

**APLIKASI KASIR APOTEK
“DRUGSTORE CASHIER APPLICATION”**

PROYEK AKHIR

Disusun Oleh :

ARTIKA HARTIN	3311201001
MIRZA NURHADI PUTRA	3311201007
ANDRE ANTHONY	3311201017
YULI ARTIKA	3311201021



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM
BATAM
2013**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan dengan judul Aplikasi Kasir Apotek dalam Presentasi Laporan Akademik Politeknik Negeri Batam ini dengan baik. Adapun laporan ini dibuat sebagai tugas Proyek Akhir 1. Selama pembuatan laporan ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Kedua orangtua yang telah memberi dukungan dan do'anya
3. Bapak Thandy, selaku Dosen pembimbing Proyek Akhir I
4. Senior, serta teman-teman yang telah memberikan dukungan semangat dan moral

Penulis menyadari masih adanya kekurangan dalam penyusunan Laporan Proyek Akhir 1 ini, oleh karena itu penyampaian kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan.

Batam, 14 Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI.....	2
DAFTAR GAMBAR	4
DAFTAR TABEL.....	5
BAB I PENDAHULUAN	6
I.1 Latar Belakang	6
I.2 Rumusan Masalah	6
I.3 Batasan Masalah.....	6
I.4 Tujuan.....	7
I.5 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
II.1 Netbeans.....	9
II.2 Xampp.....	10
II.3 Star UML	11
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	13
III.1 Use Case Diagram.....	13
III.2 Skenario	14
III.3 Sequence Diagram	16
III.4 Class Diagram	19
BAB IV IMPLEMENTASI SITEM	20
IV.1 Implementasi Kelas.....	20
IV.2 Implementasi Antarmuka.....	21
IV.3 Frame Login.....	22
IV.4 Frame Obat.....	23
IV.5 Frame User.....	25

IV.6 Frame Transaksi.....	26
IV.7 Frame Data Transaksi	29
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	31
V.1 Kesimpulan.....	31
V.2 Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 XAMPP.....	10
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	13
Gambar 3.2 Sequence Login.....	16
Gambar 3.3 Sequence Data Transaksi.....	16
Gambar 3.4 Sequence Melakukan Transaksi.....	17
Gambar 3.5 Sequence Mengelola Data Transaksi.....	18
Gambar 3.6 Sequence Update Password User.....	18
Gambar 3.7 Class Diagram.....	19
Gambar 4.1 Rancangan Tampilan Frame Login.....	22
Gambar 4.2 Rancangan Tampilan Frame Obat	23
Gambar 4.3 Rancangan Tampilan Frame User.....	25
Gambar 4.4 Rancangan Tampilan Frame Transaksi.....	26
Gambar 4.5 Rancangan Tampilan Frame Data Transaksi	29

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Implementasi Kelas	20
Tabel 4.2 Implementasi Antarmuka.....	21
Tabel 4.3 Deskripsi frame Login	22
Tabel 4.4 Deskripsi Frame Obat.....	23
Tabel 4.5 Deskripsi Frame User	25
Tabel 4.6 Deskripsi Frame Transaksi	26
Tabel 4.7 Deskripsi Frame Data Transaksi.....	29

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Dewasa ini teknologi semakin maju, dan masyarakat umum sudah mengenal beberapa aplikasi yang memudahkan mereka dalam melakukan transaksi jual / beli yang menggunakan sistem *database* ataupun tidak. Beberapa masyarakat sudah banyak yang meninggalkan sistem bukti transaksi yang menggunakan sistem tulis tangan. Penjualan obat dan pembelian obat, Informasi ini dapat digunakan pihak apotek dalam mengatur sistem penjualan obat, sehingga dapat mempermudah pelayan apotek dalam menghitung transaksi penjualan obat, *stock* obat dan laba yang diperoleh, dan mempermudah pihak apotek / pemilik apotek dalam pengecekan transaksi penjualan obat. Pada transaksi pembelian obat, data tersebut akan langsung diolah oleh aplikasi untuk mengurangi jumlah *stock* obat yang dibeli. Sama halnya bila apotek membeli obat dan memasukan data *stock* obat yang dibeli kedalam aplikasi, dan aplikasi akan menyimpan data *stock* obat tersebut ke dalam *database*.

I.2 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang kami bahas adalah:

1. Bagaimana mempermudah transaksi penjualan obat?
2. Bagaimana mengatasi kesulitan pengecekan *stock* obat?
3. Bagaimana mempermudah pemilik dalam pengecekan data transaksi penjualan obat?

I.3 Batasan Masalah

Di dalam pembuatan aplikasi kasir apotek ini penulis Proyek Akhir 1 memberikan batasan – batasan masalah sebagai berikut:

1. Hanya ada 2 user, yaitu admin dan kasir
2. Aplikasi ini hanya bisa merubah password

I.4 Tujuan

Adapun tujuan dari Proyek Akhir 1 ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah transaksi pembelian obat
2. Mempermudah dalam pengecekan *stock* obat
3. Mempermudah pemilik apotek dalam pengecekan data transaksi penjualan obat

I.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam Proyek Akhir 1 ini adalah:

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang program dan aplikasi yang digunakan dalam merancang program proyek akhir.

BAB 3

ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang *Sequence Diagram*, *Use Case Diagram* dan *Class Diagram* yang di buat untuk menjelaskan analisa serta penjelasan pada program proyek akhir ini.

