

APLIKASI KREDIT MOTOR SEDERHANA

PROYEK AKHIR 1

Oleh :

Robby Gusnaldy 3311201026

Tony Fajaryansyah 3311201028

Suci Noviani 3311201003

M. Arif Aldy Pratama 3311201030



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

POLITEKNIK NEGERI BATAM

BATAM

2013

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1. Latar Belakang.....	1
I.2. Rumusan Masalah.....	2
I.3. Batasan Masalah.....	2
I.4. Tujuan.....	2
I.5. Sistematika Penulisan.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
II.1. NetBeans.....	4
II.2. Java.....	4
II.3. MySql.....	4
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	7
III.1. Use Case Diagram	7
III.1.1. Skenario Use Case.....	7
III.2. Sequence Diagram.....	10
III.2.1. Sequence Diagram Login	10
III.2.2. Sequence Diagram Mengelola Data Motor	11
III.2.3. Sequence Diagram Mengelola Data Pelanggan.....	12
III.2.4. Sequence Diagram Transaksi Cash	13
III.2.5. Sequence Diagram Transaksi Kredit	14
III.2.6. Sequence Diagram Cicilan	15
III.3. Class Diagram.....	16
III.3.1 Class Diagram Login.....	16
III.3.2. Class Diagram Mengelola Data Motor.....	16
III.3.3. Class Diagram Mengelola Data Pelanggan	17
III.3.4. Class Diagram Transaksi Cash.....	17

III.3.5. Class Diagram Transaksi Kredit.....	18
III.3.6. Class Diagram Cicilan.....	18
BAB IV PEMBAHASAN.....	19
IV.1. Dialog Login.....	19
IV.1.1. Isi Dialog Login.....	19
IV.2. Frame Menu Utama.....	20
IV.2.1. Isi Frame Menu Utama.....	20
IV.3. Frame Data Motor.....	22
IV.3.1. Isi Frame Data Motor.....	22
IV.4. Frame Pelanggan.....	24
IV.4.1. Isi Frame Pelanggan.....	24
IV.5. Frame Transaksi Cash.....	26
IV.5.1. Isi Frame Transaksi Cash.....	26
IV.6. Frame Transaksi Kredit.....	28
IV.6.1. Isi Frame Transaksi Kredit.....	29
IV.7. Frame Cicilan.....	31
IV.7.1. Isi Frame Cicilan.....	31
BAB V PENUTUP.....	33
V.1. Kesimpulan.....	33
V.2. Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA.....	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Diagram Use Case	7
Gambar 2 Sequence Diagram Login	10
Gambar 3 Sequence Diagram Mengelola Data Motor	11
Gambar 4 Sequence Diagram Mengelola Data Pelanggan	12
Gambar 5 Sequence Diagram Transaksi Pembayaran Cash	13
Gambar 6 Sequence Diagram Transaksi Pembayaran Kredit	14
Gambar 7 Sequence Diagram Cicilan	15
Gambar 8 Class Diagram Login	16
Gambar 9 Class Diagram Mengelola Data Motor	16
Gambar 10 Class Diagram Mengelola Data Pelanggan	17
Gambar 11 Class Diagram Transaksi Pembayaran Cash	17
Gambar 12 Class Diagram Transaksi Pembayaran Kredit	18
Gambar 13 Class Diagram Cicilan	18
Gambar 14 Dialog Login	19
Gambar 15 Frame Menu Utama	20
Gambar 16 Frame Data Motor	22
Gambar 17 Frame Pelanggan	24
Gambar 18 Frame Transaksi Cash	26
Gambar 19 Frame Transaksi Kredit	28
Gambar 20 Frame Cicilan	31

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini, dimana untuk pergi ke suatu tempat terlebih lagi tempat yang jaraknya cukup jauh, seperti saat orang yang ingin pergi kerja, pergi kuliah, pergi sekolah, dimana kegiatan itu dilakukan hampir setiap hari. Sehingga banyak orang yang mau tidak mau lebih memilih untuk membeli kendaraan sebagai sarana pendukung untuk bepergian daripada harus terus menerus menggunakan transportasi umum. Selain itu mempunyai kendaraan pribadi lebih fleksibel dan hemat waktu daripada dengan menggunakan transportasi umum dimana kita harus menunggu datangnya kendaraan tersebut. Salah satu kendaraan paling laris yang dibeli oleh masyarakat pada umumnya adalah kendaraan roda dua, dimana kendaraan roda dua lebih murah dibanding dengan kendaraan roda empat dan juga lebih mudah untuk menerobos kemacetan, sehingga semakin banyak orang yang membeli kendaraan roda dua atau yang lebih sering disebut motor, dan bersamaan dengan itu, permintaan konsumen pun semakin banyak sehingga banyak juga pengusaha-pengusaha pribadi yang berinisiatif membuka kios penjualan motor terlebih lagi motor-motor *second*, karena motor *second* lebih murah dan kualitasnya pun masih bisa dibilang sebanding dengan yang baru. Dalam membuat sebuah usaha kios motor pun pasti tidak terlepas dari banyaknya motor yang akan dijual pada kios tersebut dan banyaknya konsumen atau pelanggan yang akan membeli motor-motor tersebut, dan tentunya pasti membutuhkan sebuah struktur pengolahan data yang baik

Sehingga untuk membantu usaha-usaha kios motor *second* ini dalam mengelola seputar data-data motor dan pelanggan, maupun melakukan transaksi pembayaran, maka dibuatlah aplikasi kredit motor sederhana ini.

I.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang di angkat daripada Proyek Akhir ini adalah :

1. Bagaimana mengelola data pelanggan dan data motor dengan baik.
2. Bagaimana cara melakukan transaksi penjualan dengan cepat.

I.3. Batasan Masalah

Dalam penulisan laporan Proyek Akhir ini, penulis memberikan batasan-batasan masalah agar tidak terjadi kesalah-pahaman dalam mengartikan dan agar lebih terarah pada tujuan yang diinginkan. Adapun masalah-masalah yang dibatasi penulis sebagai berikut :

1. Aplikasi ini tidak *online*
2. Harga jual motor ditentukan sendiri oleh admin
3. Pengguna aplikasi hanya admin dan kasir
4. Tidak bisa menambah pengguna aplikasi lain

I.4. Tujuan

Tujuan dari penulisan laporan Proyek Akhir ini adalah :

1. Data *customer* dan data motor dapat dikelola dengan baik
2. Transaksi penjualan dapat di lakukan dengan cepat

I.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari 5 (lima) Bab dengan rincian sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan berisi tentang penjelasan latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, sistematika penulisan untuk memberikan gambaran isi laporan proyek akhir ini.

BAB II Landasan Teori berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, juga dapat diulas penelitian-penelitian bidang sejenis yang pernah dilakukan serta posisi penelitian tersebut terhadap penelitian sebelumnya.

BAB III Analisis dan Perancangan berisi tentang deskripsi hubungan antara perangkat keras dan perangkat lunak, usecase diagram, analisis class, sequence diagram, deskripsi perancangan, kelas-kelas yang terhubung dalam aplikasi yang dijelaskan dalam class diagram, dan rancangan kelas rinci.

BAB IV Hasil dan Pembahasan berisi tentang uraian langkah implementasi pengujian.

BAB V Penutup berisi tentang simpulan-simpulan yang merupakan rangkuman dari hasil analisis kinerja pada bagian sebelumnya serta saran-saran pengembangan dari penelitian yang dibuat dan aspek yang belum terselesaikan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan apa saja yang digunakan untuk membangun aplikasi ini, termasuk software-software apa saja yang digunakan, bahasa apa yang digunakan.

II.1. NetBeans

Merupakan **IDE** (*Intergrated Development Environment*) yang berguna untuk membangun perangkat lunak dengan menggunakan bahasa pemrograman Java, javascript, PHP, Python, Ruby, Groovy, C, C++, Scala, dan Clojure. Netbeans dibangun menggunakan java dan dapat di jalankan di sistem operasi mana saja (Multiplatform).

