

**LAPORAN PRATIKUM AKHIR SEMESTER
PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN TIKET BUS
MENGUNAKAN NETBEANS ID 8.2**



**Dosen Pengampu:
Slamet Triyanto,S.ST
1003018202**

**Disusun Oleh:
Wahyudi Lubis
202013043**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK KAMPAR
2021**

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan Rahmat dan Hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan Laporan praktikum Akhir Semester tentang pembuatan aplikasi Pemesana Tiket Bus menggunakan Netbeans 8.2. Makalah yang saya buat merupakan salah satu tugas mata kuliah Pemrograman Berorientasi Object. Makalah ini saya buat untuk memenuhi tujuan dari penulisan laporan praktikum mata kuliah Pemrograman Berbasis Object.

Laporan Praktikum Pemrograman Berbasis Objek membahas tentang bagaimana cara pembuatan kalkulator menggunakan netbeans 8.2. Serta bagaimana menggunakan tools yang ada palate sesuai dengan fungsinya. Hasil praktek dan materi tentang pembuatannya, saya memperoleh materi ini dari internet maupun blog belajar yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Tidak lupa saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Slamet Triyanto S.ST selaku dosen pengampu.

Penulis melihat masih ada kekurangan dalam pembuatan aplikasi saya membuat dan menyelesaikan tugas tersebut. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat saya butuhkan untuk bahan penilaian saya.

Bangkinang, 30 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
BAB I TINJAUAN PUSTAKA	1
A. Pengertian	1
B. Tujuan Pratikum	9
C. Alat dan Bahan	9
BAB II PEMBAHASAN	10
A. Langkah Kerja	10
B. Penambahan Coding	19
BAB III	25
PENUTUP.....	25
A. Kesimpulan.....	25
B. Saran	25
DAFTAR IS	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal.....	10
Gambar 2. 2 Tampilan new project.....	11
Gambar 2. 3 New Project	11
Gambar 2. 4 Laman kerja.....	12
Gambar 2. 5 Tampilan project	12
Gambar 2. 6 Neew JFrame From	13
Gambar 2. 7 Tampilan Desain	13
Gambar 2. 8 desain login	14
Gambar 2. 9 Desian Beranda	14
Gambar 2. 10 Desain tiket.....	15
Gambar 2. 11 Properties.....	16
Gambar 2. 12 Font	16
Gambar 2. 13 Properties.....	17
Gambar 2. 14 Properties.....	17
Gambar 2. 15 Penambahan icon	18
Gambar 2. 16 Coding login.....	19
Gambar 2. 17 Tujuan Keberangkatan	20
Gambar 2. 18 Coding jumlah tiket.....	21
Gambar 2. 19 Kembalian	22
Gambar 2. 20 Codingan Cetak	22
Gambar 2. 21 Splash Scren	23
Gambar 2. 22 login.....	23
Gambar 2. 23 Menu Branda	24
Gambar 2. 24 Hasil cetak	24

BAB I

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian

1. Java

Java adalah bahasa pemrograman yang dapat membuat seluruh bentuk aplikasi, *desktop*, *web*, *mobile* dan lainnya, sebagaimana dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman konvensional yang lain.

Bahasa Pemrograman Java ini berorientasi objek (*OOP-Object Oriented Programming*), dan dapat dijalankan pada berbagai platform sistem operasi. Perkembangan Java tidak hanya terfokus pada satu sistem operasi, tetapi dikembangkan untuk berbagai sistem operasi dan bersifat *open source*. Dengan slogannya “*Write once, run anywhere*”.

Bahasa ini banyak mengadopsi sintaksis yang terdapat pada C dan C++ namun dengan sintaksis model objek yang lebih sederhana. Aplikasi-aplikasi berbasis java umumnya dikompilasi ke dalam p-code (*bytecode*) dan dapat dijalankan pada berbagai Mesin Virtual Java (JVM). Java merupakan bahasa pemrograman yang bersifat umum/non-spesifik (*general purpose*). Paradigma OOP menyelesaikan masalah dengan merepresentasikan masalah ke model objek.

2. Netbeans

a. pengertian

Netbeans merupakan salah satu software yang sering digunakan dalam dunia programmer atau developer. Bukanlah sebagai teks editor biasa, Netbeans adalah suatu aplikasi IDE atau *Integrated Development Environment* yang berbasis bahasa Java dan berjalan diatas *Swing*. Maksudnya *Swing* disini adalah suatu teknologi yang memungkinkan pengembangan aplikasi desktop dan dapat berjalan di berbagai macam platform seperti *Windows*, *Mac OS*, *Linux* dan *Solaris*. Sedangkan *Integrated Development Environment* suatu sistem pemrograman atau development dan diintegrasikan kedalam suatu perangkat lunak. Netbeans menyediakan beberapa tools seperti *Graphic User Interface*

(GUI), kode editor atau text, suatu *compiler* serta *debugger*. Hal ini akan lebih memudahkan kinerja para programmer atau *developer* yang menggunakan Netbeans.

b. Sejarah Netbeans

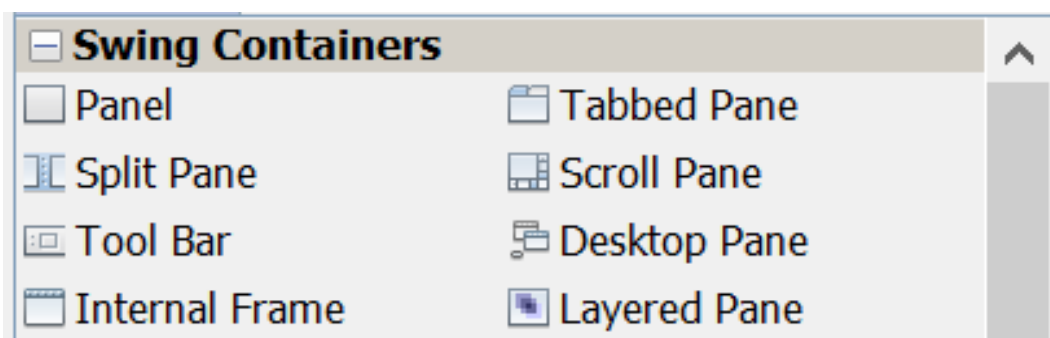
NetBeans dimulai pada tahun 1996 sebagai *Xelfi* (word bermain di Delphi), Java IDE proyek mahasiswa di bawah bimbingan Fakultas Matematika dan Fisika di Universitas Charles di Praha. Pada tahun 1997 Roman Stanek membentuk perusahaan sekitar proyek tersebut dan menghasilkan versi komersial NetBeans IDE hingga kemudian dibeli oleh Sun Microsystems pada tahun 1999. Sun open-source IDE NetBeans pada bulan Juni tahun berikutnya. Sejak itu, komunitas NetBeans terus berkembang. Pada tahun 2010, Sun (dan dengan demikian NetBeans) diakui oleh Oracle.

c. Tools Pada Netbeans

Dalam aplikasi NetBeans terdapat menu Palette yang berisi Swing dan komponen-komponen penting didalamnya untuk membangun sebuah aplikasi menggunakan NetBeans, mungkin masih ada beberapa pengguna NetBeans yang belum tau deskripsi masing-masing komponen tersebut maka postingan ini dibuat untuk menjelaskan satu persatu komponen tersebut. Berikut ini penjelasan dari masing-masing bidang yang ada di Palette NetBeans:

1. *Swing Container*

Swing Container merupakan penempatan komponen-komponen yang berfungsi sebagai container/background. Didalam Swing Container terdapat tools yang berfungsi sebagai berikut :



