

Dasar-Dasar Pemrograman 2

Lab 09 GUI



FAKULTAS
ILMU
KOMPUTER

Riwayat Versi

Versi	Timestamp	Keterangan	Warna
1	11-05-2023; 14.00 WIB	Rilis Pertama	-

Pacil VendCo

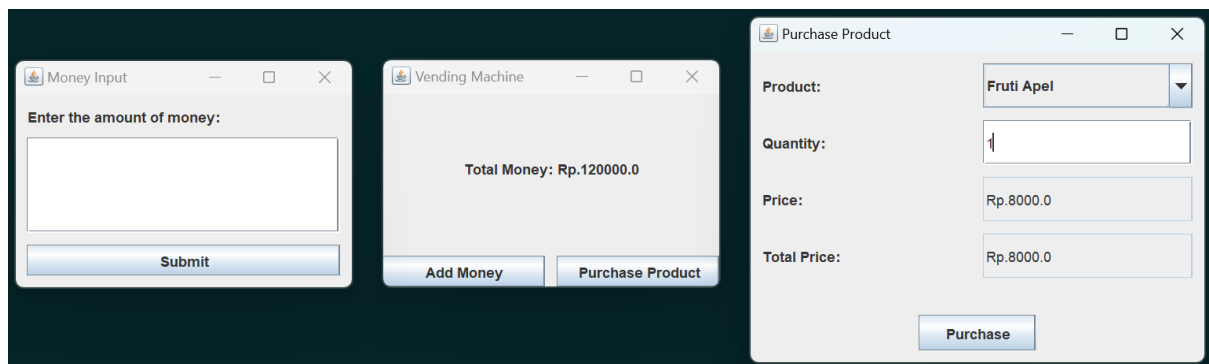


(Sumber: <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/vending>)

Deskripsi

Setelah berhasil mendirikan bisnis minuman Starcil, DekDepe termotivasi untuk membuka bisnis baru, yaitu Pacil VendCo. Pacil VendCo merupakan perusahaan penyalur Vending Machine untuk menjual minuman. Oleh karena itu, DekDepe ingin membuat simulasi program terlebih dahulu untuk memastikan tampilan program dan kalkulasi dari vending machine tersebut sudah benar. Ia memintamu, sang programmer handal untuk membantunya.

Ketentuan Program



Contoh Tampilan GUI

(Tampilan tidak perlu persis sama dengan contoh)

GUI yang dibuat terdiri dari beberapa bagian dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Label text untuk input uang pembeli
Label text dengan tulisan “Enter the amount of money:”
- Input text box untuk uang pembeli

Input text box untuk menginput jumlah uang yang dimasukan oleh pembeli ke vending machine.

- Label text untuk jumlah uang pembeli
Label text dengan tulisan “Total Money: Rp.XXXXXX.0”
- Dropdown menu barang yang ingin dibeli
Dropdown ini berisi pilihan barang yang dapat dibeli.
- Input text box untuk jumlah barang
Input text box untuk menginput *quantity* barang yang dipilih dari dropdown.
- Text box untuk harga per barang
Text box untuk menampilkan harga per barang yang dipilih. Bertuliskan “Price: Rp.XXXXXX.0”
- Text box untuk total harga pembelian
Text box untuk menampilkan total harga pembelian (harga barang x jumlah barang yang dibeli). Bertuliskan “Total Price: Rp.XXXXXX.0”
- Button Beli / Purchase
Button untuk melakukan transaksi pembelian. Setelah menekan tombol ini, akan ada window baru yang muncul dengan keterangan dan ketentuan sebagai berikut:
 - Uang pembeli kurang sehingga transaksi tidak berhasil
 - Menampilkan Text Box bertuliskan “Maaf, Uang Anda tidak cukup!”
 - Terdapat Button Okay untuk menutup window baru tersebut
 - Uang pembeli cukup sehingga transaksi berhasil
 - Menampilkan Text Box bertuliskan “Berhasil! Kembalian Anda sebesar Rp.XXXXXX.0”
 - Terdapat Button Okay untuk menutup window baru tersebut. Ketika button ditekan, maka program akan mereset Input text box untuk jumlah barang dan Text box untuk total harga pembelian.
- Button Exit
Button untuk menutup window.

Berikut adalah tabel nama dan harga barang yang ada pada program.

