, untuk membayar sebuah barang dalam toko jaya maju. Dalam sourcode code tersebut saya menggunakan passwordnya dengan “202013004” dan username dengan “ ABEL”. Jika username yang saya masuk kan itu salah atau pun passwordnya maka keluarlah pemberitahuan password and username anda salah.

Source Design History

TOKOH JAYA MAJU

Harga Barang	<input type="text"/>	HITUNG
Jumlah Barang	<input type="text"/>	ULANG
Uang Yang Dibayar	<input type="text"/>	KELUAR
Total Belanja		
Uang Kembalian		

Production By ABEL

TOKOH JAYA MAJU

Harga Barang	15000	HITUNG
Jumlah Barang	2	ULANG
Uang Yang Dibayar	50000	KELUAR
Total Belanja		30000
Uang Kembalian		20000

Test Packages



Ini merupakan tampilan dari aplikasih penghitung belanja disebuah toko jaya maju. Jika kita ingin mengulang menghitung belanja maka kita akan tekan tulisan ULANG, jika kita sudah siap maka kita akan menghitung harga dan KELUAR.

```

*
* @author Dell
*/
public class PembayaranBelanja extends javax.swing.JFrame {

    /**
     * Creates new form PembayaranBelanja
     */
    public PembayaranBelanja() {
        initComponents();
        setTitle("Production By ABEL");
    }

    /**
     * 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.
     */
    @SuppressWarnings("unchecked")