Gambar 1. 1 *Swing Containers*

a. *Panel*

Merupakan *panel* yang dapat digunakan sebagai papan dari suatu bidang / layar lain.

b. *Split Pane*

Merupakan 2 tombol yang terbagi menjadi 2 sisi.

c. *Toolbar*

Merupakan bar yang dapat dimasukkan *tool* didalamnya biasanya digunakan diatas layar.

d. *Internal frame*

Merupakan bingkai layar baru yang berada didalam bingkai utama.

e. *Tabbed Pane*

Merupakan panel yang memiliki tab & bisa beralih dari tab 1 ke tab lainnya.

f. *Scroll Pane*

Merupakan *panel* yang dapat di scroll baik *horizontal* ataupun *vertikal*.

g. *Desktop Pane*

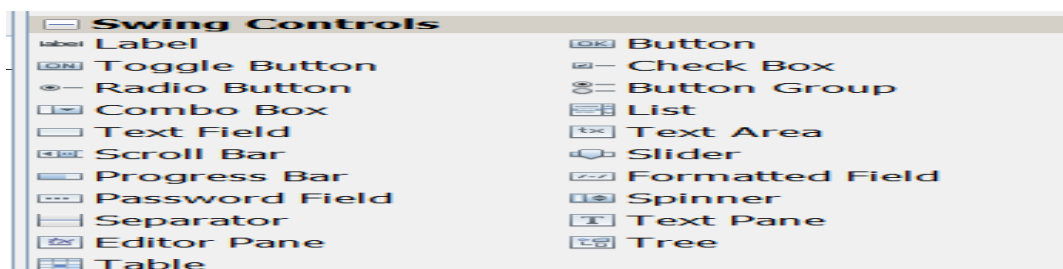
Merupakan *container* yang digunakan untuk membuat multi dokumen *interface* atau dekstop *virtual*.

h. *Layered Pane*

Sebuah *container* yang memungkinkan setiap komponen didalamnya saling overlap jika diperlukan.

2. *Swing Controls*

Swing Controls menempatkan komponen-komponen yang fungsinya untuk pengelolaan Swing. Didalam *Swing Controls* terdapat *tools* yang berfungsi sebagai berikut:



Gambar 1. 2 *Swing Controls*

a. Panel

Sebuah kolom/area yang digunakan untuk menampilkan tulisan atau gambar

b. *Toggle Button*

Tombol yang memiliki 2 keterangan seperti saklar (*ON/OFF*)

a. Radio

Tombol yang berfungsi untuk memilih dan tidak memilih

b. *Button*

pilihan lainnya, tombol ini hanya dapat memilih satu dari sekian pilihan

c. *Combo Box*

Komponen yang digunakan sebagai dropdown list, bisa digunakan untuk memilih multiple selection

d. *Text Field*

Komponen yang digunakan sebagai input / bidang yang dapat diedit (menulis didalamnya).

e. *Scroll Bar*

Komponen yang menyesuaikan tampilan sebuah konten yang terbatas & menampilkan scroll.

f. *Progress Bar*

Sebuah bar yang mengindikasikan sebuah pekerjaan dengan menampilkan persentase pekerjaan tersebut.

g. *Password Field*

Sebuah bidang yang digunakan untuk menulis kata sandi, tidak akan menampilkan karakter & diganti dengan tanda titik.

h. *Separator*

Digunakan untuk keperluan umum seperti membatasi komponen & memberikan garis pemisah.

i. *Editor Pane*

Bidang yang sering disebut text area, biasa digunakan untuk menulis apapun didalamnya.

j. *Text Area*

Tidak berbeda jauh dengan Editor Pane, sebuah kolom besar yang dapat digunakan untuk menulis.

k. *Slider*

Pengguna dapat menggeser sebuah nilai secara grafik seperti membesar kecilkan volume

l. *Formatted Field*

Komponen yang memungkinkan untuk mengedit sebuah nilai didalamnya secara partikular.

m. *Spinner*

Sebuah bidang input angka yang memiliki tombol naik dan turun untuk mengontrol angka tersebut.

n. *Text Pane*

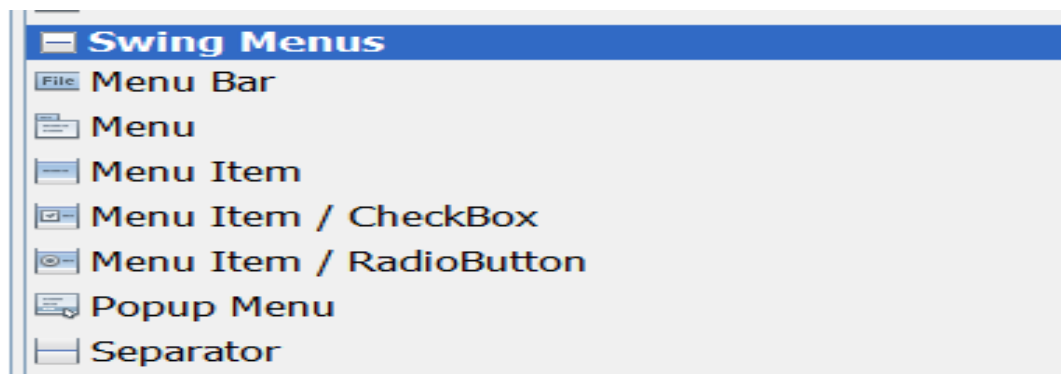
Bidang text yang dapat diisi dengan ilai dan menandai isi-isi tersebut.

o. *Tree*

Sebuah direktori folder yang tersusun seperti pohon ketika memiliki folder didalam folder.

3. *Swing Menus*

Swing Menus memiliki komponen-komponen yang dapat digunakan untuk keperluan menu / navigasi. Didalam *Swing Menus* terdapat *tools* yang berfungsi sebagai berikut :



Gambar 1. 3 *Swing Menus*

Komponen untuk menampilkan menu dan item menu.

b. Menu

Sebuah menu tunggal, bisa digunakan sebagai menu utama jika disisipkan submenu.

c. Menu Item

Sebuah item menu tunggal didalam menu.

d. Menu Item / CheckBox.

Sebuah item menu tunggal atau kotak centang didalam menu.

e. Menu Item / RadioButton

Sebuah item menu tunggal atau kotak centang didalam menu.

f. Popup Menu

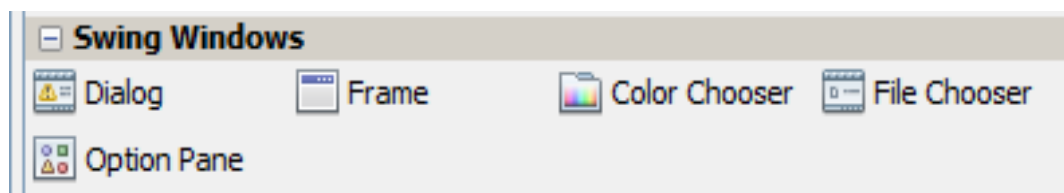
Layar munculan kecil yang menampilkan beberapa pilihan / menu.

g. Separator

Keperluan umum untuk membatasi antara komponen dan memberikan garis pembatas.

