Nama: Hafiza Eka Ramadhini

NIM : 121140048

Praktikum Pemrograman Web RA

## A. Design Pattern

Design Pattern adalah colusi umum untuk masalah yang biasa terjadi dalam desain perangkat lunak. Design pattern bukanlah metode yang langsung dapat diubah menjadi kode program melainkan sebuah pola dasar atau template dari cara untuk menyelesaikan masalah tersebut.

- · Jens-Jenis design pattern:
  - 1.) Creational pattern => Design pattern yang digunakan untuk membuat objek.
  - 2) Structural pattern => Design pattern young digunakan untuk mengatur hubungan antar objek.
  - 3) Behavioral pattern => Design pattern yang digunakan untuk mengatur penlaku objek.
- Keuntungan menggunakan derign pattern
   L> Aplikari Jadi lebih mudah dipelihara, dikembangkan, fleksibel, terstruktur,
   dan mudah di uzi.

# B. Konsep MVC (Model-View-Controller) Design Pattern

MVC adalah suatu pola desain yang digunakan untuk membahkan logika aplikasi menjadi 3 komponen utama yaitu Model View, dan Controller.
Konsep Ini bertujuan untuk meningkattan modularitas, flekribilitas, dan pemeliharaan kode dalam pengembangan perangkat lunak.

PHP MUC Framework:

Laravel Zend Framework:

Codeigniter Cake PHP Slim

Sympony Fuel PHP Phalcon

Tava Script MUC Framework:

Angular Js Meteor Backbone . is React Ember . is Vue . is

## Komponen MUC:

### 1) Model

Lo Bertanggung javab untuk menyimpan dan mengelola data. Model dapat digunakan untuk operasi , seperti: Menambah data, Mengubah data, Menghapur data. Mencan data, dan Menampilkan data. Model tidak sam dengan databare / table. Model adalah representasi objek dari data yang disimpan dalah database / table.

#### 2.) View

L> Bertanggung jawab untuk menampilkan data kepada pengguna. View biasanya berupa file HTML yang berisi kode HTML, CSS, dan java Script. Dapat menampilkan data dan berbagai sumber, termaruk: Model, Databare, API.

#### 3.) Controller

Li Bertanggung Jawab untuk menerima input dari pengguna dan memprofesnya, serta mengirimkan data dari model ke view.