

**LAPORAN AKHIR PROJECT BOUTIQUE MUSLIMAH**

**MATA KULIAH PBO**

**LAPORAN PRAKTIKUM**



**Disusun oleh :**

**Isnaini Fitriati**

**202013032**

**Dosen Pengampu**

**SLAMET TRIYANTO S.ST**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK KAMPAR**

**2021**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan Hidayatnya saya dapat menyelesaikan laporan dan project praktikum PBO dengan judul “Boutique Muslimah” yang dikerjakan berdasarkan urutan.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Dosen pengampu yaitu Bapak Slamet Riyanto S.ST yang telah membantu memberikan bimbingan nya sehingga kegiatan penyelesaian Project Serta Laporan ini berjalan dengan Lancar. Semoga Tuhan memberi Imbalan pahala yang sebanding.

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

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR .....	ii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Pengertian Java .....	1
B. Pengertian Netbeans.....	4
C. Tujuan Pratikum.....	5
D. Alat Dan Bahan .....	5
BAB II PEMBAHASAN .....	6
A. Rancangan Awal Aplikasi Boutique Busana Muslim.....	6
B. <i>Flowchart</i> .....	7
C. Penjelasan Source Code Aplikasi Boutique Busana Muslim.....	9
BAB II PENUTUP.....	16
A. Kesimpulan .....	16
DAFTAR PUSTAKA .....	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Flowchart Boutique Busana Muslim</i> .....	7
Gambar 2.2 Splash Screen .....	8
Gambar 2.3 Jendela Login .....	8
Gambar 2.4 <i>Tex Box</i> .....	9
Gambar 2.5 Jendela Tampilan Daftar Busana.....	9
Gambar 2.6 Tampilan Jilbab Syar'I.....	10
Gambar 2.7 Tampilan Koko Bapak .....	10
Gambar 2.8 Tampilan Koko Anak .....	11
Gambar 2.9 Tampilan Gamis Syar'I.....	11
Gambar 2.10 Source Code Jendela Splash Screen.....	12
Gambar 2.11 Tampilan Jendela Login .....	13
Gambar 2.12 Tampilan Jendela Login .....	13
Gambar 2.13 Source Code Jilbab Syar'I.....	14
Gambar 2.14 Source Code Koko Bapak. ....	14
Gambar 2.15 Source Code Koko Anak.....	14
Gambar 2.16 Source Code Gamis Syar'i. ....	15

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Pengertian**

#### **1. Pengertian Java**

Java adalah salah satu bahasa pemrograman yang bersifat open source yang merupakan produk dari Sun Microsystems. Bahasa Java adalah 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 sistem 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 sistem dalam Windows untuk mengeksekusi binary code hasil kompilasi program.

Pada Tahun 1996, Sun Microsystems secara resmi merilis versi awal Java yang kemudian terus berkembang hingga muncul JDK 1.1 (Java Development Kit versi 1.1). Perkembangan terus dilakukan hingga muncul versi baru yang disebut Java 2. Perubahan utama antara versi sebelumnya adalah adanya Swing yang merupakan teknologi Graphical User Interface (GUI) yang mampu menghasilkan aplikasi desktop yang benar-benar baik.

Menurut Garling dan Lestari (2010:1) java adalah sebuah bahasa pemrograman scripting yang sering digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis handphone dan juga dapat digunakan untuk menyediakan akses objek yang disisipkan di aplikasi lain. Java berfungsi sebagai penambah tingkah laku agar widget dapat lebih atraktif. Menurut definisi dari Sun, Java adalah nama untuk sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada komputer standalone ataupun pada lingkungan jaringan.