4. Swing Windows

Swing Windows menampilkan beberapa komponen yang digunakan untuk keperluan jendela (window) / layar. Didalam *Swing Windows* terdapat *tools* yang berfungsi sebagai berikut :



Gambar 1. 4 Swing Windows

a. Dialog

Sebuah jendela yang digunakan menampilkan dialog

b. Color Chooser

Jendela baru yang digunakan untuk memilih warna / memanipulasi

c. Option Pane

Jendela yang digunakan untuk menampilkan dialog dan opsi yang ditampilkan

d. Frame

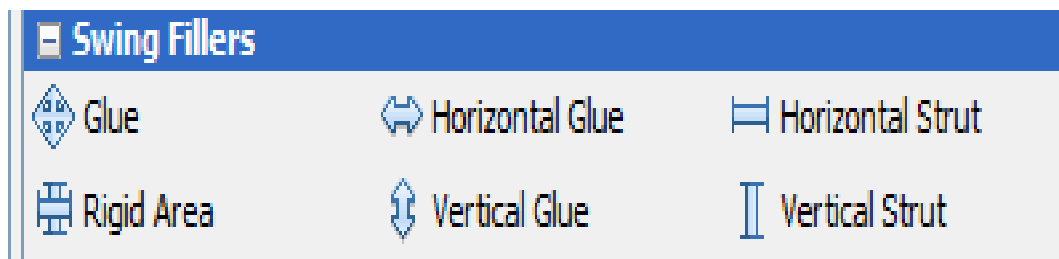
Top Level Window, digunakan untuk bingkai window utama

e. File Chooser

Jendela baru untuk memilih sebuah file

5. Swing Fillers

Swing Fillers menampilkan komponen-komponen yang bisa digunakan untuk pengisian. Didalam *Swing Fillers* terdapat tools yang berfungsi sebagai berikut :



Gambar 1. 5 Swing Fillers

a. Glue

Komponen yang tersedia untuk menggerakkan ke arah vertikal & horizontal

b. Horizontal Strut

Komponen yang memiliki lebar pasti dan dapat bergerak ke arah horizontal

c. Vertical Glue

Komponen yang memiliki lebar bebas & dapat bergerak ke arah vertical

d. Vertical Strut

Komponen yang memiliki lebar pasti dan dapat bergerak ke arah vertical

e. Horizontal Glue

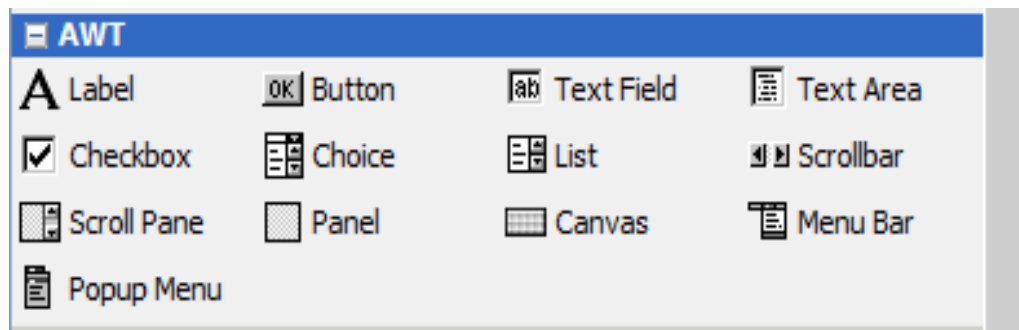
Komponen yang memiliki lebar bebas & dapat bergerak ke arah horizontal

f. Rigid Area

Komponen yang memiliki ukuran pasti.

6. AWT

AWT merupakan singkatan dari *Abstract Window Toolkit* untuk menampilkan *grafis* dan *widget* antaruka pengguna yang sebelumnya ada di *Swing*. Didalam AWT terdapat *tools* yang berfungsi sebagai berikut :



Gambar 1. 6 AWT

a. Label

Bidang yang menampilkan tulisan, biasa digunakan untuk judul

b. Text Field

Bidang yang menampilkan kolom penulisan

c. Checkbox

Kotak yang dapat dicentang atau tidak

d. List

fungsi yang digunakan untuk menampilkan daftar

e. Scroll Pane

Anak komponen yang otomatis membuat scroll horizontal atau vertical

f. Canvas

Sebuah kanvas kosong dapat dimasukan sesuatu bahkan oleh pengguna lain.

g. Popup Menu

Layar popup yang menampilkan menu atau pilihan lain.

h. Text Area

Fungsi bidang yang digunakan untuk menuliskan beberapa baris kalimat.

i. Choise

Kolom tarik-turun yang menampilkan beberapa pilihan untuk di pilih

j. Scroolbar

Tombol scroll yang dapat diterapkan dimana saja.

k. Panel

Sebuah panel / container untuk keperluan umum

l. Menu bar

Sebuah bar menu yang dapat dimasukkan kedalam frame.

B. Tujuan Pratikum

1. Untuk mengetahui dan memahami langkah-langkah dalam penyusunan program aplikasi pembelian tiket pada Netbeans.
2. Untuk mengetahui fungsi dari komponen yang ada pada Netbeans dan strukturnya.

C. Alat dan Bahan

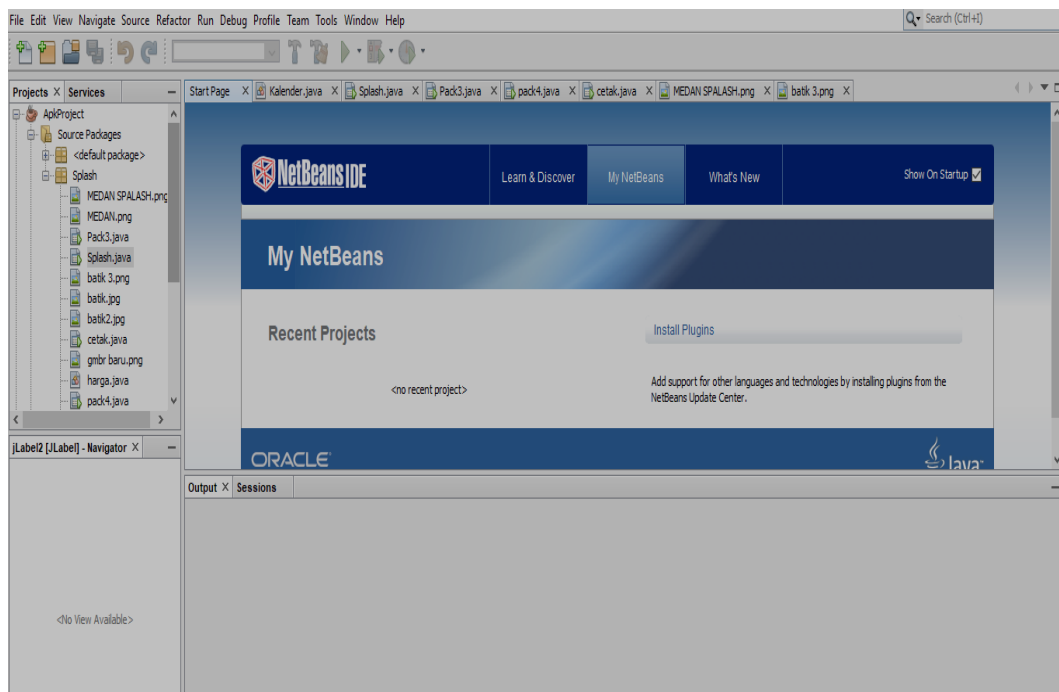
1. Alat
 - a. Laptop
2. Bahan
 - a. Netbeans 8.2
 - b. Microsoft Word(membuat laporan)

