# LAPORAN PRAKTIKUM PEKAN 2 PEMOGRAMAN BERORIENTASI OBJEK



**MUHAMMAD LUTHFI KAUTSAR**

**2311532020**

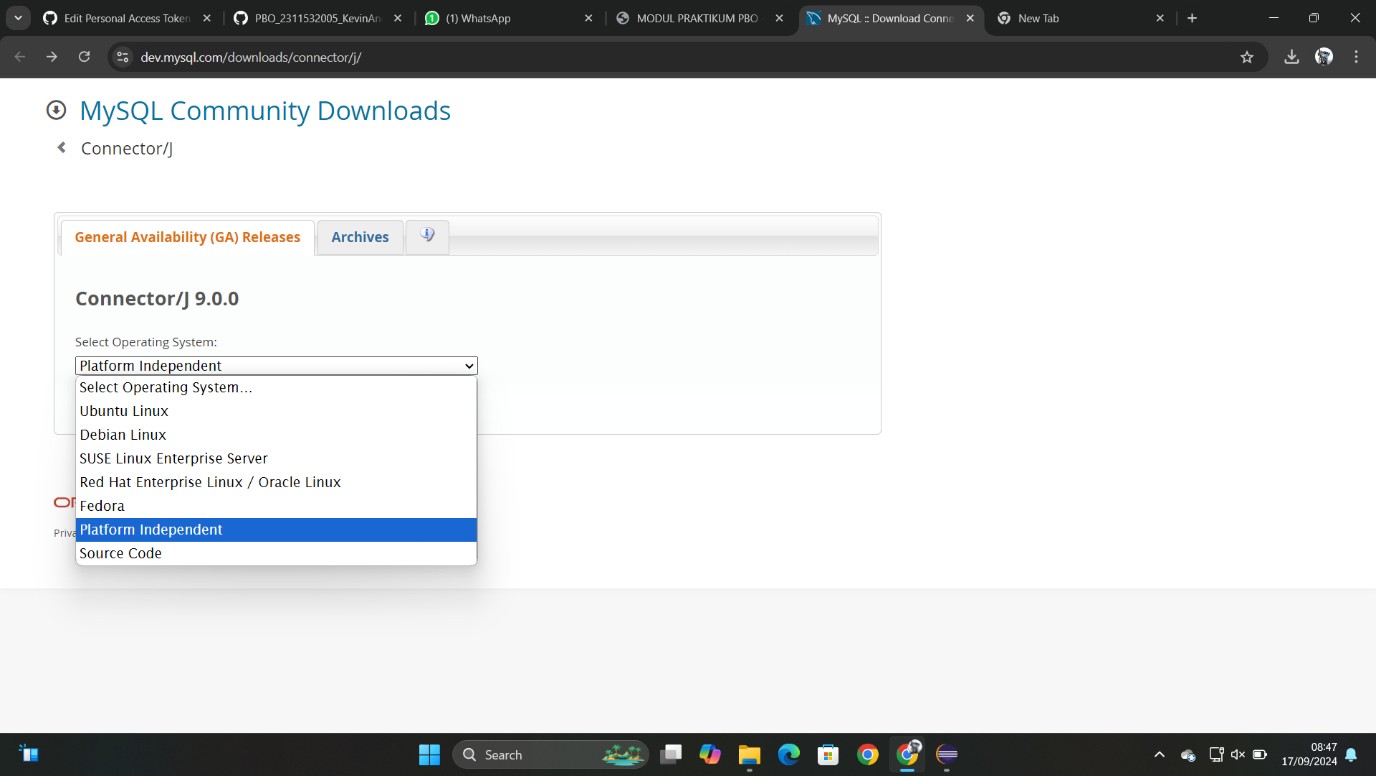
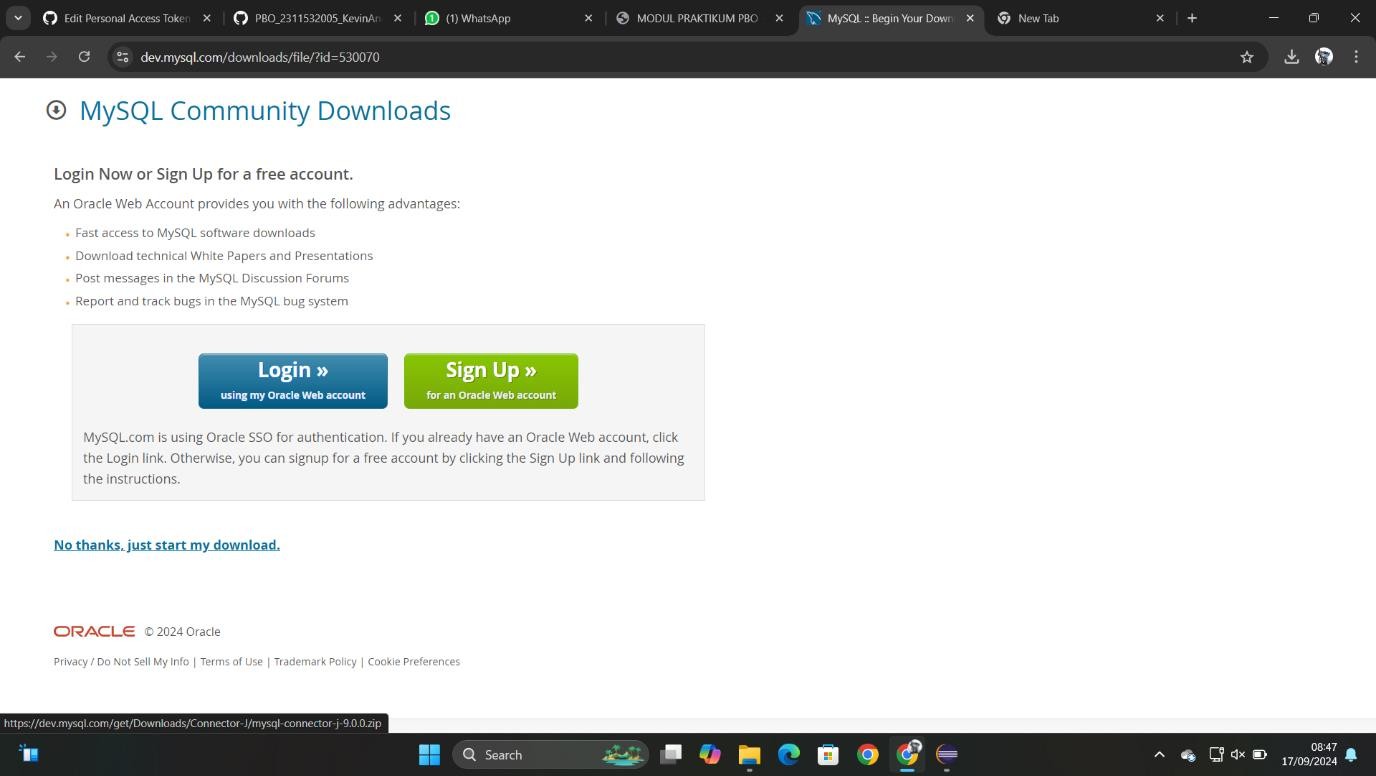
**PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK   
DOSEN PENGAMPU : NURFIAH, S.ST., M.KOM.**

# FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DEPARTEMEN INFORMATIKA UNIVERSITAS ANDALAS

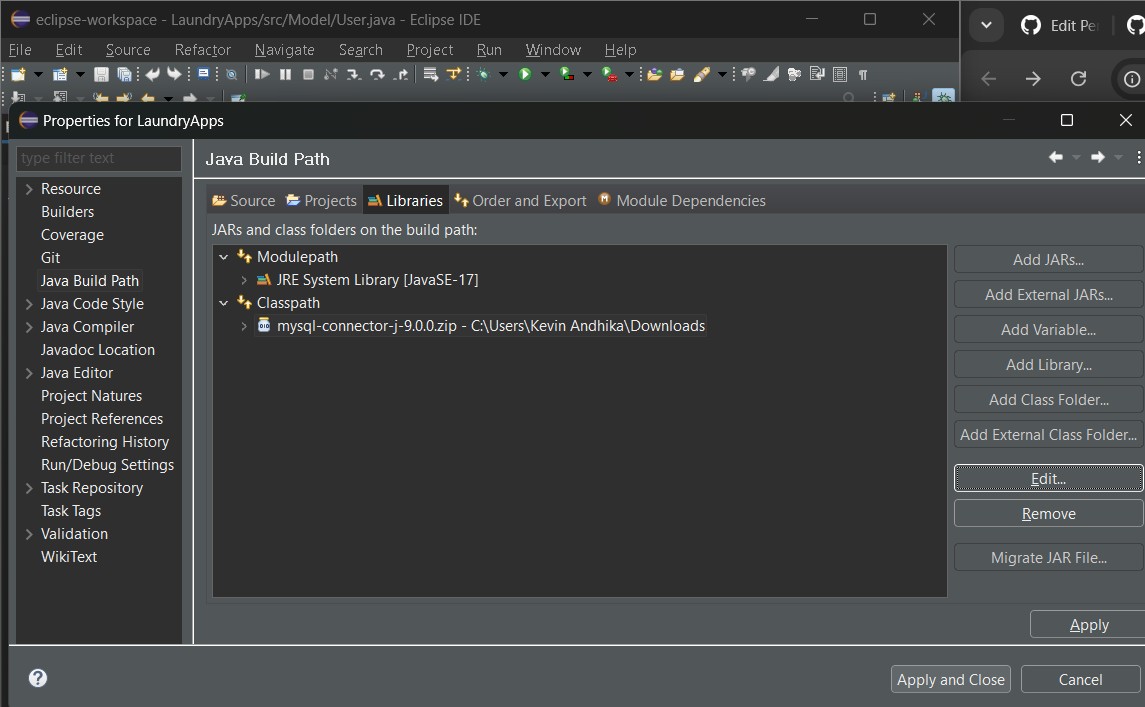
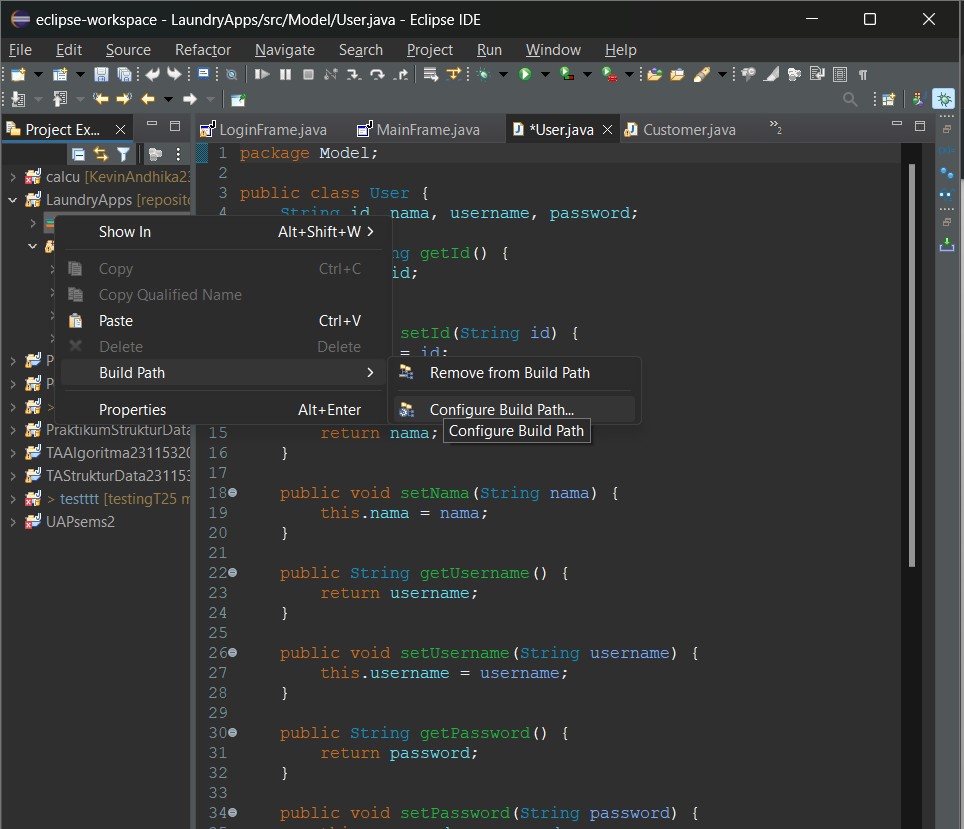
**PADANG, SEPTEMBER 2024**

