

**LAPORAN APLIKASI
LAUNDRY PAYMENT DENGAN NETBEANS**



Disusun Oleh:

Fajar Farhan Samosir (202013030)

DOSEN PENGAMPU

Slamet Trianto.S.ST

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK KAMPAR
2020/2021**

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan praktikum Pemograman Berorientasi Objek dengan judul “APLIKASI LAUNDRY PAYMENT MENGGUNAKAN NETBEANS” yang dibuat berdasarkan hasil pemahaman pembelajaran dengan bantuan dari penjelasan dosen, teman, bantuan Google, dan Youtube.

Ucapan terimakasih saya sampaikan kepada Dosen pengampu yaitu Bapak Slamet Trianto.S.ST yang telah membantu, melalui support dan bimbingan-Nya sehingga terlaksananya kegiatan Praktikum mata kuliah Pemograman Berorientasi Objek yang berjalan dengan lancar. Semoga Tuhan memberi imbalan pahala yang sebanding.

Demikian laporan ini saya buat saya mengetahui masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu saya mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi perbaikan laporan ini.

Bangkinang, 29 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iii
BAB I.....	1
TINJAUAN PUSTAKA.....	1
A.Pengertian	1
B.Tujuan Praktikum	3
C.Alat dan Bahan	3
BAB II.....	4
PEMBAHASAN	4
A.Gambaran Umum Aplikasi Laundry Payment	4
B.Penjelasan source code aplikasi	8
BAB III.....	13
PENUTUP.....	13
A.kesimpulan	13
B.Saran	13

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 menu login.....	5
Gambar 2. 2 data pelanggan.....	6
Gambar 2. 3 transaksi.....	7
Gambar 2. 4 struk.....	8
Gambar 2. 5 code login	9
Gambar 2. 6 database	9
Gambar 2. 7 data pelanggan.....	9
Gambar 2. 8 code jenis cuci	10
Gambar 2. 9 total harga.....	10
Gambar 2. 10 bayar	11
Gambar 2. 11 code simpan data	11
Gambar 2. 12 code final.....	12
Gambar 2. 13 tombol akhir	12

BAB I

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian

1. Pengertian Java

Java adalah salah satu Bahasa pemrograman yang bersifat open source yang merupakan produk dari Sun Microsystem. Bahasa Java adalah bahasa modern yang telah diterima masyarakat komputasi dunia. Hampir semua perusahaan perangkat lunak dan komputer besar mendukung dan mengembangkan aplikasi sistem berbasis Java.

Java adalah salah satu bahasa pemrograman Multiplatform (Bisa berjalan di berbagai macam system operasi) karena pada dasarnya java mempunyai Jre (java runtime environment) atau dapat kita artikan sebagai mesin tersendiri untuk mengeksekusi binary code hasil dari kompilasi program yang telah kita buat, berbeda dengan bahasa pemrograman vb, c++ yang memanfaatkan komponen system dalam Windows untuk mengeksekusi binary code hasil kompilasi program.

2. Pengertian JDK

JDK merupakan sekumpulan program dan JDK merupakan sekumpulan program dan library Java yang digunakan untuk menjalankan dan mengembangkan program Java.

3. Pengertian Netbeans

Netbeans adalah tool (alat) yang akan digunakan dalam menulis kode-kode pemrograman java dalam mata kuliah pemrograman visual ini. Netbeans merupakan salah satu alat Integrated Development Environment (IDE) yang sejatinya tidak hanya dipergunakan dalam

pengembangan perangkat lunak berbasis java, akan tetapi juga dipergunakan oleh beberapa bahasa pemrograman seperti: C++ ataupun PHP. IDE secara sederhana dapat diartikan sebagai aplikasi komputer yang memiliki beberapa fasilitas yang diperlukan dalam pembangunan perangkat lunak. Tujuan dari IDE adalah untuk menyediakan semua utilitas yang diperlukan dalam membangun perangkat lunak.

