PEMROGRAMAN JAVA LANJUT

" APLIKASI BIODATA MAHASISWA "



Nama : Abdul Alfan Suri Tarif

Nim : 13020160015

Kelas : C2

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA MAKASSAR

2020

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Suatu institut Pendidikan mengemban tugas penting dalam pendididikan dan pengembangan keilmuan serta karakter para generasi muda di Negara ini. Dalam menjalankan tugas-tugasnya sebuah institut sudah sepatutnya melakukan pengelolaan yang baik. Tidak hanya mengelola berbagai sumber dayanya seperti keuangan, fasilitas, dan karyawannya, melainkan juga mengelola objek daripada mengapa institut Pendidikan tersebut berjalan, yakni mahasiswanya.

Sebuah institut Pendidikan perlu melakukan pengelolaan data mahasiswa dengan baik demi memudahkan mereka dalam menjalankan tugasnya. Untuk itu perlu adanya sebuah aplikasi yang berguna untuk menampung semua data-data mahasiwa yang ada, agar terus dapat dievaluasi secara berkala.

1.2 Rumusan Masalah

A. Membuat Program Java GUI berbasis MVC menggunakan database

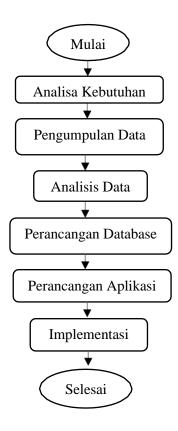
1.3 Tujuan dan Manfaat

- 1.3.1 Tujuan
 - A. Membuat Aplikasi Biodata Mahasiswa menggunakan Java GUI berbasis MVC dengan menggunakan database
- 1.3.2 Manfaat
 - A. Memudahkan suatu institut Pendidikan dalam melakukan pengelolaan database mahasiswa

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Analisi dan Desain Prosedur



A. Analisa kebutuhan

Kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan penelitian mulai dari objek yang akan digunakan sebagai pengujian yaitu Biodata Mahasiswa

B. Pengumpulan data

Pengumpulan data dan informasi sebagai bahan dalam pembuatan database dan aplikasi

C. Analisis data

Pada tahap ini data yang telah dikumpulkan kemudian diklasifikasikan berdasarkan variabelnya, agar sesuai dengan kebutuhan aplikasi

D. Pembuatan database

Pada pembuatan database ialah proses untuk menentukan isi dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung jalannya aplikasi

E. Pembuatan aplikasi

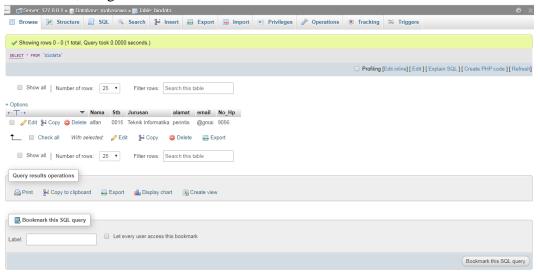
Pada pembuatan aplikasi yang dilakukan adalah mendefenisikan spesifikasi kebutuhan pengguna,kebutuhan sistem dan membuat perancangan dari sistem yang akan dibuat.

F. Implementasi

Setelah pembuatan aplikasi dilakukan, maka selanjutnya adalah menjalankan aplikasinya untuk memastikan apakah aplikasi tersebut bekerja sesuai yang diinginkan

2.2 Tampilan Database

Ini adalah tampilan database sebelum pembuatan aplikasi. Pembuatan database menggunakan tools phpMyAdmin. Nama database ini adalah Mahasiswa, dengan nama tabel Biodata.



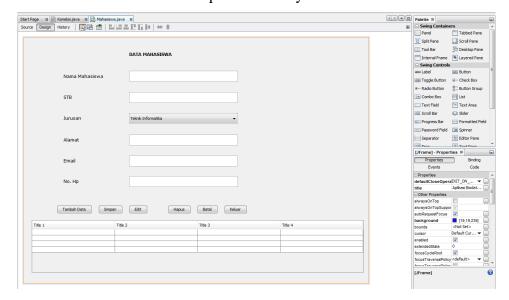
2.3 Kode Program dan Implementasi Aplikasi

