

**LAPORAN**

**PRAKTIKUM PEMOGRAMAN VISUAL**

**PEMEROGRAMAN GUI**

**JRadioButton, JCheckBox, JComboBox**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Tugas**

**Mata Kuliah Praktikum Pemograman Visual**

**Dosen Pengampu: Budianingsih, ST., MT**



**Disusun Oleh :**

**Lindawati**

**(3201916060)**

**PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO**

**POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK**

**2020**

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-nya sehingga Laporan Tugas Mandiri yang berjudul “PEMEROGRAMAN GUI” dapat terselesaikan dengan baik. Laporan Tugas Mandiri ini merupakan salah satu tugas yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah Praktikum Pemrograman visual kepada mahasiswa Program Studi D3 Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektro sebagai salah satu bagian dari komponen penilaian akademis.

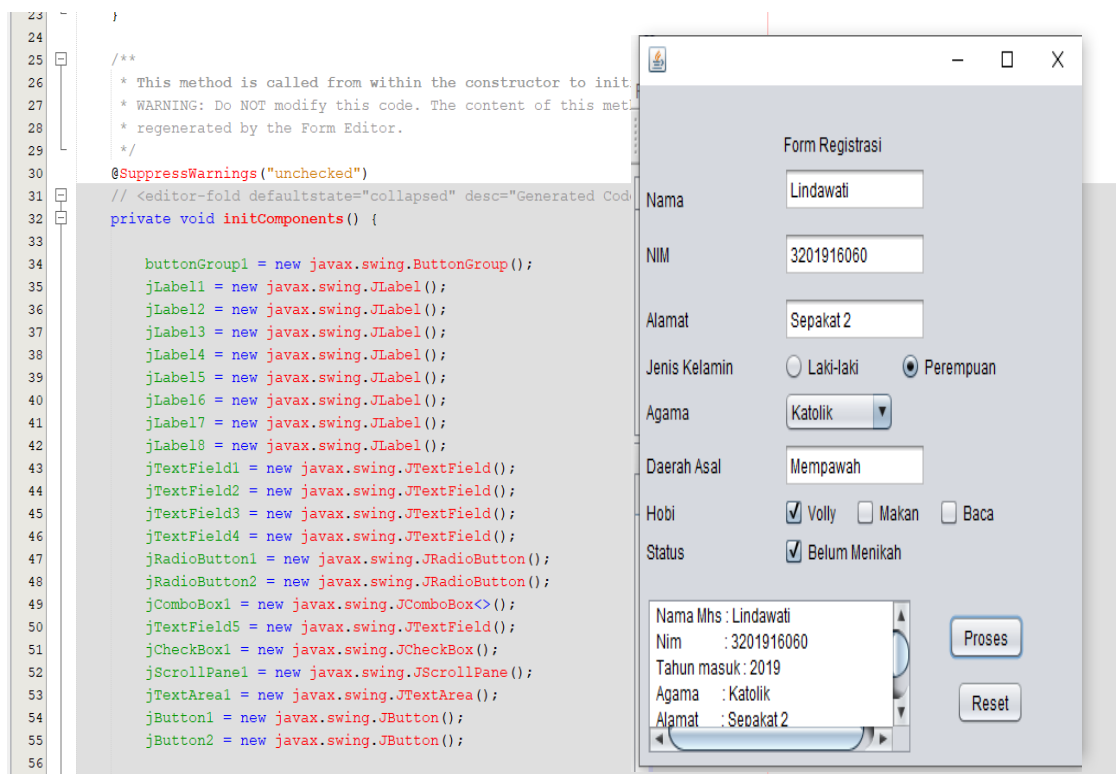
Laporan Tugas Mandiri ini membahas terkait dengan AWT dan GUI sebagai salah satu bahasa Pemrograman Visual dan IDE NetBeans sebagai perangkat lunak pengembang aplikasi berorientasi objek. Demikian Laporan Tugas Mandiri ini saya buat, semoga bermanfaat.