BAB II PEMBAHASAN

A. Langkah Kerja

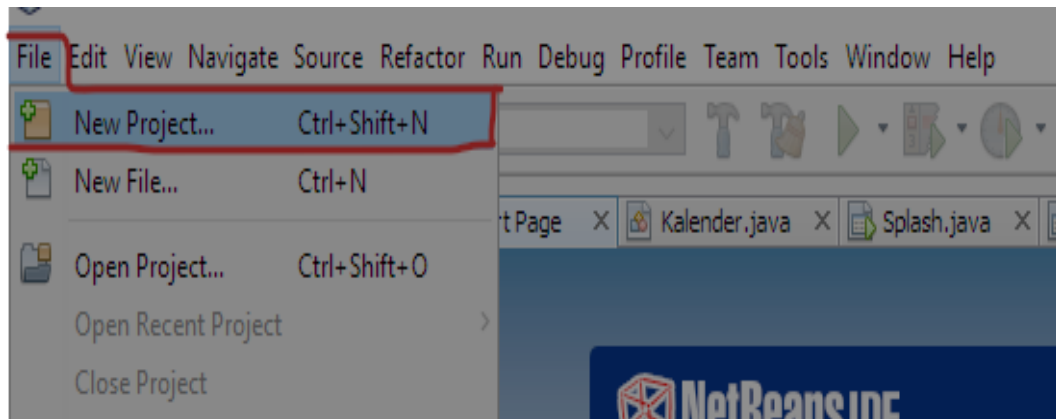
Dibawah ini akan dijelaskan bagaimana cara membuat aplikasi pemesanan tiket bus sederhana menggunakan Netbeans. Disini saya menggunakan Netbeans versi IDE 8.2. Berikut langkah-langkah pembuatannya :

1. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah pastikan aplikasi netbeans sudah terinstal di laptop dan kemudian buka aplikasi netbeans.



