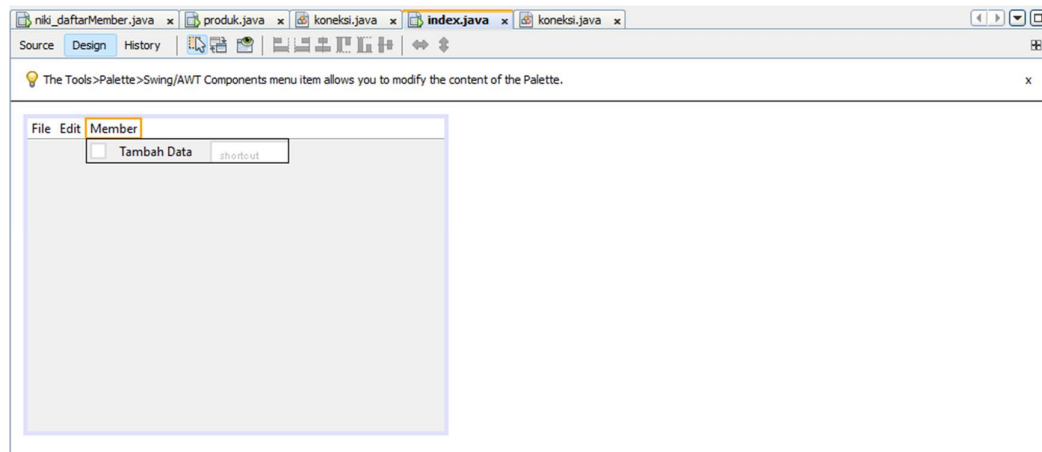


PERTEMUAN 18

Tahap ini memberikan lanjutan dari Latihan sebelumnya dimana pada tahapan ini dapat dilihat sebagai berikut :

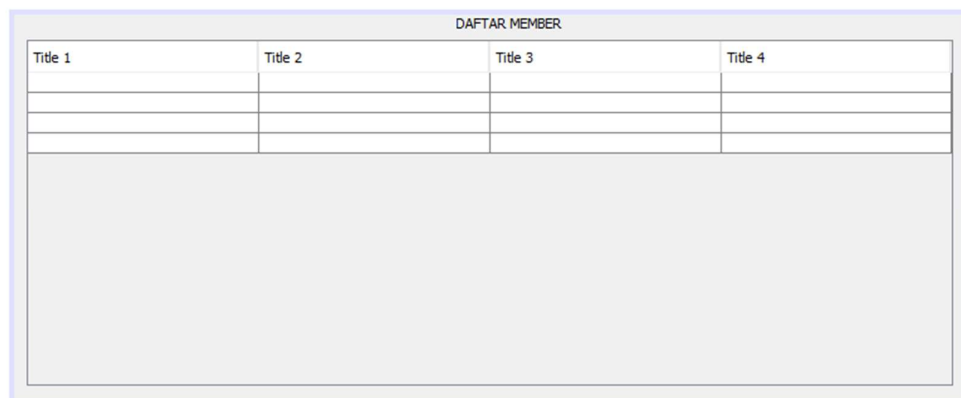
1. Buatlah new package dengan nama “index”
2. Didalam package index, buat JFrame dengan nama “index”
3. Masukkan pallet menu bar kedalam JFrame dan klik kanan menu bar, Pilih add menu, rename menu baru tersebut dengan nama “member”
4. Klik menu member, pilih add menu item, buat dengan nama “Tambah Data”



5. Masukkan perintah pada “Tambah Data”

```
private void jMenuItemActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    new niki_daftarMember().setVisible(true);  
    dispose();  
}
```

6. Buatlah JFrame didalam package member dengan nama “NamaKamu_lihatData”
7. Desain JFrame tersebut dengan memasukkan palet kedalam desain, seperti ini :

The screenshot shows the NetBeans IDE interface. At the top, there are several open files: niki_daftarMember.java, produk.java, koneksi.java, index.java, and koneksi.java. The 'index.java' file is selected. Below the file list, there are tabs for 'Source', 'Design', and 'History'. The 'Design' tab is active, showing a visual representation of the JFrame. The JFrame has a title bar that says 'DAFTAR MEMBER'. Inside the JFrame, there is a table with 4 columns and 4 rows. The columns are labeled 'Title 1', 'Title 2', 'Title 3', and 'Title 4'. Below the table, there is a large text area.