# PEMBAHASAN

1. Download MySQL Community pada link berikut <https://dev.mysql.com/downloads/connector/j>



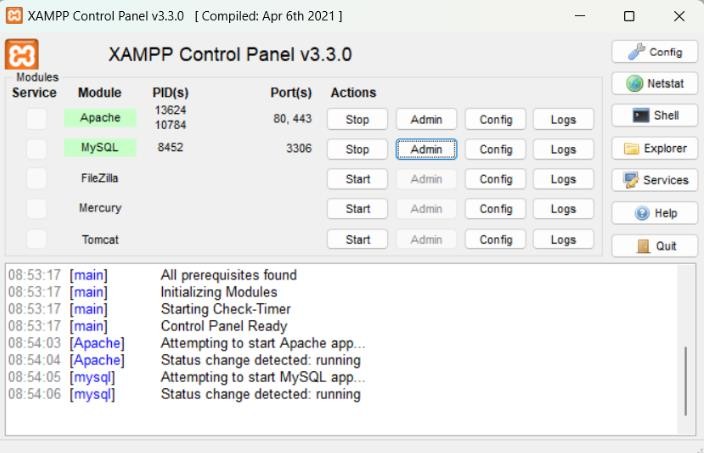
1. Tambahkan MySQL Connector ke dalam java project dengan mengklik **JRE System Library → Built Path → Configure Build Path**



Lalu tambahkan file yang didownload sebelumnya dengan cara **Add External JARs → Apply and Close** pada libraries classpath

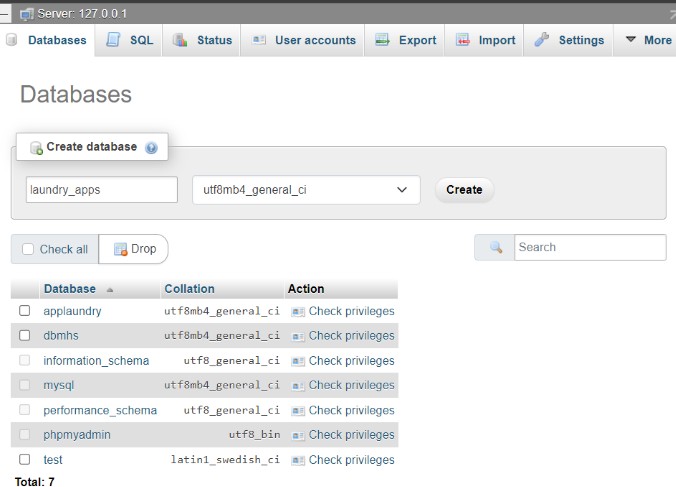
1. Buka phpMyAdmin melalui aplikasi XAMPP dengan men-checklist **Apache** dan