- A. Class Koneksi
 - 1. Kelas ini berfungsi untuk menghubungkan program ke database yang telah dibuat

```
Start Page 🔞 🙆 Koneksi. java 🗯 📑 Mahasiswa. java 😵
Source History 🖟 👼 - 👼 - 💆 🞝 🞝 📮 📮 🎧 🔗 😓 🔁 🖆 🔘 🕒 🛍 🚅
       * To change this license header, choose License Headers in Project Properties
       * To change this template file, choose Tools | Templates
       * and open the template in the editor.
      package Server;
    import java.sql.Connection;
      import java.sql.DriverManager;
    import java.sql.SQLException;
10
11
12
13
14
       * @author MHD-7
15
16
      public class Koneksi {
17
          private static Connection MySQLConfig;
18
19
             public static Connection ConfigDB() throws SQLException{
20
                 try {
21
                     String url = "jdbc:mysql://localhost:3306/mahasiswa";
22
                     String user = "root";
23
                     String pass = "";
25
26
                     DriverManager.registerDriver(new com.mysql.jdbc.Driver());
                     MySQLConfig = DriverManager.getConnection(url, user, pass);
                         System.out.println("Berhasil Terhubung ke Database");
28
                 }catch (SQLException e) {
                     System.out.println("Koneksi Database Gagal" + e.getMessage());
31
               return MySQLConfig;
32
33
```

B. Tampilan Form awal

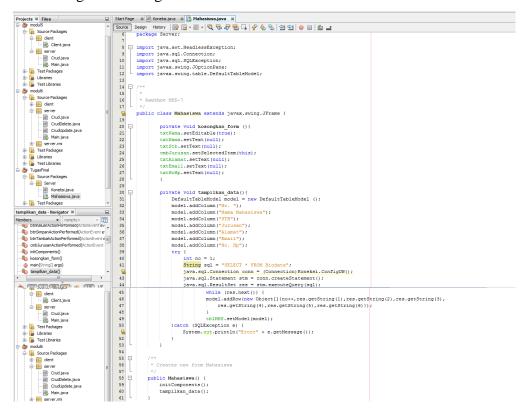
Inilah desain awal untuk aplikasi nantinya.



1. Tampilan setelah aplikasi telah berjalan dan telah terhubung ke database Pada tahap ini aplikasi telah terhubung ke database. Namun belum dapat dipakai karena tombol pada aplikasi belum diberi codingan. Ini hanyalah contoh jika desain awal aplikasi telah siap dan terhubung ke database. Selanjutnya akan diberikan codingan pada setiap tombol pada aplikasi.



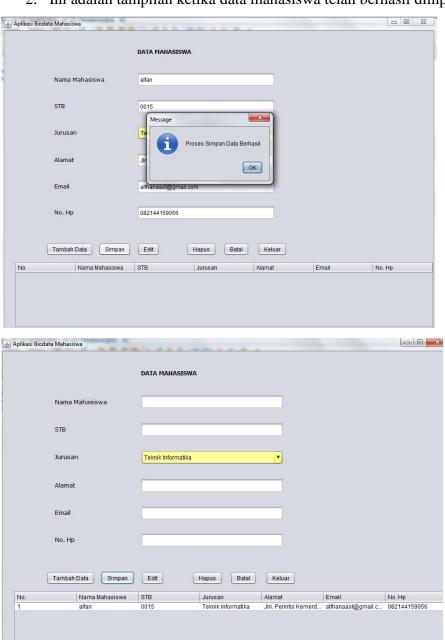
2. Codingan dari Program



C. Codingan dari tombol "Simpan"

1. Ini adalah source code dari menu simpan.

2. Ini adalah tampilan ketika data mahasiswa telah berhasil diinput.



D. Codingan tombol "Edit"

1. Ini adalah source code dari menu "Edit"

```
private void btmEditActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (

try (

String sql = "UPDATE biodata SET nama=""+txtNama.getText()+"",stb=""+txtStb.getText()+"",jurusan=""+cmbJurusan.getSelectedItem()+

"",alamat=""+txtNamat.getText()+"",email=""+txtEmail.getText()+"",no_hp=""+txtNoHp.getText()+"" NHERE nama=""+txtNama.getText()+"";

java.sql.PreparedStatement pstm = conn.prepareStatement(sql);

patm.execute();

JOptionFana.showNessageDialog(null, "Edit Data Berhasil...");

)catch (ReadlessException | SQLException e) {

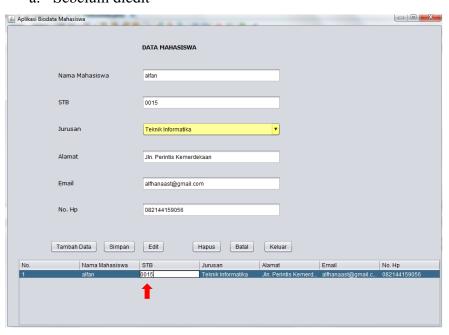
JOptionFana.showNessageDialog(this, e.getMessage());

}

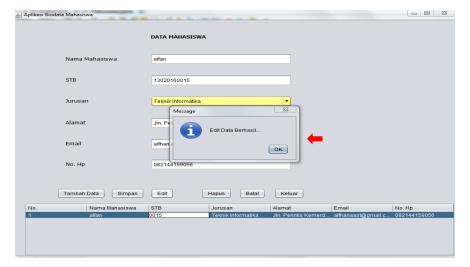
tampilkan_data();

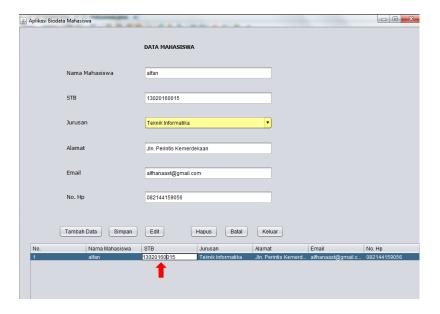
kosongkan_form();
```

