

PROGRAM MINI MARKET

Mata Kuliah: Pemrograman Berorientasi Objek

Dosen: Aji Setiawan



Mochammad Fiqri. A 2019230084

Albantani Meiditya Hasan 2019230131

Sebastian Bagus Kurniawan 2019230142

Muhamad Nizar Sani 2019230149

**JURUSAN TEKNIK INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Minimarket sebagai tempat berbelanja yang praktis menjadi salah satu tujuan bagi masyarakat untuk membeli barang. Lokasinya yang terjangkau dan tersebar luas merupakan salah satu nilai positif *minimarket* dibandingkan dengan *supermarket*. Dengan menyediakan cukup banyak variasi barang belanjaan untuk kebutuhan sehari-hari yang biasanya diperlukan dengan cepat, *minimarket* menjadi pilihan yang efisien untuk berbelanja barang-barang tersebut.

Minimarket dengan sistem yang diterapkan saat ini masih ada yang menggunakan buku atau kertas dan memiliki beberapa permasalahan. Salah satu permasalahan tersebut yaitu penggunaan alat tulis beserta buku yang merepotkan.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis memiliki ide untuk membangun sebuah sistem pada *minimarket* dimana sistem bisa melakukan pemesanan barang dan memproses data pesanan, dari yang masih menggunakan buku atau kertas sebagai media transaksi menjadi sistem yang berbasis teknologi komputer, karena dapat mempermudah proses transaksi dan mempermudah pengontrolan produk. Oleh karena itu, penulis ingin mengajukan sebuah proposal penelitian tugas akhir dengan topik “*Easy Shopping in Minimarket.*”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana sistem bisa memproses data pemesan ?
2. Bagaimana sistem bisa meretur barang yang dibeli ?
3. Bagaimana sistem bisa menghitung kembalian dari jumlah pembayaran?
4. Bagaimana sistem bisa meng-update stok produk ?
5. Bagaimana sistem bisa menambahkan produk baru?
6. Bagaimana sistem bisa menghapus produk?
7. Bagaimana sistem bisa membuat Struk Belanja secara otomatis?

C. Tujuan

1. Dapat merancang sistem pemesanan otomatis di minimarket
2. Dapat merancang sistem untuk mengontrol produk
3. Dapat merancang sistem yang bisa memproses kembalian secara otomatis

4. Dapat membuat Struk Belanja secara otomatis

BAB II

PEMBAHASAN

A. Projek

a. Nama Projek

Nama proyek ini adalah “Easy Shopping in Minimarket”. Makna dari nama proyek ini adalah kemudahan dalam berbelanja di minimarket.

b. Spesifikasi Projek

- i. Menggunakan bahasa pemrograman JAVA.
- ii. Menggunakan *Graphical User Interface*(GUI) dengan JAVA Swing.