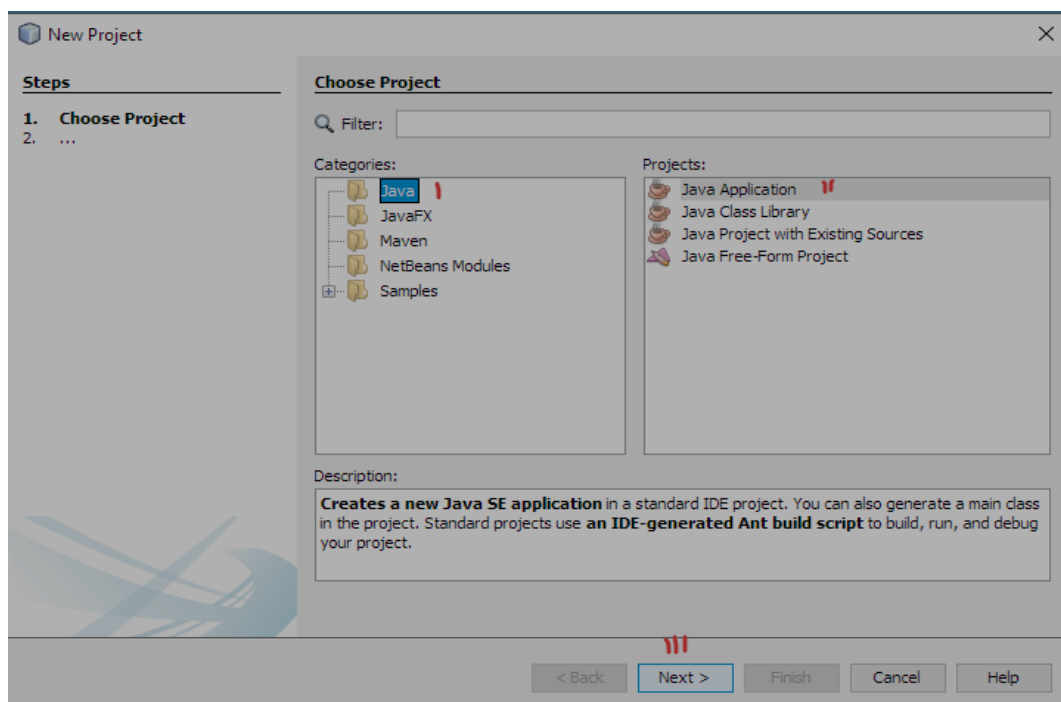
Gambar 2. 1 Tampilan Awal

2. Kemudian langkah selanjutnya adalah membuat project baru. Cara membuat project baru adalah pilih File> *New Project*.



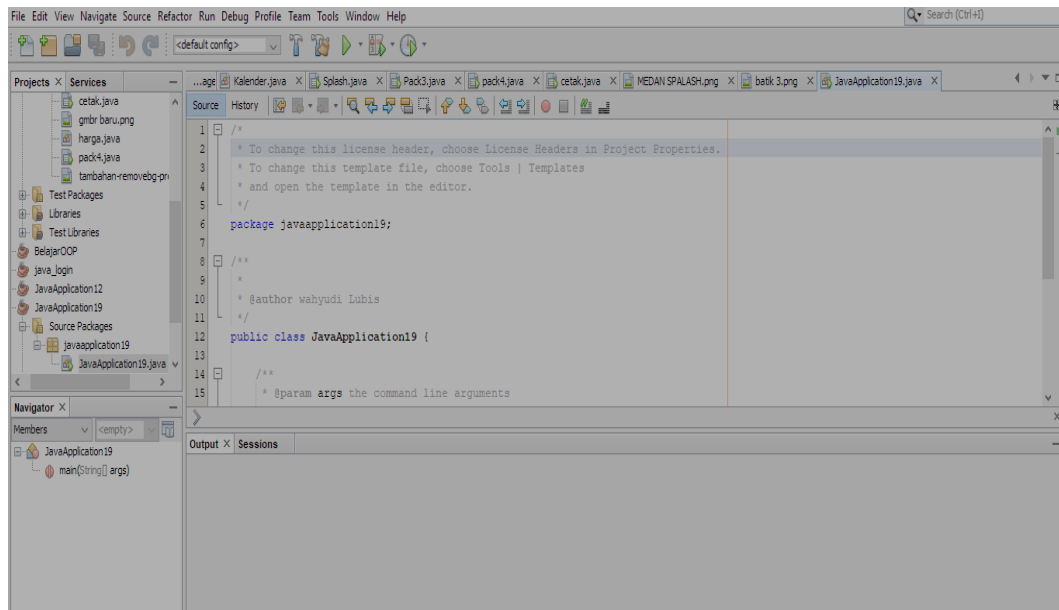
Gambar 2. 2 Tampilan new project

3. Selanjutnya akan tampilan menu pilihan, lalu pilih **java** dan **java Application** selanjutnya pilih **Next**.



Gambar 2. 3 New Project

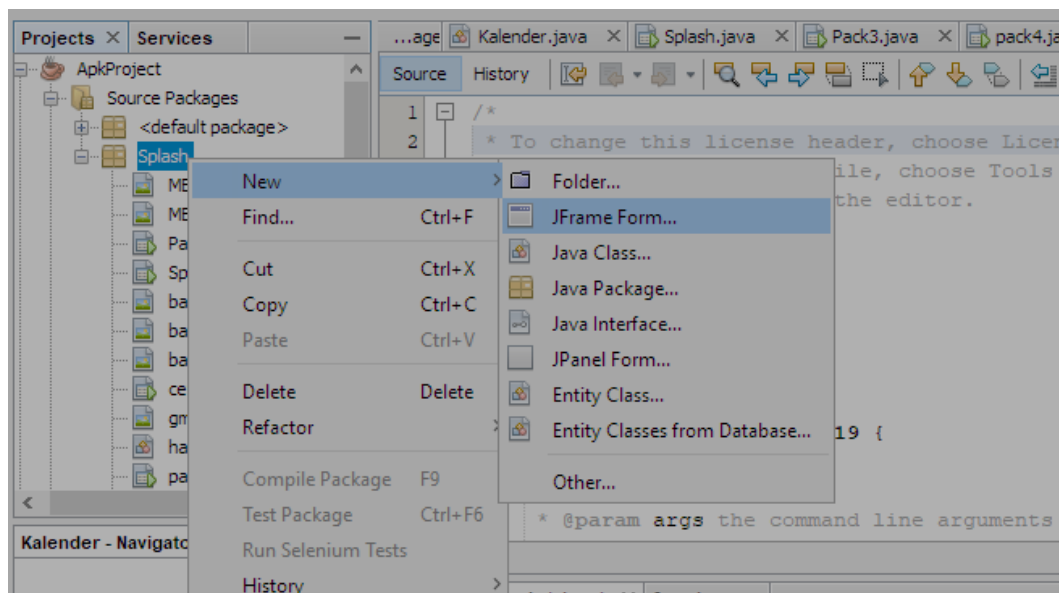
4. Berikutnya akan muncul tampilan yang berfungsi untuk memberikan penamaan pada project yang akan kita buat. Lalu pada **project Name** tambahkan nama project dan beri centang pada tulisan **Creat main** kemudian pilih **Finish**.



Gambar 2. 4 Laman kerja

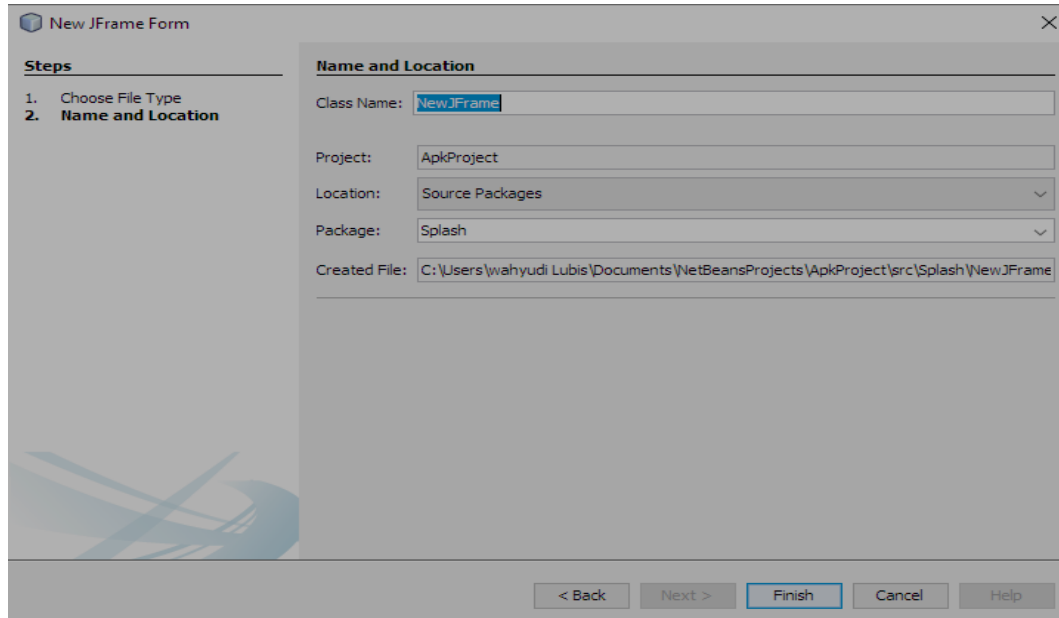
Maka akan muncul tampilan diatas setelah kita memilih finish.

5. Langkah selanjutnya adalah membuat desain aplikasi di netbeans. Caranya pilih **nama project** >>klik kanan>>pilih **New>>JFrame Form**.



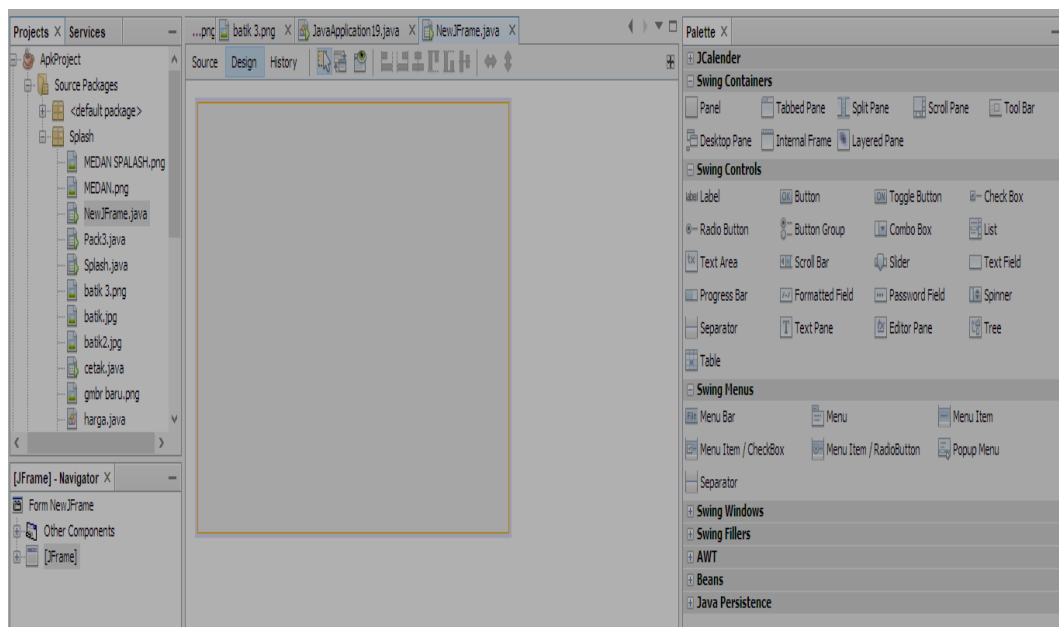
Gambar 2. 5 Tampilan project

6. Kemudian akan muncul tampilan untuk membuat nama class baru. Lalu isi nama class login>> **finish**



Gambar 2. 6 Neew JFrame From

7. Selanjutnya akan muncul tampilan menu desain.



Gambar 2. 7 Tampilan Desain

8. Buat desain menu login. untuk membuat menu login perlu ditambahkan **Jlabel** yang berada di swing controls yang berfungsi untuk pemberian nama, dan **Text Field** untuk memunculkan isi email atau telepon, **Password Field** untuk memasukkan password dan tombol **Button** untuk menu masuk dan keluar.




The login form features a header image of a green and orange PT. ALS bus. Below the image, the text "Masukkan email untuk masuk!!" is displayed. The form includes two input fields: "Email/Telepon" and "Password". At the bottom, there are two buttons labeled "Keluar" and "Masuk".

Gambar 2. 8 desain login

9. Selanjutnya tambahkan class baru dengan nama beranda. Caranya klik kanan pada nama project kemudian buat nama class beranda >> **Finish**. Untuk lebih jelasnya langkah pembuatan nama class beranda ini sama dengan langkah pada no 6 dan 7.