8. Masukkan

initComponents();
setTitle("Tabel Mahasiswa");
koneksi();
tabel();
Dimension screenSize = Toolkit.getDefaultToolkit().getScreenSize();
Dimension frameSize = getSize();
setLocation(
(screenSize.width - frameSize.width) / 2,
(screenSize.height - frameSize.height) / 2);

```
/**
 * Creates new form niki_lihatData
 */
public niki_lihatData() {
    initComponents();
    setTitle("Tabel Mahasiswa");
    koneksi();
    tabel();

    Dimension screenSize = Toolkit.getDefaultToolkit().getScreenSize();
    Dimension frameSize = getSize();
    setLocation(
        (screenSize.width - frameSize.width) / 2,
        (screenSize.height - frameSize.height) / 2);
}
```

9. Masukkan method koneksi :

private void koneksi()
{ try
{
Class.forName("com.mysql.jdbc.Driver");
con=DriverManager.getConnection("jdbc:mysql://127.0.0.1/aplikasidatabasefutsal", "root",
""");
stat=con.createStatement();
} catch (Exception e) {
JOptionPane.showMessageDialog(null, e);
} }

10. Masukkan method table untuk menampilkan data :

```
private void tabel(){
DefaultTableModel t= new DefaultTableModel();
t.addColumn("ID");
t.addColumn("Nama");
t.addColumn("Team");
t.addColumn("Jenis Kelamin");
t.addColumn("No HP");
t.addColumn("Tanggal Lahir");

jTable1.setModel(t); try { res=stat.executeQuery("select * from member");
while (res.next()) {
t.addRow(new Object[]{ res.getString("id"),
res.getString("nama"),
res.getString("team"),
res.getString("jk"),
res.getString("no_hp"),
res.getString("tgl_lahir")
});
}
} catch (Exception e) {
JOptionPane.showMessageDialog(rootPane, e);
}
}
```

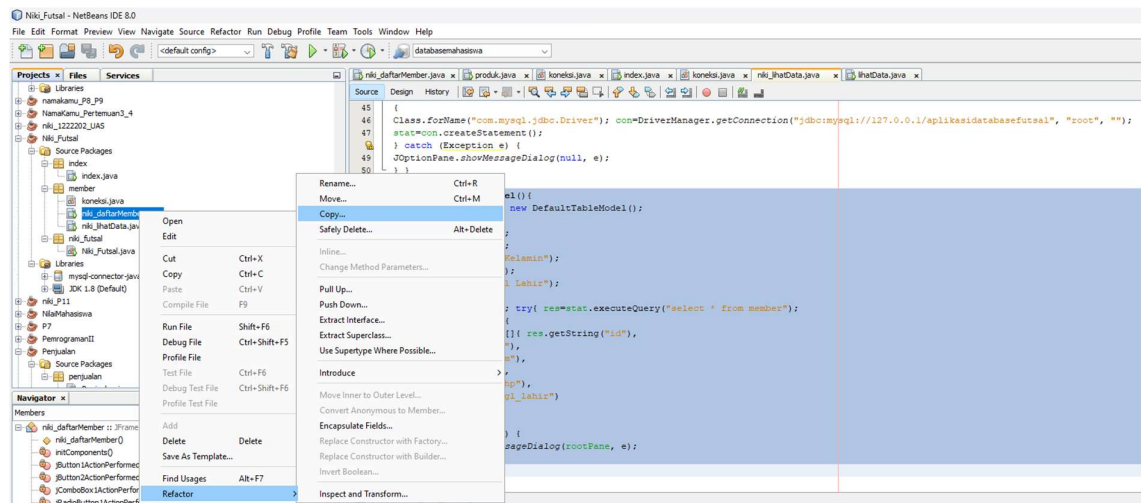
11. Selanjutkan Run File



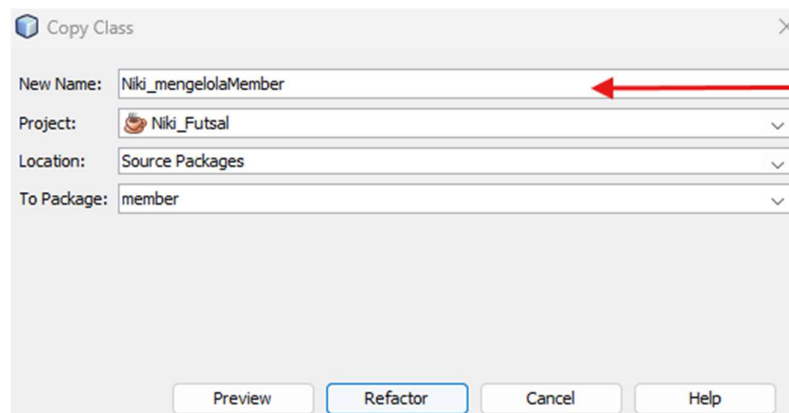
The screenshot shows a Java application window titled "Tabel Mahasiswa". Inside the window, there is a table titled "DAFTAR MEMBER". The table has six columns: ID, Nama, Team, Jenis Kelamin, No HP, and Tanggal Lahir. The data is as follows:

ID	Nama	Team	Jenis Kelamin	No HP	Tanggal Lahir
1209121212121991	rio	Macan	Perempuan	0912121212	12-Maret-1991
121212	12	12	Perempuan	12	12-Maret-12
222		2	Perempuan	2	2-Maret-2
24081278982111...	Niki Ratama	Tiger Fight	Laki-laki	081278982111	24-November-1991
24081287625333...	Ridho Muhammad	Sahabat Area	Laki-laki	081287625333	24-November-1994
niki	niki	work	Laki-laki	0876767	12-Maret-1991

12. Silakan refactor class daftarMember, klik kanan > Refactor > Copy



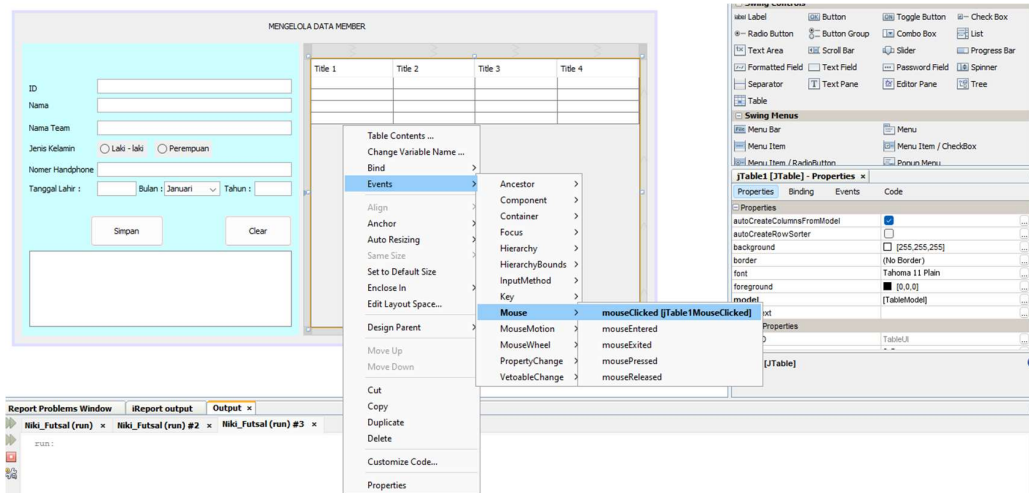
13. Buat nama dengan nama "NamaKamu_mengelolaMember, dan klik Refactor



14. Desain tampilan seperti berikut ini :

15. Pastikan sudah bisa menampilkan seperti berikut ini :

16. Klik kanan pada table > Events > Mouse > mouseClicked



17. Masukkan perintah dibawah ini :

```
int i = jTable1.getSelectedRow();
if(i==1){
return;
}
String code = (String)jTable1.getValueAt(i,0);
String code1 = (String)jTable1.getValueAt(i,1);
String code2 = (String)jTable1.getValueAt(i,2);
String code3 = (String)jTable1.getValueAt(i,3);

jTextField6.setText(code);
jTextField1.setText(code1);
jTextField2.setText(code2);
jTextField3.setText(code2);
```

18. Tambahkan button kembali kedalam desain dan beri nama button tersebut dengan nama Hapus :

19. Masukkan perintah didalam buttoh Hapus :

```
try {
stat.executeUpdate("delete from member where "
+ "id='"+jTextField6.getText()
+ "'");
kosongkan();
JOptionPane.showMessageDialog(null, "Berhasil");
} catch (Exception e) {
JOptionPane.showMessageDialog(null, "pesan salah : "+e);
}
```

Dapat dilihat seperti ini :

```
private void jButton3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
// TODO add your handling code here:
try {
stat.executeUpdate("delete from member where "
+ "id='"+jTextField6.getText()
+ "'");
kosongkan();
JOptionPane.showMessageDialog(null, "Berhasil");
} catch (Exception e) {
JOptionPane.showMessageDialog(null, "pesan salah : "+e);
}
}
```

20. Tambahkan kembali 1 button kedalam desain dan beri nama “Refresh”

Title 1	Title 2	Title 3	Title 4

21. Masukkan perintah di dalam tombol refresh seperti ini :

```
new Niki_mengelolaMember().setVisible(true);  
dispose();
```

22. Tambahkan 1 button kembali dengan nama “Edit”

23. Masukkan source edit dibawah ini :

```
try {  
    stat.executeUpdate("update member set "  
        + "nama="+jTextField1.getText()+"",  
        + "team="+jTextField2.getText()+"",  
        + "no_hp="+jTextField3.getText()+"",  
  
        + " where " + "id="+jTextField6.getText()+"");  
    kosongkan();  
    JOptionPane.showMessageDialog(rootPane, "Data berhasil Diupdate");  
} catch (Exception e) {  
    JOptionPane.showMessageDialog(rootPane, e);  
}
```

24.