

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

KATA PENGANTAR

A. Pengertian Java Neatbeans

Java adalah sebuah teknolaogi yang di perkenalkan oleh sunmicrosyestems pada pertengahan tahun 1990. Tekologi java memiliki tiga komponen penting yaitu: programing-language specification JDK (java development kit) Java Development Kit adalah Sun mycrosystems produk ditujukan untuk pengembangan java.

Java NeatBeans merupakan sebuah proyek kode terbuka yang sukses dengan penggunaan yang sangat laus, komunitas yang terus tumbuh, dan hampir memiliki 100 mitra (dan terus bertambah)

Java IDE adalah sebuah lingkungan pegembangan sebuah kakas untuk pemogram menulis, mengompilasi, mencari kesalahan dan menyebarkan program. Neatbeans IDE di tulis dalam java namun dapat mendukung bahasa pemograman lain.

B. KOMPONEN PADA PALETTE

a. Swing Container

| Nama | Deskripsi |
|----------------|---|
| Panel | Merupakan panel yang dapat digunakan sebagai papan dari suatu bidang / layar lain |
| Split Pane | Merupakan 2 tombol yang tebagi menjadi 2 sisi (kiri & kanan) |
| Toolbar | Merupakan bar yang dapat dimasukkan tool didalamnya, biasanya digunakan diatas layar |
| Internal Frame | Merupakan bingkai layar baru yang berada didalam bingkai utama |
| Tabbed Pane | Merupakan panel yang memiliki tab & bisa beralih dari tab 1 ke tab lainnya |
| Scroll Pane | Merupakan panel yang dapat di scroll baik horizontal ataupun vertikal |
| Desktop Pane | Merupakan container yang digunakan untuk membuat multi dokumen interface atau dekstop virtual |

| | |
|---------------------|---|
| Layered Pane | Sebuah container yang memungkinkan setiap komponen didalamnya saling overlap jika diperlukan |
|---------------------|---|

b. Swing Controls

| Nama | Deskripsi |
|-----------------------|--|
| Label | Sebuah kolom/area yang digunakan untuk menampilkan tulisan atau gambar |
| Toggle Button | Toggle Button Tombol yang memiliki 2 keterangan seperti saklar (ON/OFF) |
| Radio Button | Tombol yang berfungsi untuk memilih dan tidak memilih pilihan lainnya, tombol ini hanya dapat memilih satu dari sekian pilihan |
| Combo Box | Komponen yang digunakan sebagai dropdown list, bisa digunakan untuk memilih multiple selection |
| Field | Komponen yang digunakan sebagai input / bidang yang dapat diedit (menulis didalamnya) |
| Scroll Bar | Komponen yang menyesuaikan tampilan sebuah konten yang terbatas & menampilkan scroll |
| Progress Bar | Sebuah bar yang mengindikasikan sebuah pekerjaan dengan menampilkan presentasi pekerjaan tersebut |
| Password Field | Sebuah bidang yang digunakan untuk menulis kata sandi, tidak akan menampilkan karakter & diganti dengan tanda titik |
| Separator | Digunakan untuk keperluan umum seperti membatasi komponen & memberikan garis pemisah |
| Editor Pane | Bidang yang sering disebut text area, biasa digunakan untuk menulis apapun didalamnya |
| Button | Sebuah tombol sederhana |
| Check Box | Kotak centang yang dapat dicentang atau tidak |
| Button Group | Class yang digunakan untuk membuat multi lingkup eksklusif satu set tombol |
| List | Menampilkan sebuah daftar & dapat dipilih lebih dari satu |
| Text Area | Tidak berbeda jauh dengan Editor Pane, sebuah kolom besar yang dapat digunakan untuk menulis |

| | |
|------------------------|---|
| Slider | Pengguna dapat menggeser sebuah nilai secara grafik seperti membesar kecilkan volume |
| Formatted Field | Komponen yang memungkinkan untuk mengedit sebuah nilai didalamnya secara partikular |
| Spinner | Sebuah bidang input angka yang memiliki tombol naik dan turun untuk mengontrol angka tersebut |
| Text Pane | Bidang text yang dapat diisi dengan ilai dan menandai isi-isi tersebut |
| Tree | Sebuah direktori folder yang tersusun seperti pohon ketika memiliki folder didalam folder |

c. Swing Menus

| Nama | Deskripsi |
|--------------------------------|--|
| Menu Bar | Komponen untuk menampilkan menu dan item menu |
| Menu | Sebuah menu tunggal, bisa digunakan sebagai menu utama jika disisipkan submenu |
| Menu Item | Sebuah item menu tunggal didalam menu |
| Menu Item / CheckBox | Sebuah item menu tunggal atau kotak centang didalam menu |
| Menu Item / RadioButton | Sebuah item menu tunggal atau kotak centang didalam menu |
| Popup Menu | Layar munculan kecil yang menampilkan beberapa pilihan / menu |
| Separator | Keperluan umum untuk membatasi antara komponen dan memberikan garis pembatas |