Nama Barang	Harga
Akua	Rp5.000,-
Fruti Apel	Rp8.000,-
Palpi Jeruk	Rp7.500,-
Neskafe Latte	Rp11.000,-

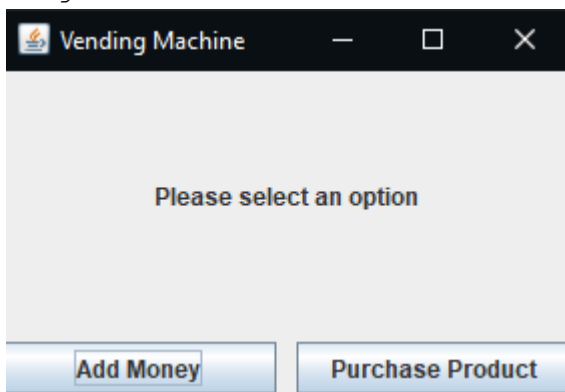
Koka Kola	Rp9.500,-
-----------	-----------

Semua input dijamin valid. Silakan buat tampilan GUI sekreatif mungkin dengan TETAP MENCAKUP semua komponen sesuai spesifikasi dan contoh yang dilampirkan.

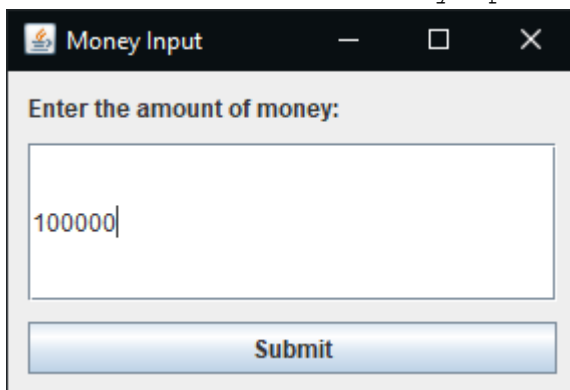
Test Case

Contoh Interaksi 1

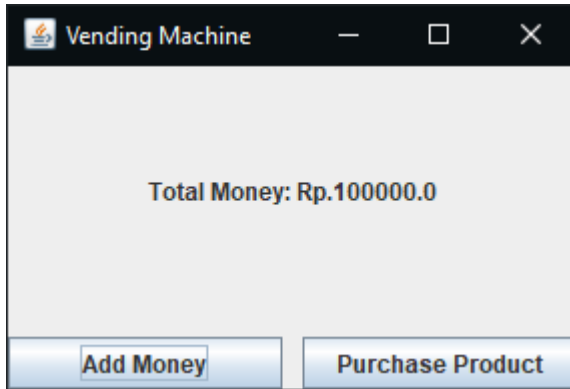
1. Program dibuka



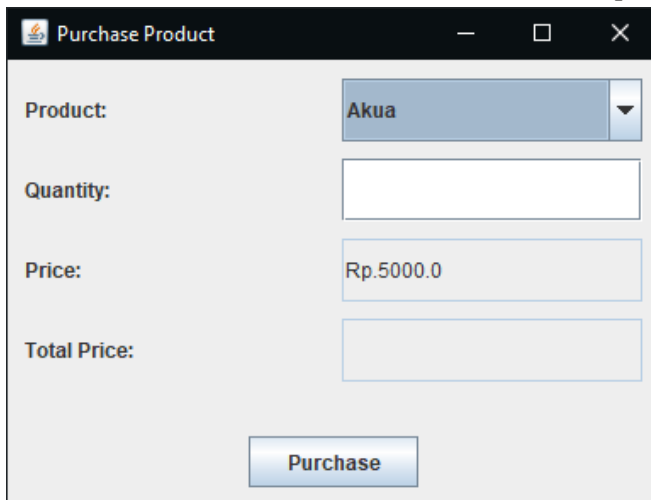
2. Menekan tombol "Add Money" pada window **Vending Machine**



