|  |
| --- |
| **PRAKTIKUM**  **MK PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERBASIS OBJEK**  **KIF193009**  **PRAKTIKUM 7** **GUI JTable dan CRUD Database**    Muhammad Ilham Wahiduddin 1931730140  **DIII Manajemen Informatika**  **Program Studi di Luar Kampus Utama**  **Politeknik Negeri Malang Kampus Kediri**  **2020** |

# PRAKTIKUM 7

**GUI JTable dan CRUD Database**

## **A. TUJUAN**

Setelah melakukan praktikum bab ini, Mahasiswa mampu menerapkan konsep GUI dalam bahasa pemrograman java dan menghubungkannya pada database MySQL

## **B. PERALATAN DAN KOMPONEN**

Pada kegiatan praktikum ini diperlukan alat sebagai berikut

1. Personal Computer/Laptop

2. Netbeans IDE

3. MySQL

## **C. LANGKAH PRAKTIKUM**

### **C1. Mempersiapkan frame untuk admin dan kasir**

1. Buat project java dengan nama **PBO\_Prakt7\_(NamaAnda)**

|  |
| --- |
|  |

1. Copy package pbo.classcode dan pbo.classframe pada praktikum 6 ke project praktikum 7. Buat internal frame untuk mengelola data barang dan mengelola data user di **pbo.classframe.**

|  |
| --- |
|  |

1. Buat frame beranda/home untuk admin! Buat pula konstruktor baru dengan parameter masukan nama!

|  |
| --- |
|  |

1. Buat frame beranda/home untuk kasir! Buat pula konstruktor baru dengan parameter masukan nama!

|  |
| --- |
|  |

1. Buat internal frame master data user untuk menampilkan dan mengelola data user!

|  |
| --- |
|  |

1. Buat internal frame master data barang untuk menampilkan dan mengelola data barang!

|  |
| --- |
|  |

1. Panggil internal frame master data user pada home Admin!

|  |
| --- |
|  |

1. Panggil internal frame master data user pada home Kasir!

|  |
| --- |
|  |

1. Jalankan aplikasi dan tunjukkan hasil running dimulai dari login admin > home admin > master data user!

|  |
| --- |
|  |

1. Jalankan aplikasi dan tunjukkan hasil running dimulai dari login kasir > home kasir > master data barang!

|  |
| --- |
|  |

### **C2. Menampilkan data dari database di JTable**

1. Tambahkan atribut dan method pada ClassUser yang diperlukan untuk menampilkan data!

|  |
| --- |
|  |

1. Buat method loadData() pada internal frame master user untuk memanggil data User!

|  |
| --- |
|  |

1. Buat method ModelTabelUser() pada internal frame master user untuk membuat kolom!

|  |
| --- |
|  |

1. Panggil method loadData() pada konstruktor internal frame!

|  |
| --- |
|  |

1. Jalankan aplikasi dan tunjukkan hasilnya!

|  |
| --- |
|  |

1. Tambahkan atribut dan method pada ClassBarang yang diperlukan untuk menampilkan data!

|  |
| --- |
|  |

1. Buat method loadData() pada internal frame master barang untuk memanggil data Barang!

|  |
| --- |
|  |

1. Buat method ModelTabelBarang() pada internal frame master user untuk membuat kolom!

|  |
| --- |
|  |

1. Panggil method loadData() pada konstruktor internal frame!

|  |
| --- |
|  |

1. Jalankan aplikasi dan tunjukkan hasilnya!

|  |
| --- |
|  |

### **C3. Mencari data dari database dan menampilkannya di JTable**

1. Buat method loadData(…) dengan parameter masukan key pada internal frame master user untuk mencari data User berdasarkan key!

|  |
| --- |
|  |

1. Panggil method loadData(…) pada aksi keyTyped pada JTexField pencarian!

|  |
| --- |
|  |

1. Jalankan aplikasi dan tunjukkan hasilnya!

|  |
| --- |
|  |

1. Buat method loadData(…) dengan parameter masukan key pada internal frame master barang untuk mencari data Barang berdasarkan key!

|  |
| --- |
|  |

1. Panggil method loadData(…) pada aksi keyTyped pada JTexField pencarian!

|  |
| --- |
|  |

1. Jalankan aplikasi dan tunjukkan hasilnya!

|  |
| --- |
|  |

### **C4. Menambahkan data ke database dan menampilkannya di JTable**

1. Buat method clearData() di internal frame master user untuk menghapus text di jTextField!

|  |
| --- |
|  |

1. Tangkap masukan dari jTexField username, password, dan level dari iframe dan simpan ke dalam variabel!

|  |
| --- |
|  |

1. Buat objek ClassUser dan gunakan variabel masukan di no 2 sebagai parameter masukan untuk method InsertUser()!

|  |
| --- |
|  |

1. Panggil method clearData() untuk menghapus text di jTextField dan loadData() untuk menampilkan kembali data dari database setelah data ditambahkan satu record!