II.2. Java

Merupakan bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Sun Microsystems dan diterbitkan pada tahun 1995. Java dapat berjalan di berbagai komputer dan dapat juga dijalankan pada telepon genggam. Bahasa pemrograman ini berbasis objek (*Objek Oriented Programing*) yang memiliki banyak kelas yang membantu programmer dalam membangun aplikasi selain itu bahasa pemrograman ini dapat berjalan pada banyak sistem operasi, seperti microsoft windows, linux, Mac-os, dan Sun Solaris.

II.3. MySql

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: *database management system*) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General

Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.

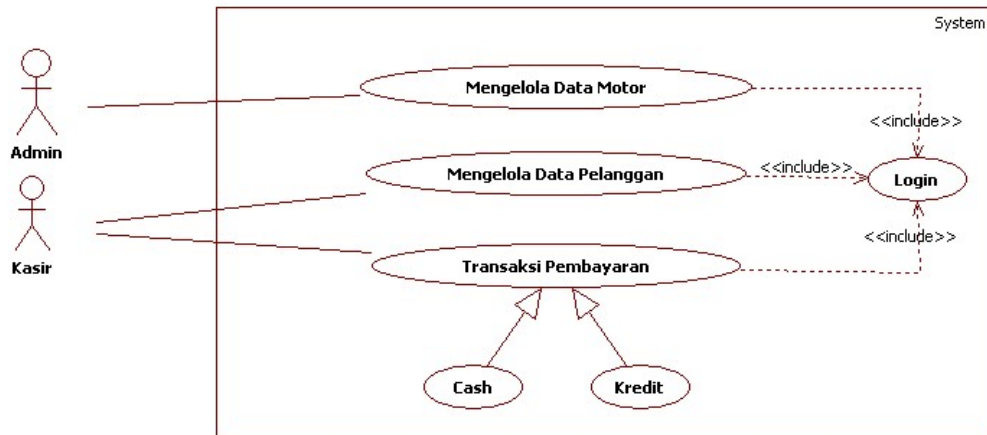
Tidak sama dengan proyek-proyek seperti Apache, dimana perangkat lunak dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia MySQL AB, dimana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan bagaimana sistem bekerja dengan menerima masukan dari *customer*, dimana hak akses diberikan kepada kasir dan admin. Pada bab ini juga dijelaskan tentang use case diagram, sequence diagram, class diagram.

III.1. Use Case Diagram



Gambar 1 Diagram Use Case

III.1.1.Skenario Use Case

Use Case	: Login
Aktor	: Admin, Kasir
Kondisi Awal	: Hak akses sebagai pengguna biasa
Kondisi Akhir	: User memiliki hak akses sebagai Admin atau Kasir

Skenario : User masuk ke sistem, lalu memasukkan User dan Pass, sistem lalu mengecek apakah User dan Pass benar atau salah, jika benar maka user mendapat hak akses Admin atau Kasir sesuai User dan Pass yang di input, jika salah maka sistem meminta untuk mengulangi memasukkan User dan Pass yang tepat. Setelah memasukkan User dan Pass yang benar, maka sistem langsung menuju ke *frame* menu utama dan bisa melakukan fungsi-fungsi sesuai User dan Pass yang dimasukkan.

Use Case : **Mengelola Data Motor**

Aktor : Admin

Kondisi Awal : Belum meng-*update* data motor

Kondisi Akhir : Meng-*update* beberapa data motor yang akan di kreditkan

Skenario : Setelah admin login, lalu sistem menampilkan user interface khusus admin, lalu admin mengupdate beberapa data motor yang perlu di *update* baik dalam segi harga, penambahan jenis motor, maupun pengurangan jenis motor, setelah selesai sistem menyimpan data yang baru.

Use Case : **Mengelola Data Pelanggan**

Aktor : Kasir

Kondisi Awal : Kasir sudah login, data pelanggan ada yang belum tersimpan pada sistem, ada juga yang sudah tersimpan.

Kondisi Akhir : Data pelanggan tersimpan dan data pelanggan yang sudah tersimpan ter-*update*.

Skenario : Bagi pelanggan yang baru ingin mengajukan kredit motor datang ke kasir, lalu kasir menginput data pelanggan ke dalam sistem, sistem lalu menyimpan data pelanggan, bagi pelanggan yang sudah terdaftar sebelumnya yang hendak merubah data mereka datang ke kasir dan kasir menginput perubahan data pelanggan yang baru ke sistem, lalu sistem menyimpan data *update*-an terbarunya.

Use Case : **Transaksi Pembayaran**

Aktor : Kasir

Kondisi Awal : Kasir sudah login, belum melakukan transaksi pembayaran

Kondisi Akhir : Berhasil melakukan transaksi pembayaran

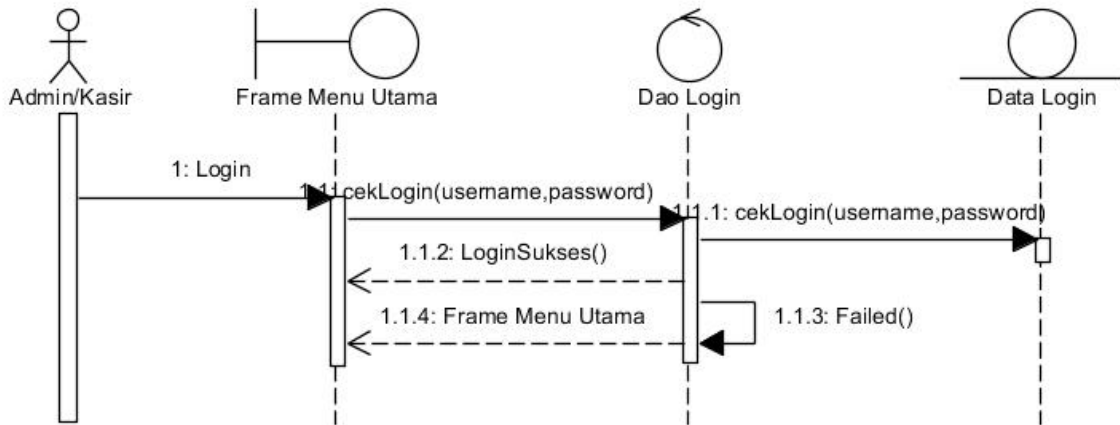
Skenario : Setelah pelanggan menentukan motor apa yang akan di beli, lalu pelanggan yang ingin melakukan transaksi pembayaran datang menuju kasir, lalu pelanggan memilih transaksi pembayaran mau Cash atau Kredit, jika cash kasir akan memilih tipe pembayaran cash pada sistem, sistem menampilkan *frame* transaksi cash lalu kasir menginput data cash sesuai yang diberitahukan oleh pelanggan dan membayarkan jumlah uang sesuai jumlah uang yang ditampilkan oleh sistem ke layar.

Jika pelanggan memilih transaksi kredit, maka sistem menampilkan *frame* transaksi kredit, lalu kasir menginput data kredit sesuai yang diberitahukan oleh pelanggan, dan jika pelanggan melakukan pembayaran cicilan, kasir memasukkan kode kredit pelanggan tersebut, lalu membuka *frame* cicilan, lalu kasir menginput data cicilan sesuai pembayaran bulan ke berapa dan sistem menyimpannya ke dalam database.

