**FR.IA.02. TUGAS PRAKTIK DEMONSTRASI**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Skema Sertifikasi:  (KKNI/Okupasi/Klaster) | Judul | : | KKNI level II pada Kompetensi Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak Klaster Pemrograman Berorientasi Objek |
| Nomor | : | 13/II/SKEMA-RPL/2021 |
| TUK | | : | TUK\_SMK N 1 KANDEMAN |
| Nama Asesor | | : | MUKTI WIDODO,S.T |
| Nama Asesi | | : |  |
| Tanggal | | : |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kode Unit | **:** | 1. LOG.0001.002.01 2. LOG.0002.001.01 3. TIK.OP01 .002.01 4. J.620100.005.02 5. J.620100.010.01 6. J.620100.012.01 7. J.620100.018.02 8. J.620100.020.02 9. J.620100.023.02 10. J.620100.030.02 11. J.620100.033.02 12. J.620100.042.0l 13. J.620100.046.01 |
| Unit Kompetensi | **:** | 1. Menerapkan prinsip-prinsip keselamatan dan kesehatan kerja di linkungan kerja 2. Menerapkan Sistem Mutu 3. Mengidentifikasi aspek kode etik dan HAKI dibidang TIK 4. Mengimplementasikan User Interface 5. Menerapkan Perintah Eksekusi Bahasa, Pemrograman Berbasis Teks, Grafik, dan Multimedia 6. Melakukan Pengaturan Software Tools Pemrograman 7. Mengimplementasikan Pemrograman Berorientasi Objek 8. Menggunakan SQL 9. Membuat Dokumen Kode Program 10. Menerapkan Pemrograman Multimedia 11. Melaksanakan Pengujian Unit Program 12. Melaksanakan Konfigurasi Perangkat Lunak Sesuai Environment Develoment, Staging Production 13. Melakukan Logging Aplikasi |

1. **Petunjuk**
2. Baca dan pelajari setiap instruksi kerja dibawah ini dengan cermat sebelum melaksanakan praktik
3. Klarifikasi kepada Asesor apabila ada hal-hal yang belum jelas
4. Laksanakan pekerjaan sesuai dengan urutan proses yang sudah ditetapkan
5. Seluruh proses kerja mengacu kepada SOP/WI yang dipersyaratkan
6. **Skenario**

Dalam rangka mencapai kualifikasi sebagai seorang programer, anda diminta untuk mengerjakan program dengan menggunakan komputer sesuai dengan spesifikasi teknis yang telah ditentukan oleh pihak pelanggan. Untuk mendukung pencapaian hasil sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan tersebut, anda akan diperlengkapi dengan komputer, software berorientasi Objek dan SOP/IK terkait. Dalam penerapannya anda juga diminta untuk menginstalasi software yang dibutuhkan dalam mengimplementasiskan pemrograman berorientasi Objek.

1. **Langkah kerja :**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **LANGKAH KERJA** | **INSTRUKSI KERJA** |
| 1 | 1. Menginstal dan mengkonfigurasi software utama dan pendukung sesuai kebutuhan. 2. Mengecek hasil instalasi software utama dan pendukung |  |
| 2 | Membuat Database | Buatlah database manajemen buku dengan nama db\_manajemenbuku\_namalengkap |
| 3 | Membuat Tabel | Buatlah tabel di dalam database dengan struktur di bawah ini |
| 4 | Mengisi data di tabel | Masukkan beberapa data melalui DBMS yang telah tersedia |
| 5 | Membuat project | Buatlah project dengan nama : ManajemenBuku\_namalengkap |
| 6 | Membuat class | Buatlah class koneksi.java untuk menghubungkan program java dengan database mysql |
| 7 | Membuat desain tampilan  Login | Buatlah jframe baru dengan nama frmLogin.java dan desainlah tampilan seperti berikut: |
| 8 | Membuat script login | Buatlah script untuk login dalam desain di atas! No .7 |
| 9 | Membuat tampilan desain  Halaman buku | Buatlah jframe baru dengan nama frmBuku.java dan desainlah tampilan seperti berikut : |
| 10 | Membuat kode program | 1. Buatlah kode program untuk input data buku 2. Buatlah kode program untuk menampilkan data buku di datagridview 3. Buatlah kode program untuk update data buku 4. Buatlah kode program untuk delete data buku |
| 11 | Menguji program | Menguji program dengan cara login dan melakukan input, update, delete, dan menampilkan data di form data buku |