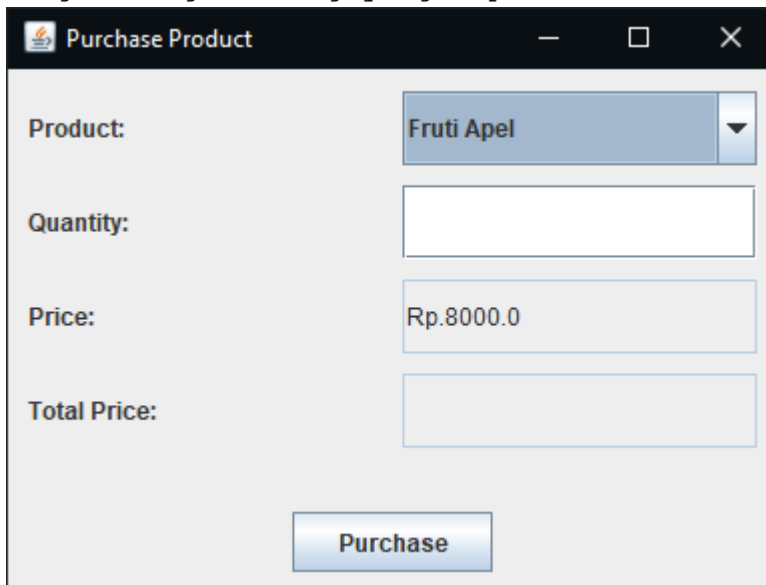
3. Menekan tombol "Submit" pada window **Money Input**



4. Menekan tombol "Purchase Product" pada window **Vending Machine**

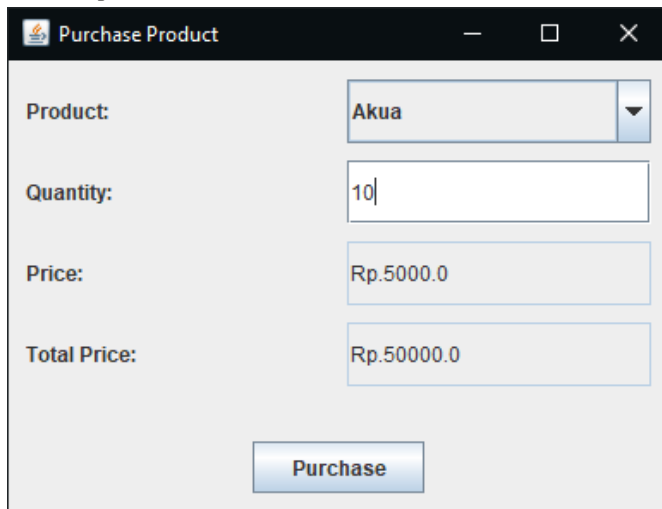


5. Pilih barang di dropdown "Product". Ketika jenis produk diganti, maka Text Box dari **Price** juga akan berubah sesuai dengan harga barang yang dipilih.



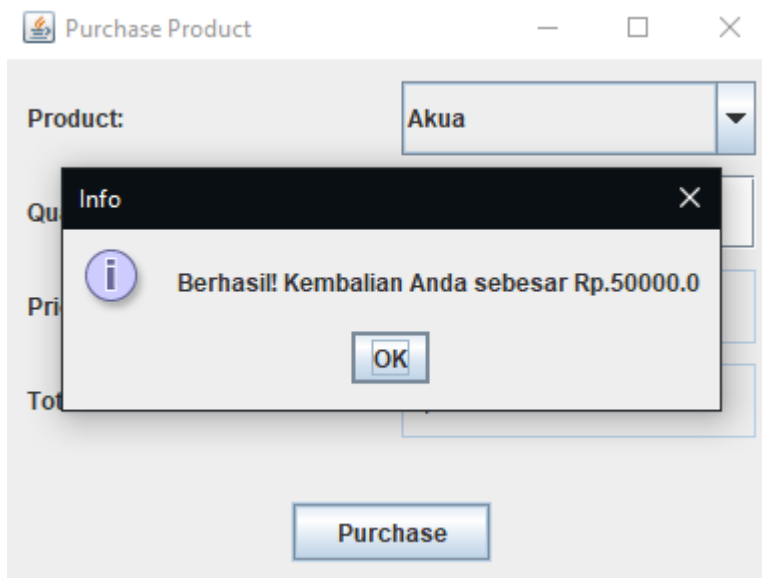
6. Menentukan kuantitas barang yang ingin dibeli dengan

memasukkan kuantitas barang ke input box "Quantity:". Ketika kuantitas telah dimasukkan, maka Text Box "Total Price:" akan langsung menampilkan hasil dari harga x jumlah pembelian barang.



