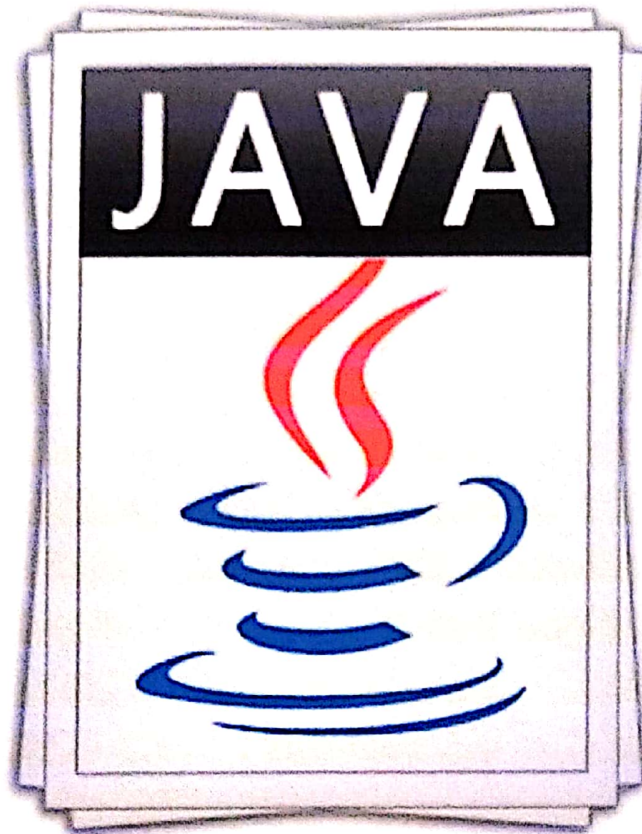
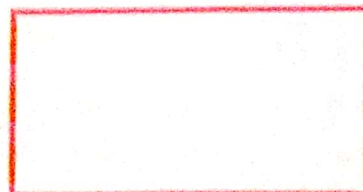


LAPORAN RESMI



PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK PERIODE VI - Tahun 2020/2021

NAMA : Moch. Rizky Nur F
NPM : 06.2018.1.07091
MODUL : 1





Tugas Resmi

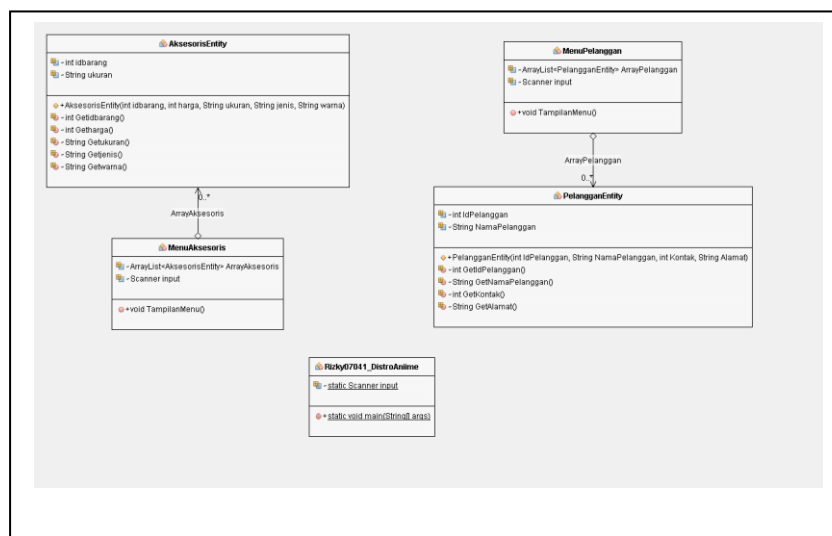
SoalPraktikum

1. Terapkan Object Array (ArrayList) pada Project masing-masing
2. Buatlah CRUD (Create, Read, Update, Delete) pada project masing masing
3. Terapkan Entity pada Object Array.

LangkahPertama

Membuat class Diagram terlenih dahulu

Source Code



Analisa

Membuat rencana sebelum membuat program



Tugas Resmi

Langkah Pertama

Membuat AksesorisEntity

Source Code

```
package Rizky07041_DistroAnime;

public class AksesorisEntity {

    int idbarang, harga;
    String ukuran, jenis, warna;

    public AksesorisEntity(int idbarang, int
harga, String ukuran, String jenis, String
warna){
        this.idbarang=idbarang;
        this.harga=harga;
        this.ukuran=ukuran;
        this.jenis=jenis;
        this.warna=warna;

    }

    int Getidbarang(){
        return this.idbarang;
    }
    int Getharga(){
        return this.harga;
    }
    String Getukuran(){
        return this.ukuran;
    }
    String Getjenis(){
        return this.jenis;
    }
    String Getwarna(){
        return this.warna;
    }
}
```