BAB 4

IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi tentang pengertian dan tujuan implementasi *system*, serta penjabaran elemen-elemen *system*, baik dari segi *hardware*, *software*, dan *brainware*.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang telah diperoleh penulis berdasarkan dari proyek akhir yang telah dibuat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Sebagaimana berdasarkan proyek akhir yang telah kami buat, aplikasi yang digunakan dalam merancang program proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

II.1 Netbeans

Netbeans merupakan sebuah aplikasi *Integrated Development Environment (IDE)* yang berbasiskan Java dari *Sun Microsystems* yang berjalan di atas *swing*. *Swing* merupakan sebuah teknologi Java untuk pengembangan aplikasi *desktop* yang dapat berjalan pada berbagai macam *platform* seperti *windows*, *linux*, *Mac OS X* dan *Solaris*. Sebuah *IDE* merupakan lingkup pemrograman yang diintegrasikan ke dalam suatu aplikasi perangkat lunak yang menyediakan *Graphic User Interface (GUI)*, suatu kode editor atau *text*, suatu *compiler* dan suatu *debugger*. (www.ilmukomputer.com)

Netbeans juga digunakan oleh programmer untuk menulis, meng-*compile*, mencari kesalahan dan menyebarkan program *NetBeans* yang ditulis dalam bahasa pemrograman Java namun selain itu dapat juga mendukung bahasa pemrograman lainnya dan program ini pun bebas untuk digunakan dan untuk membuat *professional desktop*, *enterprise*, *web*, and *mobile applications* dengan *Java language*, *C/C++*, dan bahkan *dynamic languages* seperti *PHP*, *JavaScript*, *Groovy* dan *Ruby*. *NetBeans* merupakan sebuah proyek kode terbuka yang sukses dengan pengguna yang sangat luas, komunitas yang terus tumbuh, dan memiliki hampir 100 mitra (dan terus bertambah). *Sun Microsystems* mendirikan proyek kode terbuka *Netbeans* pada bulan Juni 2000 dan terus menjadi sponsor utama. Dan saat ini pun *Netbeans* memiliki 2 produk yaitu *Platform Netbeans* dan *Netbeans IDE*. (www.ilmukomputer.com)

Fitur-fitur dari Platform Netbeans antara lain:

- Manajemen antarmuka (misal: menu & *toolbar*).
- Manajemen pengaturan pengguna.
- Manajemen penyimpanan (menyimpan dan membuka berbagai macam data).
- Manajemen jendela.
- *Wizard framework* (mendukung dialog langkah demi langkah).

(www.ilmukomputer.com)

II.2 Xampp

XAMPP adalah sebuah *software web server apache* yang didalamnya sudah tersedia database server *mysql* dan *support php programming*. *XAMPP* merupakan software yang mudah digunakan, gratis dan mendukung instalasi di *Linux* dan *Windows*. Keuntungan lainnya adalah cuma menginstal satu kali sudah tersedia *Apache Web Server*, *MySQL Database Server*, *PHP Support* (PHP 4 dan PHP 5) dan beberapa module lainnya. Hanya bedanya kalau yang versi untuk *Windows* sudah dalam bentuk instalasi grafis dan yang *Linux* dalam bentuk *file* terkompresi *tar.gz*. Kelebihan lain yang berbeda dari versi untuk *Windows* adalah memiliki fitur untuk mengaktifkan sebuah server secara grafis, sedangkan *Linux* masih berupa perintah-perintah di dalam *console*. Oleh karena itu yang versi untuk *Linux* sulit untuk dioperasikan. Dulu *XAMPP* untuk *Linux* dinamakan *LAMPP*, sekarang diganti namanya menjadi *XAMPP FOR LINUX*. (<http://www.apache.org>)



Gambar 2.1 XAMPP

XAMPP merupakan *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan meng-*install XAMPP* maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi *web server Apache, PHP* dan *MySQL* secara manual. *XAMPP* akan menginstalasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis untuk anda atau auto konfigurasi. (<http://www.apache.org>)

II.3 Star UML

StarUML adalah sebuah proyek *open source* untuk pengembangan secara cepat, fleksibel, *extensible, featureful*, dan bebas-tersedia. *UML / platform MDA* berjalan pada *platform Win32*. Tujuan dari proyek *StarUML* adalah untuk membangun sebuah alat pemodelan perangkat lunak dan juga *platform* yang menarik adalah pengganti alat UML komersial seperti *Rational Rose, Together* dan sebagainya. *StarUML* mendukung *UML (Unified Modeling Language)*. Berdasarkan pada *UML version 1.4* dan dilengkapi 11 macam diagram yang berbeda, selanjutnya mendukung notasi *UML 2.0* dan juga mendukung pendekatan *MDA (Model DrivenArchitecture)* dengan dukungan konsep UML. *StarUML* dapat memaksimalkan produktivitas dan kualitas dari suatu *software project*. (Wicaksono, Ady.2002. *Dasar-Dasar Pemograman Java*. Jakarta: PT.Elex Media Koputindo, Gramedia)

