

**MAKALAH PROJECT JAVA DATABASE
SISTEM MANAJEMEN PEMESANAN S'TRIP**

Guna memenuhi tugas akhir semester 4 mata kuliah Pemrograman Berorientasi Object

Dosen pengampu : Alun Sujjada, S.Kom, M.T



Disusun Oleh :

Rahayu Amaliyah Kamis (20220040248)

Siti Alfiyyatuz Zakiyyah Alawiyyah (20220040248)

**TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
2024**

ABSTRAK

Dalam era digital yang terus berkembang, sistem pemesanan jasa telah menjadi salah satu bisnis yang sangat menguntungkan, menawarkan kemudahan dan kenyamanan bagi konsumen dalam mengatur perjalanan mereka. Proyek ini bertujuan untuk mengembangkan sistem manajemen pemesanan jasa trip ke tiga gunung terkenal di Indonesia, yaitu Bromo, Prau, dan Rinjani. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java dan SQL, diimplementasikan dalam lingkungan NetBeans, serta dilengkapi dengan antarmuka pengguna berbasis HTML. Sistem ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan bisnis dengan menyediakan fitur-fitur utama seperti menu dengan pilihan numerik, transaksi yang menghubungkan berbagai tabel dalam database, serta desain yang memudahkan pengguna dalam navigasi dan penggunaan sistem. Dengan adanya sistem ini, diharapkan proses pemesanan jasa trip ke Bromo, Prau, dan Rinjani akan menjadi lebih terstruktur, cepat, dan mudah, sehingga dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dan efisiensi operasional bisnis.

Keyword: Sistem Pemesanan Jasa, Trip Gunung, Bromo, Prau, Rinjau, Java, SQL, NetBeans, Antarmuka Pengguna HTML

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem pemesanan jasa telah menjadi salah satu bisnis yang sangat menguntungkan, berfungsi sebagai pemandu dalam event atau perjalanan ke tempat-tempat tertentu. Bisnis pemesanan jasa ini merupakan alternatif yang baik bagi masyarakat yang ingin merasakan pengalaman yang lebih baik dalam trip atau hiburan. Dalam era digital yang terus berkembang, sistem pemesanan jasa telah menjadi salah satu bisnis yang sangat menguntungkan. Layanan ini memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi konsumen dalam mengatur perjalanan mereka, baik itu untuk event khusus maupun kunjungan ke destinasi tertentu.

Salah satu destinasi petualangan yang populer di Indonesia adalah gunung-gunung terkenal seperti Bromo, Prau, dan Rinjani, yang menawarkan berbagai pengalaman menarik bagi para pendaki dari segala usia. Bisnis pemesanan jasa untuk trip ke gunung-gunung ini menjadi alternatif yang sangat baik bagi masyarakat yang ingin merasakan pengalaman yang lebih terorganisir dan memuaskan. Dengan menggunakan sistem pemesanan jasa, konsumen dapat dengan mudah memilih paket perjalanan yang sesuai dengan kebutuhan dan anggaran mereka, menjadwalkan keberangkatan, serta memastikan semua aspek perjalanan mereka telah diatur dengan baik.

Namun, untuk mendukung operasional bisnis ini, diperlukan sistem manajemen pemesanan yang efisien dan handal. Sistem ini tidak hanya membantu dalam mengelola data pelanggan, paket perjalanan, jadwal keberangkatan, dan status pembayaran, tetapi juga memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan pemesanan dan pembayaran secara online.

Proyek ini bertujuan untuk mengembangkan sistem manajemen pemesanan jasa trip ke Bromo, Prau, dan Rinjani berbasis Java dan SQL, yang diimplementasikan dalam lingkungan NetBeans dan dilengkapi dengan antarmuka pengguna berbasis HTML. Sistem ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan bisnis dengan menyertakan fitur-fitur utama seperti menu dengan pilihan numerik, transaksi yang menghubungkan berbagai tabel dalam database, serta desain yang memudahkan pengguna dalam navigasi dan penggunaan sistem.

Dengan adanya sistem ini, diharapkan proses pemesanan jasa trip ke Bromo, Prau, dan Rinjani akan menjadi lebih terstruktur, cepat, dan mudah, sehingga dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dan efisiensi operasional bisnis.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sistem manajemen pemesanan yang efisien dan handal untuk mengelola data pelanggan, paket perjalanan, jadwal keberangkatan, dan status pembayaran secara terintegrasi?
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman Java dan SQL yang diintegrasikan dalam lingkungan NetBeans?
3. Bagaimana merancang antarmuka pengguna berbasis HTML yang user-friendly dan intuitif?
4. Bagaimana menyusun menu dengan pilihan numerik untuk memudahkan pengguna dalam navigasi sistem?
5. Bagaimana memastikan bahwa transaksi yang menghubungkan berbagai tabel dalam database berjalan dengan lancar dan akurat?

C. Tujuan

1. Mengembangkan Sistem Pemesanan Berbasis Java dan SQL: Membuat sistem yang stabil dan handal menggunakan bahasa pemrograman Java dan database SQL untuk mengelola pemesanan jasa trip ke Dufan.
2. Menyediakan Antarmuka Pengguna yang Mudah Digunakan: Merancang antarmuka berbasis HTML yang user-friendly sehingga memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembayaran.
3. Meningkatkan Efisiensi Proses Pemesanan: Mengotomatiskan proses pemesanan dan pengelolaan data sehingga dapat mengurangi kesalahan manusia dan mempercepat layanan kepada pelanggan.
4. Memfasilitasi Pengelolaan Jadwal dan Pembayaran: Menyediakan fitur untuk mengatur jadwal keberangkatan dan status pembayaran secara efisien, serta memberikan kemudahan dalam melakukan pembaruan data.

5. Meningkatkan Keamanan dan Keandalan Transaksi: Mengimplementasikan sistem yang aman dan dapat diandalkan untuk menangani transaksi pemesanan dan pembayaran, serta memastikan data pelanggan terlindungi dengan baik.