4. Penjelasan elemen NetBeans

- a. **Editor**, Merupakan fitur yang berguna untuk menuliskan kode sumber dari perangkat lunak.
- b. **Compiler**, Merupakan fitur yang berguna untuk mengecek sintaks dari kode sumber kemudian mengubah dalam bentuk binari yang sesuai dengan bahasa mesin.
- c. **Linker**, Merupakan fitur untuk menyatukan data binari yang beberapa kode sumber yang dihasilkan compiler sehingga data-data binari tersebut menjadi satu kesatuan dan menjadi suatu program komputer yang siap dieksekusi.
- d. **Debugger**, Merupakan fitur untuk mengetes jalannya program, untuk mencari bug/kesalahan yang terdapat dalam program.

5. Pengertian XAMPP

XAMPP adalah sebuah paket perangkat lunak (software) komputer yang sistem penamaannya diambil dari akronim kata Apache, MySQL (dulu) / MariaDB (sekarang), PHP, dan Perl. Sementara imbuhan huruf “X” yang terdapat pada awal kata berasal dari istilah *cross platform* sebagai simbol bahwa aplikasi ini bisa dijalankan

di empat sistem operasi berbeda, seperti OS Linux, OS Windows, Mac OS, dan juga Solaris.

B. Tujuan Praktikum

1. Praktikum dilakukan agar Mahasiswa mampu mengenal pemrograman yang berbasis objek.
2. Mahasiswa mampu membuat sebuah aplikasi berbasis objek yang sederhana menggunakan netbeans.

C. Alat dan Bahan

Alat

1. Laptop

Bahan

1. Software xampp
2. Software NetBeans
3. Software JDK

BAB II

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Aplikasi Laundry Payment

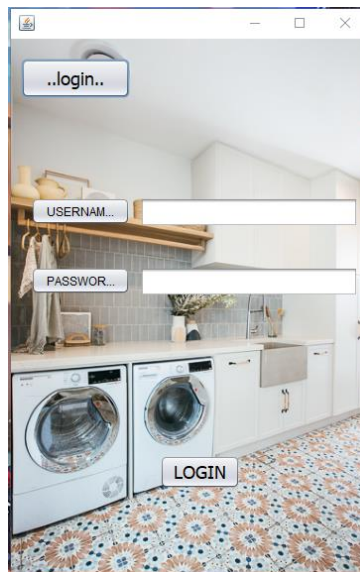
1. Penjelasan aplikasi

Aplikasi ini digunakan untuk menghitung transaksi pada kegiatan laundry. Didalam nya aka nada penginputan Nama , Alamat, No Hp sebagai data dari pelanggan , lalu setelah pengintputan data nya , program masuk ke halaman baru yaitu bagian pembayaran nya , dibagian ini akan dilakukan penghitungan jumlah cucian, jenis cucian dan harga cucian nya, setelah memasukkan sejumlah uang untuk di bayar kan halaman aplikasi akan berpindah ke halaman rincian transaksinya.

Target dari aplikasi ini adalah para wirausahawan laundry yang sekira nya dapat terbantu dengan adanya aplikasi ini.

2. Tampilan aplikasi

a. Tampilan Login



Gambar 2. 1 menu login

Gambar diatas adalah tampilan Login dari aplikasi *Laundry payment*. Didalam nya terdapat text field untuk menginputkan nama dan *password*. Bagian login ini dihubungkan ke database menggunakan xampp. Data yang diambil dari data base adalah data *username* dan *password* nya.

b. Tampilan input data pelanggan



DATA DIRI PELANGGAN

NAMA :

ALAMAT :

NO.HP :

..NEXT..

Gambar 2. 2 data pelanggan

pada bagian ini menginputkan data diri pelanggan, hal ini untuk memudahkan pedagang mengetahui siapa pemilik baju yang sudah selesai dan bagaimana cara mengetahui alamat dan nomor telepon pelanggannya.

c. Tampilan transaksi.