10. Desain menu beranda



The Beranda form has a dark green header with the PT. ALS logo and the tagline "Isi from keberangkatan". The form is divided into several sections. The first section contains input fields for "Nama", "Alamat", and "No Telepon". The second section contains a dropdown menu for "Jurusan Keberangkatan" (Medan-Jakarta), input fields for "Tanggal Keberangkatan", and a dropdown menu for "Waktu Keberangkatan" (Pagi). The third section, titled "Tiket", contains input fields for "Harga tiket", "Jumlah tiket", "Total pembayaran", "Bayar", and "Kembalian". At the bottom, there is a "Konfirmasi pesanan" section with "Tidak" and "Ya" buttons. A PT. ALS bus image is displayed on the right side of the form.

Gambar 2. 9 Desain Beranda

Keterangan, untuk membuat desain pada tabel beranda perlu penulis menggunakan **Jlabel** untuk menambahkan tulisan dan text, **Text Field** untuk untuk input data, **Combo Box** untuk membuat tujuan jurusan, jadwal keberangkatan dan jumlah tiket, dan tombol **Button** untuk membuat perintah iya dan tidak.

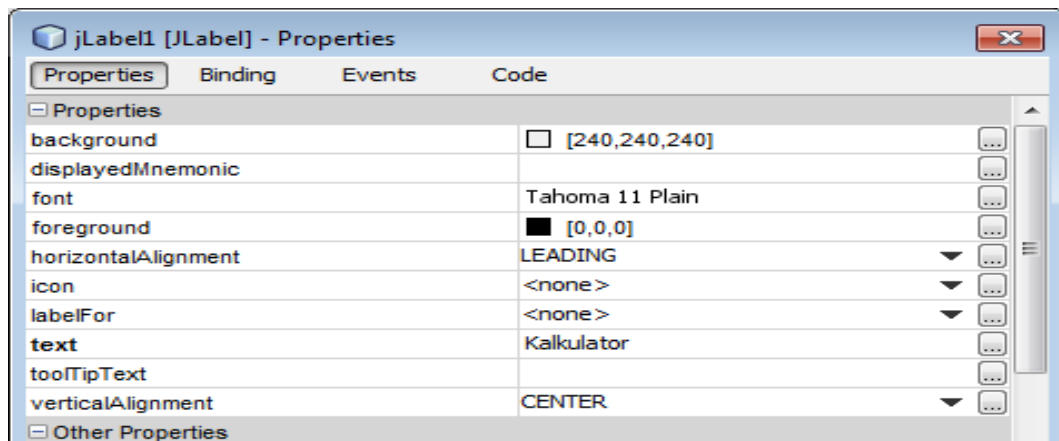
11. Setelah selesai mendesain menu beranda selanjutnya membuat class baru dengan nama class cetak. Yaitu untuk menghasilkan output dari menu beranda. Dan cara membuat class cetak sama dengan cara sebelumnya tinggal lagi mengubah nama dengan nama cetak.

12. Desain menu cetak. Untuk membuat menu cetak penulis menggunakan tombol **Jlabel** untuk membuat text, **Text field** untuk memasukkan data output dari beranda dan **Button** untuk memasukkan perintah keluar.

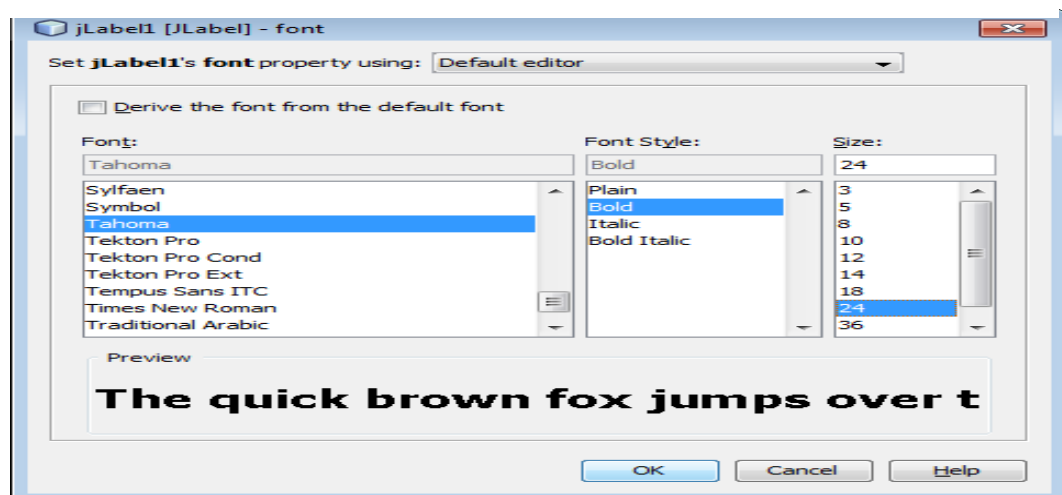


Gambar 2. 10 Desain tiket

13. Jika ingin merubah Font kaklurator agar nampak jelas bisa mengeditnya dengan cara dengan Klik kanan -> pilih Properties -> pilih font -> klik ... (titik tiga disampingnya) dan nanti akan keluar tampilan edit font. Uabahlah sesuai dengan keinginan anda.