UML 2.0 itu sendiri adalah *UML standar* yang terus berkembang dan dikelola oleh *OMG (Object Management Group)*. Baru-baru ini, *UML 2,0* direlease dan *StarUML* dukungan *UML 2.0* yang akan mendukung standar terbaru *UML*. Selanjutnya *MDA (Model Driven Architecture)*. *MDA* adalah teknologi baru, yang diperkenalkan oleh *OMG* untuk mendapatkan keuntungan dari *MDA*, perangkat lunak alat pemodelan harus mendukung variabel banyak kustomisasi. *StarUML* dirancang untuk mendukung *MDA*, dan menyediakan kustomisasi banyak variabel seperti profil *UML* sebagai Pendekatan, Model Kerangka, *NX* (ekstensi notasi), kode *MDA*, dan dokumen template dan sebagainya. Ini akan membantu Anda dalam alat pemasangan ke dalam budaya

organisasi, proses, dan proyek Anda. (Wicaksono, Ady.2002. *Dasar-Dasar Pemograman Java. Jakarta: PT.Elex Media Koputindo, Gramedia*)

StarUML menyediakan secara sederhana dan kuat arsitektur *plug-in* sehingga siapapun dapat mengembangkan *plug-in* modul dalam bahasa COM-kompatibel (C + +, Delphi, C #, VB, dll). (Wicaksono, Ady.2002. *Dasar-Dasar Pemograman Java. Jakarta: PT.Elex Media Koputindo, Gramedia*)

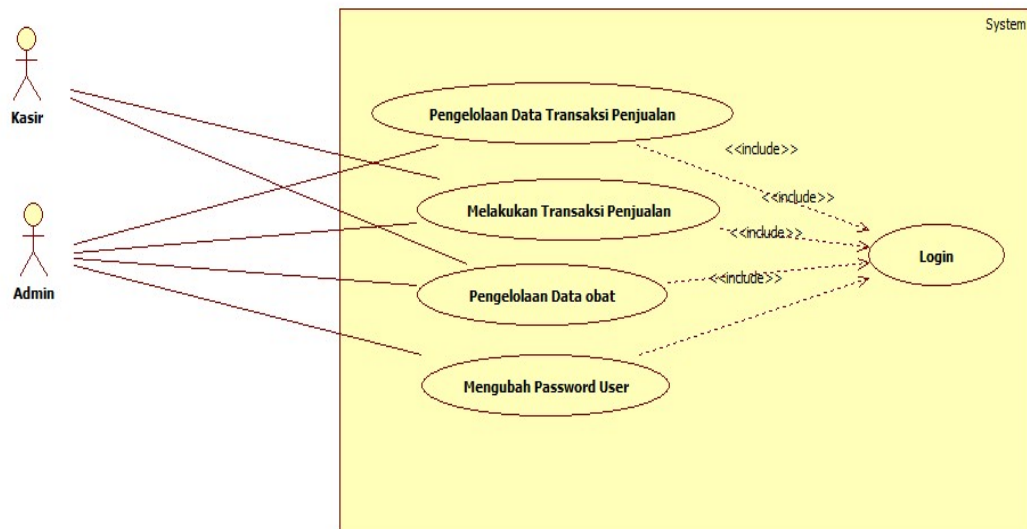
Hal yang paling penting dalam pengembangan perangkat lunak adalah *Usability*. *StarUML* diimplementasikan untuk memberikan berbagai fitur yang *user-friendly* seperti dialog cepat, manipulasi *Keyboard*, ikhtisar Diagram, dll.

StarUML sebagian besar ditulis dalam Delphi. Namun, *StarUML* adalah proyek multi-bahasa dan tidak terikat dengan bahasa pemrograman tertentu, sehingga setiap bahasa pemrograman dapat digunakan untuk mengembangkan *StarUML*. (Misalnya, C / C + +, Java, Visual Basic, Delphi, JScript, VBScript, C #, VB.NET, dll. (Wicaksono, Ady.2002. *Dasar-Dasar Pemograman Java. Jakarta: PT.Elex Media Koputindo, Gramedia*)

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Sebagaimana berdasarkan proyek akhir yang telah kami buat, tentunya diawali dengan membuat analisis dan perancangan terlebih dahulu, untuk program proyek akhir ini kami membuat analisis dan perancangan program aplikasi kasir apotek sebagai berikut:

III.1 Use Case Diagram



Gambar 3.1 Use Case Diagram

III.2 Skenario Use Case

1. Use Case Login

- Aktor : Kasir dan Admin
Kondisi awal : *System* meminta *user* dan *password*
Kondisi akhir : Aktor sudah memasukkan data *user* valid
Skenario : *System* menerima input *user* dan *password* dan

mencocokkan yang di *database* , jika *password* benar akan menampilkan menu dan apabila *password* salah akan kembali ke *home login*.

2. Use Case Pengelolaan Data Transaksi Penjualan

Aktor : Kasir dan admin

Kondisi Awal : Menampilkan *form* transaksi

Kondisi Akhir : Menampilkan hasil perhitungan transaksi dan mencetak *struck*

Skenario :

1. Aktor Memasukan kode obat dan jumlah obat yang dibeli
2. *System* menghitung transaksi sesuai jumlah barang yang di beli dan harga barang yang ada di *database* obat
3. *System* menampilkan hasil perhitungan
4. *User* memasukan jumlah uang yang dibayar
5. *System* melakukan perhitungan pengurangan jumlah uang yang di bayar dengan total yang harus dibayar
6. *System* menyimpan data transaksi ke *database*
7. *System* mencetak hasil transaksi

3. Use Case Pengelolaan Data obat

Aktor : Kasir dan admin

Kondisi awal : menampilkan *form* data obat

Kondisi akhir : menampilkan hasil pengolahan data obat.