Pontianak, 16 November 2020

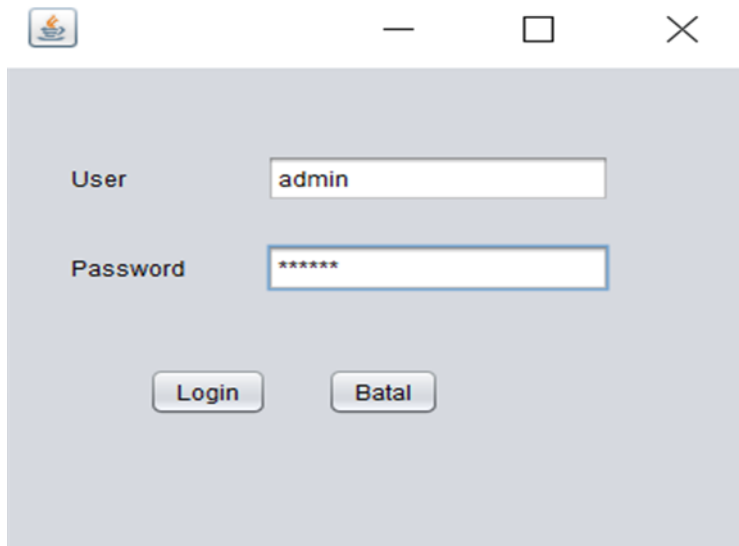
Penyusun,

(Lindawati)

## 1. Form Registrasi



## 2. Login

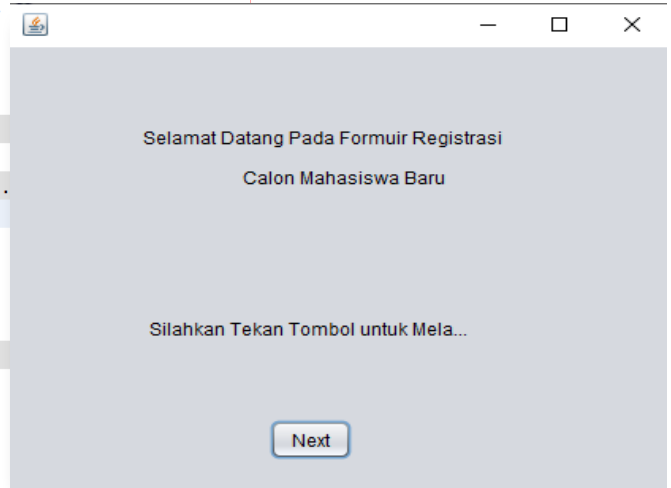


## 3. Selamat Datang

```

11  */
12  public class Selamat_Datang extends javax.swing.JFrame {
13
14      /**
15       * Creates new form Selamat_Datang
16       */
17      public Selamat_Datang() {
18          initComponents();
19      }
20
21      /**
22       * This method is called from within the constructor to initialize the form.
23       * WARNING: Do NOT modify this code. The content of
24       * regenerated by the Form Editor.
25       */
26      @SuppressWarnings("unchecked")
27      Generated Code
98
99      private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.
100          // TODO add your handling code here:
101          LogIn a = new LogIn();
102          a.setVisible(true);
103
104          this.dispose();
105      }
106
107      /**
108       * @param args the command line arguments
109       */
110      public static void main(String args[]) {
111          /* Set the Nimbus look and feel */
112          Look and feel setting code (optional)
113
114          /* Create and display the form */
115          java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
116              public void run() {
117                  new Selamat_Datang().setVisible(true);

```



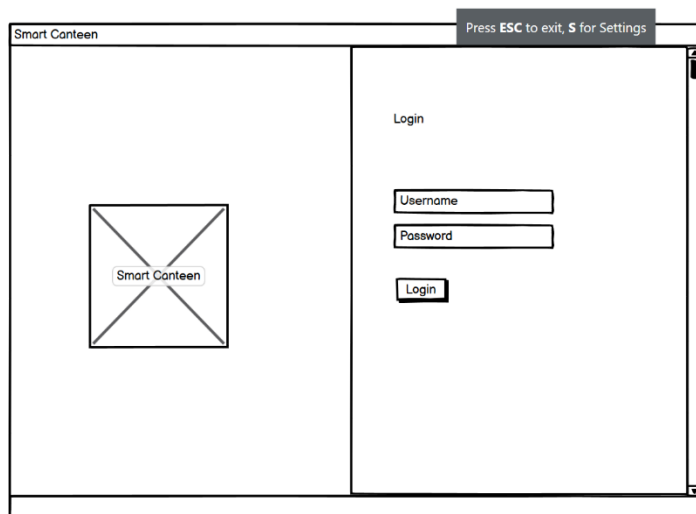
Nama Kelompok: Lusi Ulandari (3201916046)

Lindawati (3201916060)

