PEMBUATAN APLIKASI KEBAB KITA KITA MENGGUNAKAN NETBEANS LAPORAN PRAKTIKUM



Dosen Pembimbing:

SLAMET TRIYANTO S.ST

Disusun Oleh:

ANGGUN DINDA PUTRI MILENIA

202013020

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA POLITEKNIK KAMPAR

2021

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang atas segala rahmat dan karunia-Nya yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek ini dengan baik dan tepat waktu. Adapun disusunnya laporan ini adalah sebagai syarat untuk memenuhi tugas mata kuliah Pemrograman Berorientasi Objek yang dibimbing oleh Bapak Slamet Triyanto S.ST.

Tersusunnya laporan ini tentu bukan karena usaha dari penulis semata, melainkan juga atas bantuan dari berbagai pihak. Untuk ini penulis ucapkan terimakasih sebesar besarnya kepada semua pihak yang telah membantu laporan ini diantaranya:

- Bapak Slamet Triyanto S.ST selaku dosen pengampu mata kuliah Pemrograman Berorientasi Objek.
- 2. Teman-teman seperjuangan

Untuk kesempurnaan laporan ini, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar laporan ini dapat tersusun lebih baik lagi. Semoga laporan praktikum ini bermanfaat untuk kita semua. Atas perhatiannya, penulis ucapkan terimakasih.

Bangkinang,5 Agus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	ii
BAB I	1
PROPOSAL APLIKASI	1
1. Gambaran Umum Aplikasi	1
2. Rencana Aplikasi	1
BAB II	4
PEMBAHASAN	4
A. Tampilan Aplikasi	4
B. Source Code	5
1. Source Code Tampilan Awal Aplikasi	5
2. Source Code Login Aplikasi	6
3. Source Code Menu Aplikasi	8
BAB III	13
PENUTUP	13
A. Kesimpulan	13
B. Saran	13

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Aplikasi Splash Screen	4
Gambar 2. 2 Tampilan Login	4
Gambar 2. 3 Tampilan Daftar Menu	5
Gambar 2. 4 Source Code Full Screen	5
Gambar 2. 5 Source Code Splash Screen	6
Gambar 2. 6 Source Code Login	
Gambar 2. 7 Kotak Pesan 1	
Gambar 2. 8 kotak pesan 2	7
Gambar 2. 9 Source Code Selanjutnya	7
Gambar 2. 10 Menu Aplikasi 1	8
Gambar 2. 11 Menu Aplikasi 2	
Gambar 2. 12 Menu Aplikasi 3	
Gambar 2. 13 Menu Aplikasi 4	<u>S</u>
Gambar 2. 14 Menu Aplikasi 5	10
Gambar 2. 15 Menu Aplikasi 6	
Gambar 2. 16 source Code Pemilihan ChekckBox	11
Gambar 2. 17 Source Code Perhitungan	11
Gambar 2. 18 Source Code Pembayaran	
Gambar 2. 19 Source Code Batal Pesan	12

BAB I

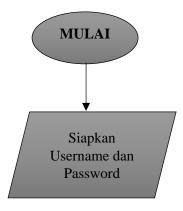
PROPOSAL APLIKASI

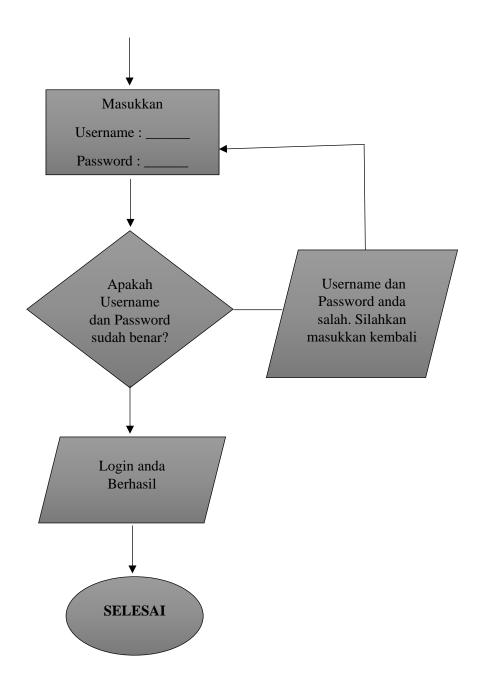
1. Gambaran Umum Aplikasi

- a. Aplikasi penjualan kebab kita kita ini merupakan aplikasi dimana Ownwe dapat memantau penjualan makanannya.
- b. Aplikasi ini untuk memudahkan penjual atau karyawan melayani pembeli dan menghitung pembayaran yang harus dibayar oleh pelanggan.