Skenario :

1. *System* membaca data dari *database* dan menampilkanya di *form* data obat
2. Aktor memilih perintah apa yang ingin dilakukan, yaitu tambah data, edit data, dan hapus data
3. *System* melakukan perintah apa yang di pilih aktor

4. *System* meng-*update database* sesuai perintah yang dilakukan aktor

5. *System* menampilkan data yang sudah diupdate ke *form* data obat

4. Use Case Lihat data transaksi

Aktor : Admin

Kondisi awal : menampilkan data transaksi

Kondisi akhir : menampilkan data transaksi

Skenario : *System* Menampilkan data transaksi dari *database* transaksi ke *form* data transaksi

Ekstensi : aktor bisa memilih untuk mencetak data transaksi atau tidak

5. Use Case Mengubah password user

Aktor : Admin

Kondisi awal : Menampilkan *password user* yang lama

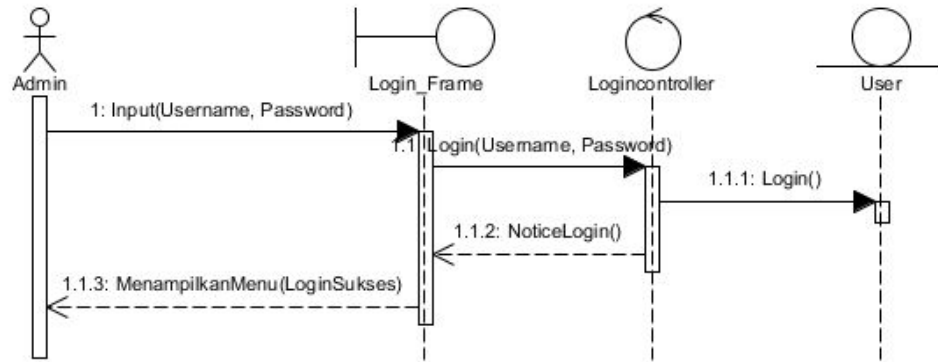
Kondisi akhir : *Password user name* terganti yang baru

Skenario : Memasukkan *password* yang baru sistem menerima dan mengganti *passworsd* yang baru dan menampilkan ke *database*