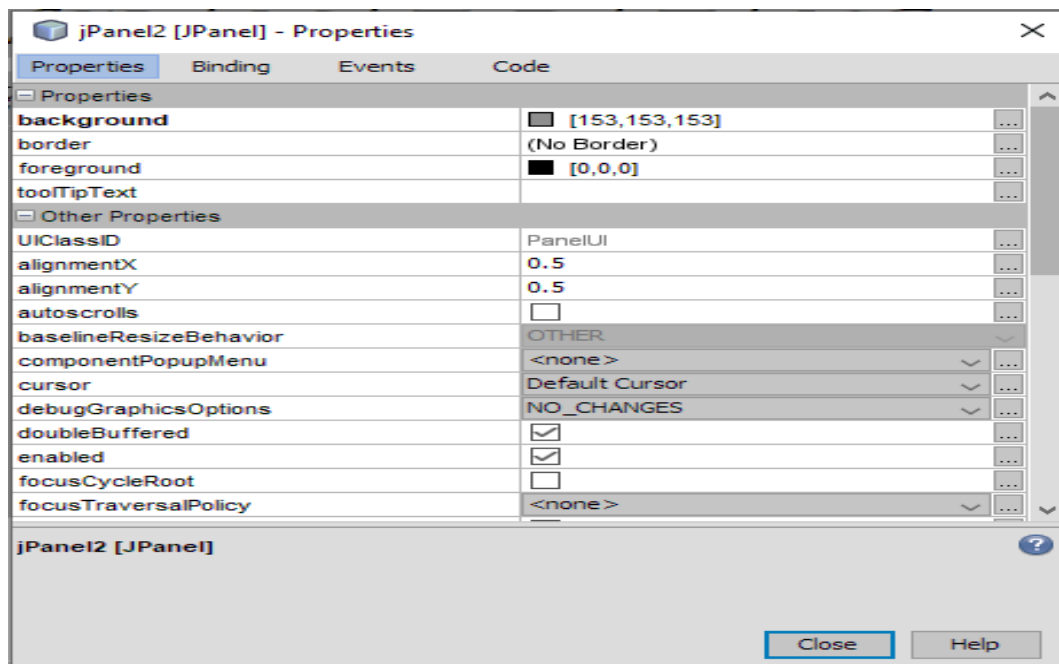


Gambar 2. 11 Properties



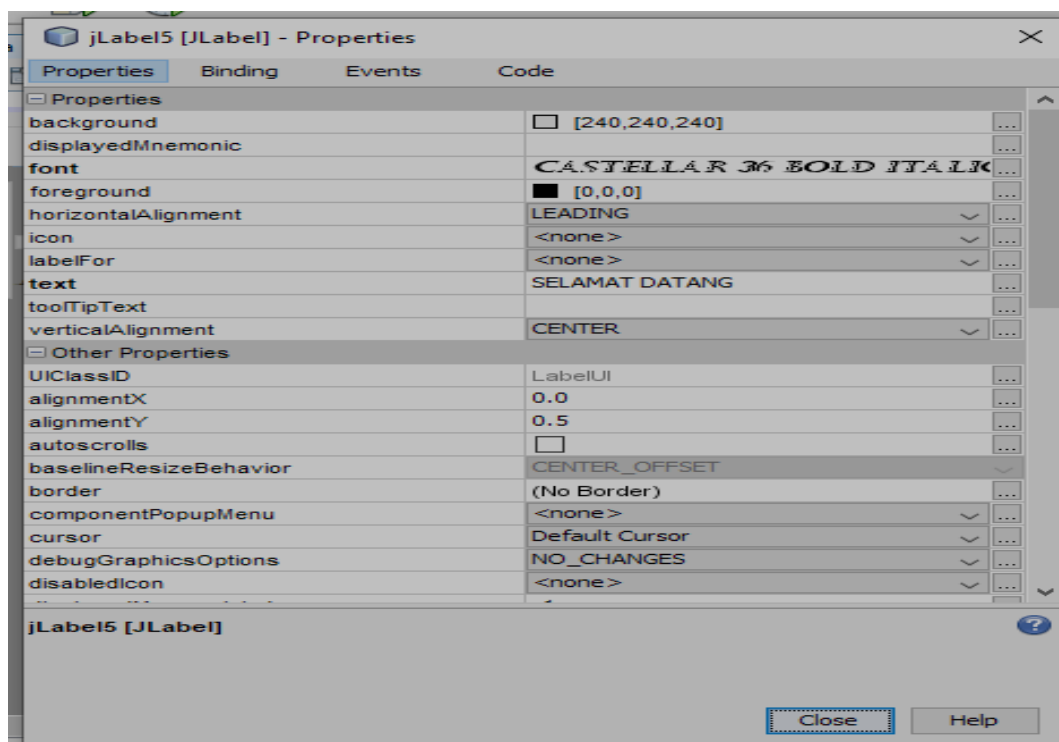
Gambar 2. 12 Font

14. Untuk menambahkan background pada class agar tampilan lebih menarik. Caranya setelah tampilan JFrame From tambahkan **Panel** pada Swing Containers, kemudian klik kanan pada panel yang telah ditambahkan >> **Properties**>> pilih **Bakcground**.



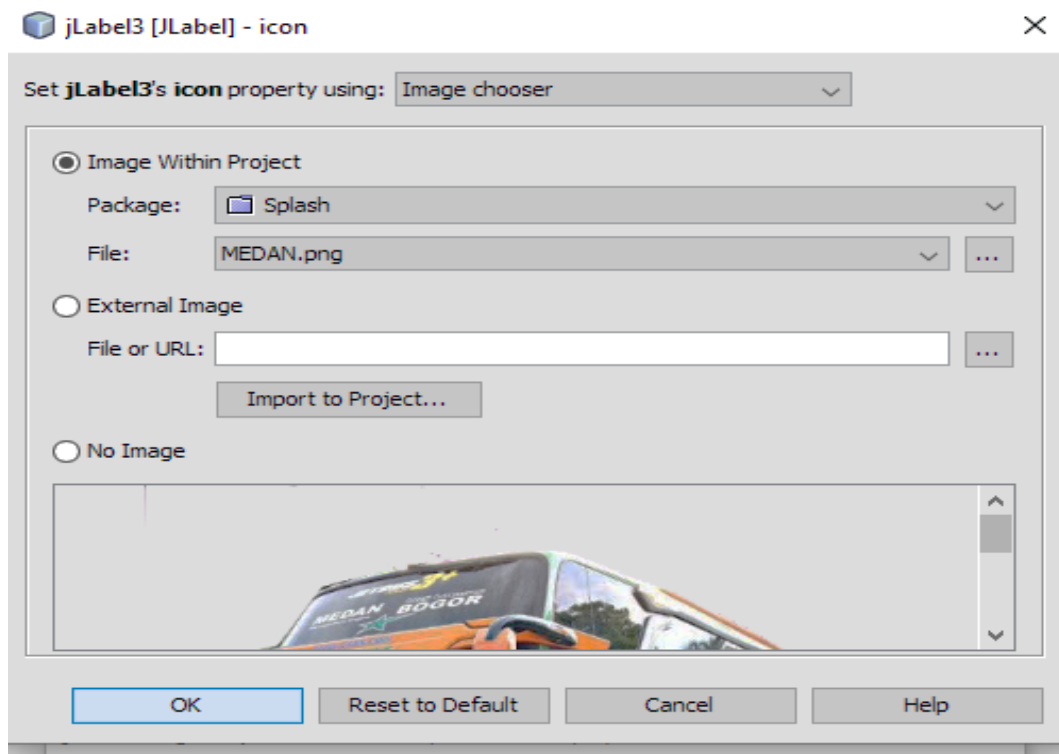
Gambar 2. 13 Properties

15. Untuk merubah warna tulisan agar tampilan lebih menarik caranya adalah setelah menambahkan text klik kanan pada text >> **properties>>Foreground**.



Gambar 2. 14 Properties

16. Untuk menambahkan gambar agar merubah tampilan lebih menarik caranya adalah tambahkan **Jlabel** kemudian delete text biar tampilan kosong kemudian tekan enter, selanjutnya klik kanan **Jlabel** kosong pilih **properties**>> pilih **Icon** >> pilih **External image**>> pilih **import to project**>> pilih gambar dari directory tempat menyimpan gambar >> pilih **Finish** setelah menambahkan gambar>> pilih **Ok**.



Gambar 2. 15 Penambahan icon

B. Penambahan Coding

1. Login

pada menu login penulis menambahkan action agar dapat di jalankan caranya pada tombol masuk klik kanan>>pilih **Events**>>pilih **Action**>> pilih **Action performed**.

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    String dt[]=new String [2];  
    dt[0]="Wahyudi";  
    dt[1]="2712";  
    if(dt[0].equals(jemail.getText())&&dt[1].equals(jPassword.getText()))  
    {  
        pack4 next =new pack4();//Membuat Instant dari kelas Beranda  
        pack4.main(dt);//Menyimpan data dari array dataku ke method main p  
        next.setVisible(true);//Menampilkan kelas beranda  
        this.dispose();  
    }  
}
```

Gambar 2. 16 Coding login

Keterangan :

String dt[]=new String [2]; //berfungsi untuk mendeklarasikan nama dan password yang bertipe data string.

dt[0]="Wahyudi";

dt[1]="2712"; // merupakan bentuk data string yang akan di inputkan.

if(dt[0].equals(jemail.getText())&&dt[1].equals(jPassword.getText()))

{

pack4 next =new pack4(); // merupakan nama menu branda yang akan menerima perintah dari menu login.

pack4.main(dt); // berfungsi untuk menyimpan data array ke method main pada pack4 atau menu beranda.

next.setVisible(true); // menampilkan class pack4 atau beranda.

this.dispose(); // berfungsi untuk menutup form login agar tidak muncul di from beranda.

Berikut action pada tombol masuk “ jika data string yang kita masukkan sesuai dengan yang dideklarasikan maka akan ditujukan pada menu beranda.

2. Pack4 atau menu beranda.

Didalam menu beranda ini terdapat beberapa action yang harus duberi source code diantaranya:

a. Tujuan Keberangkatan