```

```

L
 */
@SuppressWarnings("unchecked")
Generated Code//GEN-END: initComponents

private void jButton3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {GEN-FIRST:event_jButton3Action
    System.exit(0);
} //GEN-LAST:event_jButton3ActionPerformed

private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {GEN-FIRST:event_jButton1Actio
int totaljumlah = Integer.parseInt(angkal.getText()) * Integer.parseInt(angka2.getText());
total.setText(""+totaljumlah);

int kembalianjumlah = Integer.parseInt(bayar.getText()) - Integer.parseInt(total.getText());
kembalian.setText(""+kembalianjumlah);

} //GEN-LAST:event_jButton1ActionPerformed

private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {GEN-FIRST:event_jButton2Actio
    angka1.setText("");
    angka2.setText("");
    bayar.setText("");
    total.setText("");
    kembalian.setText("");
} //GEN-LAST:event_jButton2ActionPerformed

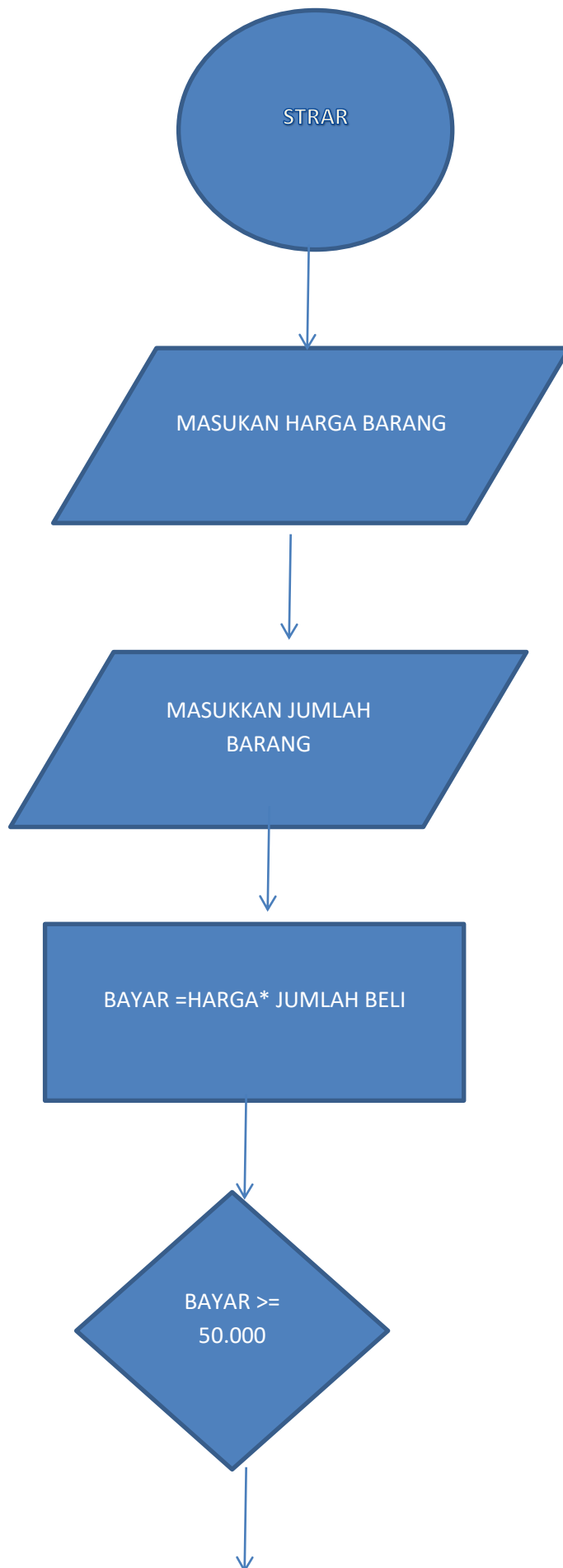
private void angka2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {GEN-FIRST:event_angka2ActionPer
    // TODO add your handling code here:
} //GEN-LAST:event_angka2ActionPerformed

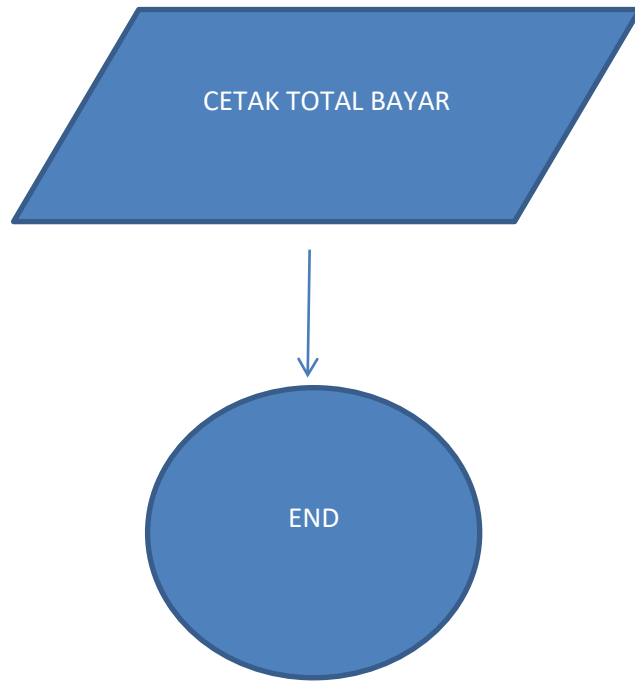
```

Tampilan diatas merupakan souercode pembuatan aplikasi pembayaran barang di sebuah toko jaya maju. Di situ nama classnya saya buat dengan pembayaran belanja.

3. FLOWCHART

Flowchart merupakan bagan atau gambar yang memperlihatkan hubungan antar proses beserta instruksinya, gambaran ini dinyatakan dengan symbol yang mana tiap-tiap simbol mewakili proses tertentu. Sedangkan hubungan antar-proses digambarkan dengan garis-garis. Flowchart merupakan langkah awal pembuatan program. Setelah flowchart selesai disusun, selanjutnya pemrogram menerjemahkannya ke dalam bentuk program menggunakan Bahasa pemrogramana. Berikut ini adalah simbol-simbol standar pada sebuah flowchart berserta fungsinya.





Kesimpulan

Pada laporan uas ini saya membuat aplikasinya dengan menggunakan neatbeses. Dan pembuatan laporan ini jauh dari kata sempurna, karena itu saya memintak saran dari teman – teman dan dosen supaya kedepan nya lebih baik dari pada sebelum nya. Dan pembuatan aplikasih ini sangat lah sederhana.