|  |
| --- |
|  |

1. Jalankan aplikasi dan tunjukkan hasilnya!

|  |
| --- |
|  |

1. Buat method clearData() di internal frame master barang untuk menghapus text di jTextField!

|  |
| --- |
|  |

1. Tangkap masukan dari jTexField kode, nama, harga, dan stok dari iframe dan simpan ke dalam variabel!

|  |
| --- |
|  |

1. Buat objek ClassBarang dan gunakan variabel masukan di no 7 sebagai parameter masukan untuk method InsertBarang()!

|  |
| --- |
|  |

1. Panggil method clearData() untuk menghapus text di jTextField dan loadData() untuk menampilkan kembali data dari database setelah data ditambahkan satu record!

|  |
| --- |
|  |

1. Jalankan aplikasi dan tunjukkan hasilnya!

|  |
| --- |
|  |

### **C5. Mengedit data di database dan menampilkannya di JTable**

1. Buat aksi MouseClicked() pada iframe master user untuk memberi aksi pada jTable jika salah satu barisnya terpilih, maka value dari data tersebut akan tampil di jTextField!

|  |
| --- |
|  |

1. Jalankan aplikasi dan tunjukkan hasilnya!

|  |
| --- |
|  |

1. Pada button edit, beri aksi tangkap masukan dari jTexField username, password, dan level dari iframe dan simpan ke dalam variabel!

|  |
| --- |
|  |

1. Buat objek ClassUser dan gunakan variabel masukan di no 3 sebagai parameter masukan untuk method UpdateUser()!

|  |
| --- |
|  |

1. Panggil method clearData() untuk menghapus text di jTextField dan loadData() untuk menampilkan kembali data dari database setelah data ditambahkan satu record!

|  |
| --- |
|  |

1. Jalankan aplikasi dan tunjukkan hasilnya!

|  |
| --- |
|  |

1. Buat aksi MouseClicked() pada iframe master barang untuk memberi aksi pada jTable jika salah satu barisnya terpilih, maka value dari data tersebut akan tampil di jTextField!

|  |
| --- |
|  |

1. Jalankan aplikasi dan tunjukkan hasilnya!

|  |
| --- |
|  |

1. Pada button edit, beri aksi tangkap masukan dari jTexField kode, nama, harga, dan stok dari iframe dan simpan ke dalam variabel!

|  |
| --- |
|  |

1. Buat objek ClassBarang dan gunakan variabel masukan di no 9 sebagai parameter masukan untuk method UpdateBarang()!

|  |
| --- |
|  |

1. Panggil method clearData() untuk menghapus text di jTextField dan loadData() untuk menampilkan kembali data dari database setelah data ditambahkan satu record!

|  |
| --- |
|  |

1. Jalankan aplikasi dan tunjukkan hasilnya!

|  |
| --- |
|  |

### **C6. Menghapus data di database dan menampilkannya di JTable**

1. Pada button hapus di iframe master data user, beri aksi tangkap masukan dari jTexField username, password, dan level dari iframe dan simpan ke dalam variabel!

|  |
| --- |
|  |

1. Buat objek ClassUser dan gunakan variabel masukan di no 1 sebagai parameter masukan untuk method DeleteUser()!

|  |
| --- |
|  |

1. Panggil method clearData() untuk menghapus text di jTextField dan loadData() untuk menampilkan kembali data dari database setelah data ditambahkan satu record!

|  |
| --- |
|  |

1. Jalankan aplikasi dan tunjukkan hasilnya!

|  |
| --- |
|  |

1. Pada button hapus di iframe master data barang, beri aksi tangkap masukan dari jTexField kode, nama, harga, dan stok dari iframe dan simpan ke dalam variabel!

|  |
| --- |
|  |

1. Buat objek ClassUser dan gunakan variabel masukan di no 5 sebagai parameter masukan untuk method DeleteBarang()!

|  |
| --- |
|  |

1. Panggil method clearData() untuk menghapus text di jTextField dan loadData() untuk menampilkan kembali data dari database setelah data ditambahkan satu record!

|  |
| --- |
|  |

1. Jalankan aplikasi dan tunjukkan hasilnya!

|  |
| --- |
|  |

## **D. TUGAS**

Buat rancangan use case dan diagram activity dari sebuah aplikasi diatas.

Hint:

* Terdapat dua aktor yaitu admin dan kasir
* Admin dan kasir dapat login dan logout
* Admin dapat melihat data user
* Admin dapat menambah data user
* Admin dapat mengedit data user
* Admin dapat menghapus data user
* Kasir dapat melihat data barang
* Kasir dapat menambah data barang
* Kasir dapat mengedit data barang
* Kasir dapat menghapus data barang

|  |
| --- |
| Use case: |

|  |
| --- |
| Diagram activity: |