Ekstensi : -

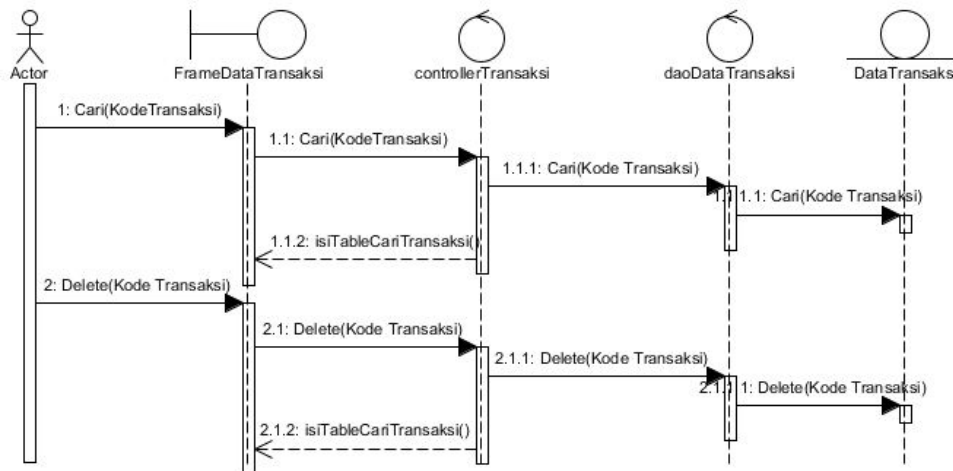
III.3 Sequence Diagram

1. Sequence Login



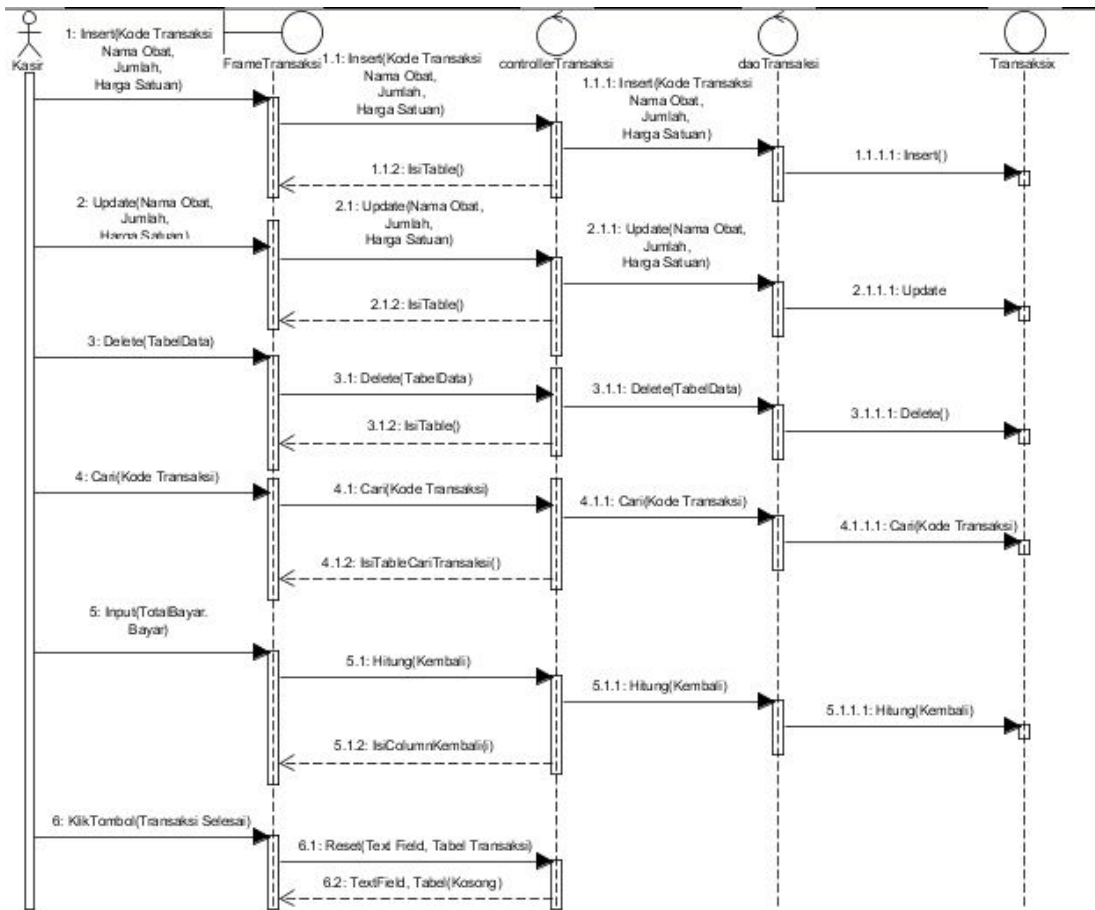
Gambar 3.2 Sequence Login

2. Sequence Data Transaksi



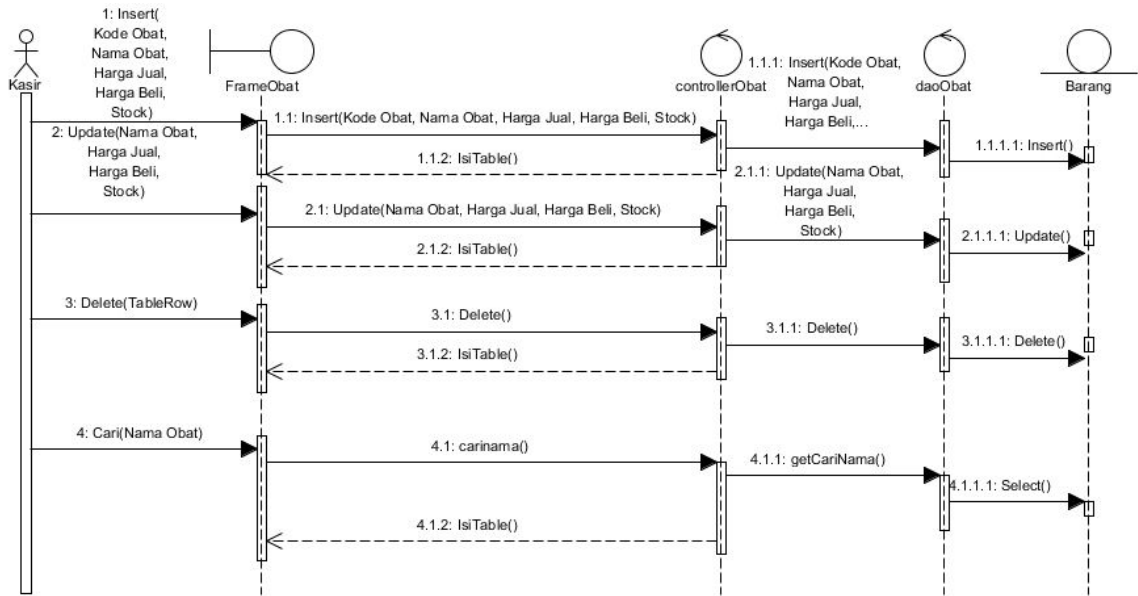
Gambar 3.3 Sequence Data Transaksi

3. Sequence Melakukan Transaksi



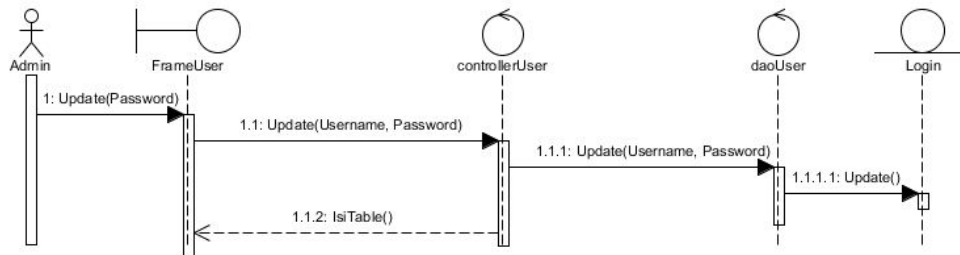
Gambar 3.4 Sequence Melakukan Transaksi

4. Sequence Mengelola Data Obat



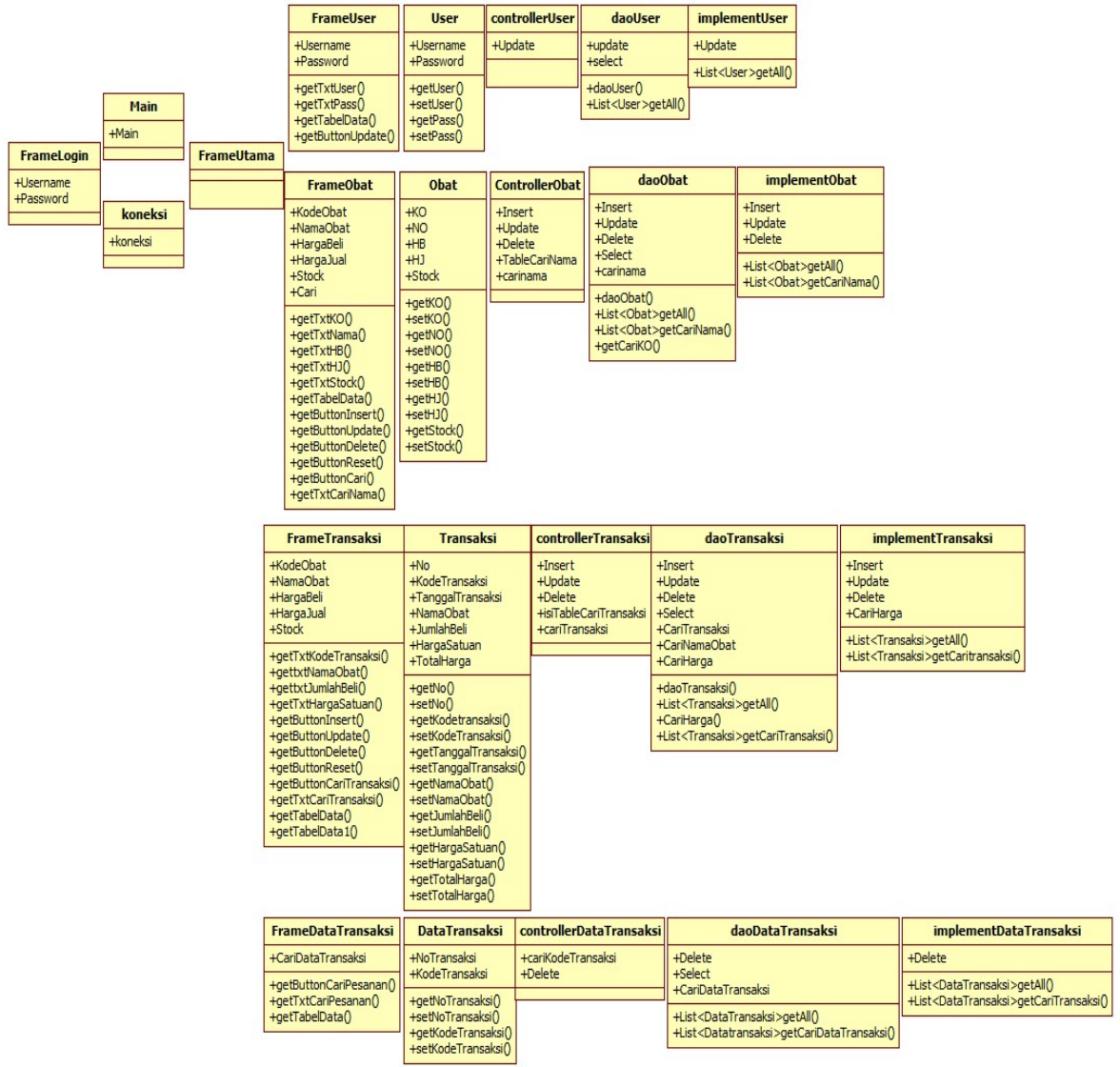
Gambar 3.5 Sequence Mengelola data Obat

5. Sequence Update Password User



Gambar 3.6 Sequence Update Password User

III.4 Class Diagram



Gambar 3.7 Class Diagram

BAB IV
IMPLEMENTASI

IV.1 Implementasi Kelas

No	Nama Kelas	Nama File Fisik	Nama File Executable
1	controllerObat	controllerObat.java	controllerObat.class
2	controllerUser	controllerUser.java	controllerUser.class
3.	controllerTransaksi	controllerTransaksi.java	controllerTransaksi.class
4	controllerDataTransaksi	controllerDataTransaksi.java	controllerDataTransaksi.class
5	daoObat	daoObat.java	daoObat.class
6	daoUser	daoUser.java	daoUser.class
7	daoTransaksi	daoTransaksi.java	daoTransaksi.class