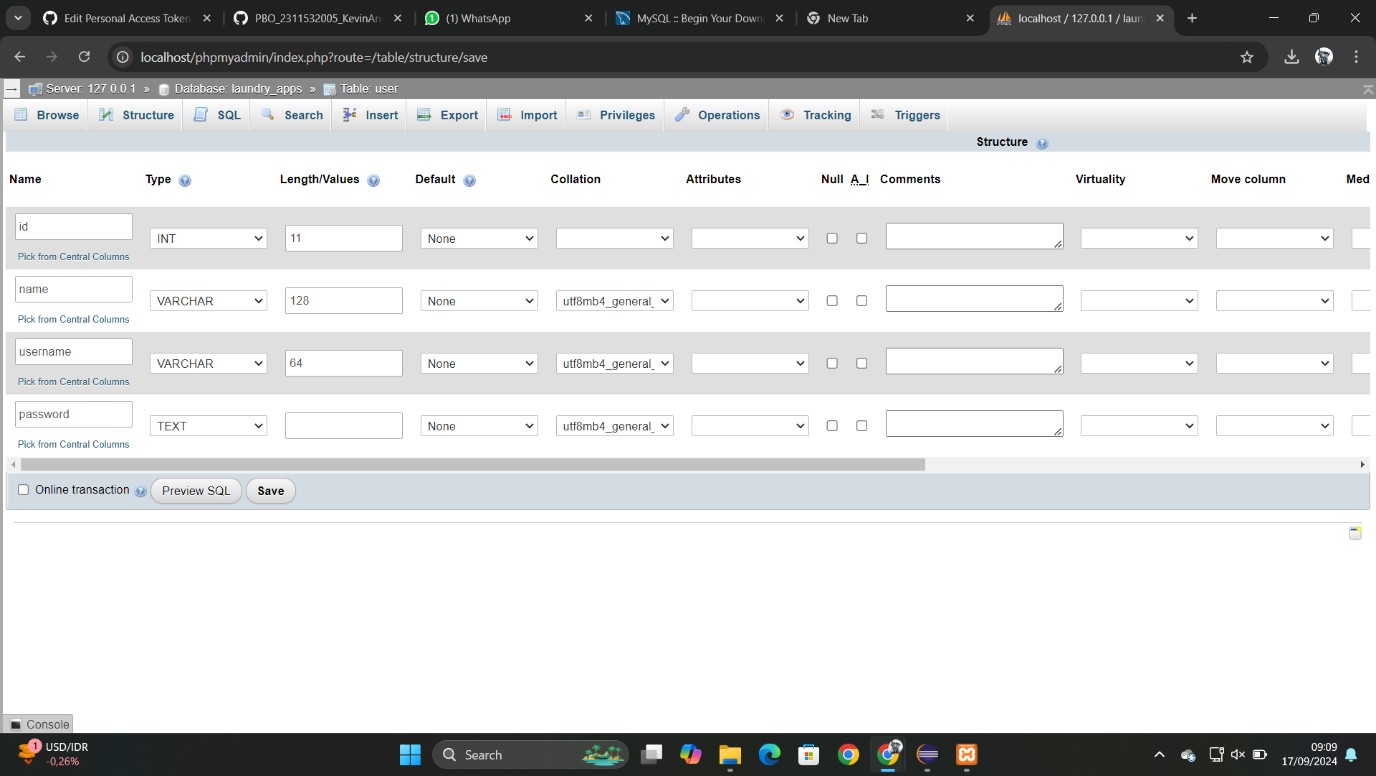
**MySQL** lalu menekan tompol admin pada **MySQL**

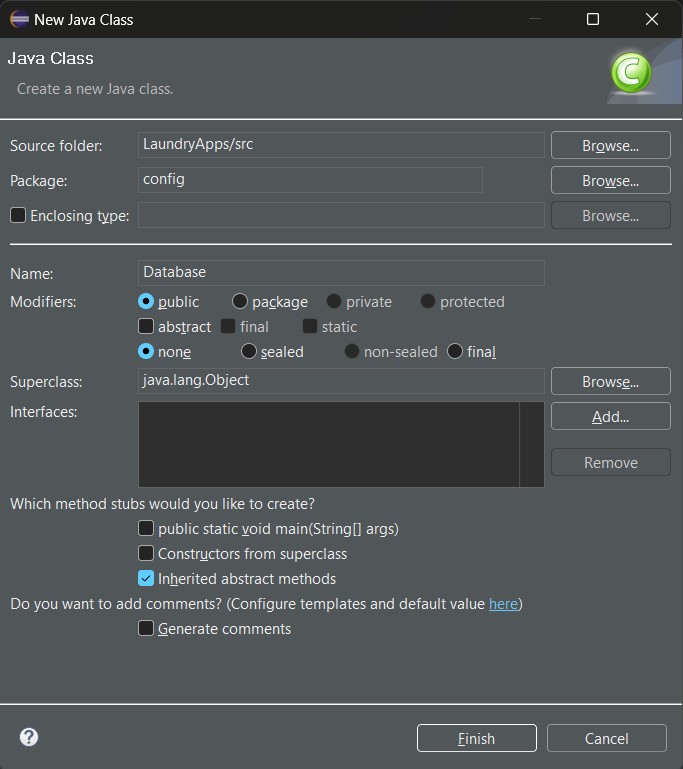


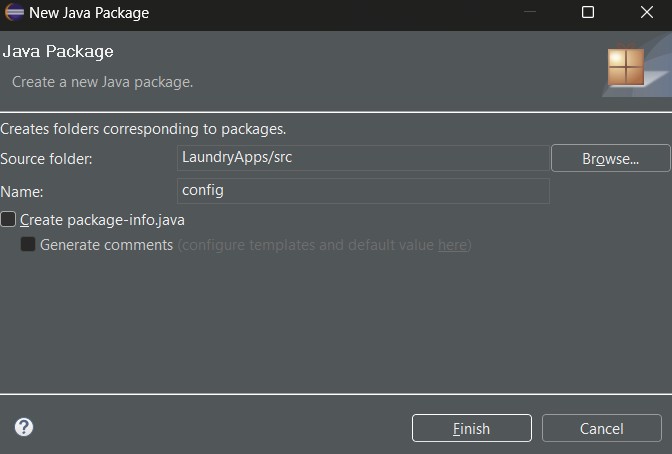
1. Setelah masuk ke dalam phpMyyAdmin buat Database dengan nama **laundry\_apps**