2. Rencana Aplikasi

- a. Flowchart Aplikasi
 - Flowchart Login





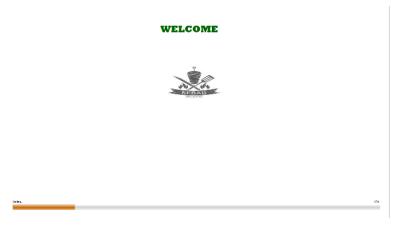
• Flowchart Menu



BAB II PEMBAHASAN

A. Tampilan Aplikasi

1. Tampilan Awal Aplikasi



Gambar 2. 1 Tampilan Awal Aplikasi Splash Screen

Gambar diatas merupakan splash screen dari aplikasi kebab kita kita akan tampil terlebih dahulu sampai progress bar 100%, lalu akan masuk ke tampilan login.

2. Tampilan Login Aplikasi



Gambar 2. 2 Tampilan Login

Gambar diatas merupakan tampilan login dari aplikasi kebab kita kita. Pada tampilan ini akan tampil setelah splash screen. Untuk melanjutkan menampilkan tampilan menu, harus melalukan login username dan password terlebih dahulu. Kemudian klik masuk. Jika klik tidak maka aplikasi akan keluar.

3. Tampilan Menu Aplikasi



Gambar 2. 3 Tampilan Daftar Menu

Gambar diatas merupakan tampilan yang tampil setelah melakukan login username dan password. Untuk tampilan ini merupakan daftar menu yang akan kita pilih dan langsung bisa melakukan transaksi pembayaran.

B. Source Code

1. Source Code Tampilan Awal Aplikasi

```
public welcome() {
    this.setExtendedState(JFrame.MAXIMIZED_BOTH);
    this.setUndecorated(true);
    initComponents();
}
```

Gambar 2. 4 Source Code Full Screen

Pada source code ini dibuat agar tampilan pada aplikasi FullScreen.

```
elcome.java × login.java masuk.java
Source Design History 🔯 🖫 - 🗷 - 💆 🗗 📮 💝 🐁 🦠 🕮 🕸 🌘 🗉 🏙 🚢
                 welcome sukaati = new welcome ();
157
                sukaati.setVisible(true);
159
160
                     for(int i=0; i<=100; i++){
                         Thread.sleep(70);
sukaati.bbb.setText(i+"%");//variabel nilai
162
163
164
                         if(i==10) {
                              sukaati.aaaa.setText("Starting...");//nama variabel loading
165
166
                         if(i==30) {
167
                              sukaati.aaaa.setText("Wait...");
168
169
                         if(i==70) {
170
171
                              sukaati.aaaa.setText("Loading...");
172
173
                         if(i==90) {
                              sukaati.aaaa.setText("Loading Complete...");
174
175
                         sukaati.cc.setValue(i);//
176
177
                catch (Exception e) {
179
                     JOptionPane.showMessageDialog(null,e);
180
2
2.
183
                java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
                    public void run() {
   new welcome().setVisible(false);
184
                         sukaati.tampilan();
185
186
187
        <
```

Gambar 2. 5 Source Code Splash Screen

Tampilan ini Sebagai tanda bahwa apabila berada pada persen ke 10 maka tampil tulisan Loading, apabila tampil persen ke 30 maka tampil Please Wait, apabila tampil persen ke 70 maka tampil Loading, apabila tampil 90 maka tampil Loading Complate. Jika progress bar sudah mencapai 100, maka frame splash akan tertutup dan frame login akan tampil

2. Source Code Login Aplikasi

Gambar 2. 6 Source Code Login

source code diatas merupakan untuk menampilkan username dan password sebelum login ke menu.

Gambar 2. 7 Kotak Pesan 1

Source code diatas untuk menampilkan kotak pesan jika di klik keluar maka akan tampil "yakin nggk jadi pesan".

```
    public void kotak_pesan_login() {
        int dialogmutton = JoptionPane.showConfirmDialog(null, "Mana Pengguna atau sandi nya salah hos", "peringatan", JoptionPane.WARNING_NEESAGE);
    }
}
```

Gambar 2. 8 kotak pesan 2

Kemudian source code diatas untuk menampilkan kotak pesan jika username dan password salah.

```
masuk masa_depan=new masuk();
masa_depan.main(dataku);
masa_depan.setVisible(true);
this.dispose();
```

Gambar 2. 9 Source Code Selanjutnya

Codingan ini untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya dimana halaman selanjutnya ialah masuk.

