

***LAPORAN TUGAS PRAKTIKUM PEMROGRAMAN
BERORIENTASI OBJEK***

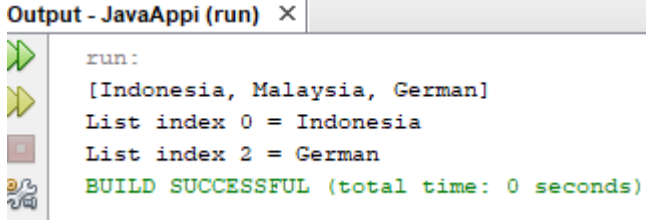
Pertemuan Ke-: 12	
Pembahasan: Java Api dan Database	
NIM: 1841720167	Dosen Pengampu: Septian Enggar Sukmana, S.Pd, M.T
Nama Mahasiswa: Raihan Rachmadani	Nilai:

TUJUAN PRAKTIKUM (10 points)

1. Memahami cara penyimpanan objek menggunakan Collection dan Map.
2. Mengetahui pengelompokan dari Collection.
3. Mengetahui perbedaan dari interface Set, List dan Map.
4. Mengetahui penggunaan class-class dari interface Set, List, dan Map.
5. Memahami koneksi database menggunakan JDBC dan JDBC API

6. JAWABAN PERTANYAAN (30 points)

Petunjuk: jawaban dari pertanyaan yang terdapat pada modul 6 dituliskan pada bagian kolom kotak yang telah disediakan

Praktikum 1 (Set)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Import java.util.* fungsinya mengimpor semua kelas di dalam java 2. HashMap hMapItem = new HashMap(); 3. Untuk mengisi data index pada array 4. Karena dalam pengisian data membutuhkan objek 5. Iterator digunakan untuk mengakses dan menampilkan nilai beserta tambahan method lain yang didefinisikan di dalam interface iterator. Kode tersebut juga digunakan untuk menampilkan nilai dengan lower case
Praktikum 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk menampilkan data berupa String dimana sesuai oad indeks array yang dipanggil 2.  3. Pada soal no 1 pemanggilan data menggunakan inputan indeks array, sedangkan soal no 2 menggunakan iterasi, dimana jika ada data makan akan ditampilkan secara berurutan, jika tidak ada, maka proses iterasi berenti
Praktikum 3 (Map)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan fungsi hMapItem.put("1","Biskuit") pada program! Jawab : Mengisi map dengan pasangan kunci dan nilai. Kedua-dua kunci dan nilai bisa berupa objek apa saja. Jika map tersebut telah memiliki kunci maka nilai yang ditunjuk akan diganti dengan yang baru diberikan. Perintah ini mirip dengan "A[kunci] = nilai" pada array. 2. Jelaskan fungsi hMapItem.size() pada program! Jawab : Untuk mengembalikan int yang berisi jumlah pasangan asosiasi pada map 3. Jelaskan fungsi hMapItem.remove("1") pada program! Jawab : untuk menghapus kunci beserta nilai yang ditunjuknya, atau dengan kata lain menghapus pasangan kunci dan nilai pada map sekaligus. 4. Jelaskan fungsi hMapItem.clear() pada program! Jawab : menghapus semua pasangan asosiasi dalam map. 5. Tambah kode program berikut : <pre>Collection mCollection = hMapItem.values(); Iterator mIterator = mCollection.iterator(); while (mIterator.hasNext()){ System.out.println(mIterator.next()); }</pre>

	<div data-bbox="597 197 1247 533" data-label="Code-Block"> <pre> } Output - Java Api (run) x DemoHashMap.java x run: {1=Biskuit, 2=Shampo, 3=Soap} Biskuit Shampo Soap HashMap Item Total : 3 Biskuit remove from Hashmap HashMap Item Total : 2 {2=Shampo, 3=Soap} HashMap Item Total : 0 BUILD SUCCESSFUL (total time: 1 second) </pre> </div> <p>6.</p> <p>7. Kode program diatas mIterator digunakan untuk menampilkan element pada <i>collection</i>. Yang mana mCollection tersebut mengambil value dari hMapItem</p>
Praktikum 5	<p>5. Setelah menambah code pada action button klik, coba jalankan program dan tambahkan data. Apakah program berhasil menambahkan data? Jika tidak apakah penyebabnya Jawab : progam berhasil di tambahkan, namun tidak dapat menimpalkan data dikarenakan belum terdapat method untuk menampilkan/mengambil data yang sudah di tambahkan</p> <p>6. Jelaskan maksud source code untuk melakukan insert data diatas? Jawab : menjalankan method buka_koneksi();, lalu menambahkan typedata String sqlkode yang berisikan perintah untuk menginsertkan apa yang diisikan di text field nama, alamat, telepon ke tabel anggota. try catch merupakan sebuah keterangan apabila berhasil(try) dan jika gagal/trejadi kesalahan(catch).</p> <p>7. Buat Table model yang digunakan untuk memanipulasi tampilan pada Jtable, seperti pada code dibawah ini: Jawab : menjalankan method model.getDataVector().removeAllElements(); , model.fireTableDataChanged(); lalu mengeksekusi perintah yang ada pada dalam try{ }, apabila ada kesalahan / gagal maka yang tereksekusi adalah catch{ }</p> <p>8. private void jButtonRefreshActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) { // TODO add your handling code here: ambil_data_tabel(); }</p>

KESIMPULAN (15 points)

1. Memahami cara penyimpanan objek menggunakan Collection dan Map
2. Mengetahui pengelompokan dari Collection.
3. Mengetahui perbedaan dari interface Set, List dan Map.
4. Mengetahui penggunaan class-class dari interface Set, List, dan Map
5. Memahami koneksi database menggunakan JDBC dan JDBC API

Tips: tuliskan kesimpulan dari hasil tugas praktikum yang telah dilakukan.