III.2. Sequence Diagram

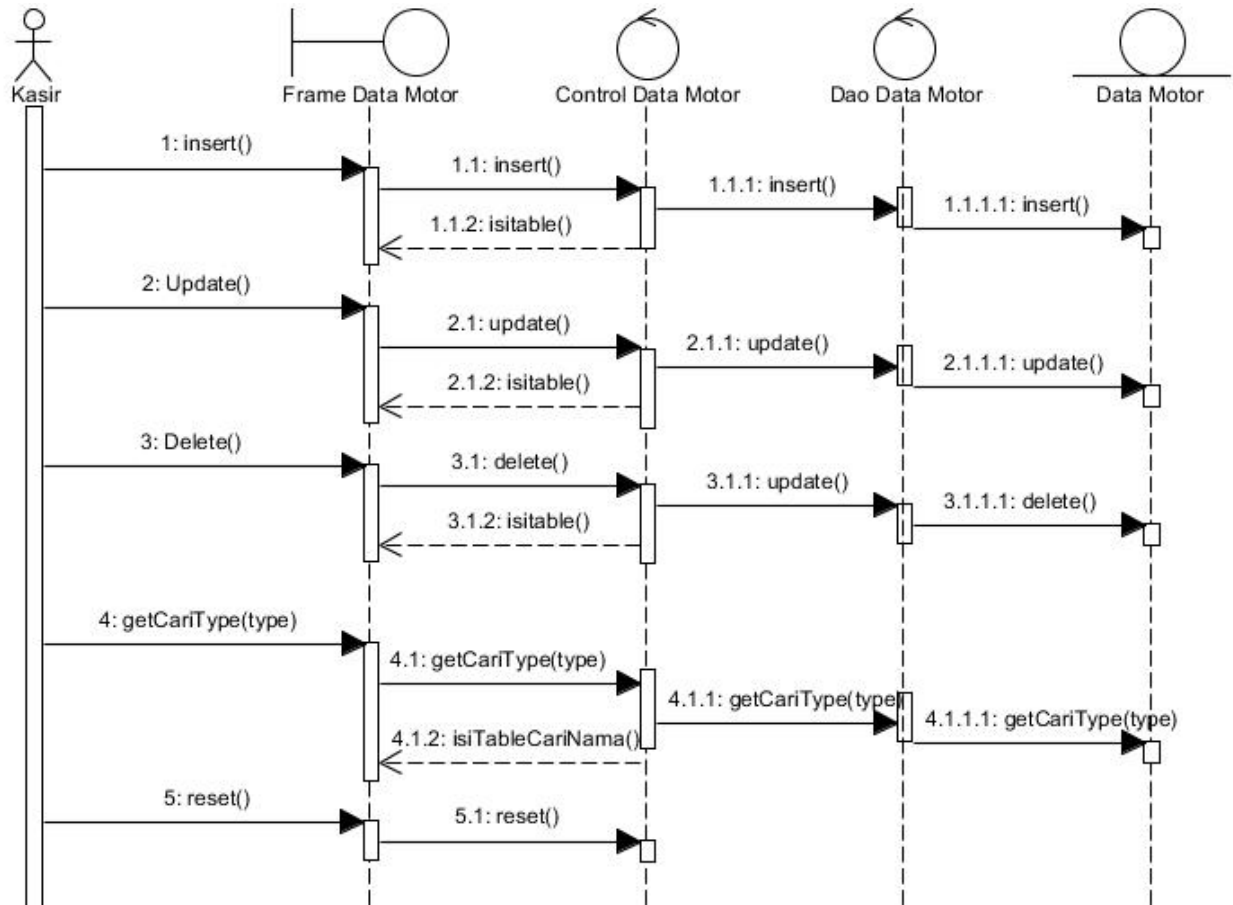
Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah skenario. Diagram ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan message (pesan) yang diletakkan diantara obyek-obyek ini di dalam use case.

III.2.1. Sequence Diagram Login



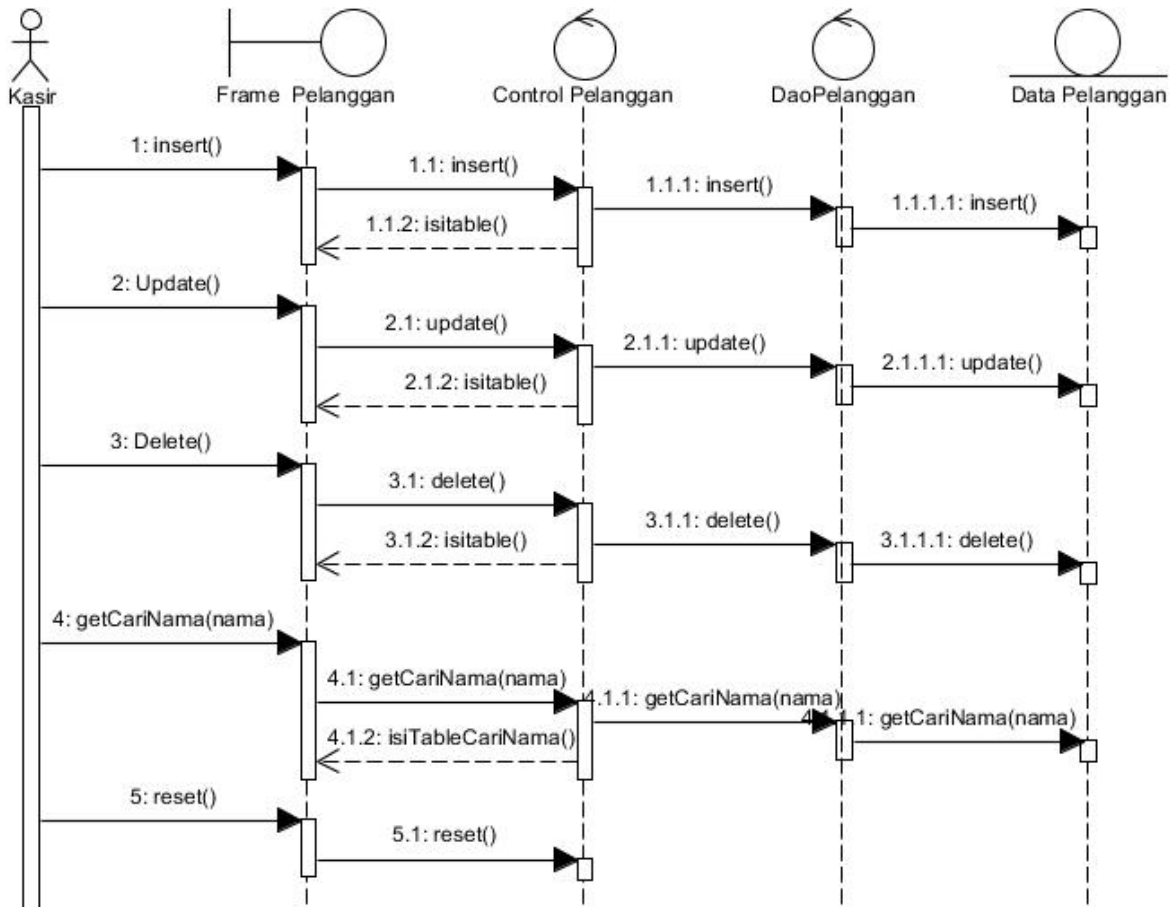
Gambar 2 Sequence Diagram Login

III.2.2. Sequence Diagram Mengelola Data Motor



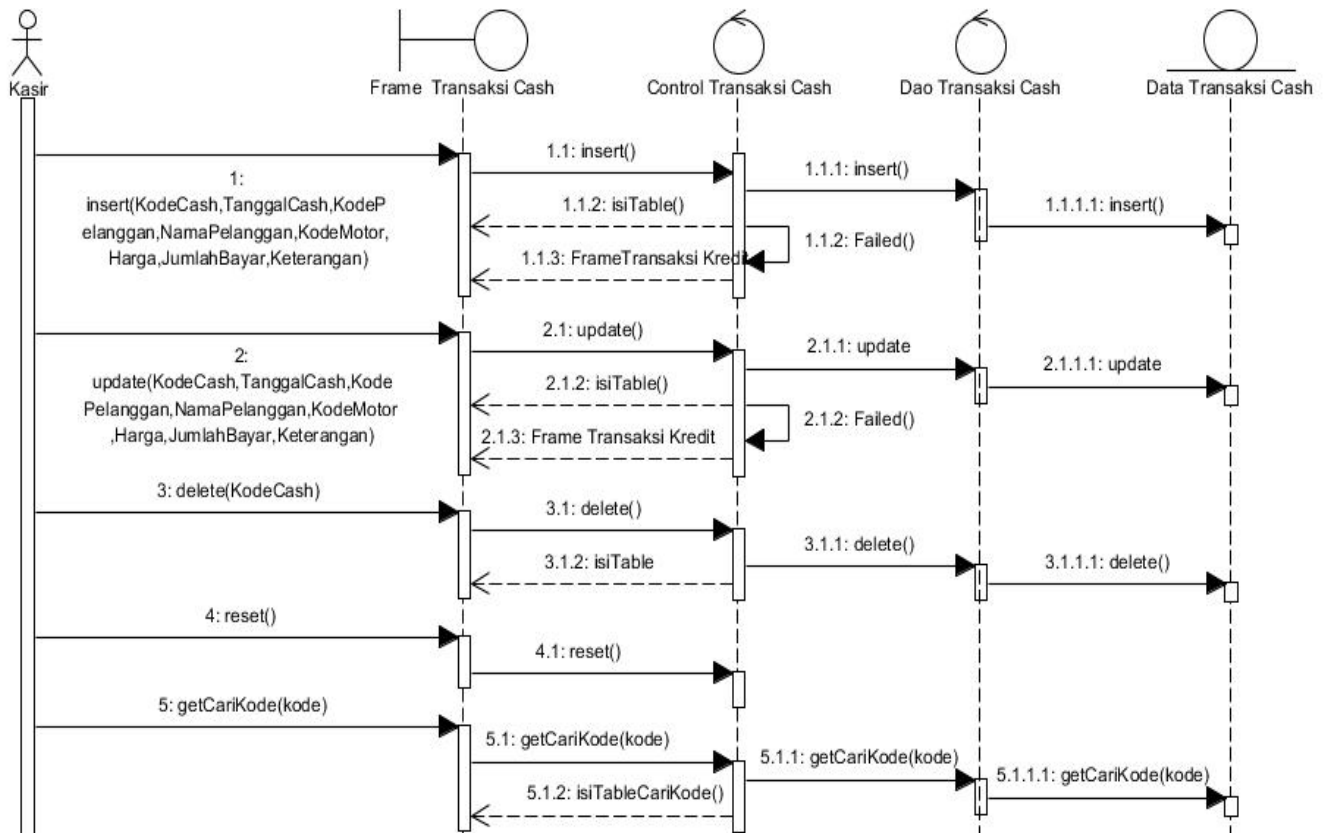
Gambar 3 Sequence Diagram Mengelola Data Motor