D. Manfaat

1. Kemudahan Akses Pemesanan: Sistem ini memungkinkan pelanggan untuk memesan paket perjalanan ke Dufan dengan mudah melalui antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif, sehingga menghemat waktu dan tenaga.
2. Pengelolaan Data yang Terorganisir: Data pelanggan, paket perjalanan, jadwal keberangkatan, dan status pembayaran dapat dikelola secara efisien dan terorganisir, meminimalisir kesalahan dan kehilangan data.
3. Peningkatan Kepuasan Pelanggan: Dengan proses pemesanan yang cepat dan mudah, serta informasi yang transparan mengenai paket dan jadwal, kepuasan pelanggan akan meningkat.
4. Efisiensi Operasional: Sistem ini membantu perusahaan dalam mengelola pemesanan dengan lebih efektif, sehingga dapat mengurangi beban kerja staf dan meningkatkan produktivitas.
5. Transaksi yang Aman dan Terkendali: Integrasi pembayaran dalam sistem memastikan transaksi dilakukan dengan aman dan tercatat dengan baik, sehingga memudahkan dalam pelacakan dan pelaporan keuangan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Sistem Informasi Manajemen

Sistem Informasi Manajemen (SIM) adalah sistem yang dirancang untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan mendistribusikan informasi yang dibutuhkan untuk pengambilan keputusan dalam organisasi. Dalam konteks bisnis pemesanan jasa, SIM membantu mengelola data pelanggan, paket perjalanan, jadwal keberangkatan, dan status pembayaran secara efisien. Menurut O'Brien dan Marakas (2011), SIM berperan penting dalam meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas layanan.

B. Pemrograman Java

Java adalah bahasa pemrograman yang serbaguna, berorientasi objek, dan banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi berbasis web dan desktop. Java memiliki keunggulan dalam hal portabilitas dan keamanan, yang membuatnya cocok untuk pengembangan sistem pemesanan jasa. Menurut Horstmann dan Cornell (2013), Java memungkinkan pengembangan aplikasi yang dapat dijalankan pada berbagai platform tanpa memerlukan modifikasi kode.

C. Structured Query Language (SQL)

SQL adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola dan memanipulasi database relasional. SQL memungkinkan pengguna untuk membuat, membaca, memperbarui, dan menghapus data dalam database dengan mudah. Dalam proyek ini, SQL digunakan untuk mengelola data pelanggan, paket perjalanan, jadwal keberangkatan, dan status pembayaran. Menurut Casteel (2013), SQL adalah bahasa yang sangat penting dalam pengembangan aplikasi yang melibatkan pengelolaan data.

D. NetBeans IDE

NetBeans adalah Integrated Development Environment (IDE) yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi berbasis Java. NetBeans menyediakan berbagai fitur yang memudahkan pengembangan, debugging, dan deployment aplikasi. Menurut NetBeans Community (2020), NetBeans adalah salah satu IDE yang paling populer untuk

pengembangan aplikasi Java karena kemudahan penggunaannya dan dukungan komunitas yang luas.

E. Antarmuka Pengguna HTML

HTML (HyperText Markup Language) adalah bahasa standar untuk membuat dan mendesain halaman web. HTML digunakan untuk membuat antarmuka pengguna yang interaktif dan mudah digunakan. Dalam proyek ini, HTML digunakan untuk merancang antarmuka pengguna yang memungkinkan konsumen untuk melakukan pemesanan dan pembayaran secara online. Menurut Duckett (2011), HTML adalah dasar dari semua halaman web dan memainkan peran penting dalam pengalaman pengguna.

F. Manajemen Proyek Perangkat Lunak

Manajemen proyek perangkat lunak melibatkan perencanaan, pengorganisasian, pengawasan, dan pengendalian sumber daya untuk mencapai tujuan proyek perangkat lunak. Dalam proyek ini, manajemen proyek yang efektif diperlukan untuk memastikan bahwa sistem pemesanan jasa trip ke Bromo, Prau, dan Rinjani dapat diselesaikan tepat waktu, sesuai anggaran, dan memenuhi spesifikasi yang diinginkan. Menurut Sommerville (2011), manajemen proyek perangkat lunak adalah kunci keberhasilan dalam pengembangan aplikasi yang kompleks.

BAB III

PERENCANAAN PROYEK

A. Rencana Kerja

1. Persiapan dan Perancangan Awal

- Analisis Kebutuhan: Identifikasi kebutuhan bisnis dan teknis.
- Studi Literatur: Penelitian sistem serupa dan teknologi.
- Penyusunan Proposal: Pembuatan proposal dan timeline.

2. Pembuatan Tabel Perancangan

- Identifikasi Tabel: Tentukan tabel utama.
- Definisi Kolom: Tentukan kolom dan tipe data.
- Relasi Antar Tabel: Rancang hubungan antar tabel.

3. Pembuatan Flowchart

- Diagram Alir Proses: Buat flowchart alur proses pemesanan.
- Verifikasi Flowchart: Review dan validasi dengan tim.

4. Pembuatan Tahap Awal

- Setup Lingkungan Kerja: Instalasi dan konfigurasi NetBeans dan MySQL.
- Pembuatan Database: Implementasi database di MySQL.
- Pengembangan Awal: Mulai pengembangan modul dasar.

5. Konfigurasi Codingan NetBeans dan MySQL

- Integrasi Database: Koneksi aplikasi Java dengan MySQL.
- Pengembangan Fitur: Implementasi fitur utama.
- Pengujian Fungsional: Uji setiap modul.

6. Uji Coba dan Persiapan Operasional

- Pengujian Sistem: Uji coba keseluruhan sistem.
- Pengujian Pengguna: Uji coba dengan pengguna akhir.

- Dokumentasi: Penyusunan dokumentasi dan panduan pengguna.