Tugas Resmi

Screenshot

```
Id Barang      = 01  
Harga          = 2000  
Ukuran        = L  
Jenis          = baju  
Warna          = hitam
```

Analisa

Program berhasil dijalankan



Tugas Resmi

LangkahKedua

membuat menu aksesoris

Source Code

```
package Rizky07041_DistroAnime;
import java.text.SimpleDateFormat;
import java.util.ArrayList;
import java.util.Scanner;

/**
 *
 * @author M
 */
public class MenuAksesoris {
    ArrayList <AksesorisEntity>
    ArrayAksesoris = new ArrayList();
    Scanner input = new Scanner(System.in);

    //(int idbarang, int harga, String ukuran,
    String jenis, String warna){

        public void TampilanMenu(){
            int Index,idbarang, harga, Pilihan;
            String ukuran, jenis, warna;
            do{
                System.out.println("Menu Distro
Aksesoris");
                System.out.println("1. Create
Case");
                System.out.println("2. Edit
Case");
                System.out.println("3. Delete
Case");
                System.out.println("4. Tampilkan
Case");
                System.out.println("5.
Kembali");
                System.out.print("Pilihan = ");
                Pilihan = input.nextInt();
                switch(Pilihan){
                    case 1:
                        //CREATE
                        System.out.print("Id
Barang          = ");
                        idbarang =
```



Tugas Resmi

Screenshot

```
Menu Distro Aksesoris  
1. Create Case  
2. Edit Case  
3. Delete Case  
4. Tampilkan Case  
5. Kembali
```

Analisa

Program seperti berhasil dijalankan



Tugas Resmi

LangkahKetiga

membuat menu pelanggan

Source Code

```
package Rizky07041_DistroAnime;

import java.util.ArrayList;
import java.util.Scanner;

/**
 *
 */
public class MenuPelanggan {
    ArrayList <PelangganEntity>
    ArrayPelanggan = new ArrayList();
    Scanner input = new Scanner(System.in);

    public void TampilanMenu(){
        int Index, Pilihan, IdPelanggan,
        Kontak;
        String NamaPelanggan, Alamat;
        do{
            System.out.println("Menu
        Pelanggan");
            System.out.println("1. Tambah
        Pelanggan");
            System.out.println("2. Ubah
        Pelanggan");
            System.out.println("3. Hapus
        Pelanggan");
            System.out.println("4. Tampilkan
        Pelanggan");
            System.out.println("5.
        Kembali");
            System.out.print("Pilihan = ");
            Pilihan = input.nextInt();
            switch(Pilihan){
                case 1:
                    //CREATE
                    System.out.print("Id
        Pelanggan    = ");
                    IdPelanggan =
        input.nextInt();
                    Svstem.out.nrint("Nama
```



Tugas Resmi

Screenshot

```
Menu Pelanggan
1. Tambah Pelanggan
2. Ubah Pelanggan
3. Hapus Pelanggan
4. Tampilkan Pelanggan
5. Kembali
```

Analisa

Program berhasil dijalankan



Tugas Resmi

LangkahKeempat

pelanggan entity

Source Code

```
package Rizky07041_DistroAnime;

public class PelangganEntity {
    int IdPelanggan,Kontak;
    String NamaPelanggan,Alamat;

    public PelangganEntity(int IdPelanggan,
String NamaPelanggan, int Kontak, String
Alamat){
        this.IdPelanggan=IdPelanggan;
        this.NamaPelanggan=NamaPelanggan;
        this.Kontak=Kontak;
        this.Alat=Alamat;
    }
    int GetIdPelanggan(){
        return this.IdPelanggan;
    }
    String GetNamaPelanggan(){
        return this.NamaPelanggan;
    }
    int GetKontak(){
        return this.Kontak;
    }
    String GetAlamat(){
        return this.Alat;
    }
}
```



Tugas Resmi

Screenshot

```
Id Pelanggan    = 01  
Nama Pelanggan = wkwkwk  
Kontak          = 031  
Alamat          = jlbaru
```

Analisa

Program berhasil dijalankan



Tugas Resmi

LangkahKelima

main distro anime

Source Code

```
package Rizky07041_DistroAnime;//e-sistem
gangguan jaringan

import java.util.Scanner;
/**
 *
 */
public class Rizky07041_DistroAniime {
    static Scanner input = new
    Scanner(System.in);

    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Selamat Datang
        di Aplikasi Distro Anime");
        int Pilihan;

        MenuAksesoris aksesoris = new
        MenuAksesoris();
        MenuPelanggan PelG = new
        MenuPelanggan();

        do{
            System.out.println("1.
            Aksesoris");
            System.out.println("2.
            Pelanggan");
            System.out.println("3. Exit");
            System.out.print("Pilihan = ");
            Pilihan = input.nextInt();
```



Tugas Resmi

Screenshot

```
Selamat Datang di Aplikasi Distro Anime  
1. Aksesoris  
2. Pelanggan  
3. Exit
```

Analisa

Program berhasil dijalankan