a. Kelebihan Java

1. Multiplatform dan Multidevice, sekali anda menuliskan sebuah program dengan menggunakan java, anda dapat menjalankannya hampir semua komputer dan perangkat lain yang support java, dengan sedikit perubahan atau tanpa perubahan sama sekali kodenya.
2. OOP atau Objek Oriented Programming. Memudahkan untuk mendesain dan mengembangkan program dengan cepat dan teliti, sehingga mudah digunakan. Salah satu bahasa pemrograman yang berorientasi objek secara murni.
3. Bergaya C++, memiliki sintaks seperti bahasa pemrograman C++ sehingga menarik banyak pemrograman C++ untuk pindah ke java. Saat ini pengguna java sangat banyak sekali, sebagian besar adalah pemrograman C++ yang pindah ke java. Universitas Universitas di Amerika Serikat juga mulai berpindah dengan mengajarkan java kepada murid-murid yang baru kenal lebih mudah dipahami oleh murid dan dapat berguna juga mereka yang bukan mengambil jurusan komputer.

4. Java memiliki library yang lengkap. Library disini adalah sebuah kumpulan dari program yang disertakan dalam java. Hal ini akan memudahkan pemrograman menjadi lebih mudah. kelengkapan library semakin beragam jika ditambah dengan karya komunitas Javs. Setiap hal pasti memiliki kelebihan dan kekurangan.

b. Kekurangan Java

1. Tulis sekali, jalankan dimana saja – masih ada beberapa hal yang tidak kompatibel antara platform lain. Untuk JDSE, misalnya SWT-AWT bridge yang disampaikan sekarang tidak berfungsi pada Mac OS X.
2. Mudah didekompilasi. Dekompilasi adalah proses membalikkan dari kode jadi menjadi kode sumber. Ini dimungkinkan karena kode jadi java merupakan bytecode yang menyimpannya banyak atribut bahasa tingkat tinggi.
3. Pengumpulan sampah otomatis, memiliki fasilitas pengaturan penggunaan memori sehingga para pemrograman tidak perlu melakukan pengaturan memori secara langsung seperti halnya dalam bahasa C++ yang dipakai secara luas (Aulia,2017).

## **B. 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.



**C. Tujuan Praktikum.**

1. Agar mahasiswa lebih memahami konsep dasar dasar dari aplikasi Neatbens, dalam proses pembuatan aplikasi.
2. Agar mahasiswa dapat memahami kegunaan dari setiap pallet, dan button untuk membuat dasign aplikasi neatbens.
3. Agar mahasiswa mengetahui kegunaan dari setiap source code yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

**D. Alat dan Bahan.****1. Alat**

- a. Laptop

**2. Bahan**

- a. Aplikasi Neatbens
- b. Aplikasi JDK

## **BAB II**

### **PEMBAHSAN**

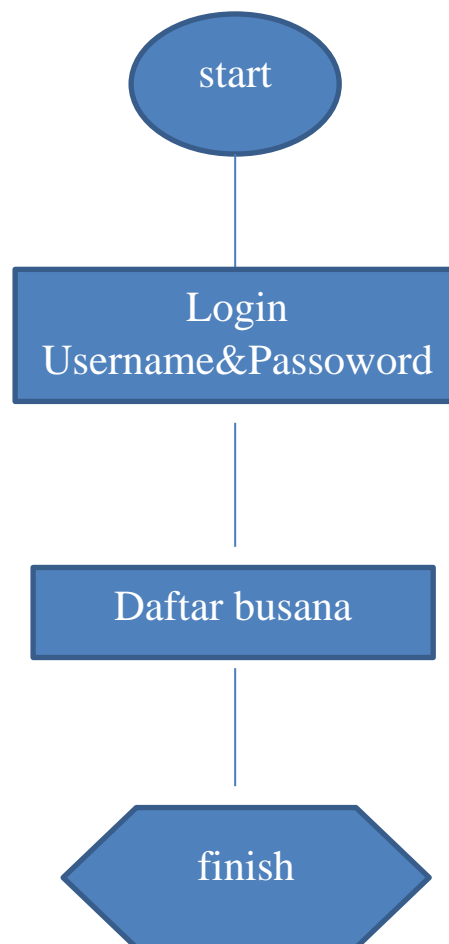
#### **A. Rancangan Awal Aplikasi Boutique Busana Muslim.**