7. Presentasi dan Demo Sistem

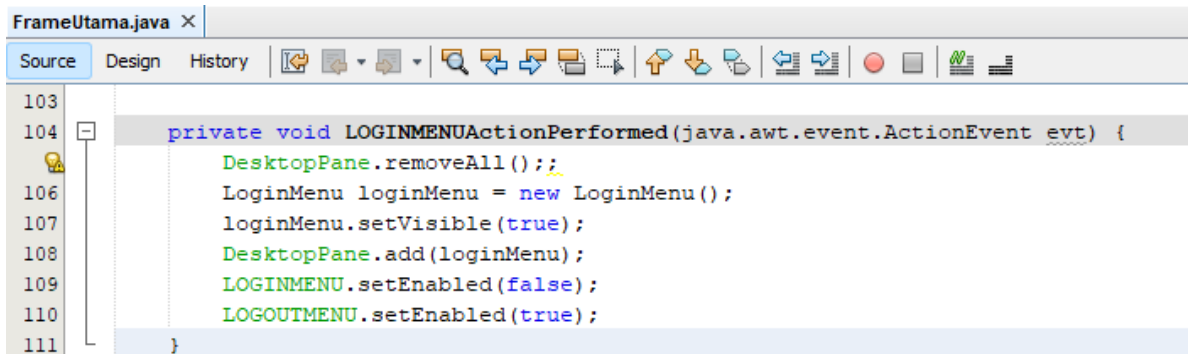
- Persiapan Presentasi: Siapkan materi presentasi dan demo.
- Pelaksanaan Demo: Presentasi dan demo sistem.
- Evaluasi dan Finalisasi: Evaluasi hasil dan perbaikan akhir.

BAB IV

HASIL PROYEK

A. Pembuatan Frame Utama

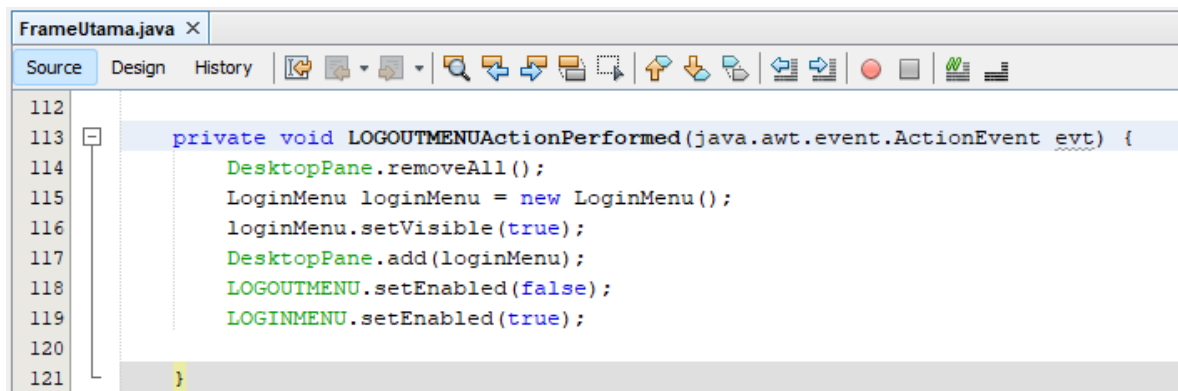
1. Pertama-tama kita harus membuat folder Project, dengan nama “S’TRIP”
2. Setelah membuat project, kita harus membuat JFrame utama untuk project ini yang diberi nama “FrameUtama.java”



Gambar 4.1 Menghubungkan pilihan Login pada JMenu Bar dengan JInternal Frame Login

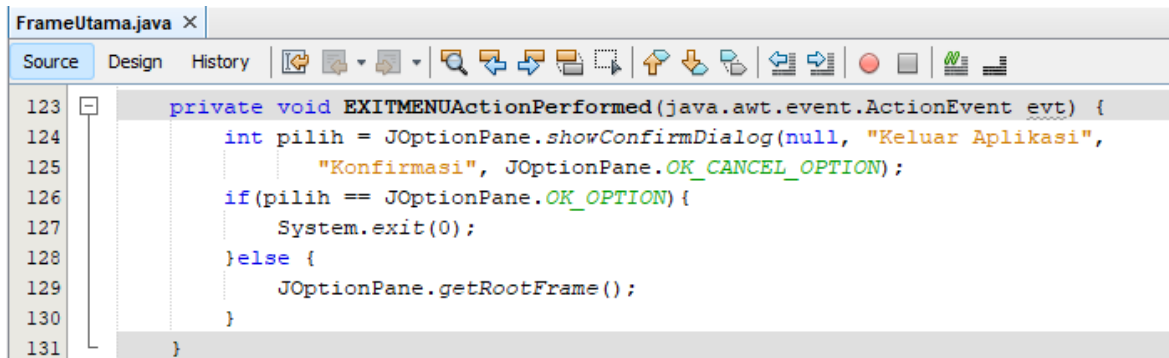
Pada JFrame ini terdapat beberapa komponen :

- JDesktopPane adalah komponen dari Swing dalam Java yang digunakan untuk menampilkan dan mengelola beberapa JInternalFrame. Ini memungkinkan pembuatan aplikasi desktop yang memiliki antarmuka bergaya Multiple Document Interface (MDI), di mana beberapa dokumen atau jendela internal dapat dibuka dan dikelola dalam satu jendela utama.
- JMenu Bar, pada bagian ini terdapat 2 pilihan yakni Keterangan dan Menu Login yang terdiri dari 3 menu yakni Login, Log Out dan Exit. Menu login terhubung pada JInternal Frame Form “LoginMenu”.



Gambar 4.2 Mengatur Menu LogOut

Pada bagian ini, kita harus mengatur Menu “LogOut” agar admin belum login ke sistem, Menu Log Out tidak akan bisa di gunakan.



Gambar 4.3 Mengatur Menu Exit

Pada bagian ini, menu Exit pada JMenuBar agar dapat dioperasikan. Jika kita menekan menu Exit, maka akan memunculkan “Keluar Dari Aplikasi”, dengan tampilan seperti berikut.



Gambar 4.4 Ouput yang terjadi ketika kita mengklik Menu “Exit”

Ouput yang dihasilkan akan sama pada gambar 4.4. Ketika kita mengklik “OK” maka secara otomatis running sistem akan berhenti dan keluar dari sistem. Jika mengklik Cancel maka tampilannya akan seperti gambar 4.5.