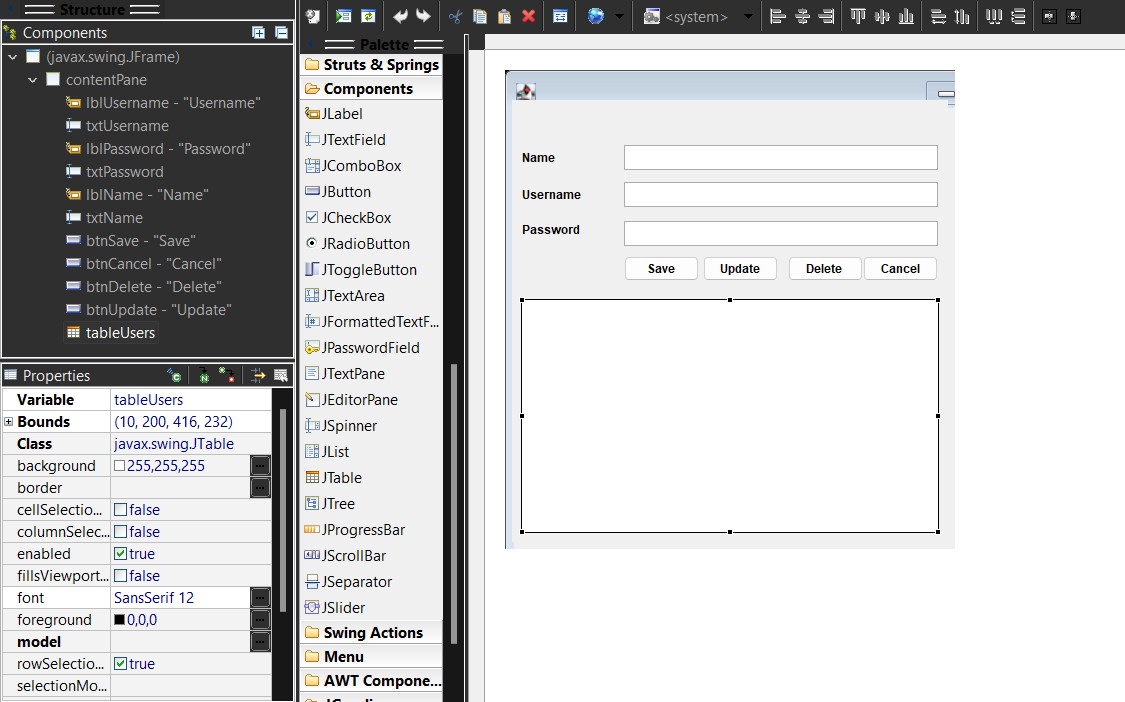
Dengan masing-masing tipe data sebagai berikut

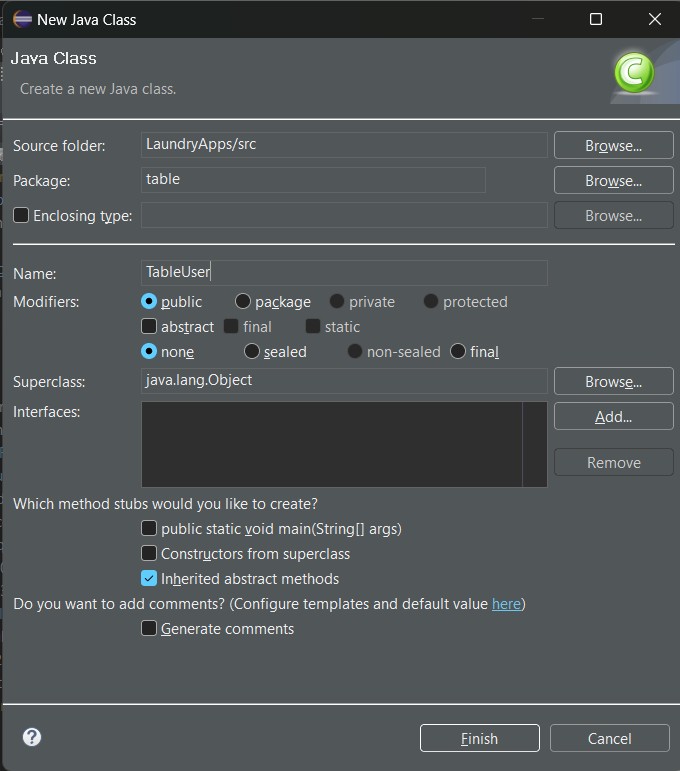
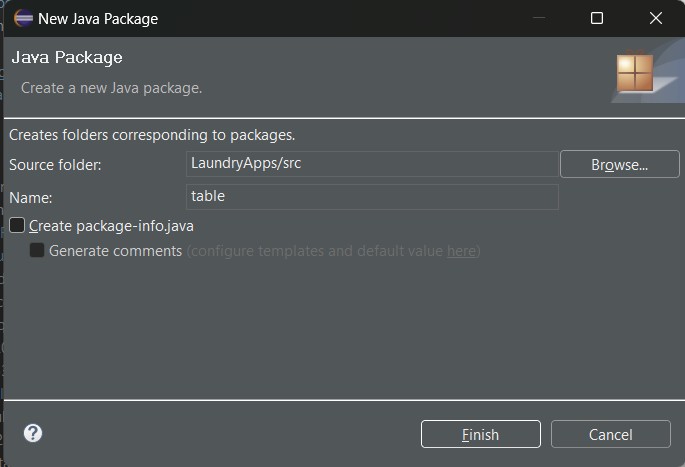


