### Laporan Praktikum

## Mata Kuliah Pemprograman Berorientasi Objek



# Pertemuan 6. Praktikum 6 "CRUD (Create, Read, Update, Delete)"

Dosen Pengampu: Willdan Aprizal Aripin, S.Pd., M.Kom.

Disusun Oleh:

Nuril Khairiyah

2300231

# PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI KELAUTAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA 2024

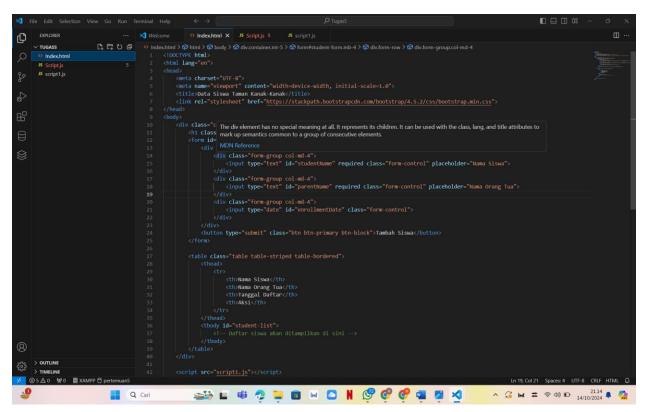
#### I. PENDAHULUAN

CRUD adalah singkatan dari Create, Read, Update dan Delete yang merupakan empat operasi dasar yang digunakan dalam pengelolaan basis data atau aplikasi berbasis data. Dalam pengembangan aplikasi web, CRUD menjadi fondasi utama untuk interaksi dengan data yang disimpan di database. Setiap aplikasi yang bekerja dengan data, baik itu data pengguna, produk atau informasi lainnya membutuhkan operasi CRUD agar bisa bekerja secara dinamis dan fungsional.

#### II. ALAT DAN BAHAN

- Visual Studio Code
- Chrome
- Laptop

#### III. PENJELASAN



#### 1. HTML (index.html)

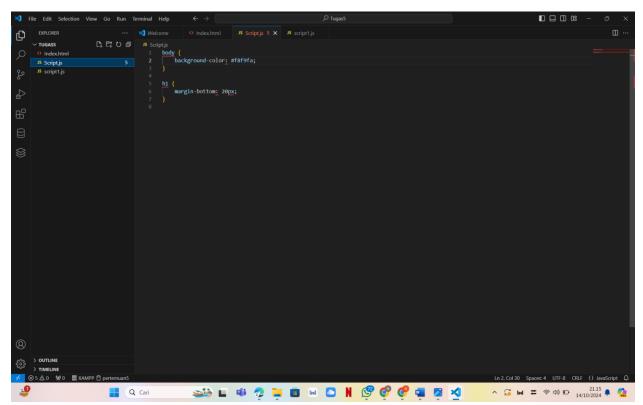
Kode HTML dimulai dengan deklarasi doctype dan elemen <a href="html">html</a>>. Di dalam <a href="head">head</a>> terdapat pengaturan karakter encoding dan viewport untuk memastikan tampilan responsif pada perangkat mobile. Judul halaman ditentukan dengan elemen <a href="html">title</a>>.

Link CSS Terdapat dua tautan stylesheet satu untuk Bootstrap yang memberikan gaya dan layout yang responsif dan satu lagi untuk style.css, yang berisi kustomisasi tambahan.

#### Dalam Body

- Judul Halaman: Elemen <h1> di tengah halaman menampilkan judul "Data Siswa Taman Kanak-Kanak".
- Formulir Input: Form ini memungkinkan pengguna untuk memasukkan informasi siswa:
- Nama Siswa : Input teks untuk nama siswa.
- Nama Orang Tua: Input teks untuk nama orang tua.
- Tanggal Daftar: Input tipe date untuk memilih tanggal pendaftaran.
- Tombol Tambah Siswa: Tombol untuk men-submit form.

Tabel Data Siswa : Tabel yang menampilkan data siswa yang telah dimasukkan. Tabel ini memiliki kolom untuk nama siswa, nama orang tua, tanggal daftar, dan aksi (edit/hapus).



#### 2. CSS (style.css)

Pengaturan Gaya: CSS ini memberikan gaya pada halaman, seperti latar belakang yang terang (#f8f9fa) dan margin pada judul untuk meningkatkan keterbacaan. Penggunaan Bootstrap juga memberikan gaya dan struktur tambahan secara otomatis.

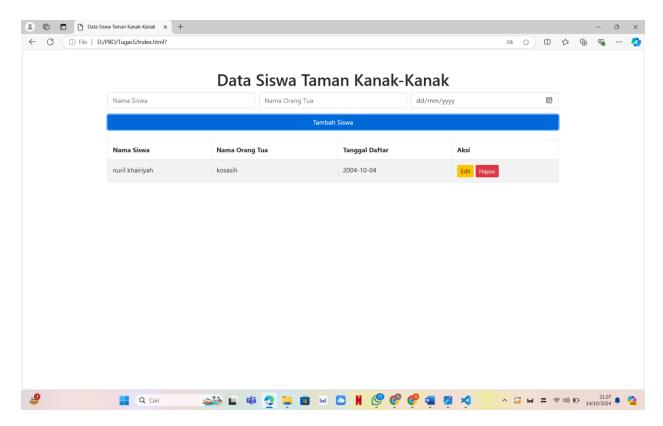
```
| Playable | Playable
```

#### 3. JavaScript (script.js)

- Logika web :
- Array students: Menyimpan data siswa dalam format objek.
- Variabel editIndex : Menyimpan indeks siswa yang sedang diedit, jika ada

Event Listener untuk Form : Saat form disubmit, data dari input akan diambil dan digunakan untuk:

- Menambah siswa baru ke dalam array jika tidak ada yang sedang diedit
- Memperbarui data siswa yang sudah ada jika sedang dalam mode edit
  - Fungsi renderStudents : Bertugas untuk menampilkan data siswa di dalam tabel. Setiap siswa ditampilkan dengan opsi untuk mengedit atau menghapusnya
  - Fungsi Edit dan Hapus :
- editStudent(index): Mengisi kembali form dengan data siswa yang dipilih untuk diedit
- deleteStudent(index): Menghapus siswa dari array dan memperbarui tampilan tabel



#### Fungsi WEB

Web ini memberikan antarmuka yang intuitif untuk pengelolaan data siswa TK, dengan fitur-fitur berikut:

- Tambah Siswa : Pengguna dapat memasukkan data baru ke dalam sistem.
- Edit Siswa : Memungkinkan pengguna untuk memperbarui informasi siswa yang sudah ada.
- Hapus Siswa : Pengguna dapat menghapus entri siswa dari daftar.

#### Kesimpulan

Secara keseluruhan web ini dirancang untuk menjadi alat yang sederhana namun efektif dalam mengelola data siswa taman kanak-kanak. Dengan kombinasi HTML, CSS, dan JavaScript, web ini memberikan pengalaman pengguna yang baik, sambil menjaga struktur data yang jelas dan dapat diakses.