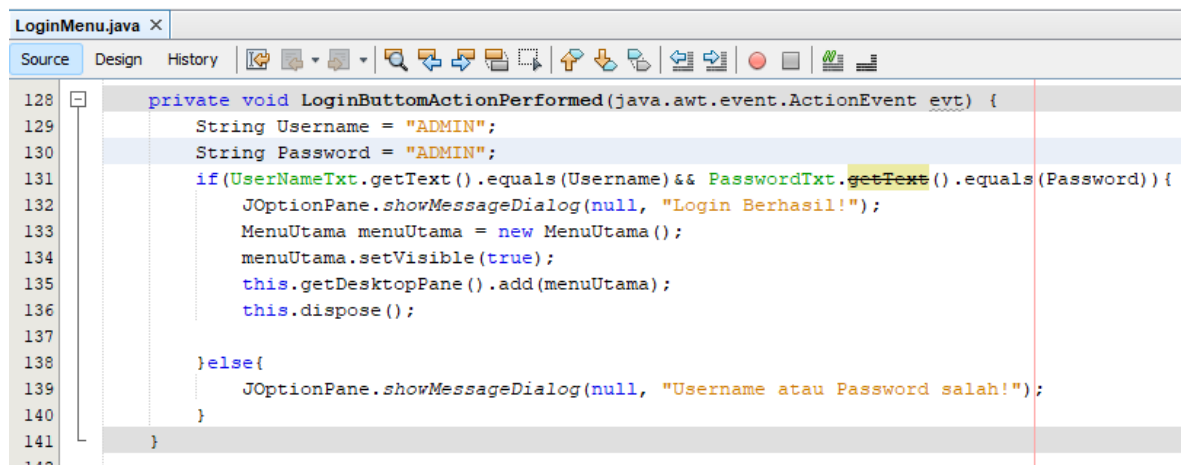


Gambar 4.5 JFrame “FrameUtama” ketika di jalankan

Dari sini kita dapat melihat bahwa, sesuai dengan codingan yang ada pada gambar 4.2, menu “LOGOUT” tidak akan bisa digunakan sampai admin login ke sistem.

B. Pembuatan Menu Login

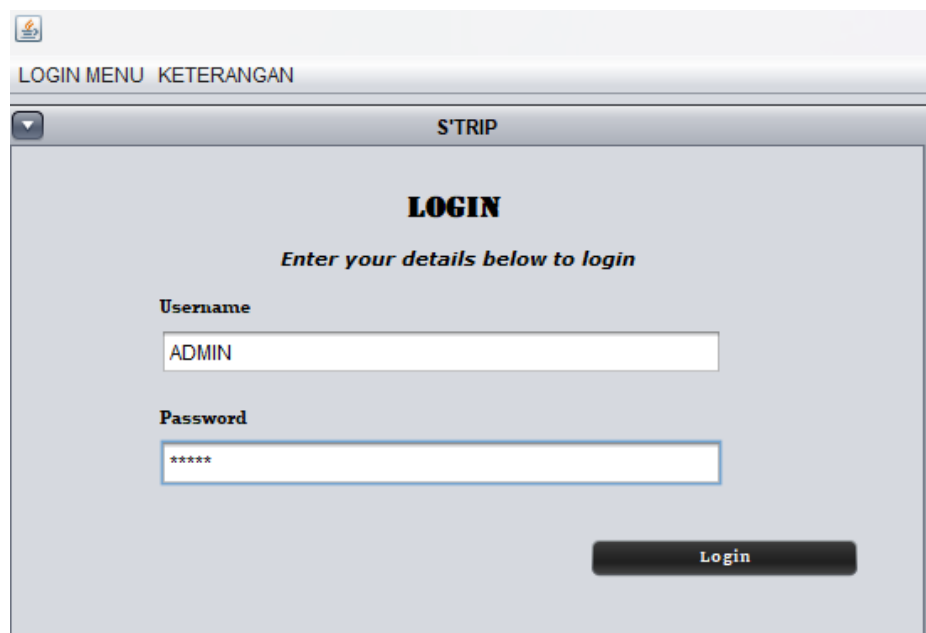
1. Kita terlebih dahulu harus membuat JInternal Frame From dengan nama “LOGINMENU.java”
2. Didalamnya terdapat beberapa komponen yakni :
 - 2 JTextField untuk mengisi Username dan Password
 - Jbotton, untuk dapat diklik sehingga berpindah pada menu utama ketika berhasil login



```
128 private void LoginButtonActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
129     String Username = "ADMIN";  
130     String Password = "ADMIN";  
131     if(UsernameTxt.getText().equals(Username) && PasswordTxt.getText().equals(Password)) {  
132         JOptionPane.showMessageDialog(null, "Login Berhasil!");  
133         MenuUtama menuUtama = new MenuUtama();  
134         menuUtama.setVisible(true);  
135         this.getDesktopPane().add(menuUtama);  
136         this.dispose();  
137     }  
138     else {  
139         JOptionPane.showMessageDialog(null, "Username atau Password salah!");  
140     }  
141 }  
142
```

Gambar 4.6 Codingan pada JBotton “LOGIN”

Pada bagian ini, kita harus mengatur Username dan Password, yang terhubung kepada JTextField. Jadi ketika pada bagian JTextField diisi dengan benar, maka otomatis ketika mengklik LoginButton atau “LOGIN” maka akan langsung berpindah ke Menu Utama seperti pada gambar 4.8



Gambar 4.7 Tampilan JInternal Frame Form “LOGINMENU”

