

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:

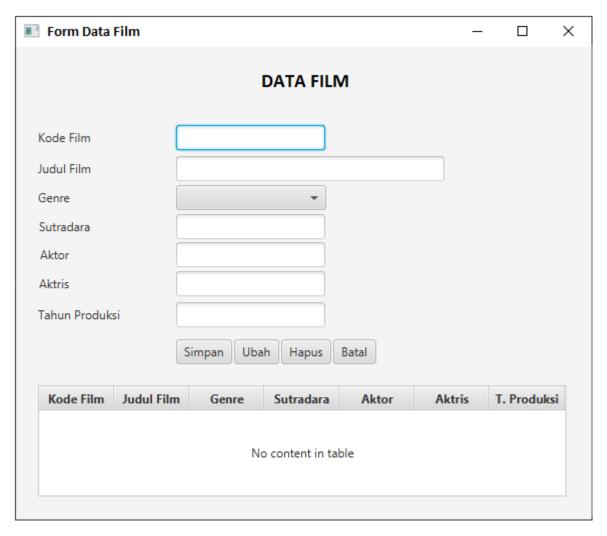
- 1. Media pengerjaan adalah dengan menggunakan ecourse.
- 2. Soal terdiri:
 - a. 1 soal studi kasus bernilai 100 (total 100)
- 3. Total nilai 100
- 4. Pengerjaannya menggunakan *tools* IDE *Java* (Netbeans, Eclipse, Intellij, VS Code).
- 5. Kode program akan dibuat menggunakan *tools-tools* yang sudah 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)



- Buatlah sebuah arrayList yang nanti akan digunakan untuk menampung data pada aplikasi ini. Sesuiakan 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)
 - o Action
 - o Drama
 - o Horror
 - o 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	
-----	---------	--