The screenshot shows a window titled "Purchase Product" with a standard Windows title bar (minimize, maximize, close buttons). Inside the window, there are four labeled input fields arranged vertically: "Product:" with a dropdown menu showing "Akua", "Quantity:" with a text box containing "10", "Price:" with a text box containing "Rp.5000.0", and "Total Price:" with a text box containing "Rp.50000.0". At the bottom center of the window is a blue button labeled "Purchase".

7. Menekan tombol "Purchase" pada window **Purchase Product**



This screenshot shows the same "Purchase Product" window as before, but with an "Info" dialog box overlaid in the center. The dialog box has a title bar with "Info" and a close button. It contains an information icon (i) and the text "Berhasil! Kembalian Anda sebesar Rp.50000.0". At the bottom of the dialog box is an "OK" button. The "Purchase" button from the background window is still visible at the bottom.

8. Menekan button "OK"

Purchase Product

Product: Akua

Quantity:

Price: Rp.5000.0

Total Price:

Purchase

9. Lakukan purchase namun dengan kuantitas 0

Purchase Product

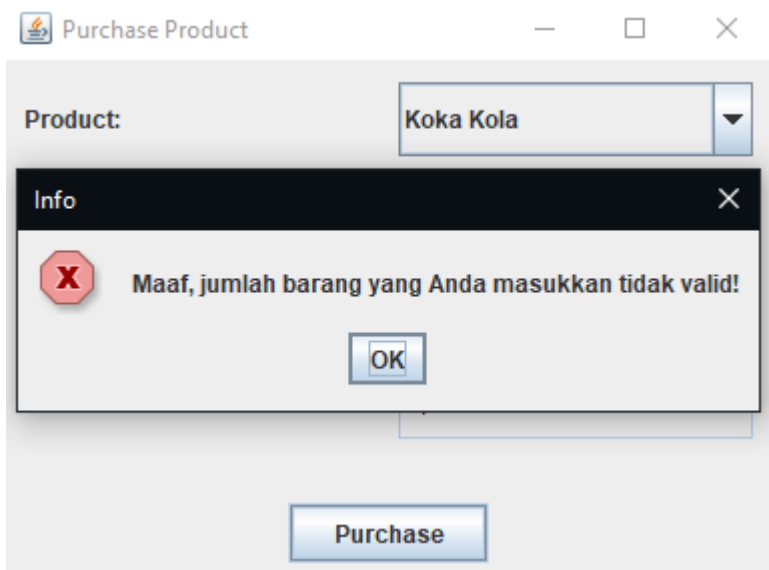
Product: Koka Kola

Quantity: 0

Price: Rp.9500.0

Total Price: Rp.0.0

Purchase



10. Menekan Button "OK"

A screenshot of the "Purchase Product" window after the error message has been dismissed. The window contains the following fields: "Product:" with a dropdown menu showing "Koka Kola"; "Quantity:" with a text input field containing the value "0"; "Price:" with a text input field containing "Rp.9500.0"; and "Total Price:" with a text input field containing "Rp.0.0". A "Purchase" button is located at the bottom center of the window.

11. Menekan Button "Purchase" namun dengan **total price** melebihi uang customer

Purchase Product

Product: Koka Kola

Quantity: 100

Price: Rp.9500.0

Total Price: Rp.950000.0

Purchase

Purchase Product

Product: Koka Kola

Quantity:

Price:

Total Price:

Purchase

Info

Maaf, Uang Anda tidak cukup!