##### **1. Gambaran Umum Aplikasi Boutique Busana Muslim.**

Aplikasi ini digunakan untuk mengetahui bahwa memakai pakain muslim itu wajib bagi seluruh umat islam. Aplikasi Boutique Busana Muslim adalah aplikasi yang menjelaskan tentang proses busana muslim. Aplikasi ini pula merupakan salah satu bentuk pakaian religios karna ada syarat aturan tertentu mengenai busana muslim tersebut.

Busna muslim juga model pakaian yang telah disesuaikan dengan aturan kehidupan penganut agama islam. Aplikasi boutique ini membantu para muslim dan muslimah agar tetap menjaga aurat mereka dengan ketentuan syarat al-Qur'an.

***B. Flowcharts***



*Gambar 2.1 Flowchart Boutique Busana Muslim*

## 1. Tampilan Aplikasi

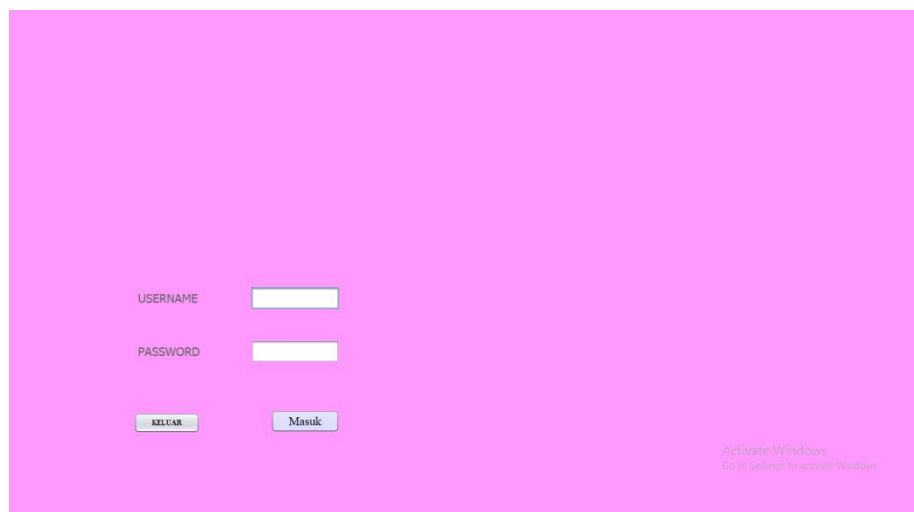
### a. Splash Screen



Gambar 2.2 Splash Screen

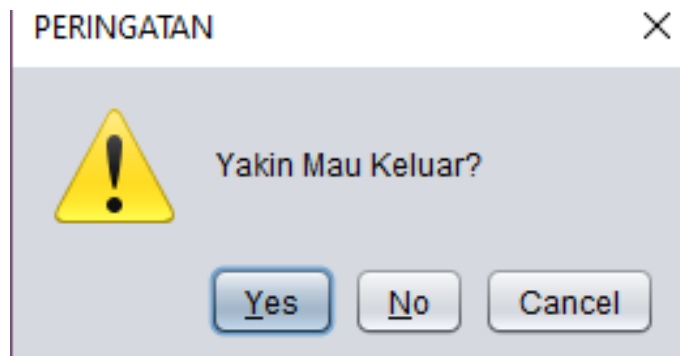
Gambar diatas merupakan tampilan Splash Screen dari Boutique Busana Muslim. Splash Screen ini memakai icon Loading 0-100%, yang disetiap pangkat 25 memililki kata penunggu yang berbeda-beda.