8	daoDataTransaksi	daoDataTransaksi.java	daoDataTransaksi.class
9	implementObat	implementObat.java	implementObat.class
10	implementTransaksi	implementTransaksi.java	implementTransaksi.class
11	implementUser	implementUser.java	implementUser.class
12	implementDataTransaksi	implementDatatransaksi.java	implementDataTransaksi.class
13	Koneksi	koneksi.java	koneksi.class
14	Main	Main.java	Main.class
15	Obat	Obat.java	Obat.class
16	User	User.java	User.class
17	Transaksi	Transaksi.java	Transaksi.class
18	DataTransaksi	DataTransaksi.java	DataTransaksi.class
19	tableModelObat	tableModelObat.java	tableModelObat.class
20	tableModelUser	tableModelUser.java	tableModelUser.class
21	tableModelTransaksi	tableModelTransaksi.java	tableModelTransaksi.class
22	tableModelDataTransaksi	tableModelTransaksi.java	tableModelTransaksi.class

23	Login_Frame	Login_Frame.java	Login_Frame.class
24	FrameObat	FrameObat.java	FrameObat.class
25	FrameTransaksi	FrameTransaksi.java	FrameTransaksi.class
26	FrameUser	FrameUser.java	FrameUser.class
27	FrameDataTransaksi	FrameDataTransaksi.java	FrameDataTransaksi.class