OK

12. Menekan Button "OK"

Purchase Product

Product: Koka Kola

Quantity: 100

Price: Rp.9500.0

Total Price: Rp.950000.0

Purchase

13. Tekan tombol "Exit" (Icon **X**) pada window **Purchase Product/Add Money**

Vending Machine

Total Money: Rp.50000.0

Add Money Purchase Product

14. Tekan tombol Exit pada frame Vending Machine (ya program berakhir 😊)

Contoh Interaksi 2

1. Program dibuka

Vending Machine

Please select an option

Add Money Purchase Product

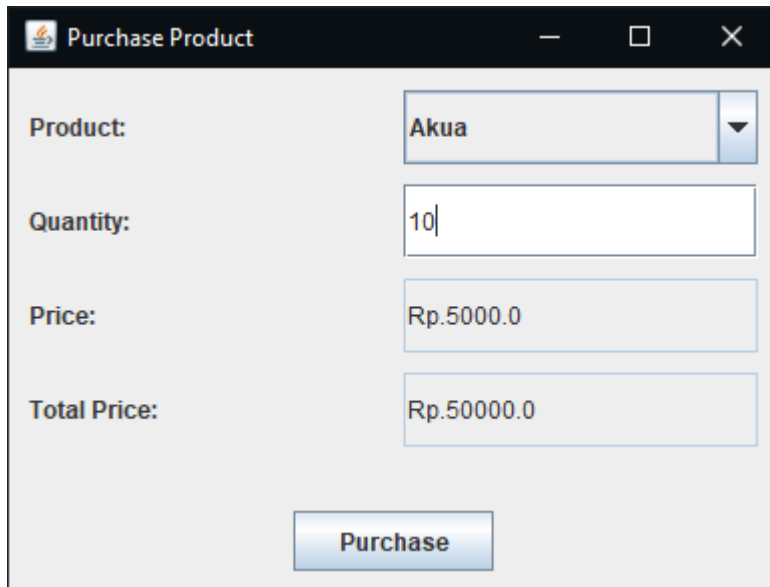
2. Menekan Button "Add Money" pada window **Vending Machine**

The first screenshot shows a window titled "Money Input" with a text box containing "150000" and a "Submit" button below it. The second screenshot shows a window titled "Vending Machine" displaying "Total Money: Rp.150000.0" and two buttons at the bottom: "Add Money" and "Purchase Product".

3. Menekan tombol "Purchase Product" pada window **Vending Machine**

The screenshot shows a "Purchase Product" window. It has four labels on the left: "Product:", "Quantity:", "Price:", and "Total Price:". To the right of "Product:" is a dropdown menu showing "Akua". To the right of "Quantity:" is an empty text input field. To the right of "Price:" is a text input field containing "Rp.5000.0". To the right of "Total Price:" is an empty text input field. At the bottom center is a "Purchase" button.

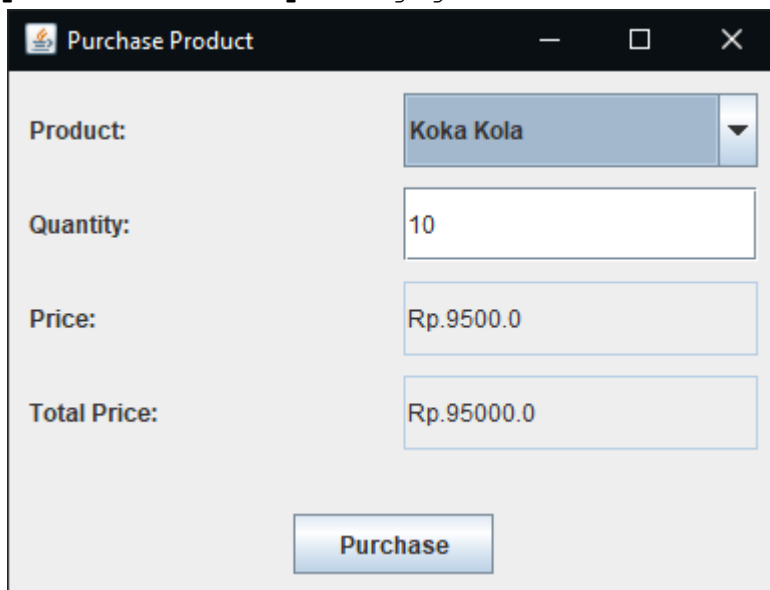
4. Set kuantitas menjadi 10



A screenshot of a software window titled "Purchase Product". It contains four input fields: "Product" with a dropdown menu showing "Akua", "Quantity" with the value "10", "Price" with the value "Rp.5000.0", and "Total Price" with the value "Rp.50000.0". A "Purchase" button is located at the bottom.

