

LAPORAN PRATIKUM
Progres Pembuatan Aplikasi
Kasir / Penjualan



Dosen Pembimbing:
SELAMET TRIYANTO,S.ST
Disusun oleh:

Nama : Afdal rizki
NIM : 202013017

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK KAMPAR
2021

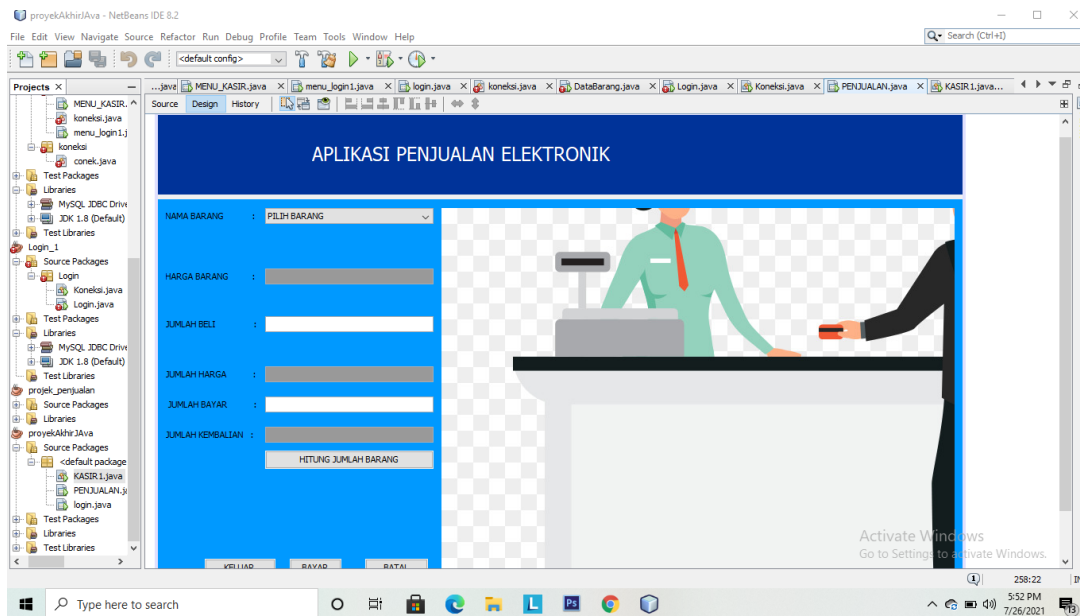
PROJEK MEMBUAT PROGRAM APLIKASI PENJUALAN MENGGUNAKAN NEATBEANS

Pada kesempatan ini saya menampilkan sebuah aplikasi penjualan menggunakan neatbeans.

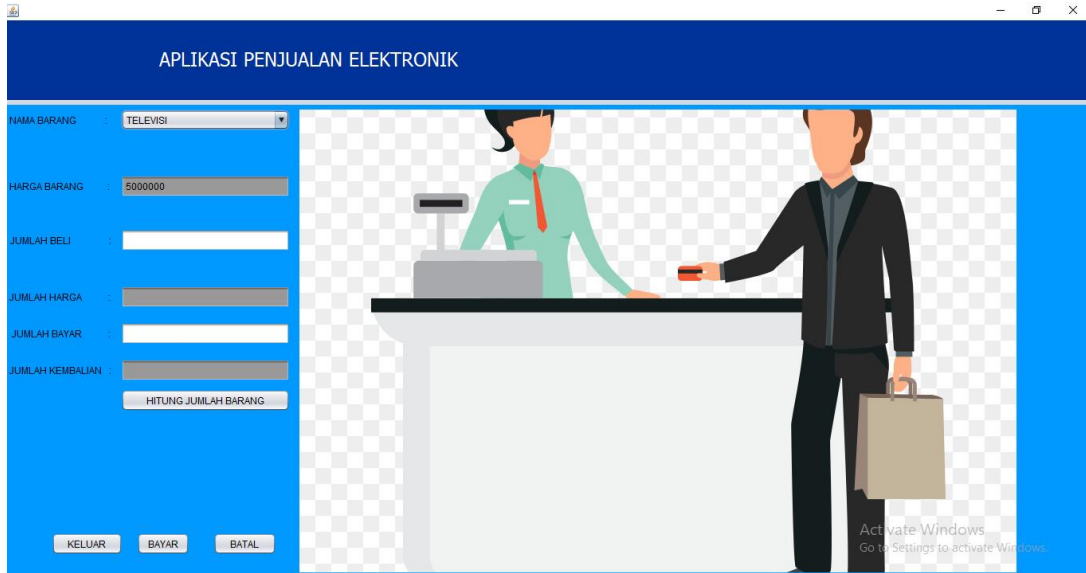
Palette yang di gunakan:

- Combo box
- Text filed
- Label
- Panel

1. Tampilan Desain aplikasi penjualan



2. Tampilan aplikasi penjualan yang telah di run

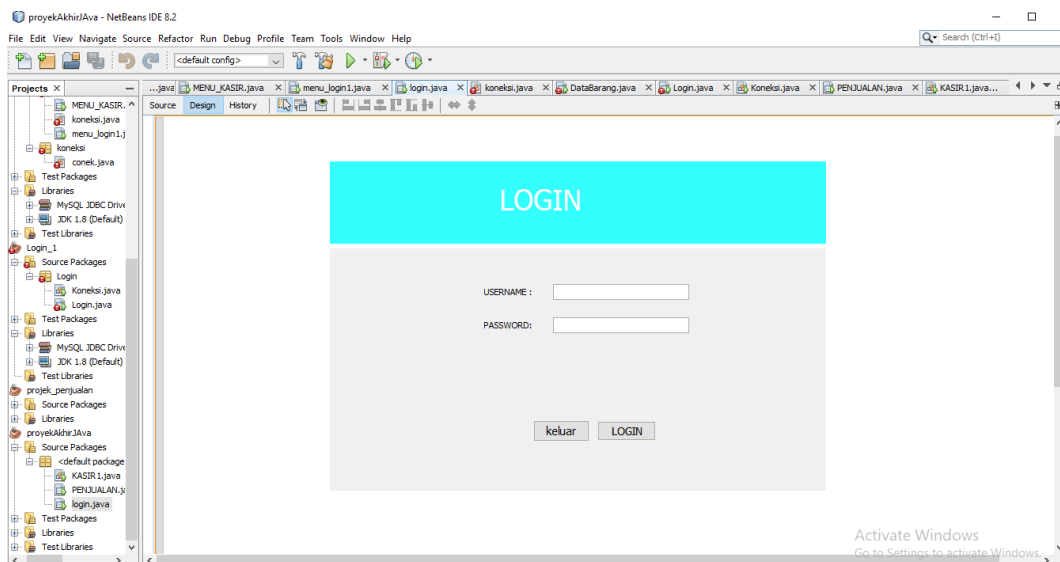


Pada prinscreen di atas merupakan menu utama atau menu aplikasi penjualan

Dan saya akan menjelaskan fungsi pada setiap palettenya

- Combo box
Untuk memasukkan nama barang
- Text filed
Untuk input dan output
- Label
Untuk memberi nama, contoh: nama barang

3. Tampilan desain Login



Pada tampilan prinscreen di atas merupakan tampilan menu Login diman sebelum kita memasuki menu penjualan terlebih dahulu kita masuk menggunakan Login.

Berikut adalahg Sourcecodenya pada setiap palette Aplikasi penjualan

NAMA BARANG:

```
if (CBNama.getSelectedIndex()==1){
    hrgbrng ="4000000";
}
if (CBNama.getSelectedIndex()==2){
    hrgbrng ="5000000";
}
if (CBNama.getSelectedIndex()==3){
    hrgbrng ="3000000";
}
if (CBNama.getSelectedIndex()==4){
    hrgbrng ="9000000";
}
if (CBNama.getSelectedIndex()==5){
    hrgbrng ="3000000";
}

text1.setText(hrgbrng);
}
```

HITUNG JUMLAH BARANG

```
{
    // TODO add your handling cbleode here:
    n1 = Double.parseDouble(text1.getText());
    n2 = Double.parseDouble(text2.getText());
    n3 = Double.parseDouble(text4.getText());
    m1 = n1 * n2 ;
}
```

```
jumlah = n3 - m1 ;
```

```
text3.setText(Double.toString(m1));  
text5.setText(Double.toString(jumlah));
```

```
}
```

BAYAR

```
{  
    //      TODO      add      your      handling      code  
here:javax.swing.JOptionPane.showMessageDialog(null, "suces koneksi");  
    int total =Integer.parseInt(text2.getText());  
  
}
```

BATAL

```
{  
    // TODO add your handling code here:  
    text5.setText("");  
    text1.setText("");  
  
}
```

KELUAR

```

{
    // TODO add your handling code here:
    System.exit(0);
}

```

JUMLAH HARGA

```

{
    // TODO add your handling code here:
    text3.setText(Double.toString(m1));
}

```

Berikut adalah sourcecode menu login

LOGIN

```

{
    // TODO add your handling code here:
    String username = "afdal rizki";
    String password = "rizkitelo";
    if(username.equalsIgnoreCase(jTextField4.getText())&&
password.equalsIgnoreCase(jPasswordField1.getText())){
        javax.swing.JOptionPane.showMessageDialog(null, "sucses koneksi");
        this.setVisible(false);
        PENJUALAN apk = new PENJUALAN();
        apk.setVisible(true);
        this.dispose();

    }
    else{

```

```
        javax.swing.JOptionPane.showMessageDialog(null, "maaf masukkan user dan  
password anda salah !!");  
        jTextField4.setText("");  
        jPasswordField1.setText("");  
        jTextField4.requestFocus();  
    }  
}
```

KELUAR

```
{  
    // TODO add your handling code here:  
    this.dispose();  
    javax.swing.JOptionPane.showMessageDialog(null, "BERHASIL KELUAR");  
}
```

KESIMPULAN:

Dalam pembuatan aplikasi ini adalah bertujuan untuk memudahkan untuk bertransaksi antara penjual dan pembeli. Dengan adanya aplikasi ini saya harap aplikasi ini dapat membantu untuk para pedagang.