Gambar 2. 3 transaksi

Pada bagian ini merupakan bagian utama nya , dikarenakan pada bagian ini memasuki transaksi atau payment nya. Didalamnya akan dilakukan pemilihan jenis cuci, penentuan harga per kilo, dan total harga nya. Dalam bagian ini juga dilakukan penginputan uang dan berat nya.

d. Tampilan simpulan transaksi



Gambar 2. 4 struk

Pada bagian ini seluruh data yang dimasukkan akan ditampilkan sebagai kesimpulan transaksi nya. Atau bisa disebut struk. Setelah itu ada botton untuk selesai atau memulai transaksi lagi.

B. Penjelasan source code aplikasi

a. Login

Pada bagian ini dilakukan penghubungan dengan database, jika username yang dimasukkan sesuai dengan yang ada di database begitupula dengan password nya maka halaman akan beralih ke halaman selanjutnya.

```

private void jButton4ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    try {
        java.sql.Connection kon = DriverManager.getConnection("jdbc:mysql://localhost:3306/loginn", "root", "");
        ResultSet as = kon.createStatement().executeQuery("select * from loginn where username='" + username.getText() +
        if (as.next()) {
            data_pelanggan log = new data_pelanggan();
            log.setVisible(true);
            dispose();
        } else {
            JOptionPane.showMessageDialog(rootPane, "masukkan username dan password yang benar !!!");
        }
    } catch (java.sql.SQLException ex) {
        Logger.getLogger(login_databases.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);
    }
    // TODO add your handling code here:
}

```

Gambar 2. 5 code login

Diatas adalah code untuk menghubungkan program dengan database berikut ini isi data base nya :

```

MariaDB [(none)]> use loginn
Database changed
MariaDB [loginn]> select * from loginn;
+----+-----+-----+
| id | username | password |
+----+-----+-----+
| 2  | tamia    | ckck     |
| 3  | tukiman  | wkwk     |
| 4  | tako     | cdcd     |
| 5  | kiki     | talia    |
+----+-----+-----+
4 rows in set (0.015 sec)

```

Gambar 2. 6 database

Jadi akan berhasil form login jika username yang diinputkan adalah salah satu dari pasangan data diatas.

b. Data pelanggan

Pada bagian ini yang dilakukan adalah untuk mengatur tombol next agar berpindah saat di tekan.

```

private void jButton6ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    form_laundry masuk = new form_laundry();
    masuk.daridatapelanggan(jTextField2.getText(), jTextField3.getText(), jTextField1.getText());
    masuk.setVisible(true);
    dispose();
    // TODO add your handling code here:
}

```

Gambar 2. 7 data pelanggan

Form laundry atau halaman transaksi di ibaratkan menjadi variable baru yaitu masuk begitu juga dengan data yang diinputkan seperti nama, no hp, dan alamat. Data tersebut dipindahkan ke laman selanjutnya agar nanti dapat di tampilkan di bagian simpulan.

c. Transaksi

Pada bagian ini melakukan transaksi ,dimana akan dilakukan penentuan jenis baju, harga perkilo, dan harga total.

```
private void Jenis_CuciActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    if (Jenis_Cuci.getSelectedItem().toString().equalsIgnoreCase("Cuci Biasa")) {  
        Harga_Per_kilo.setText("3500");  
    }  
    if (Jenis_Cuci.getSelectedItem().toString().equalsIgnoreCase("Cuci Setrika")) {  
        Harga_Per_kilo.setText("6000");  
    }  
    if (Jenis_Cuci.getSelectedItem().toString().equalsIgnoreCase("Cuci Selimut")) {  
        Harga_Per_kilo.setText("4000");  
    }  
    // TODO add your handling code here:  
}
```

Gambar 2. 8 code jenis cuci

Ini penentuan harga tiap jenis cucian yang nanti akan di set teks nya di field harga per kilo. Terdapat 3 jenis cuci, yaitu cuci bias, cuci setrika, dan cuci selimut.

```
private void BeratKeyReleased(java.awt.event.KeyEvent evt) {  
    int harga = Integer.parseInt(Harga_Per_kilo.getText());  
    int berat = Integer.parseInt(Berat.getText());  
    int totalbyr = harga * berat;  
    String total = Integer.toString(totalbyr);  
    Total_harga.setText(total);  
    // TODO add your handling code here:  
}
```

