

**PROPOSAL PEMBUATAN DATABASE VICO  
FURNITURE MENGGUNAKAN BAHASA  
PEMROGRAMAN JAVA**



Di susun oleh :

Agi Hanan Munawar	20210040035
Farhan Abdilla	20210040030
MuhamDad Firdaus	20210040010
Muhammad Malik	20210040009
Verico Rivanto Junior	20210040041

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

Mata kuliah : Pemrograman Berorientasi Objek

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA NUSA PUTRA  
UNIVERSITY SUKABUMI 2023**

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **2.1 LATAR BELAKANG**

Di sekarang ini, teknologi merupakan suatu hal yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia sehari-hari. Dimana banyak teknologi yang dimanfaatkan agar memudahkan pekerjaan manusia. Salah satu teknologi yang berperan penting dalam kehidupan adalah teknologi informasi.

Seiring perkembangan teknologi informasi diberbagai bidang, teknologi khususnya dalam dunia bisnis. Seiring bertambahnya kebutuhan manusia maka teknologi juga berkembang untuk tujuan mempermudah untuk melakukan pendataan pada suatu perkembangan usaha . Salah satu bentuknya adalah dalam dunia bisnis (usaha) berbasis computer, untuk memberikan suatu solusi dengan membuat suatu bisnis untuk sarana pembelajaran serta sebagai sarana mempermudah melakukan pendataan menggunakan media teknologi dan informasi.

Perkembangan teknologi khususnya dalam dunia bisnis, seringkali dimanfaatkan sebagai sarana untuk mencari nafkah bagi kalangan dewasa bahkan. Belakangan ini banyak pula bisnis-bisnis dengan menggunakan teknologi multimedia dan dengan aplikasi di dunia maya. Bisnis dengan menggunakan teknologi multimedia relatif berukuran kecil dan tidak memerlukan spesifikasi hardware yang tidak terlalu tinggi, sehingga bisa dipakai menggunakan komputer dengan spesifikasi rendah.

Berdasarkan latar belakang diatas maka topik pada penelitian ini adalah “Pembuatan Database Vico Furniture Menggunakan Bahasa Pemrograman Java”. Diharapkan pembuatan bisni ini, memberikan motivasi serta inspirasi untuk para pelaku usaha.

### **2.2 RUMUSAN MASALAH.**

1. Seberapa jauh aspek teknologi yang sudah di terapkan.
2. Pencatatan data reservasi tidak terdata dengan baik
3. Proses pengolahan data masih lambat.

### **2.3 BATASAN MASALAH**

Adapun batasan-batasan masalah yang ada, yaitu:

1. Sistem meliputi pengelolaan data barang, id barang, data stok, data harga, data transaksi.
2. Dengan metode ini pemilik toko memudahkan dalam mengawasi sistem dan menerima laporan.
3. Informasi yang dihasilkan berupa laporan pengelolaan, laporan pembelian barang dan penjualan barang secara online dan real time.

### **2.4 TUJUAN**

1. Melihat seberapa jauh aspek teknologi yang sudah di terapkan.
2. Pencatatan data reservasi menjadi terdata dengan baik
3. Proses pengolahan data menjadi lebih cepat

### **2.5 MANFAAT**

1. Bagi penulis untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam merancang suatu database dengan menggunakan bahasa pemrograman java.
2. Bagi pengguna dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan pemahaman dalam belajar.

### **2.6 SASARAN & TUJUAN PROYEK SISTEM INFORMASI**

1. Bagi Individu
  - a) Sarana dalam melatih keterampilan mahasiswa sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti kegiatan perkuliahan.
  - b) Kegiatan belajar dalam mengenal kondisi yang kenyataan dalam dunia kerja.
  - c) Mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa menguasai ilmu yang telah diberikan.
2. Bagi Perusahaan
  - a) Pendataan setiap transaksi lengkap dan detail sehingga dapat melakukan perekapan saat itu juga ataupun dalam periode tertentu.
  - b) Dapat melakukan pelacakan persediaan stok barang.
  - c) Laporan dapat diakses secara online dan real time

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **3.1 Bahasa Pemrograman**

Bahasa pemrograman dapat dianalogikan dengan bahasa yang digunakan manusia (bahasa manusia). Sebagaimana diketahui, ada bermacam-macam bahasa manusia, seperti bahasa Inggris, bahasa Indonesia, dan bahasa Batak. Kumpulan instruksi dalam bahasa manusia yang berupa sejumlah kalimat dapat anda analogikan dengan suatu program. (Abdul Kadir : 2012 : 2).

### **3.2 JAVA**

Java adalah bahasa pemrograman yang terkenal. Java banyak digunakan untuk membangun program, dirilis pertama kali pada tahun 1995 oleh Sun Microsystems. Penciptanya adalah James Gosling. Bahasa Java merupakan bahasa pemrograman yang berorientasi pada objek, dimana pemrograman tersebut menggunakan suatu kode untuk menyusun program lebih handal dan lebih mudah dipahami (Abdul Kadir : 2012 : 56).