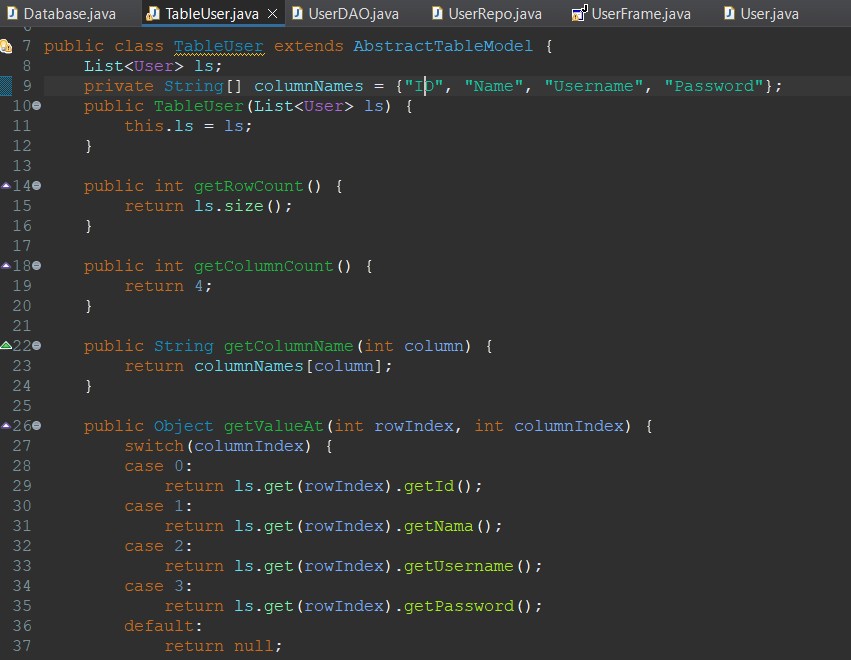


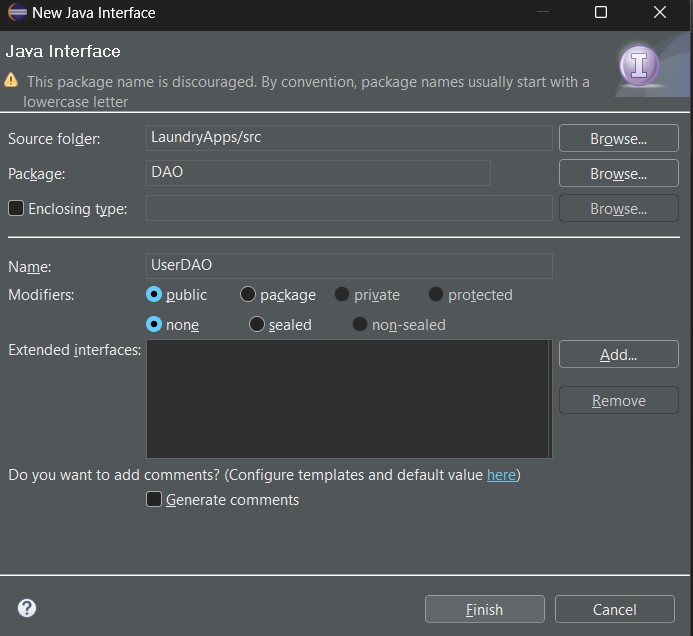
1. Buat package bernama config untuk membuat konfigurasi aplikasi dengan database, di dalamnya buat class **Database** untuk isi konfiigurasinya

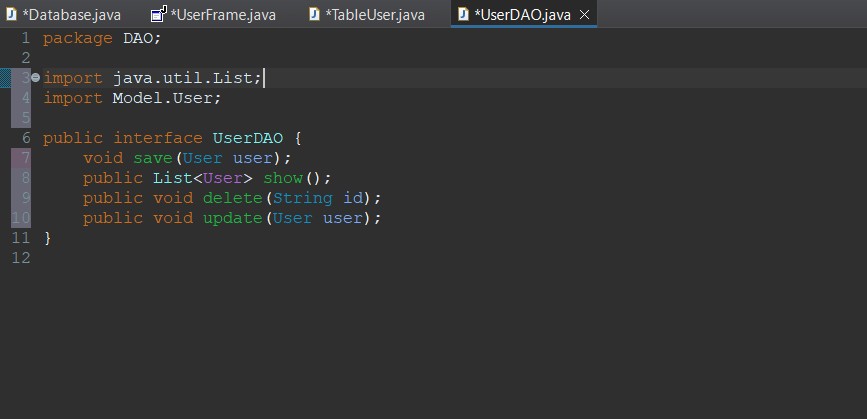
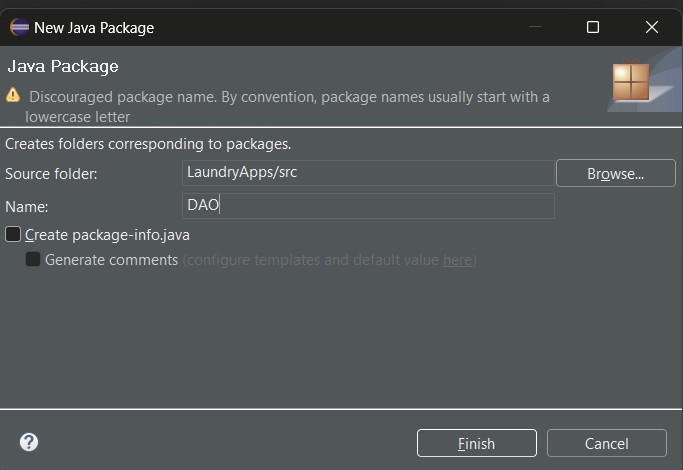


1. Berikut kode program dari class Database
2. Buat file baru pada package UI dengan nama JFrame **UserFrame**
3. Tambahkan package baru **table** lalu class **TableUser** beserta kode programnya