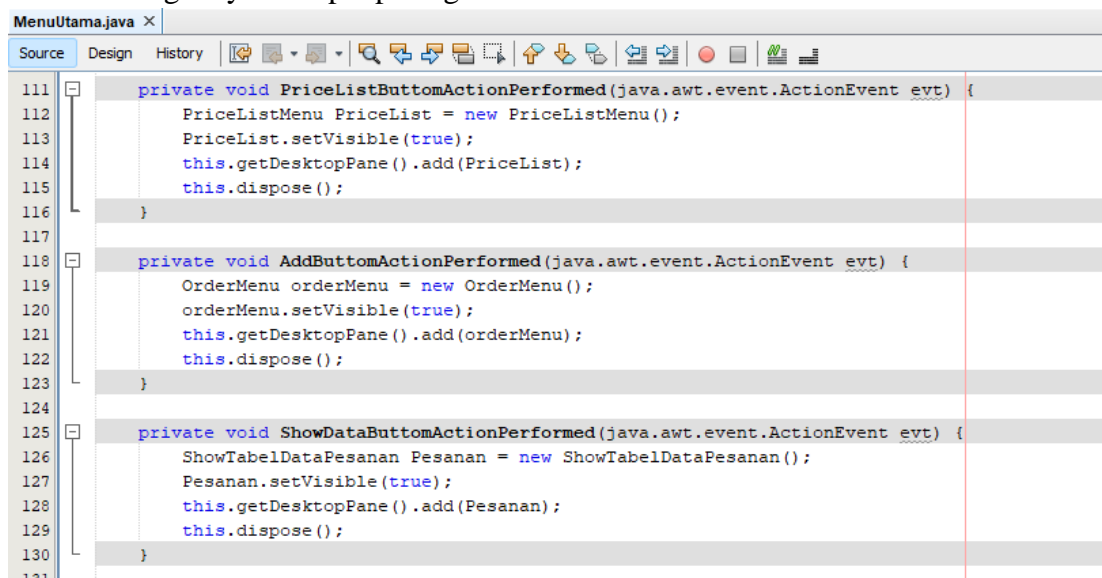
C. Pembuatan Frame Menu Utama

1. Kita terlebih dahulu harus membuat JInternal Frame From dengan nama “LOGINMENU.java”
2. Didalamnya terdapat beberapa komponen yakni :
 - Button Price List (PriceListButton), pada bagian ini menghubungkan Button Price List dengan Frame Price List, sehingga saat diklik otomatis akan berpindah ke Frame tersebut.
 - Button Pemesanan (AddButton), menghubungkan AddButton dengan Frame OrderMenu,
 - Button Lihat Data Pemesanan (ShowDataButton), menghubungkan ShowDataButton dengan Frame ShowTabelDataPesanan.



Gambar 4.8 Tampilan JInternal Frame Form “MENUUTAMA”

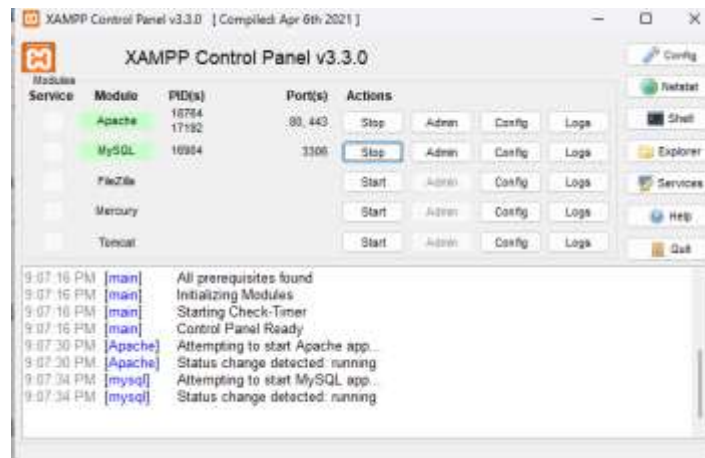
Detail Codingannya terdapat pada gambar 4.9



Gambar 4.9 Tampilan JInternal Frame Form “MENUUTAMA”

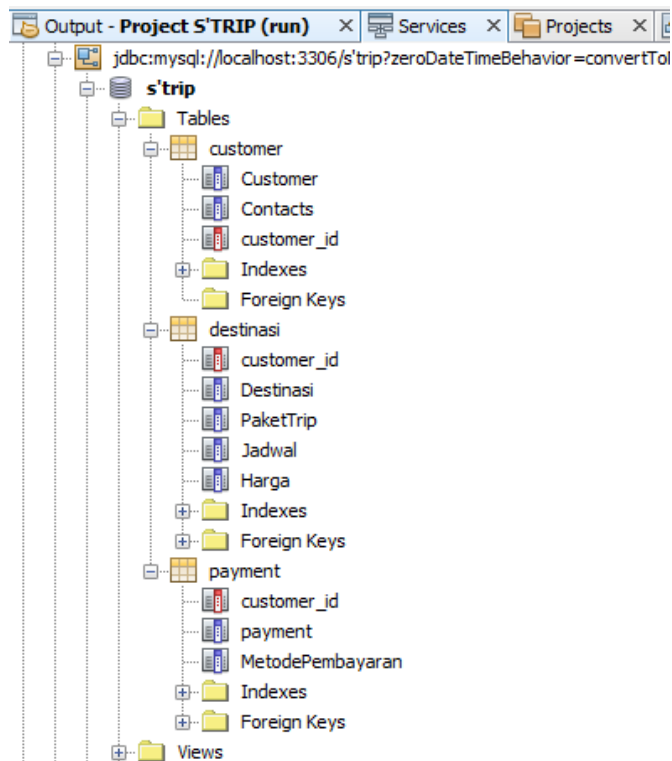
D. Membuat Database Melalui MySQL JBSC DRIVE