d. Swing Windows

| Nama | Deskripsi |
|---------------|--|
| Dialog | Sebuah jendela yang digunakan menampilkan dialog |
| Color Chooser | Jendela baru yang digunakan untuk memilih warna / memanipulasi |
| Option Pane | Jendela yang digunakan untuk menampilkan dialog dan opsi yang ditampilkan |
| Frame | Top Level Window, digunakan untuk bingkai window utama |
| File Chooser | Jendela baru untuk memilih sebuah file |
| Swing | Fillers menampilkan komponen-komponen yang bisa digunakan sebagai pengisi. |

e. Swing Fillers

| Nama | Deskripsi |
|------------------|--|
| Glue | Komponen yang tersedia untuk menggerakkan ke arah vertikal & horizontal |
| Horizontal Strut | Komponen yang memiliki lebar pasti dan dapat bergerak ke arah horizontal |
| Vertical Glue | Komponen yang memiliki lebar bebas & dapat bergerak ke arah vertikal |
| Vertical Strut | Komponen yang memiliki lebar pasti dan dapat bergerak ke arah vertikal |
| Horizontal Glue | Komponen yang memiliki lebar bebas & dapat bergerak ke arah horizontal |
| Rigid Area | Komponen yang memiliki ukuran pasti |

f. AWT

| Nama | Deskripsi |
|------------|--|
| Label | Bidang yang menampilkan tulisan, biasa digunakan untuk judul |
| Text Field | Bidang yang menampilkan kolom penulisan |

| | |
|-------------|---|
| Checkbox | Kotak yang dapat dicentang atau tidak |
| List | Menampilkan daftar |
| Scroll Pane | Anak komponen yang otomatis membuat scroll horizontal |
| Canvas | Sebuah kanvas kosong dapat dimasukkan sesuatu bahkan oleh pengguna lain |
| Popup Menu | Layar popup yang menampilkan menu atau pilihan lain |
| Button | Tombol |
| Text Area | Bidang besar untuk menulis beberapa baris kalimat |
| Choice | Kolom tarik-turun yang menampilkan beberapa pilihan untuk dipilih |
| Scrollbar | Tombol scroll yang dapat diterapkan dimana saja |
| Panel | Sebuah panel / container untuk keperluan umum |
| Menu Bar | Sebuah bar menu yang dapat dimasukkan kedalam frame |

g. Java Persistence

| Nama | Deskripsi |
|----------------|---|
| Entity Manager | Sebuah entitas yang terasosiasi dengan persistensi unit |
| Query Result | Hasil dari kueri persistensi |
| Query | Kueri persistensi |

PROJEK MEMBUAT PROGRAM APLIKASI PENJUALAN MENGGUNAKAN NEATBEANS

A. Rancangan pembuatan Aplikasi penjualan

Nama-nama yang harus ada di aplikasi penjualan

- Judul (judul aplikasi)
- Nama Barang (memilih barang yang akan di beli)
- Jumlah Beli (jumlah barang yang du beli)
- Jumlah Harga (jumlah harga barang)
- Jumlah Bayar (jumlah pembayaran)
- Jumlah Kembalian (sisa kembalian)
- Hitung Jumlah Barang (proses penghitungan)
- Keluar (keluar dari menu)
- Bayar (transaksi)
- Batal (membatal pembayaran)

B. Tampilan Rancangan

JUDUL

Nama Barang

Jumlah Beli

Jumlah Harga

Jumlah Bayar

Jumlah Kembalian

Hitung Jumlah Barang

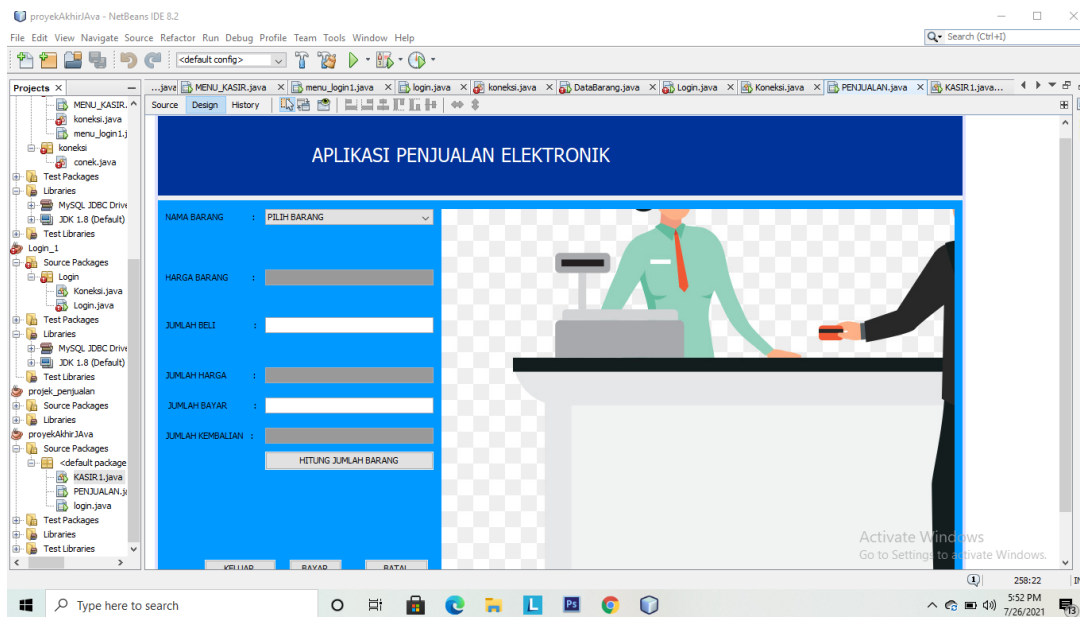
Keluar Bayar Batal

Pada kesempatan ini saya menampilkan sebuah aplikasi penjualan menggunakan neatbeans.