Program Java ditulis menggunakan editor teks apa saja. Dilingkungan Windows, Anda bisa menggunakan editor seperti Notepad. Namun, mengingat dalam kegiatan pemrograman sering kali terjadi kesalahan, sebaliknya anda menggunakan editor teks yang dilengkapi nomor baris.

### **3.3 NETBEANS**

Netbeans merupakan sebuah aplikasi Integrated Development Environment (IDE) yang telah banyak dipakai untuk mengembangkan program dalam bahasa Java. (Rachmad Hakim S. Dan Ir. Sutarto, M.Si.:14)

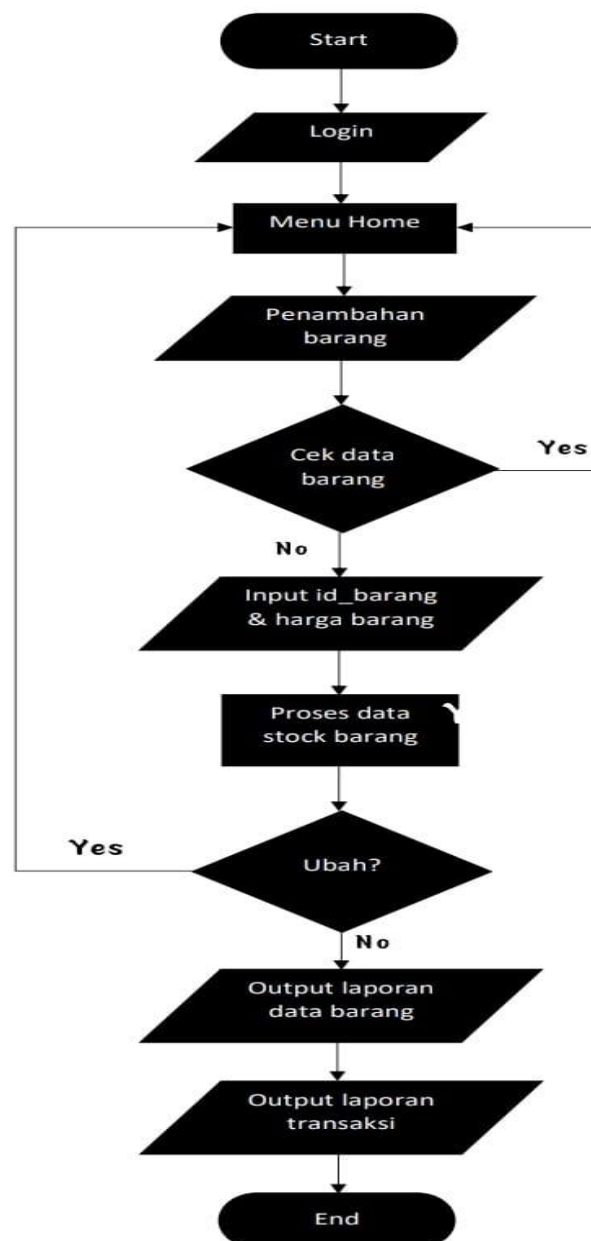
### **3.4 MY SQL**

MySQL adalah RDBMS (Relational Database Management System), seperti halnya ORACLE, PostgreSQL, MS SQL, dan sebagainya (MySQL.com, 2009). MySQL merupakan Relational Database Management System (RDBMS) yaitu hubungan antar tabel yang berisi data-data pada suatu database (Kadir:2001).

### 3.5 XAMPP

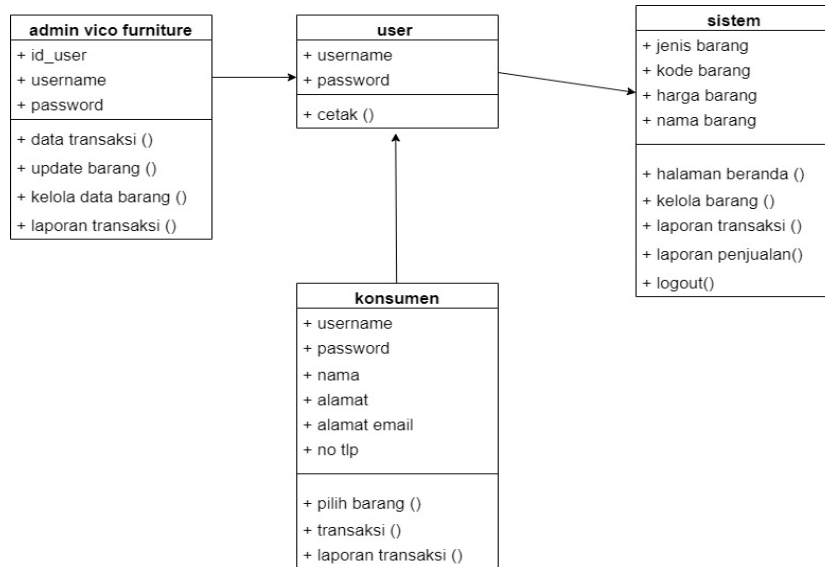
XAMPP merupakan media atau web server localhost yang bisa digunakan secara offline. Melalui XAMPP, pengguna dapat mengelola database yang berada di localhost tanpa memerlukan akses internet sehingga jika koneksi internet terganggu dan tidak dapat mengakses web server.