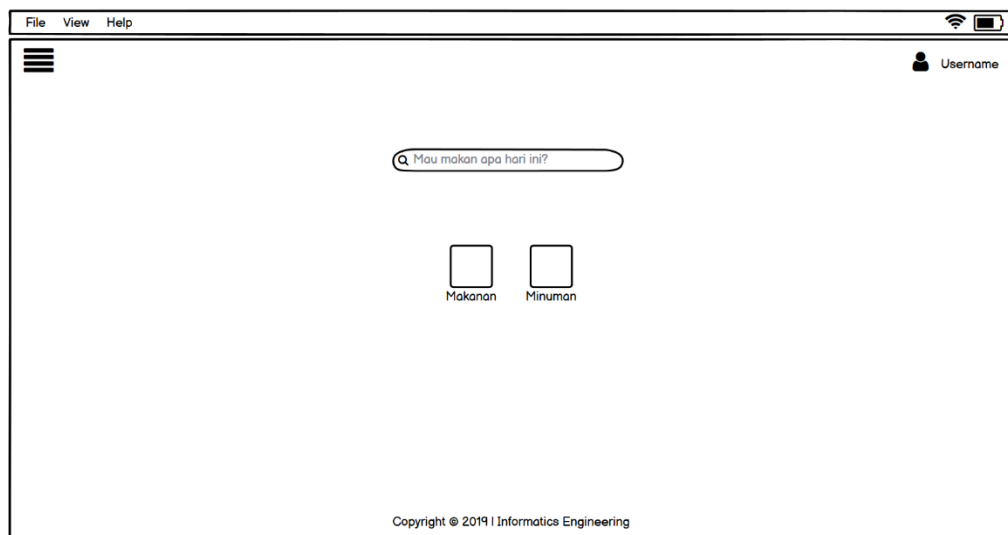
Kevin(3201916096)

