

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" YOGYAKARTA

JL. SWK 104 (Lingkar Utara) Condongcatur, Yogyakarta 55283 Telp.(0274)486188, 486733, Fax. 486400 Jl. Babarsari 2, Tambakbayan, Yogyakarta 55281 Telp.(0274)486911 Email: info@upnyk.ac.id. Homepage: http://www.upnyk.ac.id

UJIAN MATA KULIAH PRAKTIKUM SEMESTER GENAP TA. 2022/2023

Mata Kuliah : Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek

Hari/Tanggal : Kamis, 1 Juni 2023 Asisten : Dhea Anggita

Putu Raditha Chintia Wardhani

Kelas : F Waktu : 2 jam

PETUNJUK:

- 1. Peserta diharapkan datang 10 menit sebelum responsi dimulai.
- 2. Responsi dikerjakan menggunakan Netbeans yang tersedia di komputer lab.
- 3. Diperbolehkan untuk membawa 1 Lembar HVS sebagai catatan (hardcopy).
- 4. Tidak diperbolehkan membuka modul.
- 5. Tidak diperbolehkan membuka file lain.
- 6. Tidak diperbolehkan searching di google.
- 7. Pengumpulan melalui Github dan link Github dikumpulkan melalui SPADA.
- 8. Akan diberikan waktu tambahan 15 menit setelah waktu responsi selesai untuk mengumpulkan jawaban pada Github.
- 9. Tidak ada toleransi kecurangan! Kerjakan secara individu!

Soal:

Buatlah program untuk mengelola data lomba cerita yang berisi:

- 1. Judul
- 2. Nilai Alur Cerita (0-10)
- 3. Nilai Orisinalitas (0-10)
- 4. Nilai Pemilihan Kata (0-10)
- 5. Nilai Akhir

Nilai Akhir diambil dari nilai rata-rata dari nilai alur cerita, orisinalitas dan pemilihan

kata. Nilai Akhir = (Alur Cerita + Orisinalitas + Pemilihan Kata) / 3

Implementasi dilakukan dengan menerapkan fitur-fitur berupa Create, Read, Update, dan Delete. Dalam membuat program harus menggunakan konsep OOP (Interface,

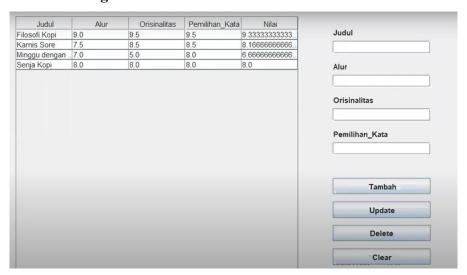
Inheritance, **Encapsulation**) dan konsep **MVC** dengan sebaik-baiknya, serta komunikasi data ke dalam database menggunakan **JDBC** driver.

Untuk membuat *database* gunakan file SQL yang sudah terlampir dengan nama *database* "**db_lomba**" dan jangan lakukan perubahan apapun pada nama *database*, nama *table*, maupun strukturnya.

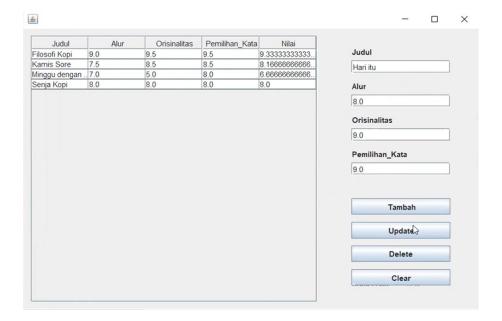
CATATAN

- Untuk mendapatkan nilai PENUH (nilai responsi), wajib menambahkan FITUR
 SEARCH pada program.
- Tampilan tidak harus sama tetapi seluruh fitur yang terdapat pada contoh program HARUS ADA
- Tombol CLEAR hanya menghapus isi pada text box.

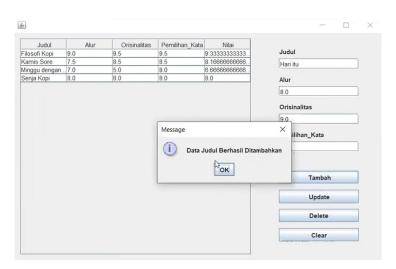
Contoh Screenshot Program



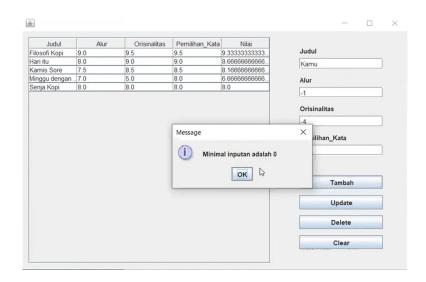
Tampilan awal program



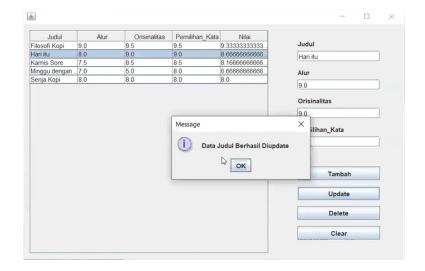
Tampilan saat mengisi data



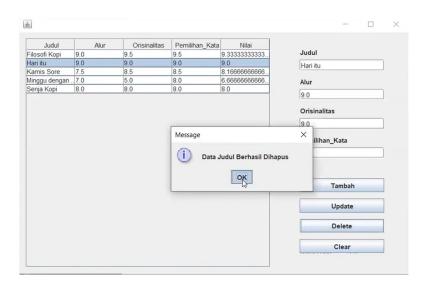
Tampilan saat Data berhasil ditambahkan



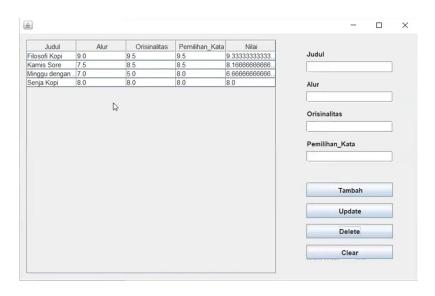
Jika Nilai yang diinputkan KURANG DARI 0 atau LEBIH DARI 10, akan ada pesan error dan data TIDAK DAPAT DIINPUTKAN



Judul yang dipilih, datanya dapat diupdate **kecuali JUDUL (JUDUL TIDAK BOLEH DIUPDATE, TAMBAHKAN ERROR HANDLING JIKA USER HENDAK MENGUPDATE JUDUL)**



Tampilan saat menghapus data dari database



Data dengan judul "Hari itu" BERHASIL DIHAPUS