

Resume Praktikum Pemweb

Pertemuan Mg. 8

- RA -

A. Design Pattern

- ↳ merupakan solusi umum dalam desain perangkat lunak.
- ↳ merupakan sebuah pola dasar / template dari cara untuk menyelesaikan masalah.

• Jenis-jenis Design Pattern

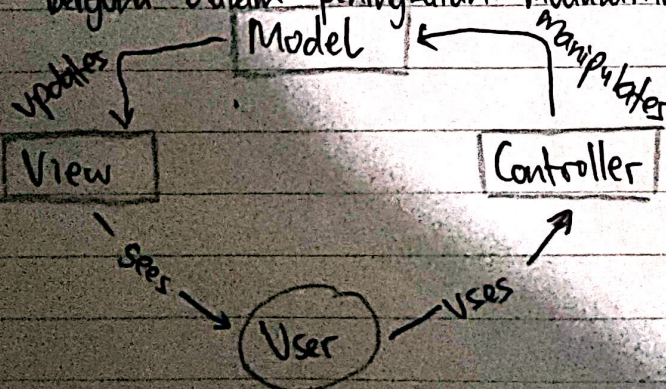
1. Creational Pattern : untuk membuat objek.
2. Structural Pattern : untuk mengatur hubungan antar objek.
3. Behavioral Pattern : untuk mengatur perilaku objek.

• Keuntungan dan Kerugian dalam aplikasi :

Keuntungan	Kekurangan
lebih mudah dipelihara	kode jadi lebih sulit dipahami
lebih mudah dikembangkan	kode jadi lebih kaku
lebih fleksibel	membutuhkan waktu lama
lebih terstruktur	tidak selalu cocok di semua aplikasi
lebih mudah diuji	menyebabkan kompleksitas berlebih

B. Konsep MVC [Model - View - Controller]

- ↳ MVC adalah pola desain untuk memisahkan logika menjadi 3 komponen, yang berguna dalam peningkatan modularitas, fleksibilitas, dan pemeliharaan kode.



1.1 Model

- ↳ Untuk menyimpan dan mengelola data
- untuk mengakses dan memanipulasi data.
- untuk mencari, menghapus, dan mengubah data.
- ↳ Representasi objek dari data

2 View

- ↳ untuk menampilkan data
- berisi file HTML, CSS, dan JavaScript.
- Tidak bergantung pada model / control
- Sumber : Model, Database, API

3 Controller

- ↳ untuk menerima inputan user dan memprosesnya.
- untuk mengirim data dari model → view

↳ MVC dapat membangun aplikasi menjadi lebih mudah dimengerti, dikelola, dan dikembangkan.

↳ MVC telah menjadi fondasi dalam banyak framework pengembangan PL.

↳ Keuntungan dan Kekurangan MVC Design Pattern :

Keuntungan	Kekurangan
Kesederhanaan dan kemudahan pemeliharaan	Kompleksitas awal
Kemampuan dalam beradaptasi	Kebutuhan komunikasi antar komponen yang dapat meningkatkan error
Kemampuan dalam meningkatkan kinerja	Kebutuhan untuk memahami pola desain yang terkadang sulit dipahami
Dapat meningkatkan keamanan aplikasi.	Terkadang jika ada masalah, sulit dan lama dapat dikembalikannya.