Paulus Sru Same

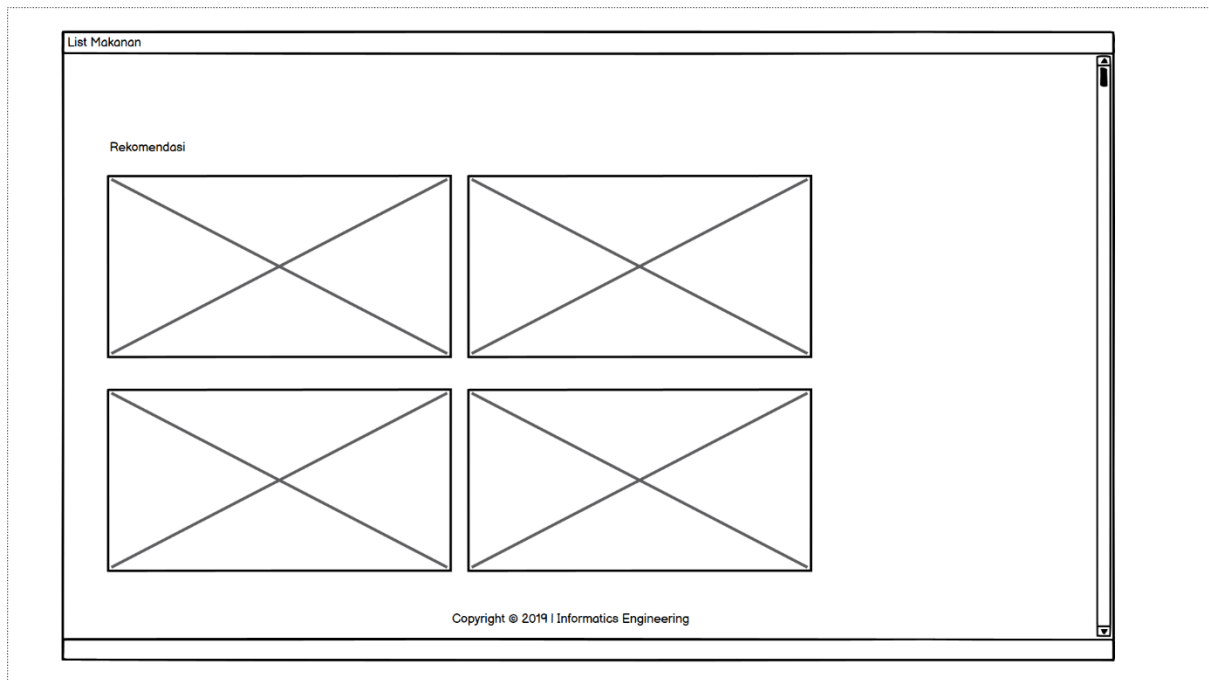
## MEMBUAT SMART CANTEEN



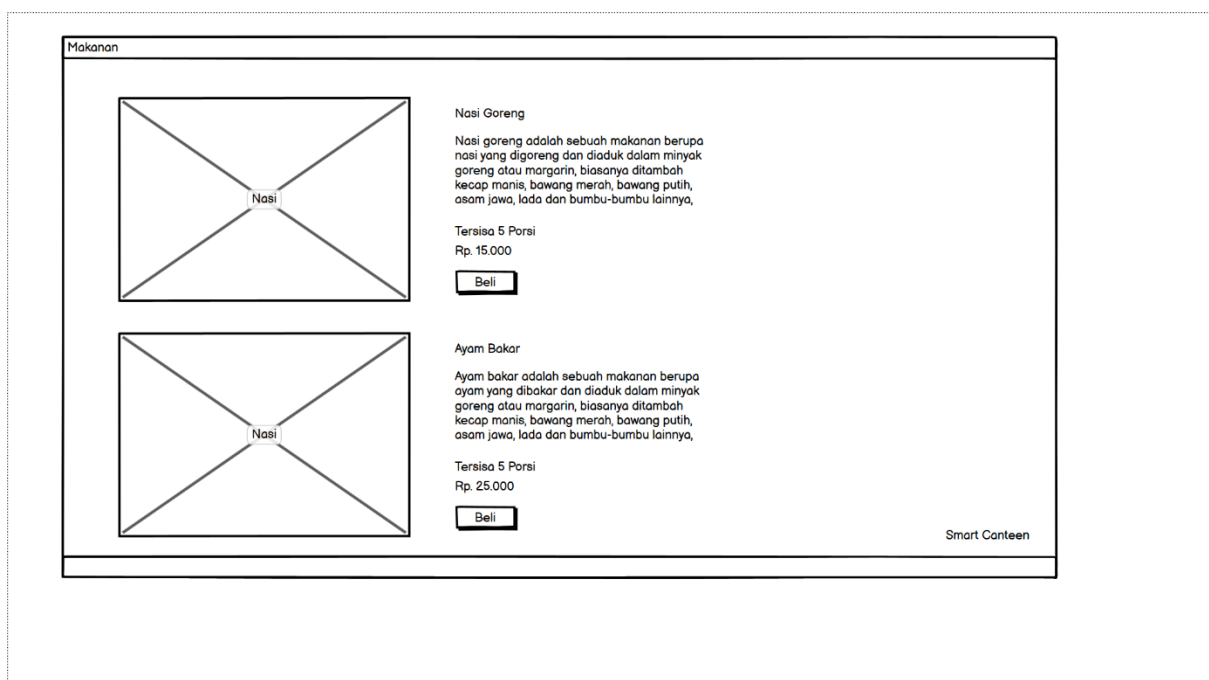
Langkah pertama kita membuat halaman login dimana user di haruskan mengisi username dan pasword untuk masuk ke halaman smart canteen.



Langkah kedua adalah user memilih apa jenis minuman dan makanan yang akan dipesan oleh user.



Langkah ketiga setelah user memilih jenis makanan dan minuman, maka pada halaman ini terdapat list menu yang direkomendasikan oleh pemilik smart canteen.



Pada halaman ini terdapat daftar menu makanan beserta daftar harga dan pemilik kantin juga memaparkan menunya agar pelanggan dapat lebih teliti sebelum memesan makanan, dan tersedia juga opsi jika pelanggan berniat untuk membeli.

Pembayaran

Pesanan

Nasi

Rp. 15.000

Es Teh

Rp. 5.000

Nomor Pembayaran

13-212-921

Total Pembayaran

Rp. 20.000

Bayar

Disini terdapat menu dan jumlah harga yang harus pelanggan bayar, pembayaran di sesuaikan dengan harga yang telah di tentukan pada halaman sebelumnya, tekan opsi bayar maka akan tampil pada halaman selanjutnya.

Metode Pembayaran

+

METODE PEMBAYARAN

ATM

LAINNYA

DANA

LANJUT

KEMBALI

Terdapat beberapa metode pembayaran dapat di sesuaikan dengan ketentuan yang sudah di buat oleh pemilik akun, jika user ingin melanjutkan pembayarannya maka tekan opsi lanjut dan jika tidak ingin meneruskannya maka tekan opsi Kembali.