### 3.6 FLOWCHART



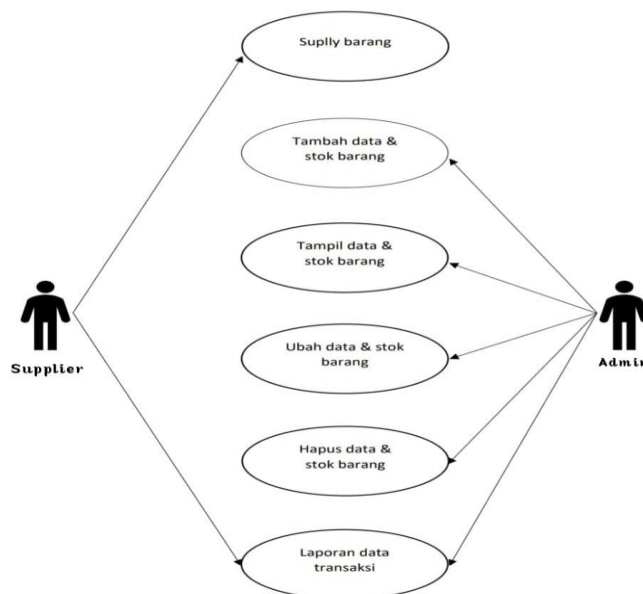
### 3.7 CLASS DIAGRAM

Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi class, package dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain.



### 3.8 USE CASE DIAGRAM

Menurut Munawar (2005:63) Use Case adalah deskripsi fungsi dari sebuah system dari perspektif pengguna. Use case bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara user (pengguna) sebuah system dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah system dipakai.



## **BAB III METHODOLOGI**

### **4.1 METODE PEMBUATAN PROGRAM**

#### **A. CRUD**

CRUD adalah metode yang dapat dihubungkan dengan tampilan antarmuka (interface) sebagai fasilitator untuk melakukan perubahan data atau tampilan informasi berbentuk formulir, tabel atau laporan. Bentuk ini nantinya akan ditampilkan dalam browser atau aplikasi pada perangkat computer pengguna.

CRUD adalah kepanjangan dari Create, Read, Update dan Delete. Keempat istilah ini merupakan perintah atau query yang digunakan programmer untuk melakukan aksi melalui database relasional.

Umumnya fungsi tersebut diimplementasikan pada aplikasi pengelola basis data, seperti Oracle, MySQL, SQL Server dan lain sebagainya.

##### **1. Create**

Create adalah proses penambahan atau pembuatan data baru pada aplikasi. Misalkan, saat kamu melakukan registrasi pada sebuah halaman website, maka data yang kamu masukkan akan otomatis ditambah pada database sebagai data baru.

##### **2. Read**

Pembacaan atau read adalah proses pengambilan data dari database. Contoh proses ini berjalan saat kamu klik Login, dan memasukkan data pada kolom e-mail dan password. Selanjutnya website akan melakukan proses pembacaan (read) untuk melakukan verifikasi dari data yang sudah kamu masukkan.

##### **3. Update**

Perbarui atau update adalah proses mengubah data yang sudah ada pada database. Ketika user melakukan perubahan dari data yang pernah diinput, dan menyimpannya, maka rangkaian proses itu disebut dengan update. Contohnya, ketika kamu mengubah nama pengguna atau password.

#### 4. Delete

Arti proses delete pada CRUD adalah menghapus data di database. Proses ini mirip dengan update karena akan merubah data yang sudah ada. Namun bedanya, metode delete akan menghapus data yang telah dipilih.

Terdapat dua jenis delete pada CRUD, yaitu soft delete dan hard delete. Soft delete adalah proses yang hanya memperbarui status baris menjadi “data telah terhapus” pada tampilan user. Meskipun sebenarnya data tersebut masih ada. Sedangkan untuk hard delete adalah proses penghapusan data secara permanen dan menghilangkan catatan dari database.



## **BAB IV KESIMPULAN**

Pembuatan database Vico Furniture menggunakan Bahasa Pemrograman Java dengan metode CRUD yang dapat dihubungkan dengan tampilan antarmuka (interface) sebagai fasilitator untuk melakukan perubahan data atau tampilan informasi berbentuk formulir, tabel atau laporan. Dalam dunia bisnis (usaha) berbasis computer, memberikan suatu solusi dengan membuat suatu bisnis untuk sarana pembelajaran serta sebagai sarana mempermudah melakukan pendataan menggunakan media teknologi dan informasi.