- 2. Ini adalah tampilan ketika data mahasiswa telah berhasil diedit
 - a. Sebelum diedit



b. Setelah diedit





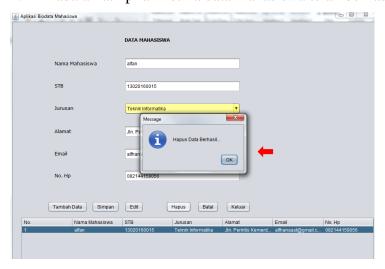
E. Codingan tombol "Hapus"

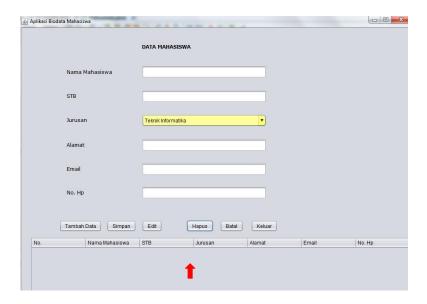
1. Ini adalah source code dari menu "Hapus"

```
private void btnHapusActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    try {
        String sql = "DELETE FROM biodata WHERE nama='"+txtNama.getText()+"'";
        java.sql.Connection conn = (Connection)Koneksi.ConfigDB();
        java.sql.PreparedStatement pstm = conn.prepareStatement(sql);
        pstm.execute();
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Hapus Data Berhasil...");

} catch (HeadlessException | SQLException e) {
            JOptionPane.showMessageDialog(this, e.getMessage());
        }
        tampilkan_data();
        kosongkan_form();
}
```

2. Ini adalah tampilan ketika data mahasiswa telah berhasil di hapus





F. Codingan dari tabel yang memuat data mahasiswa

Codingan ini dimaksudkan agar setiap baris atau kolomnya dapat diklik sehingga dapat edit maupun dihapus datanya

```
private void tblMHSMouseClicked(java.awt.event.MouseEvent evt) {
   int baris = tblMHS.rowAtPoint(evt.getPoint());
   String nama = tblMHS.getValueAt(baris, 1).toString();
   txtNama.setText(nama);

String stb = tblMHS.getValueAt(baris, 2).toString();
   txtStb.setText(stb);

String jurusan = tblMHS.getValueAt(baris, 3).toString();
   cmbJurusan.setSelectedItem(jurusan);

String alamat = tblMHS.getValueAt(baris, 4).toString();
   txtAlamat.setText(alamat);

String email = tblMHS.getValueAt(baris, 5).toString();
   txtEmail.setText(email);

String hp = tblMHS.getValueAt(baris, 6).toString();
   txtNoHp.setText(hp);
}
```

G. Codingan dari tombol "Tambah Data"

```
private void btnTambahActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    kosongkan_form();
}
```

H. Codingan dari tombol "Keluar"

```
private void btnKeluarActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    System.exit(0);
}
```

I. Codingan fungsi main dari JFrom

```
339 📮
           public static void main(String args[]) {
               /* Set the Nimbus look and feel */
340
341 🛨
               Look and feel setting code (optional)
362
363
               /* Create and display the form */
 <u>Q.</u>
               java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
₩.
                  public void run() {
366
                      new Mahasiswa().setVisible(true);
367
368
               });
369
370
```

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Sudah dapat terlihat bagaimana kode program dan implementasi dari aplikasi ini. Aplikasi ini memang dirancang dengan sangat sederhana untuk memudahkan user dalam penggunnaanya. Aplikasi ini hanyalah sampel dan sebagai bukti bahwa, untuk serta penggunaan aplikasi Java GUI berbasis MVC dengan menggunakan database bukan sesuatu yang sulit bagi mahasiswa yang bergelut di bidang IT maupun institusi Pendidikan itu sendiri.

3.2 Saran

Penulis menyadari betapa banyak kekurangan dari laporan ini. Untuk itu penulis memohon maaf kepada para pembaca jika terdapat kekeliruan dalam penulisan laporan serta pembuatan aplikasi ini. Penulis mengharapkan saran maupun kritik yang bijak dan bersifat membangun demi pengembangan pengetahuan serta aplikasi ini.