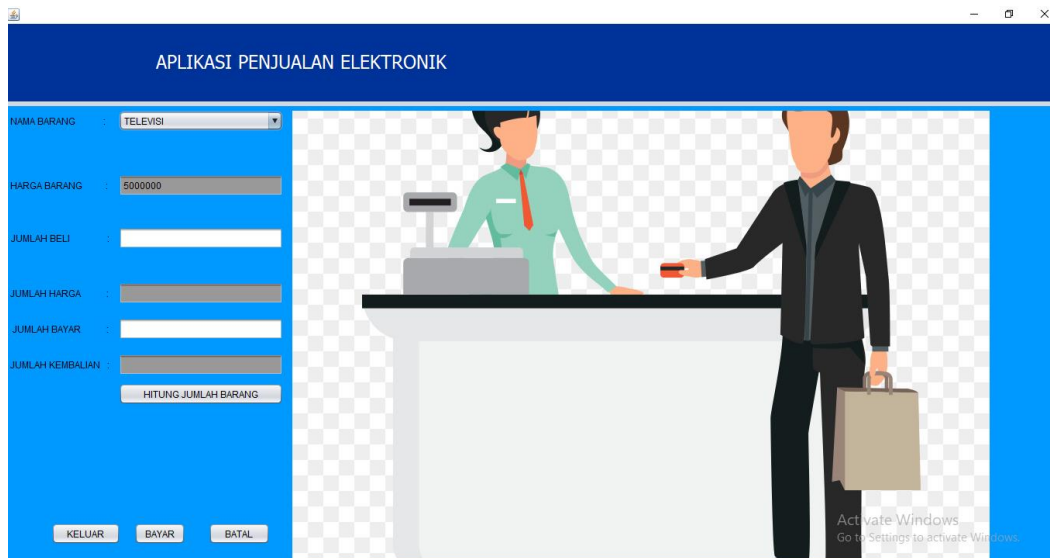
Palette yang di gunakan:

- Combo box
- Text filed
- Label
- Panel

1. Tampilan Desain aplikasi penjualan



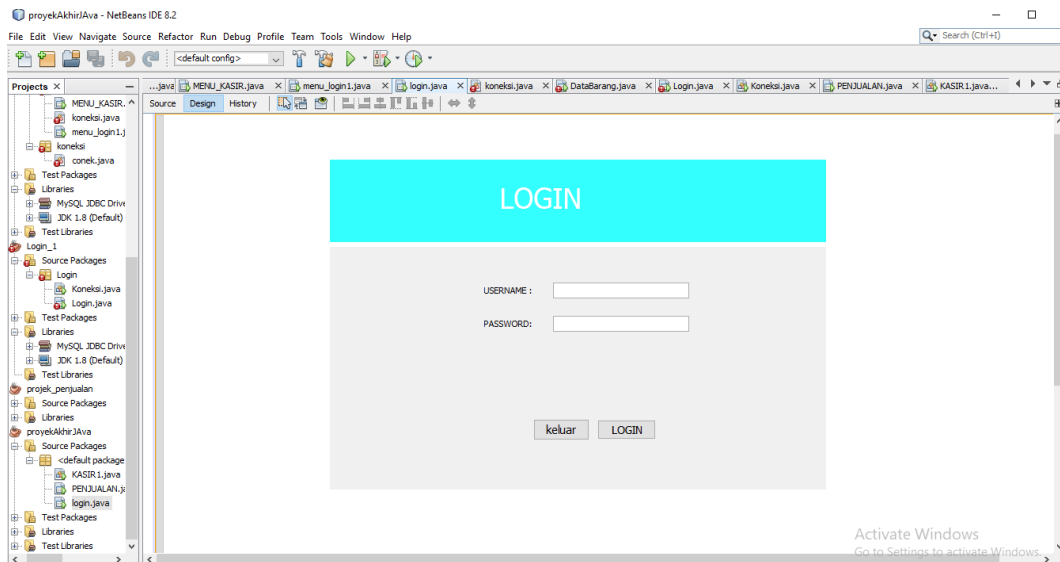
2. Tampilan aplikasi penjualan yang telah di run



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 dimana sebelum kita memasuki menu penjualan terlebih dahulu kita masuk menggunakan Login.

Berikut adalah Sourcecodenya pada setiap palette Aplikasi penjualan

NAMA BARANG:

```
if (CBNama.getSelectedIndex()==1){  
    hrgrng = "4000000";  
}  
  
if (CBNama.getSelectedIndex()==2){  
    hrgrng = "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 code 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, "suces 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.