1. Download dan install XXAMP di laptop
2. Buka dan Start bagian Apache dan MySQL



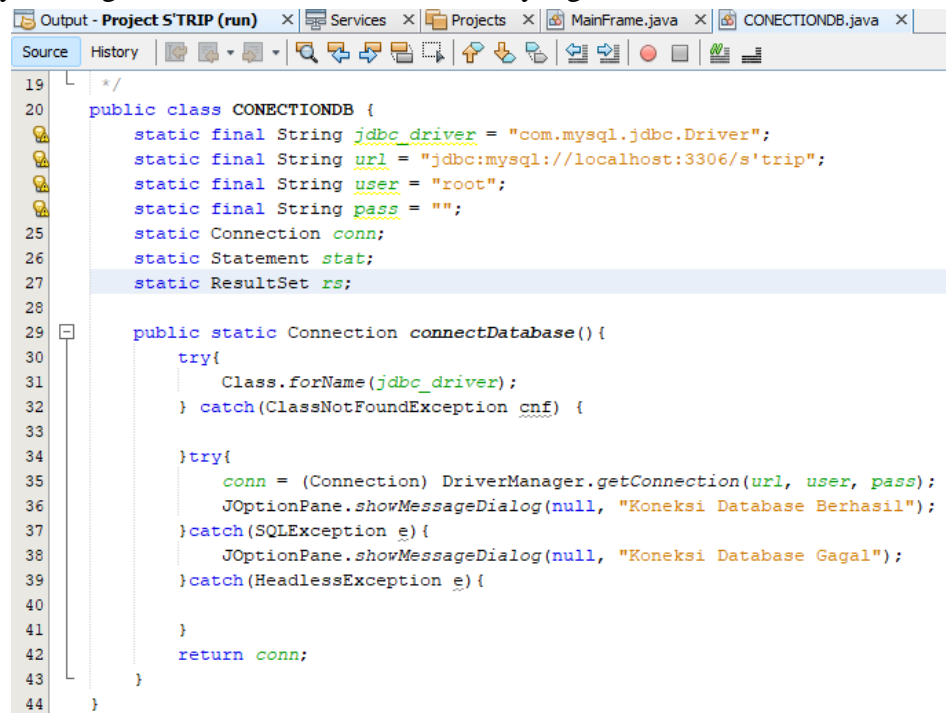
Gambar 4.10 Tampilan XXAMP

3. Kembali ke netbeans dan buka window kemudian cari Services
4. Setelah dibuka, Pastikan database kalian sudah terhubung, jika belum connect dulu databasenya,
5. Setelah itu, buat dulu database dengan nama S'Trip dan hubungkan melalui Drives MySQL
6. Dan buat 3 tabel berbeda, customer, Destinasi dan payment



Gambar 4.11 Tampilan Database "S'TRIP"

7. Buat 1 java class baru yang diberi nama CONECTIONDB, yang berfungsi untuk menyambungkan antara database dan sistem yang kita buat.



```
19  */
20  public class CONECTIONDB {
21      static final String jdbc_driver = "com.mysql.jdbc.Driver";
22      static final String url = "jdbc:mysql://localhost:3306/s'trip";
23      static final String user = "root";
24      static final String pass = "";
25      static Connection conn;
26      static Statement stat;
27      static ResultSet rs;
28
29      public static Connection connectDatabase(){
30          try{
31              Class.forName(jdbc_driver);
32          } catch(ClassNotFoundException cnf) {
33
34          }try{
35              conn = (Connection) DriverManager.getConnection(url, user, pass);
36              JOptionPane.showMessageDialog(null, "Koneksi Database Berhasil");
37          }catch(SQLException e){
38              JOptionPane.showMessageDialog(null, "Koneksi Database Gagal");
39          }catch(HeadlessException e){
40
41          }
42          return conn;
43      }
44  }
```

Gambar 4.12 Tampilan Codingan java class CONECTIONDB

E. Membuat Menu dan Frame Order

1. Kita terlebih dahulu harus membuat JInternal Frame From dengan nama “OrderMenu.java”, “OrderMenu2.java” dan “OrderMenu3.java”.

a) OrderMenu.java

Didalamnya terdapat beberapa komponen yakni :

- 2 JTextField, untuk mengisi nama dan contact customer, agar tersambung dan tersempai didatabase sama mengklik button “NEXT”,

- JButton, untuk membuat Button “Next” yang ketika diklik data yang telah diisi akan tersimpan di database dan lanjut ke halaman selanjutnya pada gambar



Gambar 4.13 Tampilan JInternal Frame Form “OrderMenu”

Seperti yang terlihat pada gambar 4.13, saat kita telah mengisi data Nama dan Nomor Telepon, dan mengklik Button “NEXT” maka notifikasi yang akan muncul adalah “Koneksi database berhasil” dan “Data Berhasil Disimpan” yang menandakan bahwa data pada bagian ini telah disimpan pada Database “customer”



Gambar 4.14 Tampilan Notifikasi ketika data yang diisi telah berhasil tersimpan tersimpan

Detail Codingan :