```
private void jjurusanActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    if (jjurusan.getSelectedItem().equals("Medan-Jakarta")) {  
        jharga.setText("700000");  
    } else if (jjurusan.getSelectedItem().equals("Medan-Yogyakarta")) {  
        jharga.setText("900000");  
    } else if (jjurusan.getSelectedItem().equals("Medan-Solo")) {  
        jharga.setText("1000000");  
    } else {  
        jharga.setText("0");  
    }  
}
```

Gambar 2. 17 Tujuan Keberangkatan

Keterangan:

Dalam membuat tujuan keberangkatan ini menggunakan tombol combo box dengan membuat 3 tujuan keberangkatan atau jurusan, agar tujuan keberangkatan ini dapat di pilih hal yang harus dilakukan adalah dengan menambah perintah Pemilihan dalam java atau perintah IF dan Else.

if (jjurusan.getSelectedItem().equals("Medan-Jakarta")) // membuat tujuan dari mendan ke Jakarta.

else if (jjurusan.getSelectedItem().equals("Medan-Yogyakarta")) // membuat tujuan dari mendan ke Yogyakarta

else if (jjurusan.getSelectedItem().equals("Medan-Solo")) // membuat tujuan dari mendan ke Solo.

b. Jumlah Tiket

```
private void jjumlahActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    if (jjumlah.getSelectedItem().equals("0")) {  
        jtotal.setText("0");  
    } else if (jjumlah.getSelectedItem().equals("1")) {  
        int j = Integer.parseInt(jharga.getText());  
        int total = j * 1;  
        jtotal.setText(String.valueOf(total));  
    } else if (jjumlah.getSelectedItem().equals("2")) {  
        int j = Integer.parseInt(jharga.getText());  
        int total = j * 2;  
        jtotal.setText(String.valueOf(total));  
    } else if (jjumlah.getSelectedItem().equals("3")) {  
        int j = Integer.parseInt(jharga.getText());  
        int total = j * 3;  
        jtotal.setText(String.valueOf(total));  
    } else if (jjumlah.getSelectedItem().equals("4")) {  
        int j = Integer.parseInt(jharga.getText());  
        int total = j * 4;  
        jtotal.setText(String.valueOf(total));  
    }  
    else{  
        int j = Integer.parseInt(jharga.getText());  
        int total = j * 5;  
        jtotal.setText(String.valueOf(total));  
    }  
}
```

Gambar 2. 18 Coding jumlah tiket

Keterangan:

Untuk membuat jumlah tiket ini sama dengan pembuatan tujuan keberangkatan yaitu dengan menggunakan combo box dan memberi 4 jumlah tiket didalamnya. Untuk melakukan pemilihan tiket ini perintah yang digunakan adalah dengan menggunakan if dan else.

if (jjumlah.getSelectedItem().equals("0")) // untuk memilih jumlah tiket yang nilainya 0.

else if (jjumlah.getSelectedItem().equals("1"))// untuk memilih jumlah tiket yang nilainya 1.

else if (jjumlah.getSelectedItem().equals("2"))// untuk memilih jumlah tiket yang nilainya 2.

else if (jjumlah.getSelectedItem().equals("3"))// untuk memilih jumlah tiket yang nilainya 3.

else if (jjumlah.getSelectedItem().equals("4"))// untuk memilih jumlah tiket yang nilainya 4.

c. Kembalian

```
int j = Integer.parseInt(jtotal.getText());  
int bayar = Integer.parseInt(jbayar.getText());  
int hasil = bayar-j;  
jkembalian.setText(String.valueOf(hasil));
```

Gambar 2. 19 Kembalian

Keterangan

Untuk membuat action kembalian yang perlu ditambahkan adalah Text Field untuk mengisi perintah, dengan sourcode seperti gambar diatas.

3. Cetak

```
public void simpan(String name, String addr, String Phone, String Dest, String jumlah, String pay, String ket){  
    nama.setText(name);  
    alamat.setText(addr);  
    telpon.setText(Phone);  
    jurusan.setText(Dest);  
    banyaktiket.setText(jumlah);  
    pembayaran.setText(pay);  
    keterangan.setText(ket);  
}
```

Gambar 2. 20 Codingan Cetak

Keterangan:

Source diatas berfungsi untuk menampilkan hasil cetak tiket yang dibuat pada form beranda. dan tampilan cetak cek ini akan muncul setelah form beranda dijalankan. Dan pada form cetak ini sekaligus penutup project aplikasi yang dibuat.

C. Hasil Project Aplikasi

1. Tampilan Spalsh Screen



Gambar 2. 21 Splash Scren

2. Login



Gambar 2. 22 login

3. Beranda

PT.ALS
Isi from keberangkatan

Nama: wahyu
Alamat: padang
No Telepon: 082382303817

Jurusan Keberangkatan: Medan-Solo
Tanggal Keberangkatan: 05 Agustus 2021
Waktu Keberangkatan: Malam

Tiket

Harga tiket: 1000000
Jumlah tiket: 2
Total pembayaran: 2000000
Bayar: 2000000
Kembalian: 0

Konfirmasi pesanan
Tidak Ya

Gambar 2. 23 Menu Branda

4. Cetak

TIKET ANDA

Nama	wahyu
Alamat	padang
No Telp	082382303817
Jurusan	Medan-Solo
jumlah tiket	2
Pembayaran	2000000
Keterangan	Lunas

Terimakasih Telah melakkukan Pemesanan

keluar

Gambar 2. 24 Hasil cetak

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembuatan aplikasi pemesan tiket ini telah berhasil penulis buat pada tanggal 05 Agustus 2021. Pada pembuatan aplikasi ini masih banyak kekurangan baik itu di segi desain maupun perintah yang masih minim pada project saya ini dikarenakan masih adanya kekurangan pemahaman terhadap materi yang disampaikan

Pembuatan aplikasi pemesanan tiket ini terdapat 4 from dimana :

1. From Splash
2. From Login
3. From Beranda
4. From cetak

Dan pembuatan aplikasi ini telah berhasil di jalankan atau dirun kan pada aplikasi netbeans sendiri.

B. Saran

Agar dalam pengerjaan tidak ada kesalahan atau keluhan, sebaiknya menggunakan netbeans versi yang memadai untuk kelancarannya. Dan lihat juga PC atau Laptop yang ada pakai. Sehingga nantinya tidak ada keluhan dan kesalahan dalam mengerjakan praktikum tersebut.

DAFTAR IS

Fakhri Aziz Firmansyah. 2019 di <https://www.nesabamedia.com/pengertian-netbeans/> (di akses 05 Agustus 2021)

Digiprintekno. 2017 di <http://digiprintekno.blogspot.com/2017/05/kalkulator-alat-penghitung-yang-akan.html> (di akses 05 Agustus 2021)

Subekti Nur Wahyudi. 2019 di <https://www.smktarunabangsa.sch.id/artikel/detail/pengertian-java-dan-pengenalan-java--java-netbeans>(di akses 05 Agustus 2021)

ALKA. 2013 di <http://alka-ilmu-komputer.blogspot.com/2013/10/pengenalan-dan-penjelasan-netbeans.html>(di akses 05 Agustus 2021)

Posciety Tech. 2017 di <https://www.posciety.com/apa-arti-komponen-palette-aplikasi-java-netbeans-swing/>(di akses 05 Agustus 2021)