### b. Jendela Login



Gambar 2.3 Jendela Login

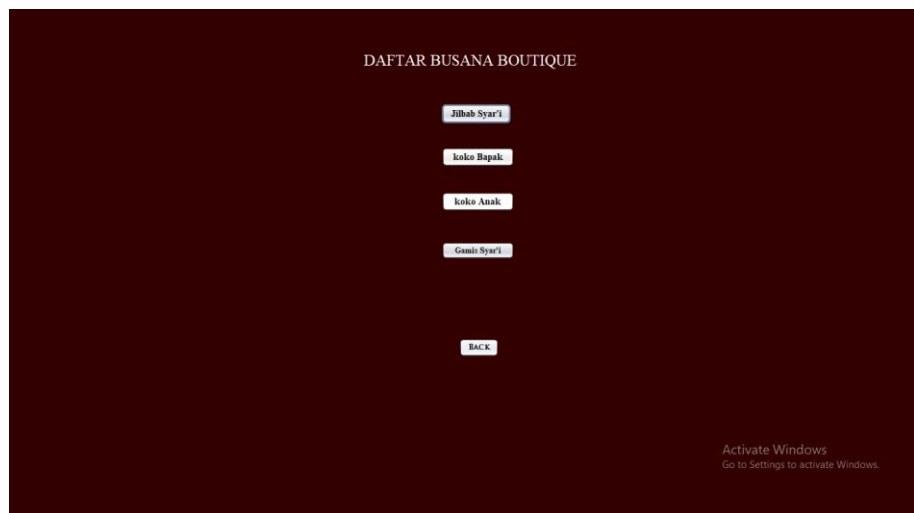
Gambar diatas menampilkan Jendela Login untuk memasukkan Username dan Password. Username “isnaini fitriati” dan Passwordnya “2000”. Kemudian dibawah Jendela Login ini ada kata “Keluar dan Masuk”.



Gambar 2.4 *Tex Box*

Berikut adalah tampilan *text box*. Jika memilih “yes” maka kita akan keluar dari aplikasi Login ini, dan jika kita memilih “No” maka pemograman akan mengembalikan ke aplikasi Login.

**c. Jendela Tampilan Daftar Busana.**



Gambar 2.5 Jendela Tampilan Daftar Busana

Berikut adalah tampilan Jendela Daftar Busana yang berisikan lampiran Tata Busana Muslim antara lain yaitu, “Jilbab Syar’I, Koko Bapak, Koko Anak, Gamis Syar’i.”

a. Jilbab Syar'i



Gambar 2.6 Tampilan Jilbab Syar'i

b. Koko Bapak.