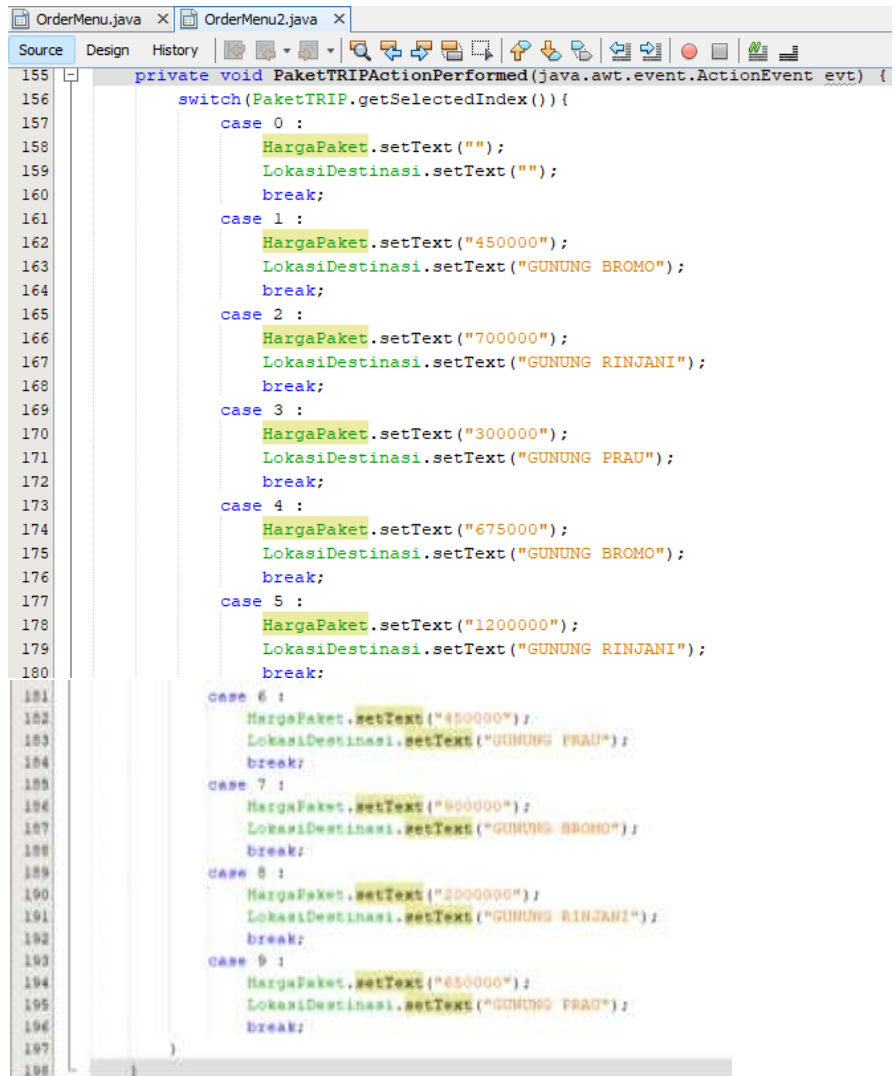
```
138 private void DataCustomerOrderActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
139     try {  
140         // SQL for the first table  
141         String sql = "INSERT INTO customer (Customer, Contacts) VALUES (?, ?)";  
142         Connection conn = (Connection) CONNECTIONS.connectDatabase();  
143         PreparedStatement pst = conn.prepareStatement(sql);  
144  
145         pst.setString(1, CustomerNameTxt.getText());  
146         pst.setString(2, ContactCustomerTxt.getText());  
147  
148         // Execute the first insert statement  
149         pst.executeUpdate();  
150         // Optionally show a success message  
151         JOptionPane.showMessageDialog(this, "Data berhasil disimpan.");  
152  
153         // Navigate to the next window or do further actions  
154         OrderMenu2 Menu2 = new OrderMenu2();  
155         Menu2.setVisible(true);  
156         this.getDesktopPane().add(Menu2);  
157         this.dispose();  
158     } catch (SQLException ex) {  
159         Logger.getLogger(OrderMenu.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);  
160         JOptionPane.showMessageDialog(this, "Terjadi kesalahan saat menyimpan data!\n" + ex.getMessage(), "Error", JOptionPane.ERROR_MESSAGE);  
161     }  
162 }  
163  
164 }
```

Gambar 4.15 Codingan JButton “NEXT”

b) OrderMenu2.java

Didalamnya terdapat beberapa komponen yakni :

- 2 JTextField, untuk mengisi Lokasi Destinasi dan Harga Paket,
- 2 JComboBox, untuk bagian Paket Trip dan Jadwal . jadi akan terdapat masing-masing pilihan disetiap JComboBox tersebut.



```
155 private void PaketTRIPActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
156     switch(PaketTRIP.getSelectedIndex()) {
157         case 0 :
158             HargaPaket.setText("");
159             LokasiDestinasi.setText("");
160             break;
161         case 1 :
162             HargaPaket.setText("450000");
163             LokasiDestinasi.setText("GUNUNG BROMO");
164             break;
165         case 2 :
166             HargaPaket.setText("700000");
167             LokasiDestinasi.setText("GUNUNG RINJANI");
168             break;
169         case 3 :
170             HargaPaket.setText("300000");
171             LokasiDestinasi.setText("GUNUNG PRAU");
172             break;
173         case 4 :
174             HargaPaket.setText("675000");
175             LokasiDestinasi.setText("GUNUNG BROMO");
176             break;
177         case 5 :
178             HargaPaket.setText("1200000");
179             LokasiDestinasi.setText("GUNUNG RINJANI");
180             break;
181         case 6 :
182             HargaPaket.setText("450000");
183             LokasiDestinasi.setText("GUNUNG PRAU");
184             break;
185         case 7 :
186             HargaPaket.setText("500000");
187             LokasiDestinasi.setText("GUNUNG BROMO");
188             break;
189         case 8 :
190             HargaPaket.setText("2000000");
191             LokasiDestinasi.setText("GUNUNG RINJANI");
192             break;
193         case 9 :
194             HargaPaket.setText("650000");
195             LokasiDestinasi.setText("GUNUNG PRAU");
196             break;
197     }
198 }
```

Gambar 4.16 Codingan JComboBox “PaketTrip”

Pada bagian ini diatur, sehingga saat admin memilih Paket Trip yang ada. Maka nama Lokasi Destinasi dan Harga Paket akan terisi otomatis.

```

200 private void NEXTActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
201     try {
202         String sql = "INSERT INTO destinasi(Destinas1, PaketTrip, Jadwal, Harga) VALUES ('7.7.7.7')";
203         Connection conn = (Connection)CONNECTIONS.connectDatabase();
204         PreparedStatement pst = conn.prepareStatement(sql);
205
206         pst.setString(1, (String) LokasiDestinas1.getText());
207         pst.setString(2, (String) PaketTRIP.getSelectedText());
208         pst.setString(3, (String) JadwalKeberangkatan.getSelectedText());
209         pst.setInt(4, Integer.parseInt(HargaPaket.getText())); // Pastikan HargaPaket adalah angka
210         pst.executeUpdate();
211
212         JOptionPane.showMessageDialog(this, "Data Berhasil Disimpan");
213
214         OrderMenu3 Menu3 = new OrderMenu3();
215         Menu3.setVisible(true);
216         this.getDesktopPane().add(Menu3);
217         this.dispose();
218
219     } catch (SQLException ex) {
220         Logger.getLogger(OrderMenu2.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);
221     } catch (NumberFormatException ex) {
222         JOptionPane.showMessageDialog(this, "Harga Paket harus berupa angka!", "Error", JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
223     }
224 }
225 }

```

Gambar 4.17 Codigan JButton “NEXT”

Pada bagian ini disetting sehingga, saat bagian Paket Trip, harga Paket, Lokasi Destinas, dan Jadwal Keberangkatan telah ditetapkan maka akan otomatis ditambahkan pada database “Destinasi” dan lanjut ke Frame “OrderMenu3”, seperti pada gambar 4.19