B. Kelebihan dan Kekurangan Projek

a. Kelebihan Projek

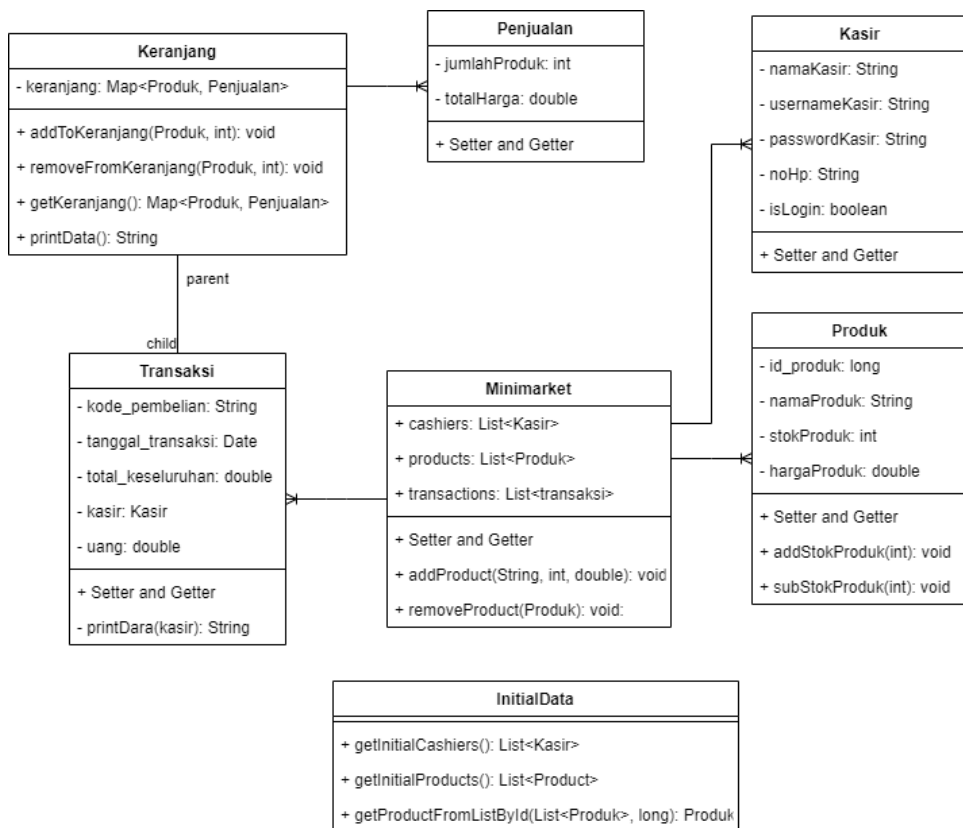
- i. Sistem menggunakan GUI sehingga memudahkan user untuk berinteraksi dengan sistem.
- ii. Proses transaksi yang diotomatisasi dengan program sehingga user hanya perlu memberikan input tanpa harus memproses transaksi secara manual.

b. Kekurangan Projek

- i. Belum terintegrasi dengan database.