Gambar 2.7 Tampilan Koko Bapak

c. Koko Anak



Gambar 2.8 Tampilan Koko Anak

d. Gamis Syar'i

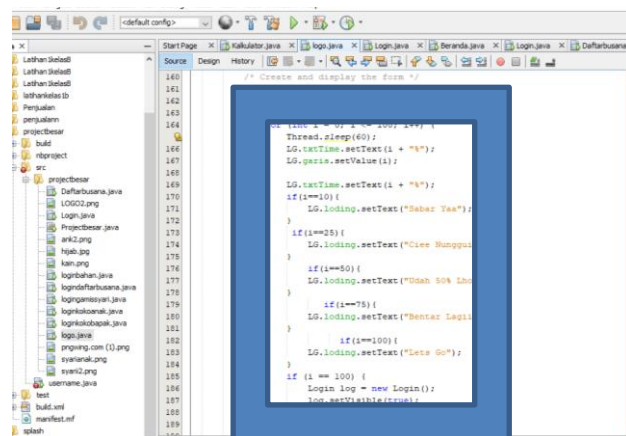


Gambar 2.9 Tampilan Gamis Syar'i

## C. Penjelasan Source Code Aplikasi Boutique Busana Muslim.

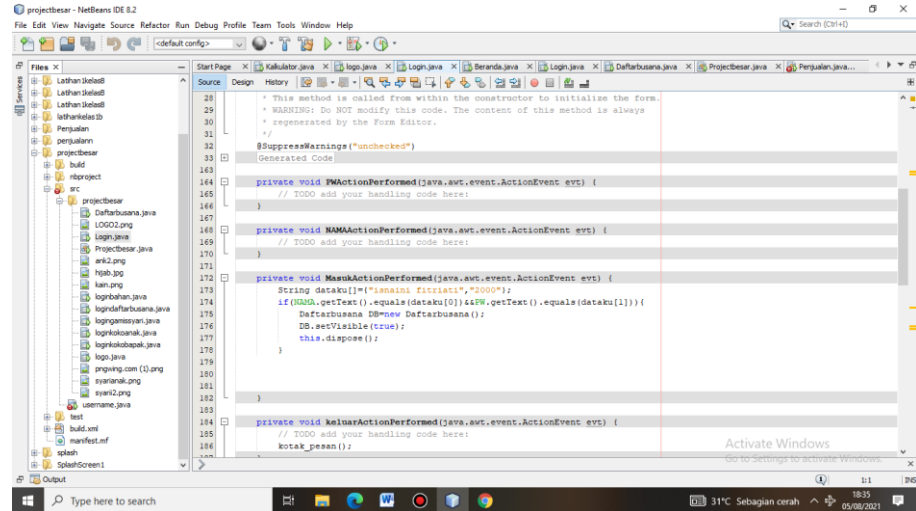
Dalam pembuatan aplikasi ini kita juga membuat source code untuk memberi perintah atau instruksi apa saja yang diperintahkan untuk dikerjakan. Dalam aplikasi ini kita beberapa perintah Splash Screen, jendela login, tampilan daftar busana, dan tex box.

### 1. Splash Screen.





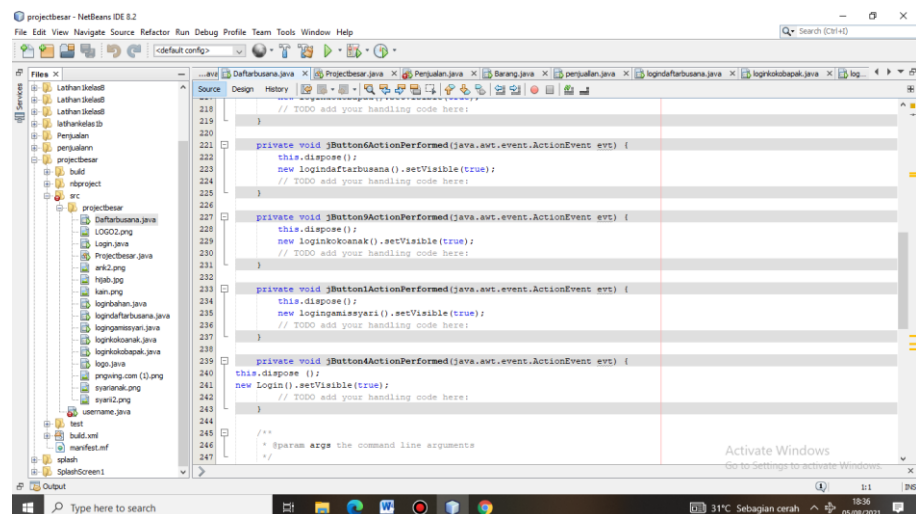
## 2. Jendela Login.



Gambar 2.11 Tampilan Jendela Login

Berikut adalah Source Code tampilan dari Jendela Login, didalam tampilan Login ini ada Username dan Pasword, dimana jika kita masukkan Username dan Pasword maka kita akan masuk ketampilan brikutnya, dan dijendela Login ini juga terdapat tex box yang dimana jika kita klik keluar jendela box itu akan tampil.