3. Source Code Menu Aplikasi

```
Source Design History | 🔯 👼 + 👼 + | 🕄 录 ኞ 🖶 🗔 | 🔗 😓 | 월 월 😐 | ● 🗎 | 🕸 🚅
  import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JOptionPane;
         * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
* To change this template file, choose Tools | Templates
* and open the template in the editor.
10
11 = /**
12 | *
13
14
15
16
17 = 18
         * @author User
         public class masuk extends javax.swing.JFrame {
                 * Creates new form masuk
19 20 E
               public masuk() {
                     this.setExtendedState(JFrame.MAXIMIZED BOTH);
22
                     this.setUndecorated(true);
initComponents();
24
25
26 E
               /**

* 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.
 28
 30
               @SuppressWarnings("unchecked")
 32 ± Generated Code
```

Gambar 2. 10 Menu Aplikasi 1

```
velcome.java login.java masuk.java ×
Source Design History 🔯 🖫 - 🗷 - 💆 🗗 🗗 📮 😭 - 🗞 🗞 😉 🛂 🧶 🕳 🚉
           @SuppressWarnings("unchecked")
32 ± Generated Code
264 private void DAGINGActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
               if (DAGING.isSelected() == true) {
   JmlDaging.setText("");
266
267
268
               JmlDaging.setEditable(false);
269
270
271
273 private void SAYURActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
274
               if (SAYUR.isSelected() == true) {
275
276
                   JmlSayur.setText("");
277
278
               JmlSayur.setEditable(false);
279
280
282 private void KEJUActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
               if (KEJU.isSelected() == true) {
   JmlKeju.setText("");
283
284
285
286
               JmlKeju.setEditable(false);
287
```

Gambar 2. 11 Menu Aplikasi 2

```
Source Design History 🔯 👼 🔻 💆 💆 📮 📮 😭 😓 😭 🕮 🖆 🌢 🕒 🕮 🚅
290
             private void SOSISActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
292
293
                     if (SOSIS.isSelected() == true) {
   JmlSosis.setText("");
294
295
296
                     JmlSosis.setEditable(false);
297
298
299
300
301
      private void TotalActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
302
303
304
305 private void jButtonlActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
306
307
                  int total1 = 0, total2 = 0, total3 = 0, total4 = 0, hasil;
  if (DAGING.isSelected() == true) {
308
309
                           int jumlahDaging = Integer.parseInt(JmlDaging.getText());
int hargaDaging = jumlahDaging * 20000;
total1 = total1 + hargaDaging;
310
311
                     if (SAYUR.isSelected() == true) {
   int jumlahSayur = Integer.parseInt(JmlSayur.getText());
   int hargaSayur = jumlahSayur * 15000;
   total2 = total2 + hargaSayur;
312
313
314
315
316
                     if (KEJU.isSelected() == true) {
317
                           int jumlahkeju = Integer.parseInt(JmlKeju.getText());
int hargaKeju = jumlahKeju * 12000;
total3 = total3 + hargaKeju;
318
319
Start Page ×
```

Gambar 2. 12 Menu Aplikasi 3

```
| Source | Design History | Desi
                                                                                           if (SOSIS.isSelected() == true) {
   int jumlahSosis = Integer.perseInt(JmlSosis.getText());
   int harqaSosis = jumlahSosis * 10000;
   total4 = total4 + harqaSosis;
}
                                private void bayarActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
                                                                                                 int bayar = 0;
int kembalian = 0;
bayar = (Integer.parseInt(pembayaran.getText()));
kembalian = (Integer.parseInt(pembayaran.getText()) - Integer.parseInt(Total.getText()));
kembaliann.setText(""+ kembalian);
                                private void pembayaranActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
                                private void batalActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
```

Gambar 2. 13 Menu Aplikasi 4

```
welcome.java login.java masuk.java ×
Source Design History 🔯 🖫 - 💹 - 🍳 🐯 🖶 📮 🔐 🚱 😂 😂 🐸 🗎 🕮 👛 🖺 🟥
354
               KEJU.setSelected(false);
                SOSIS.setSelected(false);
356
358 private void kembaliannActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
360
362 🖃
363
            * @param args the command line arguments
364
365 📮
           public static void main(String args[]) {
366
               Look and feel setting code (optional)
367
388
                /* Create and display the form */
389
               java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
                   public void run() {
392
                       new masuk().setVisible(true);
393
394
               });
395
396
397
           private javax.swing.JCheckBox DAGING;
private javax.swing.JTextField JmlDaging;
398
399
400
           private javax.swing.JTextField JmlKeju;
401
           private javax.swing.JTextField JmlSayur;
402
           private javax.swing.JTextField JmlSosis;
403
           private javax.swing.JCheckBox KEJU;
404
           private javax.swing.JCheckBox SAYUR;
           private javax.swing.JCheckBox SOSIS;
405
```