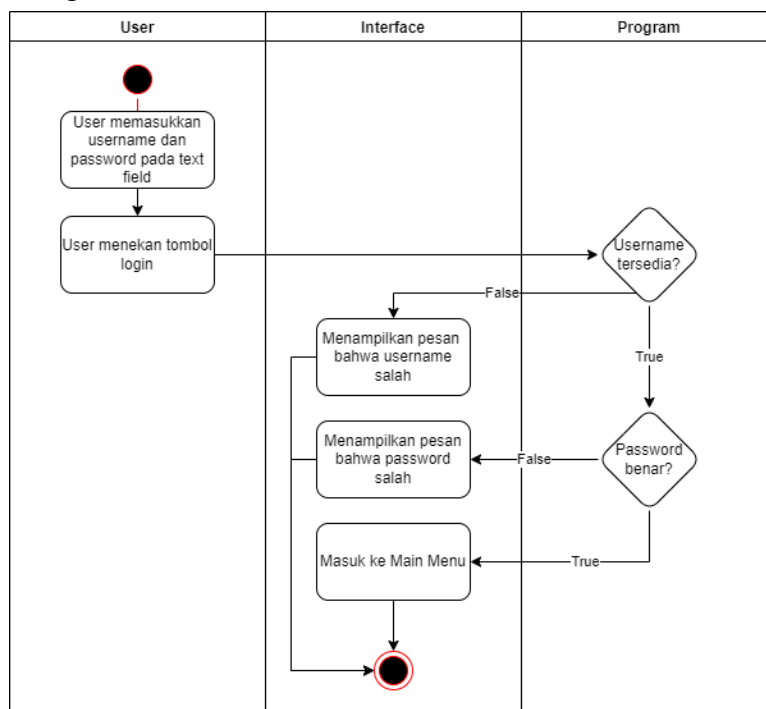
C. Diagram

a. Class Diagram



b. Activity Diagram

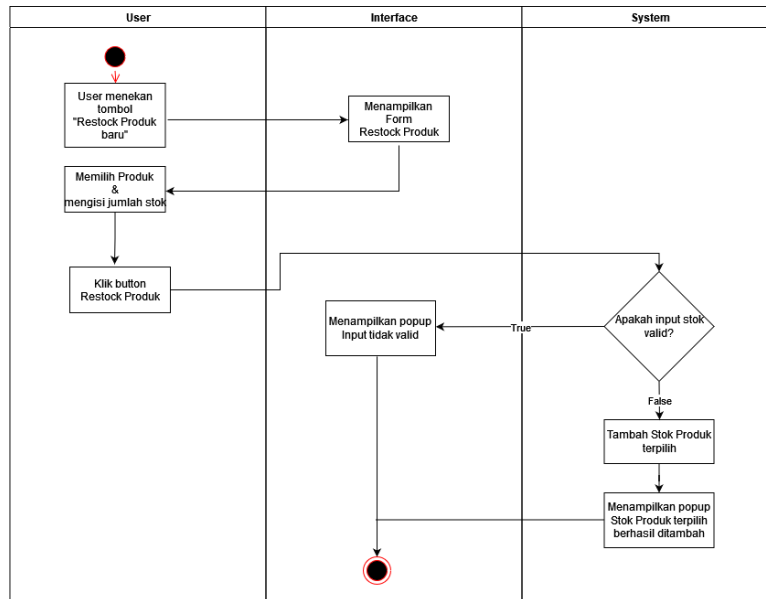
i. Login



ii. Belanja

Syarat:

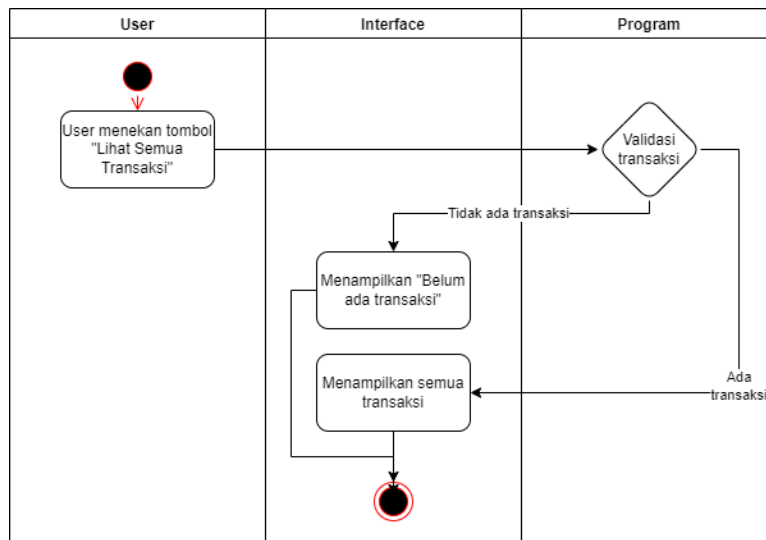
- User sudah login



iii. Lihat Semua Transaksi

Syarat:

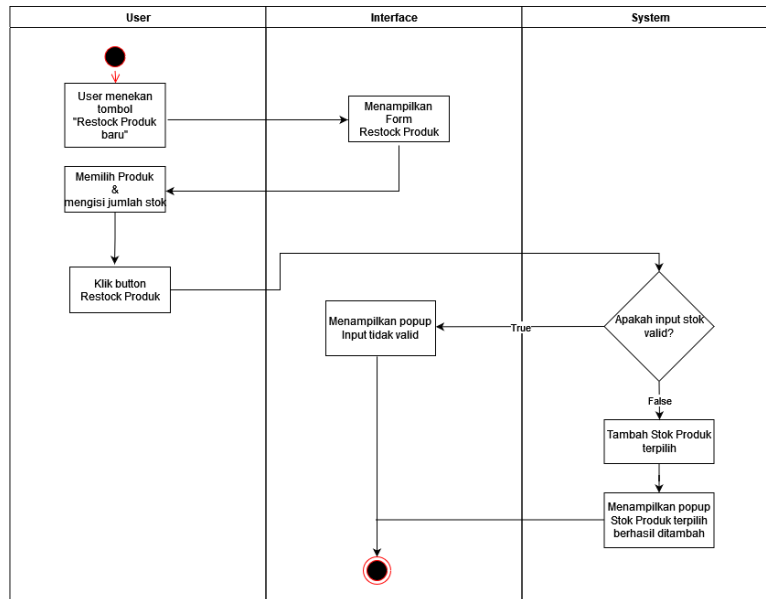
- User sudah login



iv. Restock Produk

Syarat:

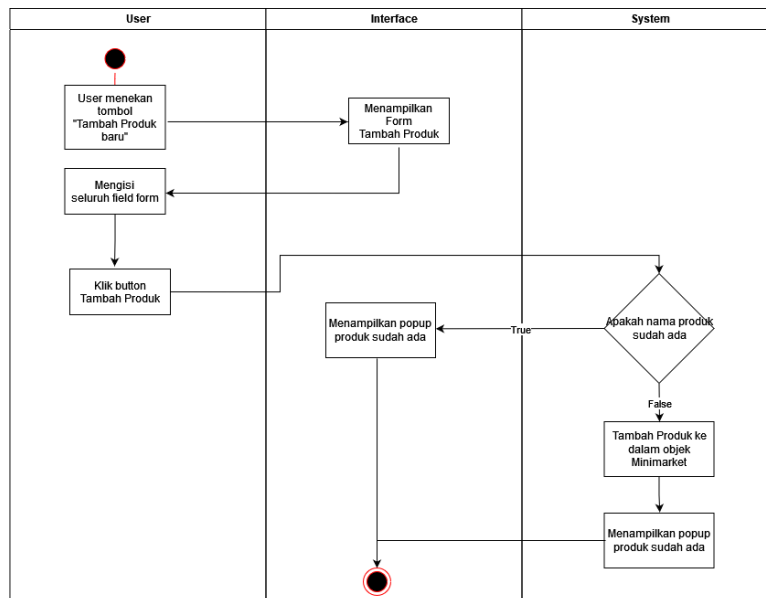
- User sudah login



v. Tambah Produk

Syarat:

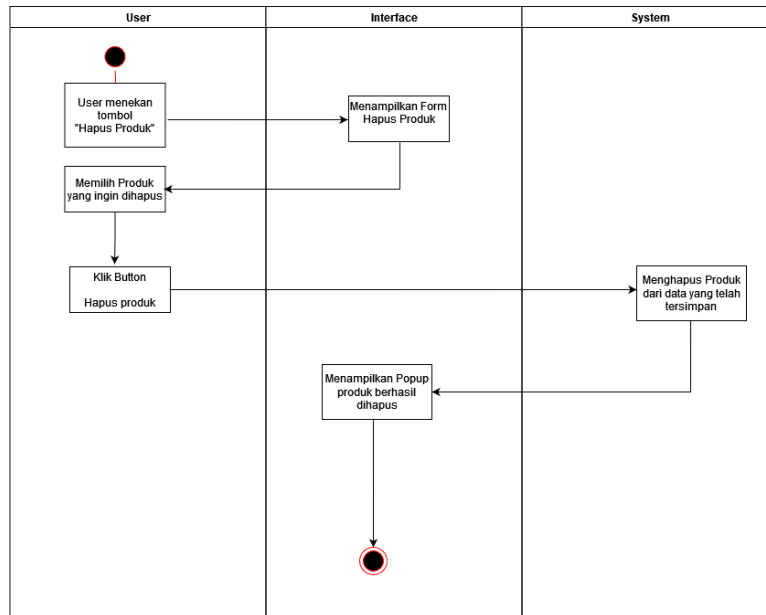
- User sudah login



vi. Hapus Produk

Syarat:

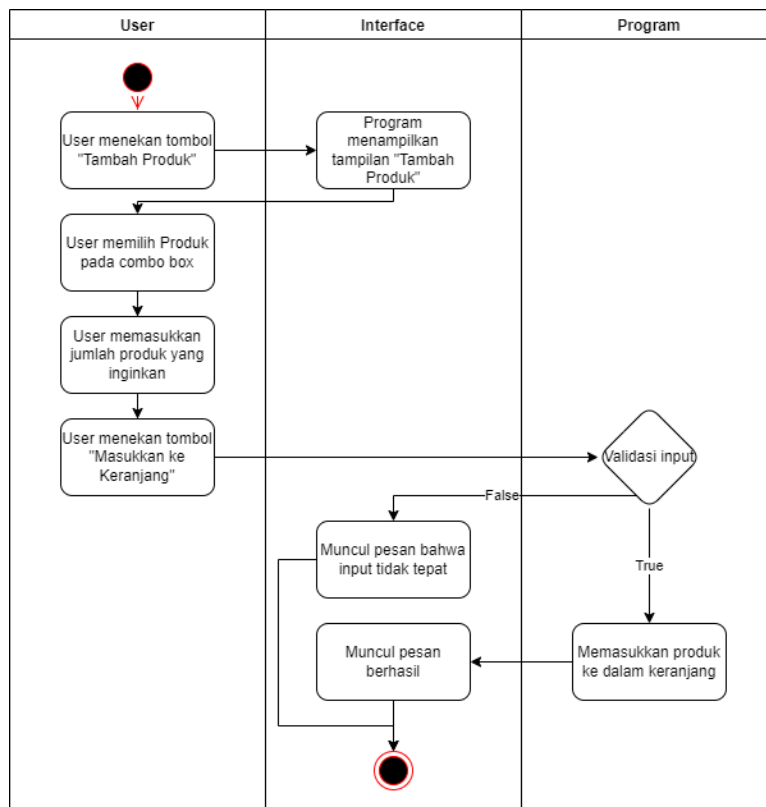
- User sudah login



vii. Tambah Produk ke Keranjang

Syarat:

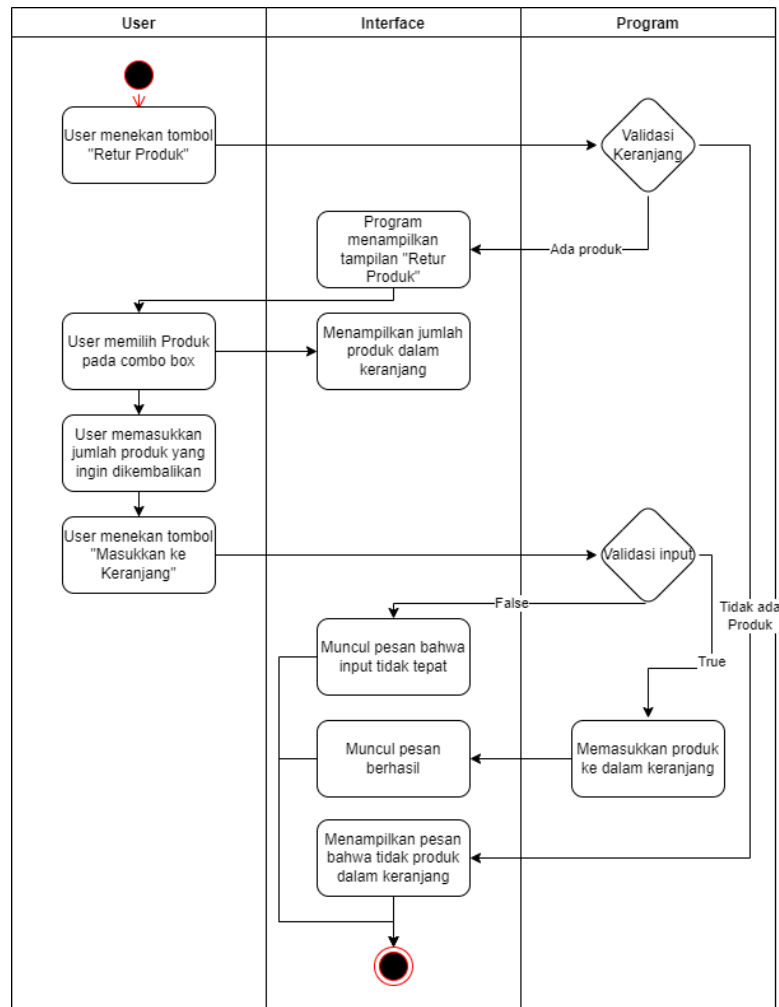
- User sudah login
- User sudah di dalam halaman belanja



viii. Retur Produk dari Keranjang

Syarat:

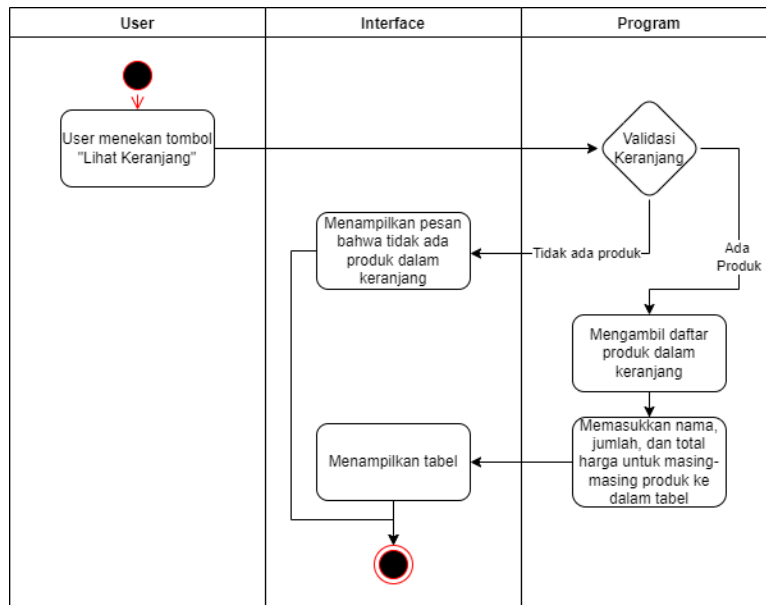
- User sudah login
- User sudah di dalam halaman belanja



ix. Lihat Keranjang

Syarat:

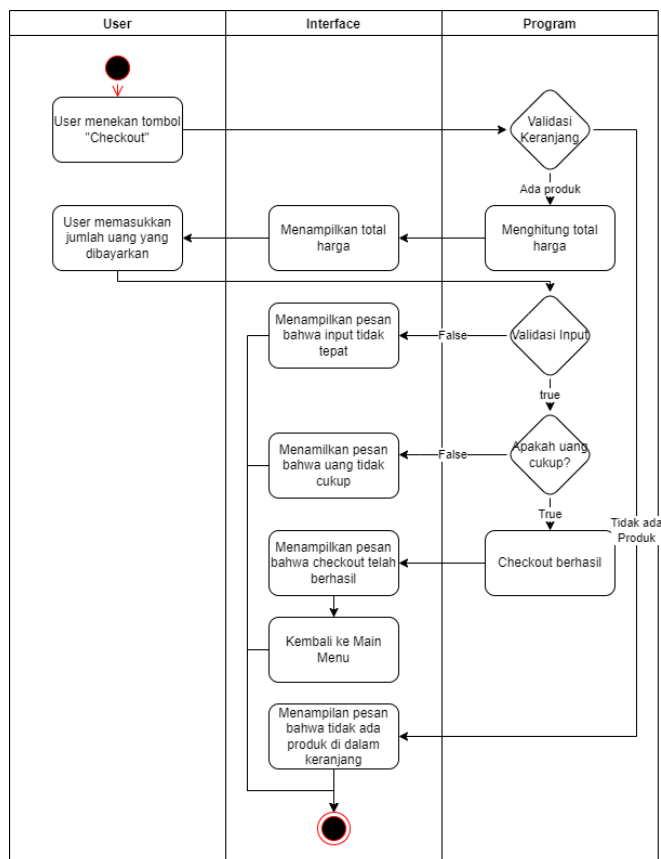
- User sudah login
- User sudah di dalam halaman belanja



x. Checkout

Syarat:

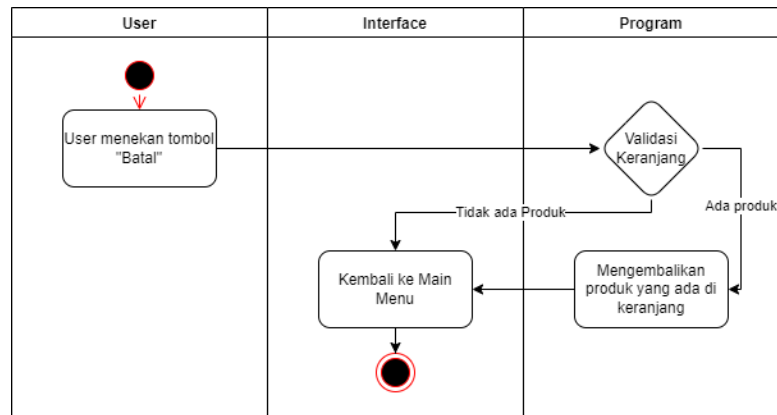
- User sudah login
- User sudah di dalam halaman belanja



xi. Batal Belanja

Syarat:

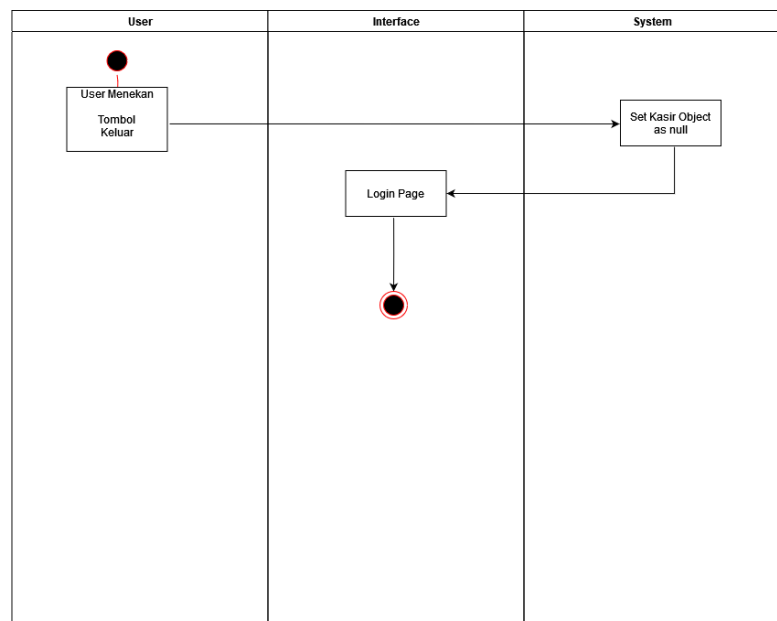
- User sudah login
- User sudah di dalam halaman belanja



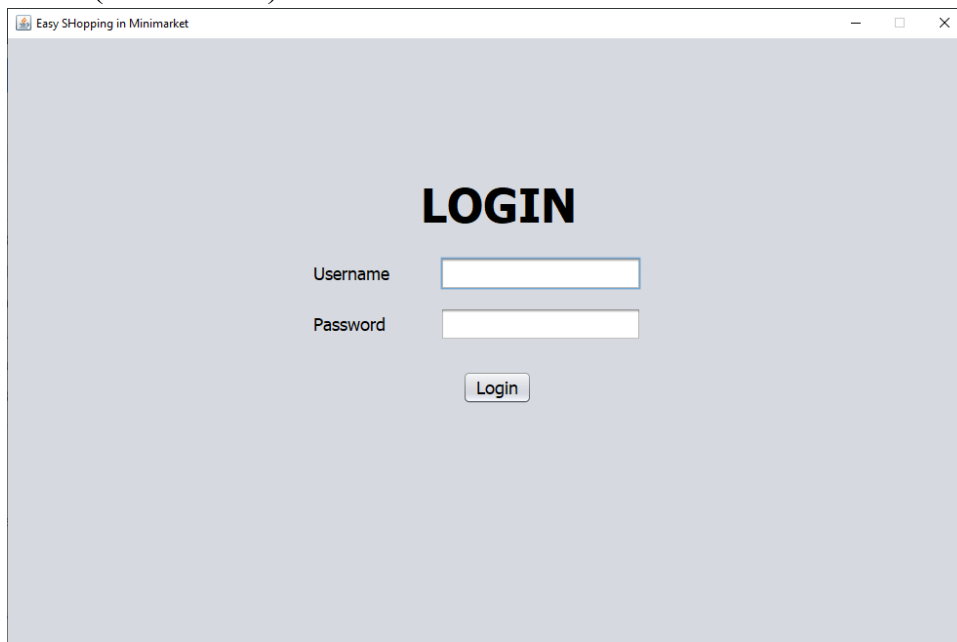
xii. Keluar

Syarat:

- User sudah login



D. Hasil (Screenshot)



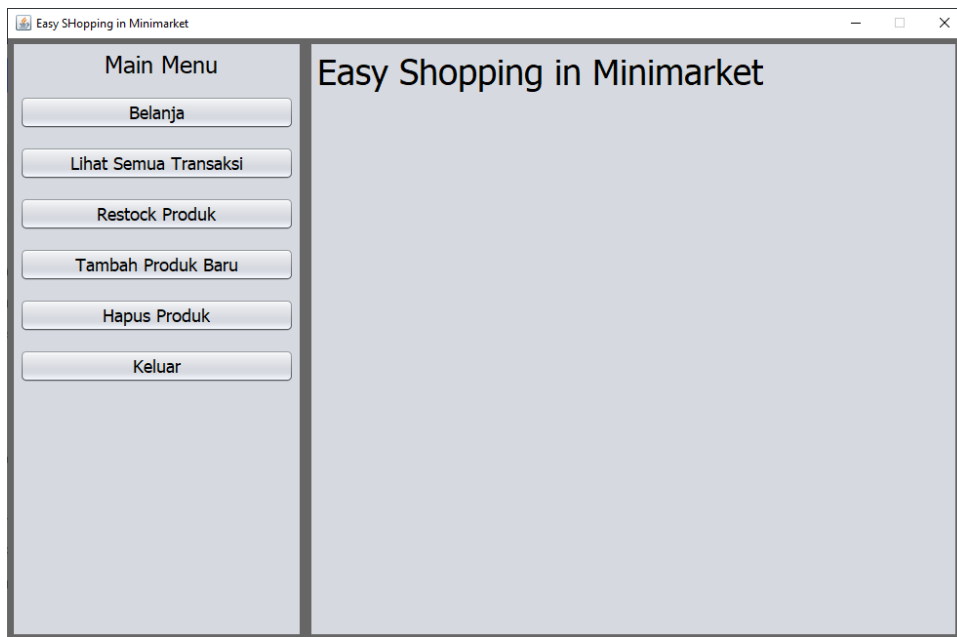
Easy Shopping in Minimarket

LOGIN

Username

Password

Login



Easy Shopping in Minimarket

Main Menu

- Belanja
- Lihat Semua Transaksi
- Restock Produk
- Tambah Produk Baru
- Hapus Produk
- Keluar

Easy SHopping in Minimarket

Belanja

Tambah Produk

Retur Produk

Lihat Keranjang

Checkout

Batal

Tambah Produk ke Keranjang

Produk


roti (Rp.5000.0) | Sisa stok : 70

Jumlah

20

Masukkan ke keranjang

Message



roti sebanyak 20 berhasil dimasukkan ke dalam keranjang

OK

Easy SHopping in Minimarket

Belanja

Tambah Produk

Retur Produk

Lihat Keranjang

Checkout

Batal

Isi Keranjang

Nama Produk	Jumlah	Total Harga
roti	20	Rp.100000.0

Easy SHopping in Minimarket

Belanja

Tambah Produk

Retur Produk

Lihat Keranjang

Checkout

Batal

Checkout

Total Harga : Rp. 100000.0

Bayar : Rp.

Checkout

Message

-----Struk Transaksi-----

Kode Transaksi: 11-38-22-22-38-44

Tanggal Transaksi: Tue Jan 11 22:38:44 WIB 2022

=====

roti (quantity: 20) Rp.100000.0

=====

Total Transaksi: Rp.100000.0

Pembayaran: Rp.120000.0

Kembalian: Rp.20000.0

Kasir : admin (08128056882)

OK

Easy SHopping in Minimarket

Main Menu

Belanja

Lihat Semua Transaksi

Restock Produk

Tambah Produk Baru

Hapus Produk

Keluar

Daftar Transaksi

=====

-----Struk Transaksi-----

Kode Transaksi: 11-38-22-22-38-44

Tanggal Transaksi: Tue Jan 11 22:38:44 WIB 2022

=====

roti (quantity: 20) Rp.100000.0

=====

Total Transaksi: Rp.100000.0

Pembayaran: Rp.120000.0

Kembalian: Rp.20000.0

Kasir : admin (08128056882)

=====

Easy SHopping in Minimarket

Main Menu

Belanja

Lihat Semua Transaksi

Restock Produk

Tambah Produk Baru

Hapus Produk

Keluar

Restock Produk

Produk

pepsodent

Stok produk: 99

Jumlah

Restock Produk

Easy SHopping in Minimarket

Main Menu

Belanja

Lihat Semua Transaksi

Restock Produk

Tambah Produk Baru

Hapus Produk

Keluar

Tambah Produk Baru

Nama Produk

Stok Produk

Harga Produk

Tambah Produk