III.2.3. Sequence Diagram Mengelola Data Pelanggan



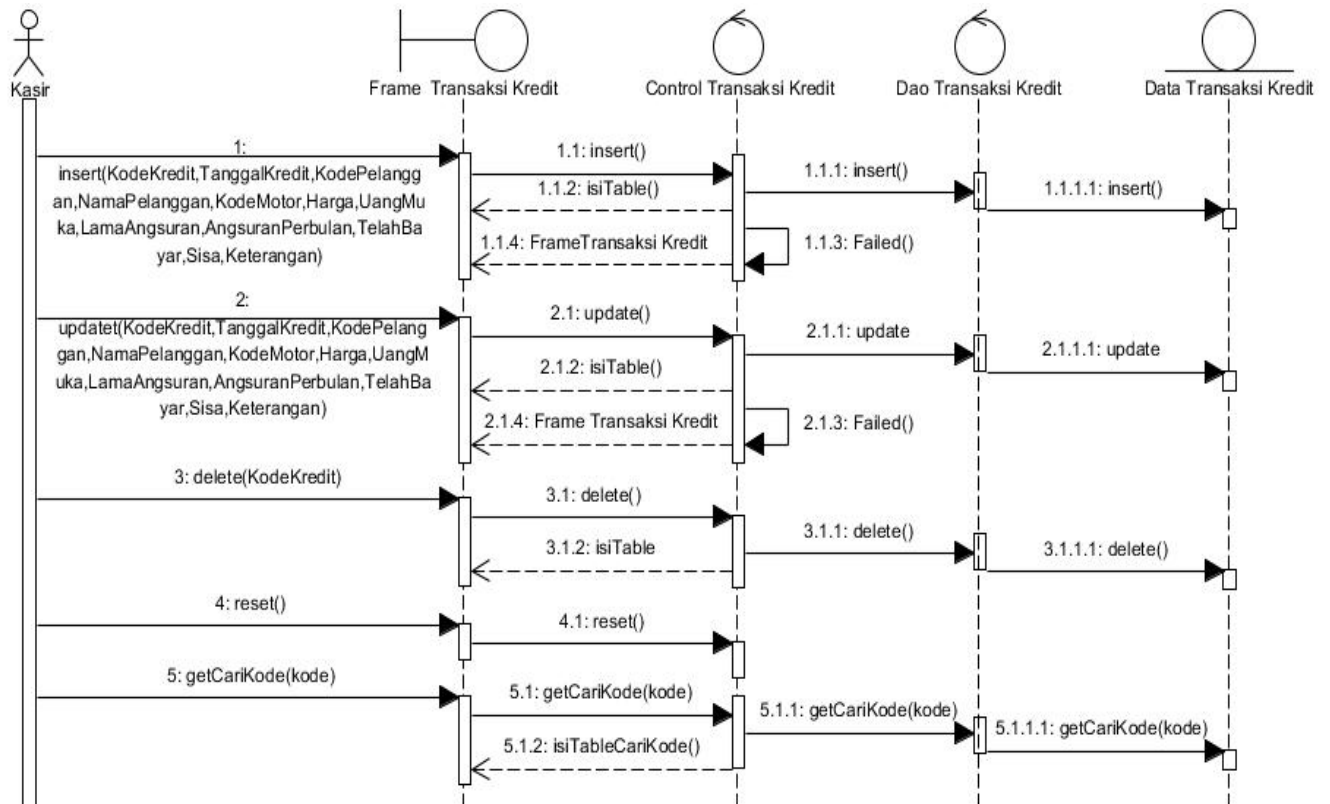
Gambar 4 Sequence Diagram Mengelola Data Pelanggan

III.2.4. Sequence Diagram Transaksi Cash



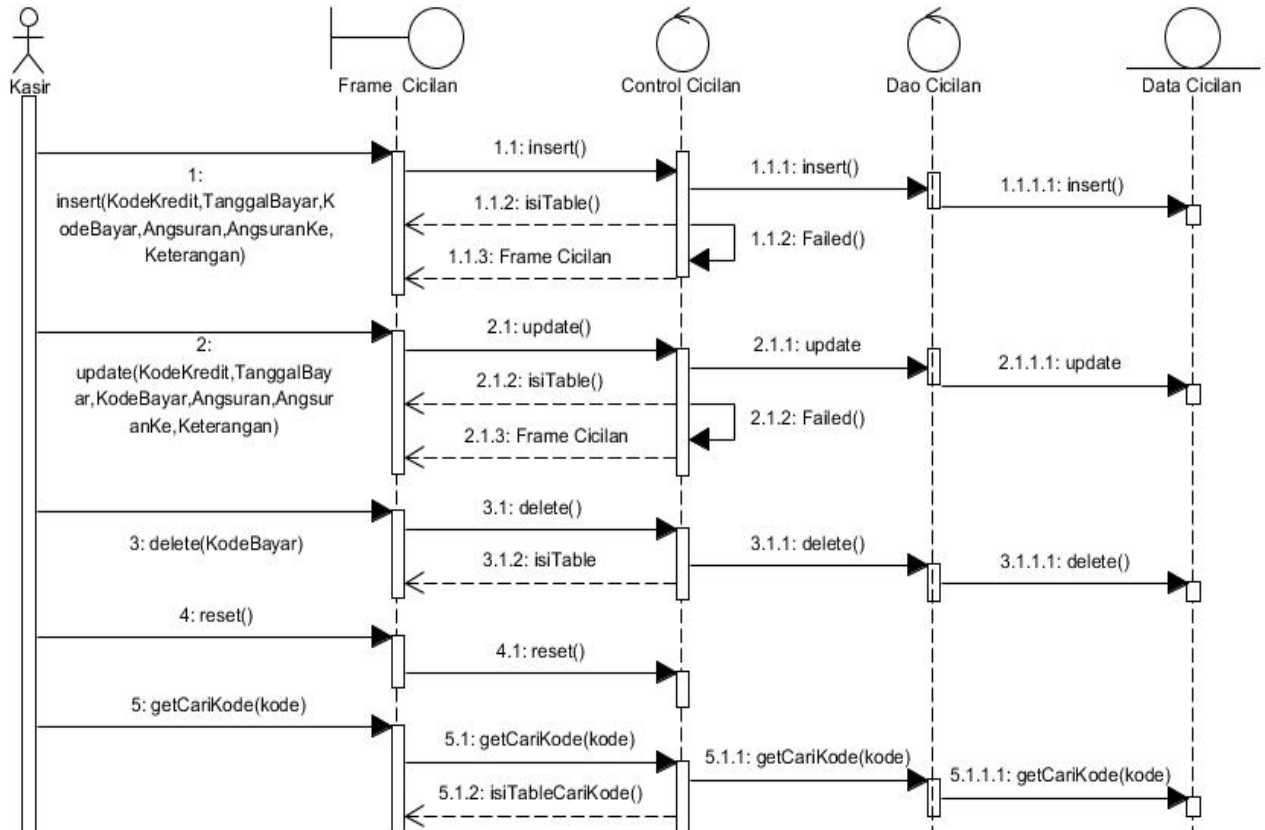
Gambar 5 Sequence Diagram Transaksi Pembayaran Cash