Gambar 4.18 Tampilan Frame “OrderMenu2” ketika telah tersimpan di database

c) OrderMenu3

Didalamnya terdapat beberapa komponen yakni :

- 2 JComboBox, untuk memilih Metode Pembayaran dan Total Pembayaran (yang telah dibayar),
- Button “Finish”, menandakan bahwa pengisian pemesanan telah selesai jika di klik.

```

OrderMenu3.java
Source Design History
106 private void FINISHActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
107     try {
108         // Perbaiki query SQL menjadi dua parameter
109         String sql = "INSERT INTO payment (payment, MetodePembayaran) VALUES (?, ?)";
110         Connection conn = (Connection)CONNECTIONDB.connectDatabase();
111
112         // Persiapkan statement
113         PreparedStatement pst = conn.prepareStatement(sql);
114
115         pst.setString(1, (String) ComboBoxMetodePembayaran.getSelectedItem());
116         pst.setString(2, (String) ComboBoxTotalPembayaran.getSelectedItem());
117         pst.executeUpdate();
118
119         JOptionPane.showMessageDialog(this, "Data Berhasil Disimpan!");
120
121         // Tampilkan menu utama
122         MenuUtama MU = new MenuUtama();
123         MU.setVisible(true);
124         this.getDesktopPane().add(MU);
125         this.dispose();
126
127     } catch (SQLException ex) {
128         Logger.getLogger(OrderMenu3.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);
129     }
130 }

```

Gambar 4.19 Codigan pada Buttom Finish



Gambar 4.20 Tampilan Frame “OrderMenu3” ketika data telah berhasil disimpan

F. Membuat Menu dan Frame show data

Pada bagian ini kita dapat melihat keseluruhan data yang telah digabung, dari tabel customer, destinasi dan payment pada database.

| LOGIN MENU KETERANGAN | | | | | | | | |
|-----------------------|------|--------------|---------------|-----------------|--------------------|------------------|------------------|------------------|
| Combined Data | | | | | | | | |
| No Pemesanan | Nama | Kontak | Tempat | Paket TRIP | Jadwal | Harga Paket Trip | Pilihan Pemba... | Status Pembay... |
| 1 | A | 082248836677 | GUNUNG BRO... | PAKET SILVER I | Jumat - Sabtu (... | 675000 | LUNAS | SHOPEEPAY |
| 2 | A | 082248836677 | GUNUNG RIN... | PAKET SILVER II | Jumat - Minggu... | 1200000 | DP 50% | SHOPEEPAY |
| 3 | A | 082248836677 | GUNUNG PRAU | PAKET PLATIN... | Jumat - Minggu... | 300000 | LUNAS | BANK BRI |
| 4 | ALFI | 08222222222 | GUNUNG PRAU | PAKET PLATIN... | Jumat - Sabtu (... | 300000 | DP 50% | BANK BRI |

Back To Menu

Gambar 4.21 Tampilan Frame “AllData”

G. Membuat Menu Price List



Gambar 4.22 Tampilan Frame “PriceList”

Lebih lengkapnya dapat dilihat pada : https://youtu.be/r5wPB8YSTfA?si=jxGbsSZ_0MtxN1Iq

B. Hasil

Sistem Database ini telah dibuat dengan baik menggunakan MySQL dan Netbeans menggunakan bahasa pemrograman Java, sehingga project ini dapat dijalankan dengan baik. Sejauh ini kami telah melakukan percobaan sebanyak 15 kali namun untuk data yang ditampilkan sendiri hanya 5 diantaranya.

C. Kendala Pengerjaan

1. Kurangnya pengalaman dalam membuat database, sehingga kami harus belajar lebih agar sistem database ini dapat dibuat dengan maksimal,
2. Terjadi beberapa kali kendala pada xxamp, sehingga mengakibatkan xxamp harus di instal ulang dan membuat database dari awal lagi. Itulah kenapa data yang ditampilkan hanya berisi 5 kali percobaan saja.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Proyek pengembangan sistem pemesanan jasa trip ke gunung Bromo, Prau, dan Rinjani bertujuan untuk meningkatkan efisiensi operasional dan kepuasan pelanggan melalui penggunaan teknologi informasi. Sistem ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman Java dan SQL yang diimplementasikan dalam lingkungan NetBeans, serta dilengkapi dengan antarmuka pengguna berbasis HTML. Dengan adanya sistem ini, proses pemesanan jasa trip menjadi lebih terstruktur, cepat, dan mudah, serta memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengelola data pelanggan, paket perjalanan, jadwal keberangkatan, dan status pembayaran.

B. Saran

1. Peningkatan Fitur: Sistem dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur-fitur tambahan seperti notifikasi otomatis untuk pelanggan, integrasi dengan sistem pembayaran online, dan pelacakan real-time untuk jadwal keberangkatan.
2. Uji Coba dan Pemeliharaan: Sistem perlu melalui uji coba yang menyeluruh untuk memastikan keandalannya. Selain itu, pemeliharaan rutin diperlukan untuk memastikan sistem tetap berfungsi dengan baik dan memperbarui fitur sesuai kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- 1) Casteel, J. (2013). Oracle 11G: SQL. Cengage Learning.
- 2) Duckett, J. (2011). HTML & CSS: Design and Build Websites. Wiley.
- 3) Horstmann, C. S., & Cornell, G. (2013). Core Java Volume I–Fundamentals. Prentice Hall.
- 4) NetBeans Community. (2020). NetBeans IDE.
- 5) O'Brien, J. A., & Marakas, G. M. (2011). Management Information Systems. McGraw-Hill/Irwin.
- 6) Sommerville, I. (2011). Software Engineering. Addison-Wesley
- 7) https://www.academia.edu/8529722/Proposal_Proyek_Akhir_Rancang_Bangun_Aplikasi_e_health_Berbasis_Web
- 8) <file:///C:/Users/ACER/Downloads/Musthofa%20Akmal%20Syahputra-Proposal%20SIM.pdf>