Gambar 2. 14 Menu Aplikasi 5

```
private javax.swing.JCheckBox SAYUR;
405
              private javax.swing.JCheckBox SOSIS;
              private javax.swing.JTextField Total;
407
              private javax.swing.JButton batal;
              private javax.swing.JButton bayar;
              private javax.swing.JButton jButton1;
private javax.swing.JLabel jLabel1;
409
              private javax.swing.JLabel jLabel10;
private javax.swing.JLabel jLabel11;
411
412
              private javax.swing.JLabel jLabel12;
private javax.swing.JLabel jLabel13;
413
414
415
              private javax.swing.JLabel jLabel14;
private javax.swing.JLabel jLabel2;
416
417
418
              private javax.swing.JLabel jLabel3;
private javax.swing.JLabel jLabel4;
              private javax.swing.JLabel jLabel5;
private javax.swing.JLabel jLabel6;
419
420
              private javax.swing.JLabel jLabel7;
private javax.swing.JLabel jLabel8;
421
422
423
              private javax.swing.JLabel jLabel9;
private javax.swing.JPanel jPanel2;
424
              private javax.swing.JTextField jTextField4;
private javax.swing.JTextField jTextField5;
425
426
              private javax.swing.JTextField jTextField6;
private javax.swing.JTextField jTextField7;
427
428
429
               private javax.swing.JTextField kembaliann;
430
              private javax.swing.JTextField pembayaran;
431
              private javax.swing.JLabel pembayaran1;
432
433
```

Gambar 2. 15 Menu Aplikasi 6

```
private void DAGINGActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    if (DAGING.isSelected() == true) {
        JmlDaging.setText("");
    }
    else{
        JmlDaging.setEditable(false);
    }
}
```

Gambar 2. 16 source Code Pemilihan ChekckBox

Pada source code diatas untuk menampilkan pemilihan pada checkbox.

```
private void jButtonlActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
   int total1 = 0, total2 = 0, total3 = 0, total4 = 0, hasil;
   if (DAGING.isSelected() == true) {
      int jumlahDaging = Integer.parseInt(JmlDaging.getText());
      int hargaDaging = jumlahDaging * 20000;
      total1 = total1 + hargaDaging;
   }
   if (SAYUR.isSelected() == true) {
      int jumlahSayur = Integer.parseInt(JmlSayur.getText());
      int hargaSayur = jumlahSayur * 15000;
      total2 = total2 + hargaSayur;
   }
   if (KEJU.isSelected() == true) {
      int jumlahKeju = Integer.parseInt(JmlKeju.getText());
      int hargaKeju = jumlahKeju * 12000;
      total3 = total3 + hargaKeju;
   }
   if (SOSIS.isSelected() == true) {
      int jumlahSosis = Integer.parseInt(JmlSosis.getText());
      int hargaSosis = jumlahSosis * 10000;
      total4 = total4 + hargaSosis;
   }
   hasil = total1 + total2 + total3 + total4;
   this.Total.setText("" +hasil);
}
```

Gambar 2. 17 Source Code Perhitungan

Source code diatas untuk melakukan perhitungan dimana saat memilih tombol hitung maka total pembayaran nya akan langsung terhitung dari harga dikalikan dengan jumlah yang dibeli

```
private void bayarActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
   int bayar = 0;
   int kembalian = 0;
   bayar = (Integer.parseInt(pembayaran.getText()));
   kembalian = (Integer.parseInt(pembayaran.getText()) - Integer.parseInt(Total.getText()));
   kembaliann.setText(""+ kembalian);
}
```

Gambar 2. 18 Source Code Pembayaran

Pada source code diatas untuk meanmpilkan transaksi pembayaran.

```
private void batalActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    JmlDaging.setText("");
    JmlSayur.setText("");
    JmlKeju.setText("");
    JmlSosis.setText("");
    pembayaran.setText("");
    Total.setText("");
    DAGING.setSelected(false);
    SAYUR.setSelected(false);
    KEJU.setSelected(false);
    SOSIS.setSelected(false);
}
```

Gambar 2. 19 Source Code Batal Pesan

Source code diatas untuk menampilkan jika kita batalkan pemesanan.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari laporan ini ialah Aplikasi Kebab kita kita menggunakan Netbeans telah berhasil dibuat.

B. Saran

Dalam perancangan aplikasi ini masih jauh dari kata sempurna. Jadi untuk kesempurnaan aplikasi ini perlu menggunakan database dan dibuatkan kedalam bentuk android.