III.2.5. Sequence Diagram Transaksi Kredit



Gambar 6 Sequence Diagram Transaksi Pembayaran Kredit

III.2.6. Sequence Diagram Cicilan



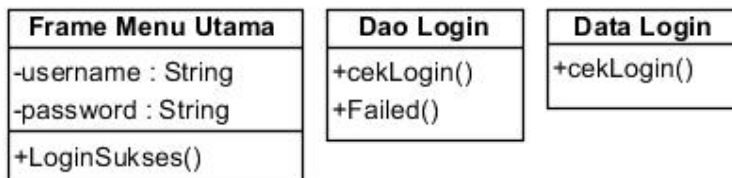
Gambar 7 Sequence Diagram Cicilan

III.3. Class Diagram

Diagram kelas adalah diagram yang menggambarkan kelas-kelas dalam sebuah sistem dan hubungannya antara satu sama lain, serta dimasukkan pula attribute dan operasi. Untuk mempermudah pengelolaan hubungan antar kelas.

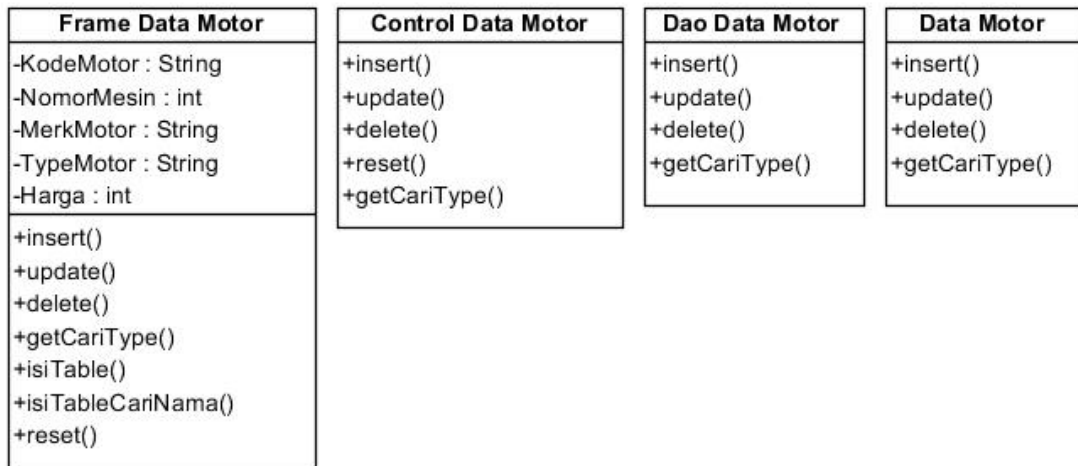
Berikut adalah gambar diagram kelas / *class diagram* pada aplikasi kredit motor ini.

III.3.1 Class Diagram Login



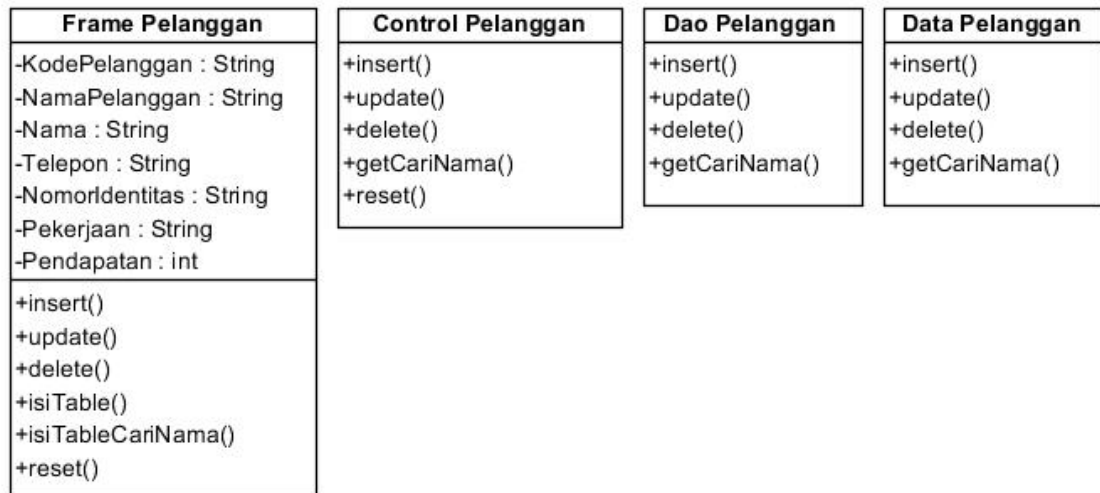
Gambar 8 Class Diagram Login

III.3.2. Class Diagram Mengelola Data Motor



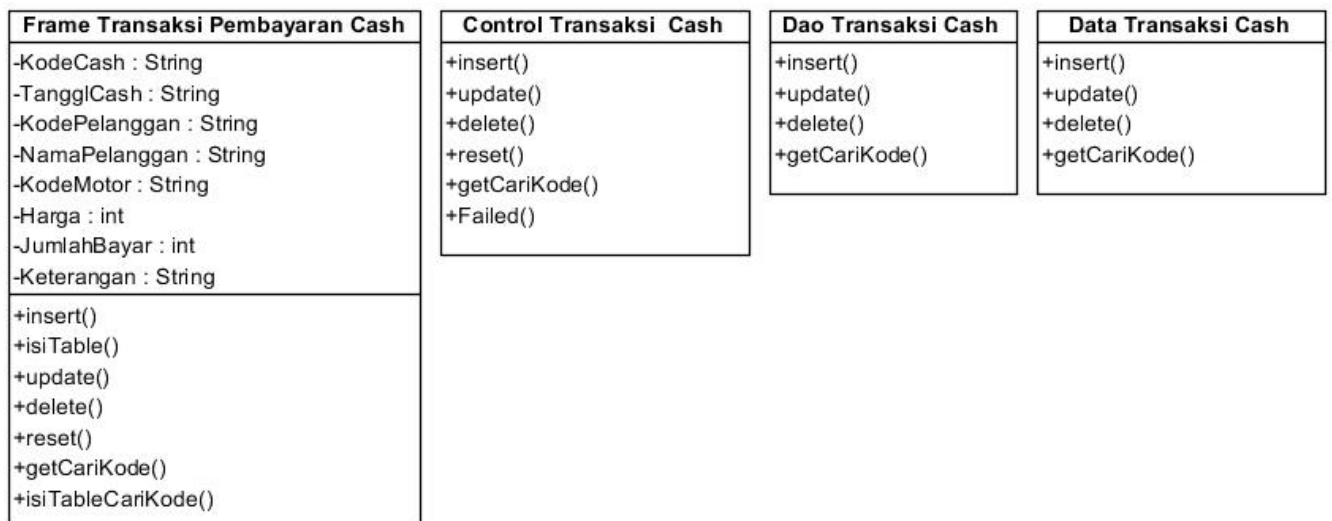
Gambar 9 Class Diagram Mengelola Data Motor