Field	Value
Product	Akua
Quantity	10
Price	Rp.5000.0
Total Price	Rp.50000.0

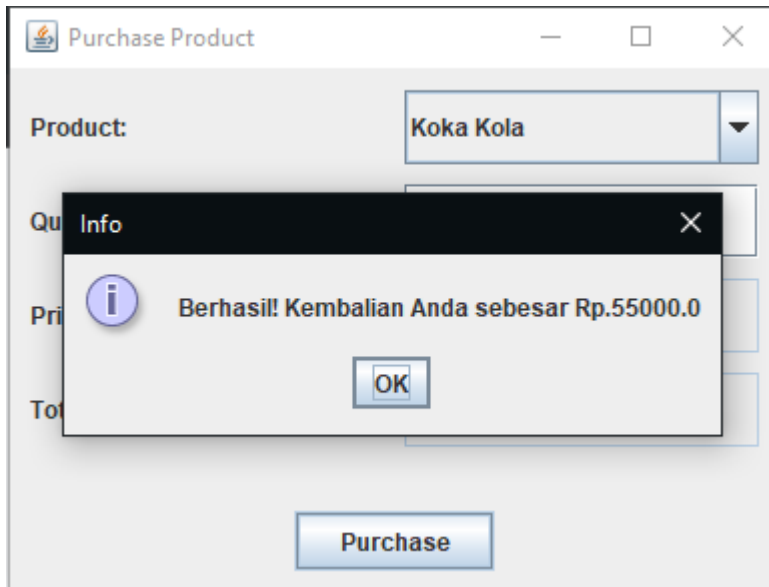
5. Ganti produk yang ingin dibeli. Ketika mengganti produk, maka **price** dan **total price** juga ikut berubah.



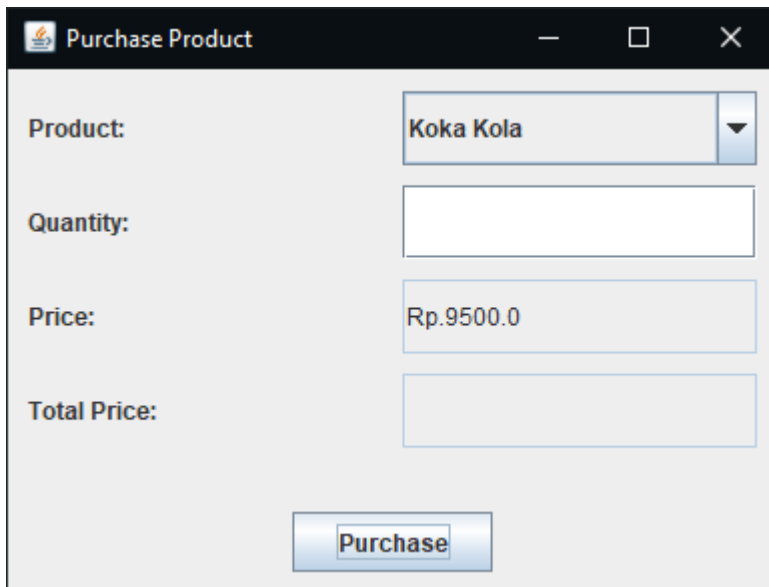
A screenshot of the same "Purchase Product" window, but with "Koka Kola" selected in the "Product" dropdown menu. The "Quantity" remains "10", the "Price" has changed to "Rp.9500.0", and the "Total Price" has changed to "Rp.95000.0". The "Purchase" button is still at the bottom.

Field	Value
Product	Koka Kola
Quantity	10
Price	Rp.9500.0
Total Price	Rp.95000.0

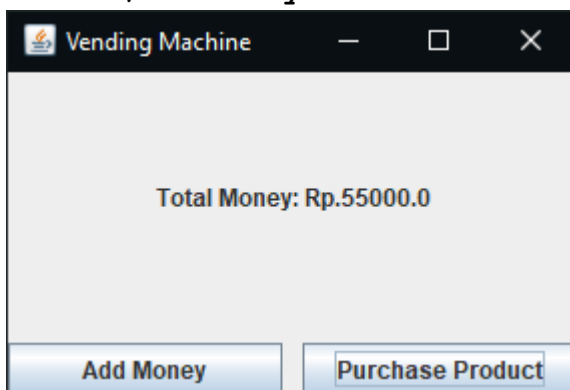
6. Ketika melakukan purchase



7. Menekan Button "OK"



8. Menekan Button "Exit" (Icon **X**) pada window **Purchase Product/Add Money**



9. Tekan tombol Exit
(program tertutup)

Komponen Penilaian

- 40% Implementasi GUI
- 40% Implementasi Event-Driven Programming
- 10% Standar penulisan kode
- 10% Dokumentasi dan kerapian kode

Pengumpulan Berkas

Kumpulkan berkas .java yang telah di-zip dengan format penamaan seperti berikut.
[KodeAsdos]_[Kelas]_[NPM]_[NamaLengkap]_Lab09.zip

Contoh:

DDP_A_1234567890_DekDePe_Lab09.zip