## 3. Jendela Tampilan Daftar Busana



Gambar 2.12 Tampilan Jendela Login

Berikut adalah tampilan Source Code dari Daftar Busana, dimana didaftar busana ini kita akan menampilkan tproduk-produk busana muslim. Diantaranya yaitu, Jilbab Syar'i, Koko Bapak, Koko Anak, dan Gamis Syar'i.

a. Souce Code Jilbab Syar'i

```
private void jButton6ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    this.dispose();  
    new logindaftarbusana().setVisible(true);  
    // TODO add your handling code here:  
}
```

Gambar 2.13 Source Code Jilbab Syar'i

Berikut adalah *Source Code* dari “JILBAB SYAR’I” didalam *Source Code* ini ada “*this*” kemudian “*new*” yang berfungsi untuk menambahkan tampilan baru

b. Source Code Koko Bapak

```
private void jButton7ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    this.dispose();  
    new loginkokobapak().setVisible(true);  
    // TODO add your handling code here:  
}
```

Gambar 2.14 Source Code Koko Bapak.

Berikut adalah *Source Code* dari “KOKO BAPAK” didalam *Source Code* ini ada “*this*” kemudian “*new*” yang berfungsi untuk menambahkan tampilan baru

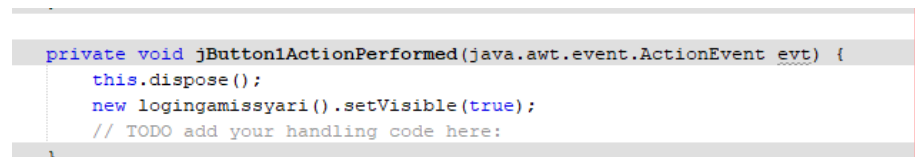
c. Source Code Koko Anak

```
private void jButton9ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    this.dispose();  
    new loginkokoanak().setVisible(true);  
    // TODO add your handling code here:  
}
```

Gambar 2.15 Source Code Koko Anak

Berikut adalah Source Code dari “KOKO ANAK” didalam Source Code ini ada “*this*” kemudian “*new*” yang berfungsi untuk menambahkan tampilan baru

d. Source Code Gamis Syar’i

A screenshot of a code editor showing a Java method. The code is as follows:

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    this.dispose();  
    new logingamissyari().setVisible(true);  
    // TODO add your handling code here:  
}
```

Gambar 2.16 Source Code Gamis Syar’i.

Berikut adalah *Source Code* dari “GAMIS SYAR’I” didalam *Source Code* ini ada “*this*” kemudian “*new*” yang berfungsi untuk menambahkan tampilan baru

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Aplikasi Boutique Busana Muslim ini dibuat dengan landasan agar umat mengetahui bahwa pentingnya menggunakan busana muslim sesuai dengan syariat Islam dan Ajaran yang terkandung dalam Al-Qur'an. Dan di Boutique Busana Muslim ini. Aplikasi Boutique ini menggunakan aplikasi Netbeans dan Bahasa Pemrograman Java. Dalam membuat design aplikasi ini menggunakan beberapa komponen dari java Swing yaitu panel, Button, dan Text Field.

#### **B. Saran**

Penulis menyadari masih banyak terdapat kelemahan dan kekurangan didalam Aplikasi Boutique Bussana Muslim, salah satu contohnya adalah kurangnya design didalam Aplikasi tersebut.

Penulis juga mengucapkan rasa terimakasih kepada Bapak Slamet Triyanto, S.ST yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses pembuatan aplikasi sehingga penulis dapat menyelesaikan aplikasi dan laporan dengan baik. Namun itu penulis berharap saran dan kritik yang membangun dari pembaca agar penulis dapat memperbaiki kesalahan dan dapat membuat laporan praktikum yang lebih baik lagi.

### **BAB III**

### **DAFTAR PUSTAKA**

Ali, A. F. (2019). *RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN BARANG*, 2.  
Diakses pada tanggal 04 Agustus 2021 dari  
<https://www.ejournal.lppm.undhari.ac.id/index.php/simtika/article/view/20>