III.3.3. Class Diagram Mengelola Data Pelanggan



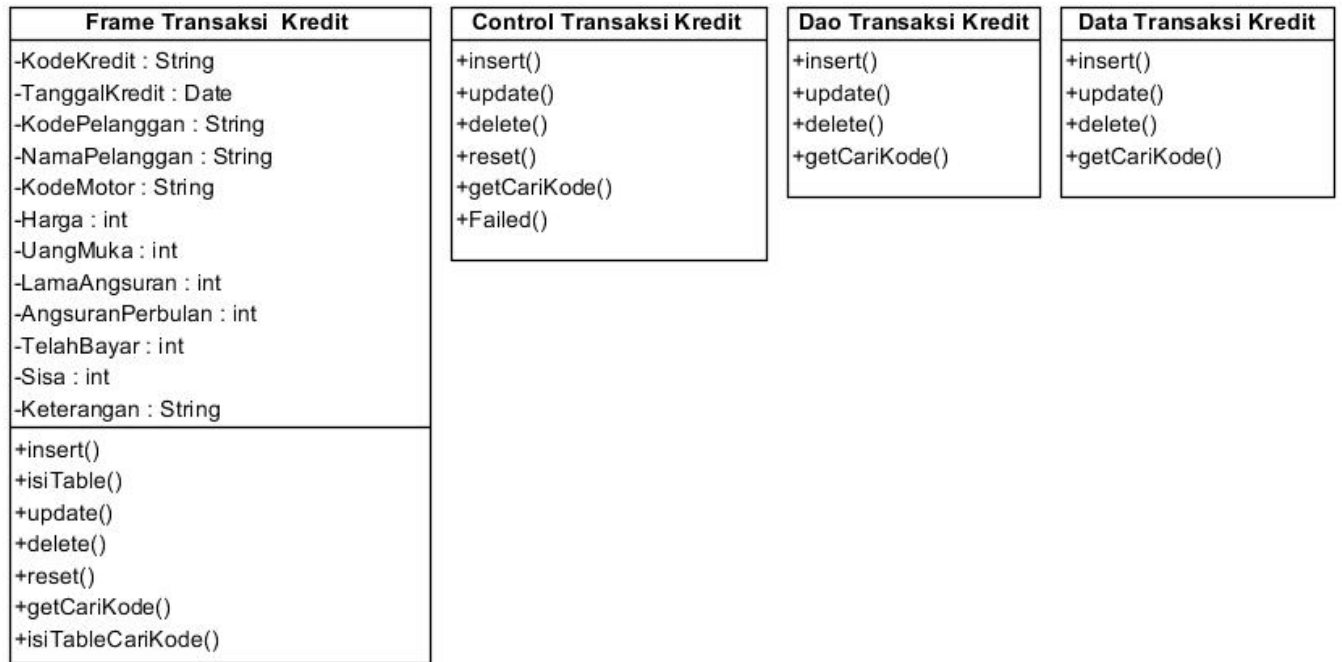
Gambar 10 Class Diagram Mengelola Data Pelanggan

III.3.4. Class Diagram Transaksi Cash



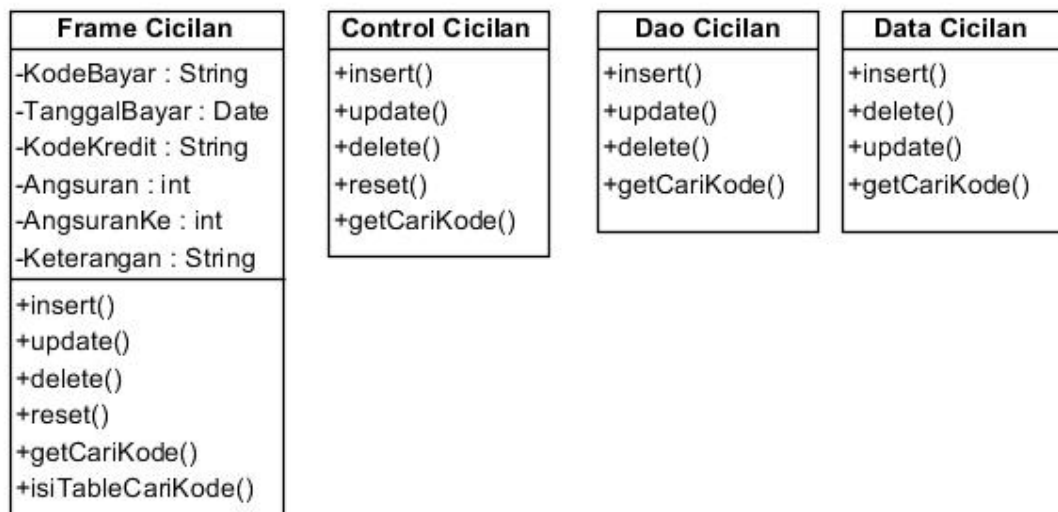
Gambar 11 Class Diagram Transaksi Pembayaran Cash

III.3.5. Class Diagram Transaksi Kredit



Gambar 12 Class Diagram Transaksi Pembayaran Kredit

III.3.6. Class Diagram Cicilan



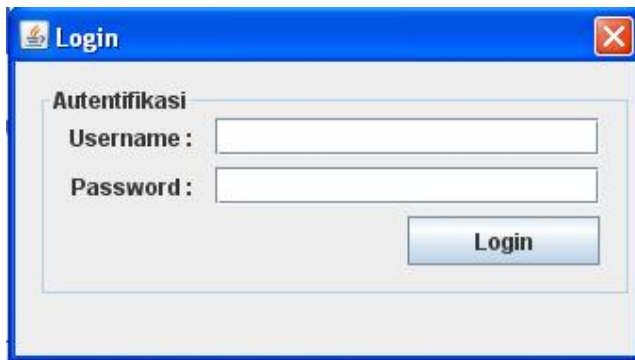
Gambar 13 Class Diagram Cicilan

BAB IV

PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang aplikasi yang sudah dibuat dengan lebih rinci, seperti apa saja *frame* yang terdapat pada aplikasi ini dan apa saja isi dari macam-macam *frame* tersebut.

IV.1. Dialog Login



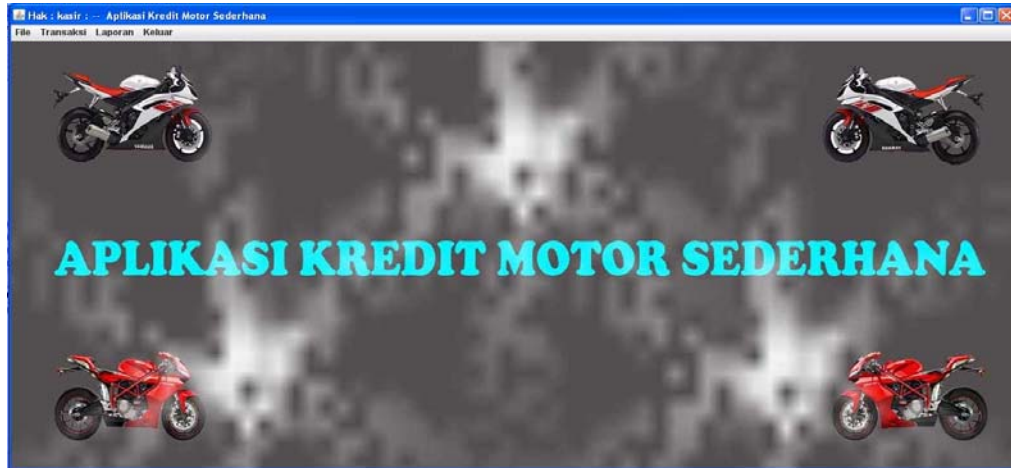
Gambar 14 Dialog Login

IV.1.1. Isi Dialog Login

Nama Palette	Jenis Palette	Fungsi Palette
jDialog1	jDialog	Ruang tempat meletakkan semua palette pada Login
jPanel1	JPanel	Ruang untuk menambah palette yang lain
jLabel1	JLabel	Memberi penanda untuk username
jLabel2	JLabel	Memberi penanda untuk password
txtUser	JTextField	Menginput username
txtPassword	JPasswordField	Menginput password
btnMasuk	JButton	Mengecek username dan password, jika Valid