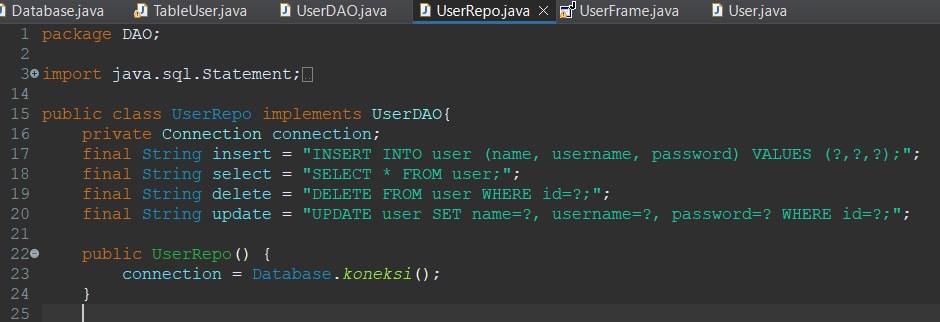
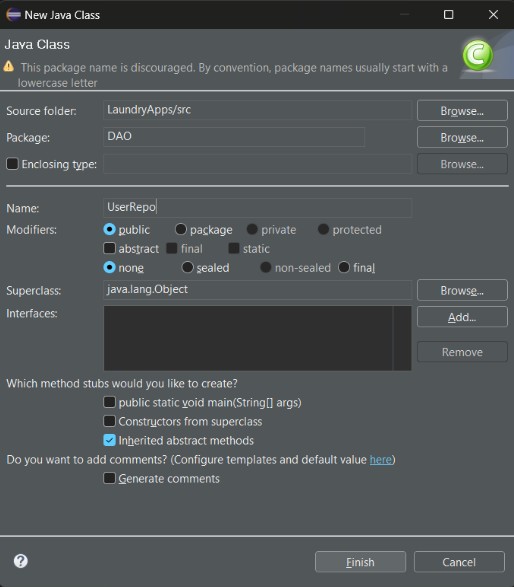


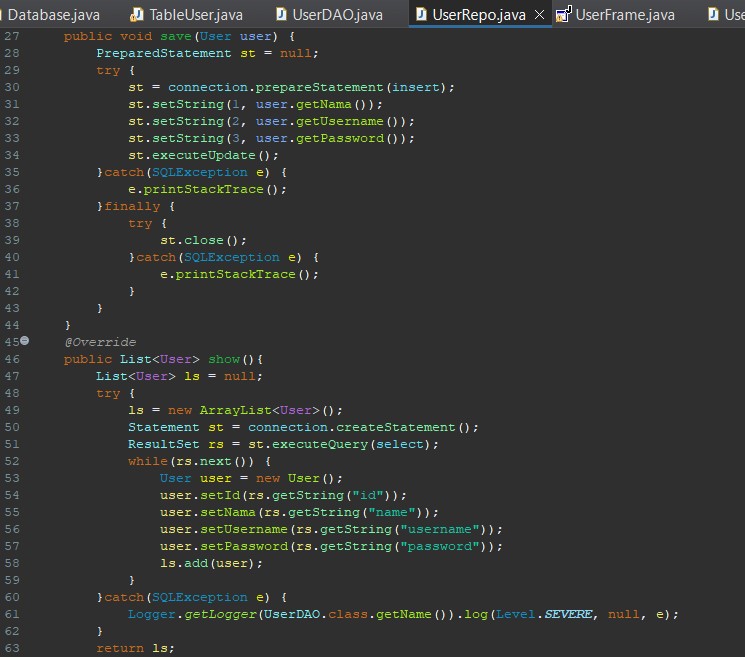
1. Tambahkan lagi package baru **DAO** lalu class **UserDAO** beserta kode programnya

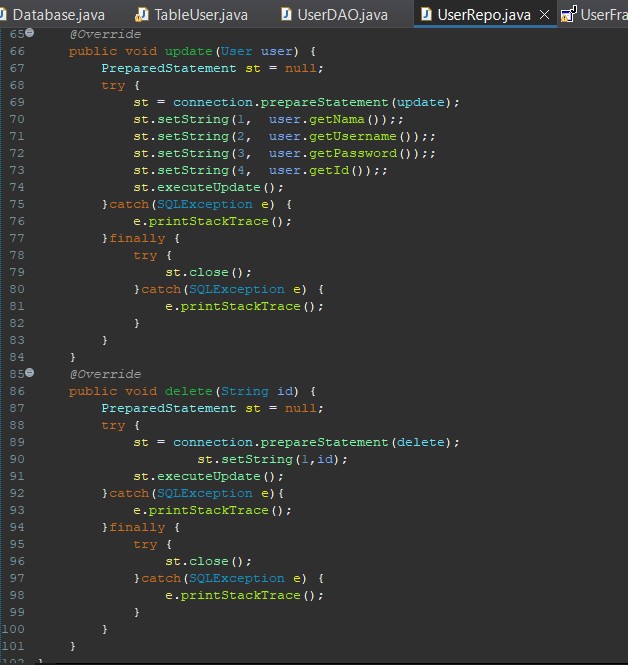


1. Pada package DAO sebelumnya buat lagi class baru dengan nama **UserRepo**

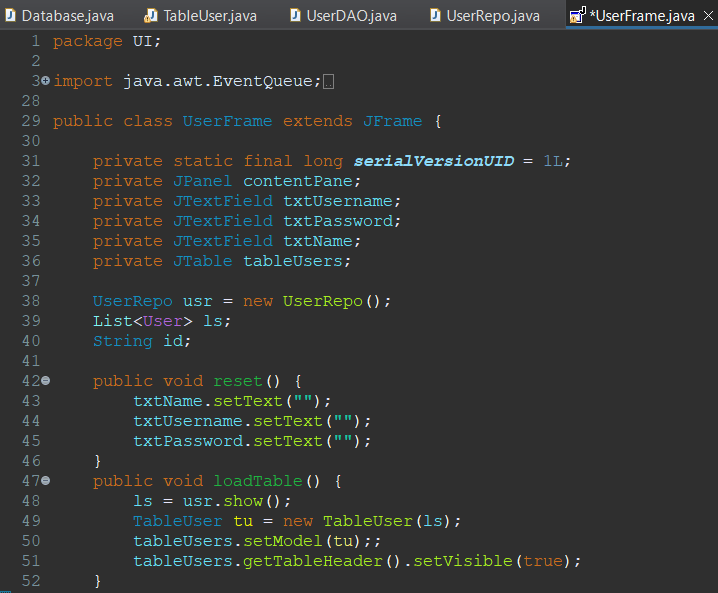
beserta dengan codingannya instalasi connection