Tabel 4.1 Implementasi Kelas

IV.2 Implementasi Antarmuka

No	Antarmuka	Nama File Fisik	Nama File Executeable
1	Login_Frame	Login_Frame.java	Login_Frame.class
2	FrameObat	FrameObat.java	FrameObat.class
3	FrameUser	FrameUser.java	FrameUser.class
4	FrameTransaksi	FrameTransaksi.java	FrameTransaksi.class
5	FrameDataTransaksi	FrameDataTransaksi.java	FrameDataTransaksi.class

Tabel 4.2 Implementasi Antarmuka

IV.3 Frame Login

Rancangan Tampilan



Gambar 4.1 Rancangan Tampilan Frame Login

Deskripsi

No	Jenis	Nama	Keterangan
1	JButton	buttonLogin	Jika di Klik Maka akan mengaktifkan fungsi login()

Tabel 4.3 Deskripsi Frame Login

IV.4 Frame Obat

Rancangan tampilan

Data Obat Apotek

Kode Obat

Nama Obat

Harga Beli

Harga Jual

Stock

Pencarian Berdasarkan Nama :

Kode Obat	Nama Obat	Harga Beli	Harga Jual	Stock
00001	Paramex	9000	11000	118
00002	Bodrex	2000	9000	118
00003	Konidin	3000	5000	90
00004	Kolex	1000	3000	195

Gambar 4.2 Rancangan Tampilan Frame Obat

Deskripsi

No	Jenis	Nama	Keterangan
1	JButton	buttonInsert	Jika diklik maka akan mengaktifkan fungsi insert()
2	JButton	buttonUpdate	Jika diklik maka akan mengaktifkan

			fungsi update()
3	JButton	buttonDelete	Jika diklik maka akan mengaktifkan fungsi delete()
4	JButton	buttonReset	Jika diklik maka akan mengaktifkan fungsi reset()
5	JButton	buttonCari	Jika diklik maka akan mengaktifkan fungsi cari()
6	Label	Kode Obat	Untuk Menunjukkan KodeObat yang kita isi di text field()
7	Label	Nama Obat	Untuk Menunjukkan NamaObat yang kita isi di text field()
8	Label	Harga Beli	Untuk Menunjukkan HargaBeli yang kita isi di text field()
9	Label	Harga Jual	Untuk Menunjukkan HargaJual yang kita isi di text field()
10	Label	Stock	Untuk Menunjukkan Stock yang kita isi di text field()
11	Label	Pencarian Berdasarkan Nama	Untuk Menunjukkan Pencarian Nama Obat yang kita isi di text field()
12	TextField	txtKO	Tempat untuk mengisi Kode Obat()
13	TextField	txtNama	Tempat untuk mengisi Nama Obat()
14	TextField	txtHB	Tempat untuk mengisi Harga Beli()
15	TextField	txtHJ	Tempat untuk mengisi Harga Jual()
16	TextField	txtStock	Tempat untuk mengisi Stock()
17	TextField	txtCariNama	Tempat untuk mengisi Nama Pencarian ()
18	JTable	getTabelData1	Tempat untuk menampilkan masukan dan perubahan data()

Tabel 4.4 Deskripsi Frame Obat

IV.5 Frame User

Rancangan Tampilan

Data User

Username

Password

Update

Username	Password
Admin	admin
Kasir	kasir

Gambar 4.3 Rancangan Tampilan Frame User

Deskripsi

No	Jenis	Nama	Keterangan
1	JButton	buttonUpdate	Jika diKlik maka akan memanggil fungsi update()
2	Label	Username	Untuk menunjukkan Username yang kita isi di textfield()
3	Label	Password	Untuk menunjukkan Password yang ada di textfield()
4	TextField	txtUser	Tempat untuk mengisi Username()

5	TextField	txtPass	Tempat untuk mengisi Password()
6	JTable	tabelData	Tempat untuk menampilkan masukan dan perubahan data()

Tabel 4.5 Deskripsi Frame User

IV.6 Frame Transaksi

Rancangan Tampilan

Gambar 4.4 Rancangan Tampilan Frame Transaksi

Deskripsi

No	Jenis	Nama	Keterangan
1	JButton	buttonInsert	Jika diklik maka akan mengaktifkan fungsi insert()
2	JButton	buttonUpdate	Jika diklik maka akan

