



INSTITUT TEKNOLOGI DEL
UJIAN AKHIR SEMESTER
Semester Genap, T.A. 2021/2022

Hari, Tanggal	:	Dilaksanakan di pekan UAS
Kode – Nama Mata Kuliah	:	1142201-Pemrograman Berorientasi Objek
Tipe Ujian	:	Praktikum
Durasi Pengerjaan	:	3 jam
Pengampu	:	ARS

PETUNJUK

Sebelum mengerjakan soal UAS, Anda diharapkan untuk membaca petunjuk pengerjaan berikut ini:

Sebelum mengerjakan soal UAS, Anda diharapkan untuk membaca petunjuk pengerjaan berikut ini:

1. Media pengerjaan adalah dengan menggunakan *ecourse*.
2. Soal terdiri:
 - a. 1 soal studi kasus bernilai 100 (total 100)
3. Total nilai 100
4. Pengerjaannya menggunakan *tools IDE Java* (Netbeans, Eclipse, IntelliJ, VS Code).
5. Kode program akan dibuat menggunakan *tools-tools* yang sudah disebutkan di atas dan hasilnya (1 folder *project* yang berisi kode program) akan diupload via *ecourse*.
6. Pengerjaan praktikum **diwajibkan** harus merekam layar laptop saat mengerjakan soal dan hasil rekaman dikumpulkan melalui link yang akan dibagikan pada saat ujian berlangsung.
7. Segala bentuk kecurangan akan dikenakan sanksi sesuai peraturan akademik IT Del dan mendapatkan nilai 0 untuk ujian ini

Strategi minimalisasi kecurangan

1. Ujian bersifat *takehome*, waktunya akan ditentukan pada saat hari H ujian.
2. Menggunakan *safety browser*
3. Jumlah soal satu dan terdiri dari beberapa tugas yang harus dikerjakan
4. Waktu pengerjaan cukup / tidak terlalu lama

A. Studi Kasus (total 100) Waktu 180 menit

- Buatlah *Form* pada aplikasi yang Anda buat menggunakan *JavaFx* seperti di bawah ini: **(bobot 10)**

Form Data Film

DATA FILM

Kode Film

Judul Film

Genre

Sutradara

Aktor

Aktris

Tahun Produksi

Kode Film	Judul Film	Genre	Sutradara	Aktor	Aktris	T. Produksi
No content in table						

- Buatlah sebuah *arrayList* yang nanti akan digunakan untuk menampung data pada aplikasi ini. Sesuaikan item data pada *array list* yang Anda dengan item data yang ada di *form*. **(bobot 10)**
- Pada saat aplikasi dijalankan, pada form Data Film akan muncul data yang ada pada *arrayList* ke dalam *TableView* yang ada di *Form*. **(bobot 5)**
- Pada Genre akan terdapat empat pilihan pada *combobox* yaitu: **(bobot 5)**
 - Action*
 - Drama*
 - Horror*
 - Animasi*

- Setelah semua data pada form terisi, klik tombol **Simpan** untuk menyimpan hasil ke table *booking* yang ada di *database*. Kemudian hasilnya nanti akan ditampilkan secara otomatis ke dalam *tableview* yang ada di form. **(bobot10)**
- Klik tombol **Ubah** untuk mengubah hasil ke table *booking* yang ada di *database* berdasarkan kode *boking* yang diinput dari form. Kemudian hasilnya nanti akan ditampilkan secara otomatis ke dalam *tableview* yang ada di form. **(bobot 10)**
- Klik tombol **Hapus** untuk menghapus data dari table *booking* yang ada di *database* berdasarkan kode *boking* yang diinput dari form. Kemudian hasilnya nanti akan ditampilkan secara otomatis ke dalam *tableview* yang ada di form. **(bobot 5)**
- Klik tombol **Batal** untuk membatalkan dan membersihkan data pada *field-field* yang sudah diisi sebelumnya pada form. **(bobot 5)**
- Buatlah unit test untuk masing-masing fungsi simpan, ubah, dan hapus pada aplikasi ini. **(bobot 20)**
- Gunakan *design pattern* untuk kode program yang Anda buat ini. Pilih salah satu, dan jelaskan mengapa Anda memilih *design pattern* tersebut. **(bobot 20)**

----- END OF TEST -----