		akan menuju ke Frame Menu Utama
--	--	---------------------------------

IV.2. Frame Menu Utama



Gambar 15 Frame Menu Utama

IV.2.1. Isi Frame Menu Utama

Nama Palette	Jenis Palette	Fungsi Palette
FrameMenuUtama	JFrame	Ruang menempatkan semua palette
jDialog1	jDialog	Ruang tempat meletakkan semua palette pada Login
jPanel1	JPanel	Ruang untuk menambah palette yang lain
jLabel1	JLabel	Memberi penanda untuk username
jLabel2	JLabel	Memberi penanda untuk password
txtUser	JTextField	Menginput username
txtPassword	JPasswordField	Menginput password
btnMasuk	JButton	Mengecek username dan password, jika Valid akan menuju ke Frame Menu Utama
jMenuBar1	JMenuBar	Ruang untuk menambah pilihan menu
menuFile	JMenu	Menampilkan item menu File
menuPelanggan	JMenuItem	Menampilkan FramePelanggan

menuDataMotor	JMenuItem	Menampilkan FrameDataMotor
menuLogin	JMenuItem	Menampilkan dialog Login
menuLogout	JMenuItem	Keluar dari Hak Akses
menuExit	JMenuItem	Keluar dari Aplikasi
menuTransaksi	JMenu	Menampilkan item menu Transaksi
menuCash	JMenuItem	Menampilkan FrameTransaksiCash
menuKredit	JMenuItem	Menampilkan FrameTransaksiKredit
menuCicil	JMenuItem	Menampilkan FrameCicilan
menuLaporan	JMenu	Menampilkan item menu Laporan
menuRepDataMotor	JMenuItem	Menampilkan Laporan Data Motor
menuRepPelanggan	JMenuItem	Menampilkan Laporan Data Pelanggan
menuRepTransaksiCash	JMenuItem	Menampilkan Laporan Transaksi Cash
menuRepTransaksiKredit	JMenuItem	Menampilkan Laporan Transaksi Kredit
menuRepCicilan	JMenuItem	Menampilkan Laporan Data Cicilan
menuKeluar	JMenu	Menampilkan item menu Keluar
submenuKeluar	JMenuItem	Keluar dari Aplikasi
jLabel4	JLabel	Ruang untuk menempatkan Background

IV.3. Frame Data Motor

Kode Motor	Nomor Mesin	Merk Motor	Type Motor	Harga
KM001	123456	Yamaha	VegaZR	14000000
KM002	654321	Honda	CBR	24000000
KM003	651654	Kawasaki	Ninja	40000000
KM004	231584	Suzuki	Satria F	19000000
KM005	987946	Yamaha	JupiterZ	15000000

Gambar 16 Frame Data Motor

IV.3.1. Isi Frame Data Motor

Nama Palette	Jenis Palette	Fungsi Palette
FrameDataMotor	JFrame	Ruang menempatkan semua palette
jLabel1	JLabel	Penanda Merk Motor
jLabel2	JLabel	Penanda Type Motor
jLabel4	JLabel	Penanda Harga
txtMerkMotor	JTextField	Menginput Merk Motor
txtTypeMotor	JTextField	Menginput Type Motor
txtHarga	JTextField	Menginput Harga
jScrollPane1	JScrollPane	Ruang meletakkan tableDataMotor
tableDataMotor	JTable	Menampilkan data hasil inputan
buttonAdd	JButton	Memasukkan data

buttonUpdate	JButton	Memperbaharui data yang sudah ada
buttonDelete	JButton	Menghapus data
jLabel6	JLabel	Kepala judul pada <i>frame</i>
jSeparator1	JSeparator	Pembatas antara table dan button
jLabel8	JLabel	Penanda No Mesin
txtNoMesin	JTextField	Menginput No Mesin
buttonReset	JButton	Mengosongkan isi dari semua JTextField
jLabel9	JLabel	Penanda Kode Motor
txtKodeMotor	JTextField	Menginput Kode Motor
jLabel10	JLabel	Penanda Pencarian Berdasarkan Type Motor
txtCariType	JTextField	Menginput pencarian berdasarkan type motor
buttonCari	JButton	Mencari kategori yang diisi pada txtCariType
buttonExit	JButton	Keluar dari frame

IV.4. Frame Pelanggan

Kode Pe...	Nama P...	Alamat	Telepon	Nomor I...	Pekerjaa...	Pendap...
KP001	Messi	Bengkong	0865465...	2171 250...	Atlit Sepa...	1000000...
KP002	Terry	Nongsa	0987654...	1234567...	Atlit Sepa...	50000000
KP003	Sugeng	Batam C...	0878945...	1245789...	Pedagang	4000000
KP004	Anton	Batu Bes...	0813694...	0216546...	Guru	4000000

Gambar 17 Frame Pelanggan

IV.4.1. Isi Frame Pelanggan

Nama Palette	Jenis Palette	Fungsi Palette
FramePelanggan	JFrame	Ruang menempatkan semua palette
buttonDelete	JButton	Menghapus data
buttonUpdate	JButton	Memperbaharui data yang sudah ada
buttonAdd	JButton	Memasukkan data
jScrollPane1	JScrollPane	Ruang meletakkan tablePelanggan
tablePelanggan	JTable	Menampilkan data hasil inputan
jLabel4	JLabel	Penanda Alamat
jLabel1	JLabel	Penanda Kode Pelanggan

jLabel2	JLabel	Penanda Nama Pelanggan
jSeparator1	JSeparator	Pembatas antara table dan button
jLabel6	JLabel	Kepala judul pada <i>frame</i>
jLabel5	JLabel	Penanda Nomor Telepon
jLabel3	JLabel	Penanda Nomor Identitas
jLabel7	JLabel	Penanda Pekerjaan
jLabel8	JLabel	Penanda Penghasilan
buttonReset	JButton	Mengosongkan isi dari semua JTextField
txtKodePelanggan	JTextField	Menginput Kode Pelanggan
txtNamaPelanggan	JTextField	Menginput Nama Pelanggan
txtAlamat	JTextField	Menginput Alamat
txtTelepon	JTextField	Menginput Telepon
txtNomorIdentitas	JTextField	Menginput Nomor Identitas
txtPekerjaan	JTextField	Menginput Pekerjaan
txtPendapatan	JTextField	Menginput Pendapatan
txtCariNama	JTextField	Menginput pencarian berdasarkan Nama Pelanggan
buttonCariNama	JButton	Mencari kategori yang diisi pada txtCariNama
jLabel9	JLabel	Penanda Pencarian Berdasarkan Nama
buttonExit	JButton	Keluar dari <i>frame</i>

IV.5. Frame Transaksi Cash

Kode Cash	Tanggal Ca...	Kode Pelan...	Nama Pela...	Kode Motor	Harga	Jumlah Bay...	Keterangan
KC001	2013-06-23	KP001	Messi	KM001	14000000	15000000	LUNAS
KC002	2013-06-23	KP002	Terry	KM006	23000000	23000000	LUNAS
KC003	2013-06-23	KP005	Ginseng	KM008	14000000	14000000	LUNAS

Gambar 18 Frame Transaksi Cash

IV.5.1. Isi Frame Transaksi Cash

Nama Palette	Jenis Palette	Fungsi Palette
FrameTransaksiCash	JFrame	Ruang meletakkan semua palette
jLabel5	JLabel	Penanda Kode Cash
txtKodeCash	JTextField	Menginput Kode Cash
jLabel6	JLabel	Penanda Tanggal Cash
jLabel7	JLabel	Penanda Kode Pelanggan
jLabel8	JLabel	Penanda Nama Pelanggan
jLabel9	JLabel	Penanda Kode Motor
jLabel10	JLabel	Penanda Harga

jLabel11	JLabel	Penanda Jumlah Bayar
jLabel12	JLabel	Penanda Keterangan
txtJumlahBayar	JTextField	Menginput Jumlah Bayar
jSeparator2	JSeparator	Pembatas antara button dengan data yang akan diinput
buttonInsert	JButton	Memasukkan data
buttonUpdate	JButton	Memperbaharui data yang sudah ada
buttonDelete	JButton	Menghapus data
buttonReset	JButton	Mengosongkan isi dari semua JTextField
jLabel13	JLabel	Penanda Pencarian Berdasarkan Kode Cash
txtCariKodeCash	JTextField	Menginput pencarian berdasarkan Kode Cash
buttonCari	JButton	Mencari kategori yang diisi pada txtCariKodeCash
jSeparator3	JSeparator	Pembatas antara table dengan button
jScrollPane2	JScrollPane	Ruang meletakkan tableCash
tableCash	JTable	Menampilkan data hasil inputan
jLabel14	JLabel	Kepala judul pada <i>frame</i>
buttonHitung	JButton	Menghitung jumlah pembayaran apakah mencukupi atau tidak
cbKodePelanggan	JComboBox	Menampilkan Kode Pelanggan yang sudah diinput pada FramePelanggan
cbKodeMotor	JComboBox	Menampilkan Kode Motor yang sudah diinput pada FrameDataMotor
dcTanggalCash	JDateChooser	Menginput Tanggal Cash
lNamaPelanggan	JLabel	Menampilkan nama pelanggan sesuai Kode Pelanggan yang dipilih pada cbKodePelanggan
lHarga	JLabel	Menampilkan harga motor sesuai Kode