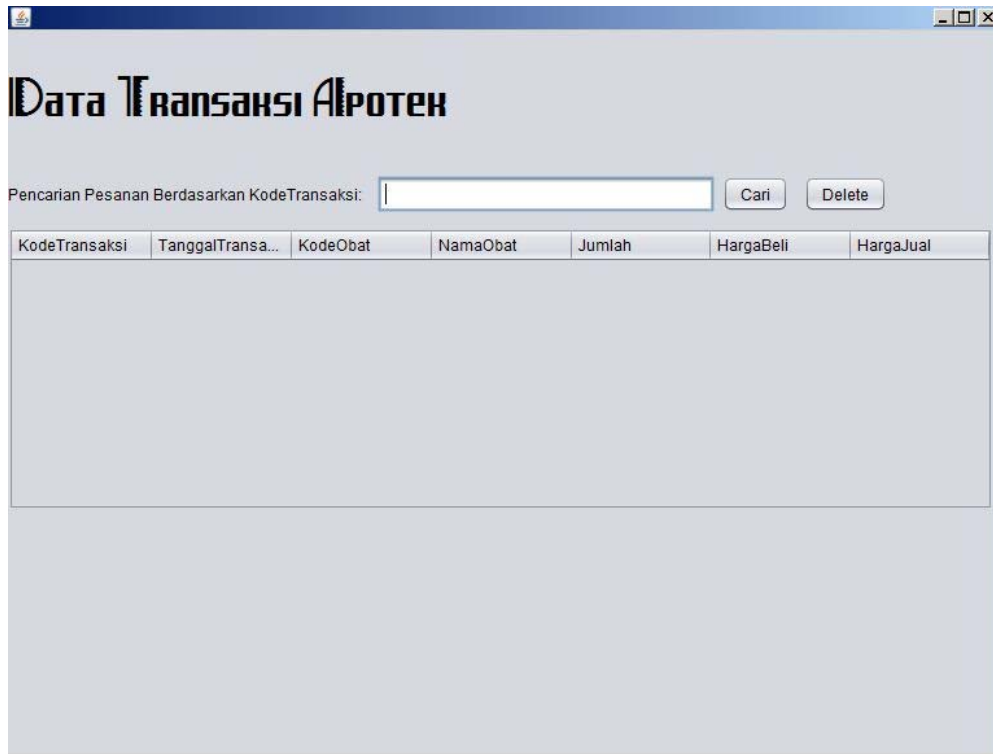
			mengaktifkan fungsi update()
3	JButton	buttonDelete	Jika diklik maka akan mengaktifkan fungsi delete()
4	JButton	buttonReset	Jika diaktifkan maka akan mengaktifkan fungsi reset()
5	JButton	buttonHitung	Jika diaktifkan maka akan mengaktifkan fungsi Hitung()
6	JButton	buttonTransaksi Selesai	Jika diaktifkan maka akan mengaktifkan fungsi TransaksiSelesai()
7	JButton	buttonCari	Jika diaktifkan maka akan mengaktifkan fungsi Pencarian()
8	Label	Kode Transaksi	Untuk menunjukkan KodeTransaksi yang kita isi di textfield()
9	Label	Nama Obat	Untuk menunjukkan Nama Obat yang kita isi di textfield()
10	Label	Jumlah	Untuk menunjukkan Jumlah yang kita isi di textfield()
11	Label	Harga Satuan	Untuk menunjukkan HargaSatuan yang kita isi di textfield()
12	Label	Pencarian	Untuk menunjukkan

		Berdasarkan Nama	Pencarian yang kita isi di textfield()
13	Label	Total Bayar	Untuk menunjukkan TotalBayar yang kita isi di textfield()
14	Label	Bayar	Untuk menunjukkan Bayar yang kita isi di textfield()
15	Label	Kembali	Untuk menunjukkan Kembali yang kita isi di textfield()
16	TextField	txtKodeTransaksi	Tempat untuk mengisi KodeTransaksi()
17	JComboBox	cbNamaObat	Tempat untuk memilih Obat()
18	TextField	txtHargaSatuan	Tempat untuk mengisi Harga Satuan()
19	TextField	txtCariTransaksi	Tempat untuk mengisi Pencarian Transaksi()
20	JTable	tabelData	Tempat untuk menampilkan masukan dan perubahan data()
21	JTable	tabelData1	Tempat untuk menampilkan masukan dan perubahan data()

Tabel 4.6 Deskripsi Frame Transaksi

IV.7 Frame Data Transaksi

Rancangan Tampilan



Gambar 4.5 Rancangan Tampilan Frame Data Transaksi

Deskripsi

No	Jenis	Nama	Keterangan
1	JButton	buttonCari	Jika diklik maka akan mengaktifkan fungsi Cari()
2	JButton	buttonDelete	Jika diklik maka akan mengaktifkan fungsi delete()
3	Label	Pencarian Berdasarkan Kode Transaksi	Untuk menunjukkan keterangan Pencarian Kode Transaksi()

4	JTable	tabelData	Tempat menampilkan hasil masukan dan perubahan()
5	TextField	txtCariTransaksi	Tempat untuk mengisi Kode Transaksi yang akan di cari()

Tabel 4.7 Deskripsi Frame Data Transaksi

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Dari hasil pengujian ini dan analisa aplikasi kasir dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat membantu karyawan sebuah apotek dalam penjualan obat dan pembelian obat, informasi ini dapat digunakan pihak apotek dalam mengatur sistem penjualan obat, sehingga dapat mempermudah pelayan apotek dalam memperhitungkan *stock* obat dan laba yang diperoleh.

V.2 Saran

Untuk perbaikan aplikasi kasir apotek ini kedepannya bagi pengembang ada beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi pengembang selanjutnya diharapkan dapat menambahkan *button search* pada aplikasi kasir apotek ini, agar mempermudah kasir maupun admin untuk mencari nama obat yang diinginkan.
2. Bagi pengembang selanjutnya diharapkan agar dapat memperindah tampilan dari aplikasi kasir apotek ini.
3. Hal yang penting untuk diperhatikan pada *system* baru ini adalah melakukan perawatan terhadap software dengan baik dan benar.

Penulis sangat menyadari bahwa program *system* informasi penjualan yang dibuat dan disarankan ini masih perlu dikembangkan lebih luas lagi seperti pada *form-form* transaksi, sehingga penulis mengharapkan bagi pembaca yang berminat mengenai aplikasi ini, diharapkan dapat mengembangkannya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Wicaksono, Ady.2002. *Dasar-Dasar Pemograman Java*. Jakarta: PT.Elex Media Koputindo, Gramedia.
2. <http://www.apache.org>, diakses tanggal: 13 Juni 2013
3. <http://www.ilmukomputer.com>, diakses tanggal: 13 Juni 2013