Gambar 2. 9 total harga

Dengan menggunakan key released maka ketika kita menginputkan data berat nya maka akan langsung terset teks nya di

field total harga. Untuk menentukan harga total yaitu harga per kilo * berat.

```
private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    int bayar = Integer.parseInt(Bayar.getText());  
    int ttl_hrg = Integer.parseInt(Total_harga.getText());  
    double uang_kembalian = bayar - ttl_hrg;  
    String kembalian = Double.toString(uang_kembalian);  
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "kembalian anda : \n" + kembalian);  
    Jenis_Cuci.setSelectedItem("pilih");  
    Harga_Per_kilo.setText("");  
    Berat.setText("");  
    Total_harga.setText("");  
    Bayar.setText("");  
    String jc = String.valueOf(Jenis_Cuci.getSelectedItem());  
    final_akhir = new final_();  
}
```

Gambar 2. 10 bayar

Dengan menekan tombol bayar maka akan berpindah kehalaman selanjutnya, bukan hanya untuk berpindah , namun tombol ini digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran yang kembalian nya nanti akan di tampilkan di form final atau kesimpulannya.

```
akhir.dariformlaundry(name.getText(), addr.getText(), phone.getText(), jc, String.valueOf(ttl_hrg), kembalian);  
akhir.setVisible(true);  
this.dispose();  
  
// TODO add your handling code here:
```

Gambar 2. 11 code simpan data

Bagian ini untuk menyimpan data agar nanti dapat di tampilkan pada form kesimpulannya.

d. final atau kesimpulannya.

```

    });
}

void dariformlaundry(String nama, String alamat, String nohp, String jeniscuci, String total, String kembalian){
    NAME.setText(nama);
    ALAMAT.setText(alamat);
    NO_HP.setText(nohp);
    J_CUCI.setText(jeniscuci);
    TOTAL_HARGA.setText(total);
    KMBL.setText(kembalian);
}

```

Gambar 2. 12 code final

Pada bagian ini akan ditampilkan data yang disimpan tadi untuk struk atau kesimpulan dari transaksi, yang akan tampil nanti berupa nama, alamat, nomor hp, jenis cuci, total harga dan kembalian nya.

```

private void jButton8ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    System.exit(0); // TODO add your handling code here:
}

private void jButton9ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    new data_pelanggan().setVisible(true);
    this.dispose();
}

```

Gambar 2. 13 tombol akhir

Pada bagian selanjutnya yaitu untuk tombol system keluar dan system untuk melakukan transaksi lagi atau kembali lagi ke form data pelanggan.

BAB III

PENUTUP

A. kesimpulan

Dari laporan praktikum yang dilakukan , maka dapat saya ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. pembuatan aplikasi netbeans ini sudah rampung dikerjakan.
2. Mahasiswa dapat memahami mengenai pemrograman berbasis objek.
3. Mampu mempelajari dan menghubungkan dengan media data base pada bagian login.
4. Mahasiswa dapat memahami penggunaan software terkait.
5. Mahasiswa dapat mengolah dan memproduksi aplikasi dengan netbeans.

B. Saran

Saran yang ingin penulis sampaikan pada laporan praktikum ini adalah dikarenakan masih terlalu banyak kesalahan dalam pembuatan projek, penulis berharap dapat meng-upgrade diri dengan terus belajar dan eksplor, serta penulis mengharap kan saran atau kritik yang dapat membangun penulis untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Membuat Aplikasi Laundry dengan Netbeans Java : Achmad Nugraha
<https://youtu.be/BT1D7vIMi9I>
- Java <https://id.wikipedia.org/wiki/Java>
- java (platform perangkat lunak)- Wikippedia Bahasa Indonesia
[https://id.wikipedia.org/wiki/Java_\(Platform_Perangkat_Lunak\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Java_(Platform_Perangkat_Lunak))