		Motor yang dipilih pada cbKodeMotor
IKeterangan	JLabel	Menampilkan tulisan Lunas atau Tidak Lunas sesuai perhitungan pembayaran
jLabel11	JLabel	Penanda Sisa
ISisa	JLabel	Menampilkan Sisa uang hasil perhitungan pembayaran
buttonExit	JButton	Keluar dari Frame
jLabel15	JLabel	Penanda Rp.
jLabel16	JLabel	Penanda Rp.

IV.6. Frame Transaksi Kredit

Kode Kr...	Tanggal...	Kode Pe...	Nama P...	Kode M...	Harga	Uang M...	Lama A...	Angsura...	Telah B...	Sisa	Keterangan...
KK001	2013-06...	KP002	Terry	KM002	24000000	1000000	12	2146666	25759992	-1759992	Lunas
KK002	2013-06...	KP003	Sugeng	KM007	16000000	1000000	12	1400000	1400000	14600000	Tidak Lu...

Gambar 19 Frame Transaksi Kredit

IV.6.1. Isi Frame Transaksi Kredit

Nama Palette	Jenis Palette	Fungsi Palette
FrameTransaksiKredit	JFrame	Ruang menempatkan semua palette
jLabel6	JLabel	Penanda Kode Kredit
jLabel7	JLabel	Penanda Tanggal Kredit
jLabel8	JLabel	Penanda Kode Pelanggan
jLabel9	JLabel	Penanda Kode Motor
jLabel10	JLabel	Penanda Harga
jLabel11	JLabel	Penanda Uang Muka
jLabel12	JLabel	Penanda Lama Angsuran
jLabel13	JLabel	Penanda Angsuran Perbulan
jLabel14	JLabel	Penanda Telah Bayar
jLabel15	JLabel	Penanda Sisa
jLabel16	JLabel	Penanda Keterangan
txtKodeKredit	JTextField	Menginput Kode Kredit
txtTelahBayar	JTextField	Menampilkan dan menghitung jumlah angsuran yang sudah di bayar
txtSisa	JTextField	Menampilkan dan menghitung jumlah angsuran yang belum dibayar
cbLamaAngsuran	JComboBox	Menginput lama angsuran sesuai yang disediakan
buttonInsert	JButton	Memasukkan data
buttonUpdate	JButton	Memperbaharui data yang sudah ada
buttonDelete	JButton	Menghapus data
buttonReset	JButton	Mengosongkan semua JTextField
jSeparator1	JSeparator	Pembatas antara button dengan data yang akan diinput
jScrollPane1	JScrollPane	Ruang meletakkan table
tableKredit	JTable	Menampilkan data hasil inputan

jLabel1	JLabel	Penanda Nama Pelanggan
jLabel2	JLabel	Penanda Pencarian Berdasarkan Kode Kredit
txtCariKodeKredit	JTextField	Menginput pencarian berdasarkan Kode Kredit
buttonCari	JButton	Mencari kategori yang diisi pada txtCariKodeKredit
jSeparator2	JSeparator	Pembatas antara table dengan button
jLabel3	JLabel	Kepala judul pada <i>frame</i>
dcTanggalKredit	JDateChooser	Menginput Tanggal Kredit
cbKodePelanggan	JComboBox	Menampilkan Kode Pelanggan yang sudah diinput pada FramePelanggan
cbKodeMotor	JComboBox	Menampilkan Kode Motor yang sudah diinput pada FrameDataMotor
lNamaPelanggan	JLabel	Menampilkan nama pelanggan sesuai Kode Pelanggan yang dipilih pada cbKodePelanggan
lHarga	JLabel	Menampilkan harga motor sesuai Kode Motor yang dipilih pada cbKodeMotor
buttonHitung	JButton	Menghitung biaya angsuran perbulan
buttonExit	JButton	Keluar dari <i>frame</i>
cbUangMuka	JComboBox	Menginput Uang Muka
lAngsuranPerbulan	JLabel	Menampilkan hasil perhitungan angsuran perbulan
jLabel4	JLabel	Penanda Rp.
jLabel5	JLabel	Penanda Rp.
lKeterangan	JLabel	Menampilkan tulisan Lunas atau Tidak Lunas sesuai perhitungan pembayaran

IV.7. Frame Cicilan

Kode Kredit	Tanggal Ba...	Kode Bayar	Angsuran	Angsuran Ke	Keterangan
KK001	2013-06-23	KB001	2146666	1	Kredit
KK001	2013-06-23	KB002	2146666	2	Kredit
KK001	2013-06-23	KB003	2146666	3	Kredit
KK001	2013-06-23	KB004	2146666	4	Kredit

Gambar 20 Frame Cicilan

IV.7.1. Isi Frame Cicilan

Nama Palette	Jenis Palette	Fungsi Palette
FrameCicilan	JFrame	Ruang meletakkan semua palette
jLabel1	JLabel	Kepala judul pada <i>frame</i>
jLabel2	JLabel	Penanda Kode Bayar
jLabel3	JLabel	Penanda Tanggal Bayar
jLabel4	JLabel	Penanda Kode Kredit
jLabel5	JLabel	Penanda Angsuran
jLabel6	JLabel	Penanda Angsuran Ke
jLabel7	JLabel	Penanda Keterangan

txtKodeBayar	JTextField	Menginput Kode Bayar
dcTanggalBayar	JDateChooser	Menginput Tanggal Bayar
lAngsuran	JLabel	Menampilkan jumlah angsuran perbulannya
cbAngsuranKe	JComboBox	menampilkan angka bulan angsuran sesuai yang diinput pada Frame Transaksi Kredit
lKeterangan	JLabel	Menampilkan tulisan Kredit
cbKodeKredit	JComboBox	Menampilkan Kode Kredit yang sudah diinput pada Frame Transaksi Kredit
jSeparator1	JSeparator	Pembatas antara button dengan data yang akan diinput
buttonInsert	JButton	Memasukkan data
buttonUpdate	JButton	Memperbaharui data yang sudah ada
buttonDelete	JButton	Menghapus data
buttonReset	JButton	Mengosongkan semua JTextField
jLabel8	JLabel	Penanda Pencarian Berdasarkan Kode Kredit
txtCariKodeKredit	JTextField	Menginput pencarian berdasarkan Kode Kredit
buttonCari	JButton	Mencari kategori yang diisi pada txtCariKodeKredit
jScrollPane1	JScrollPane	Ruang meletakkan table
tableCicil	JTable	Menampilkan data yang telah diinput
jSeparator2	JSeparator	Pembatas antara button dengan table
jLabel9	JLabel	Penanda Lama Angsuran
lLamaAngsuran	JLabel	Menampilkan berapa lama angsuran
jLabel10	JLabel	Penanda Bulan
buttonExit	JButton	Keluar dari <i>frame</i>

BAB V

PENUTUP

Setelah aplikasi ini di implementasikan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan dan saran sebagai berikut.

V.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang diambil dari penulisan laporan proyek akhir ini :

1. Aplikasi sudah dapat mengelola data *customer* dan data motor dengan baik.
2. Aplikasi sudah dapat melakukan transaksi penjualan dengan cepat.

V.2. Saran

Dalam pengembangan aplikasi ini selanjutnya, diharapkan aplikasi ini bisa *online*, sehingga melakukan transaksinya tidak harus di tempat yang bersangkutan.

DAFTAR PUSTAKA

Tamaka, Alcer Sanny 2010, Politeknik Batam