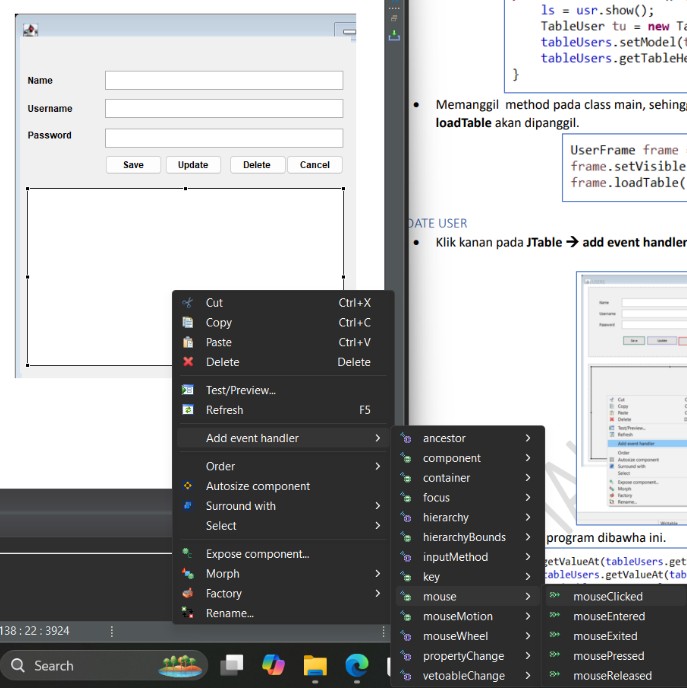


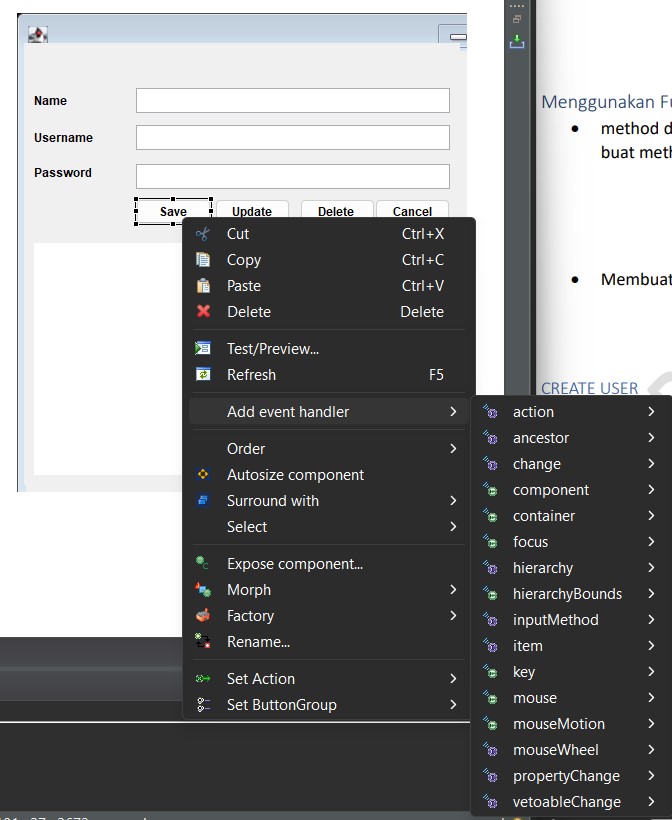
Beserta membuat method untuk proses save, show, update, dan delete



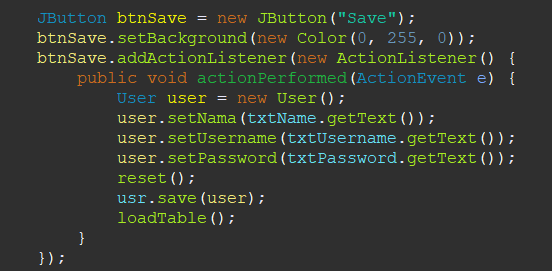
1. Kembali pada class UI UserFrame, buat instance serta method **reset** dan

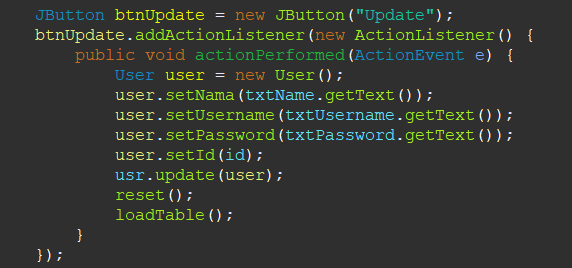
**loadTable** pada bagian luar main method

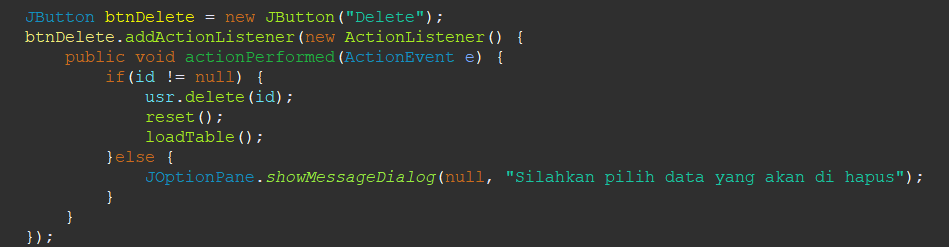
1. Pada bagian button, berikan **event handler → action performed**. Sedangkan pada Jtable, berikan **event handler → mouse clicked**

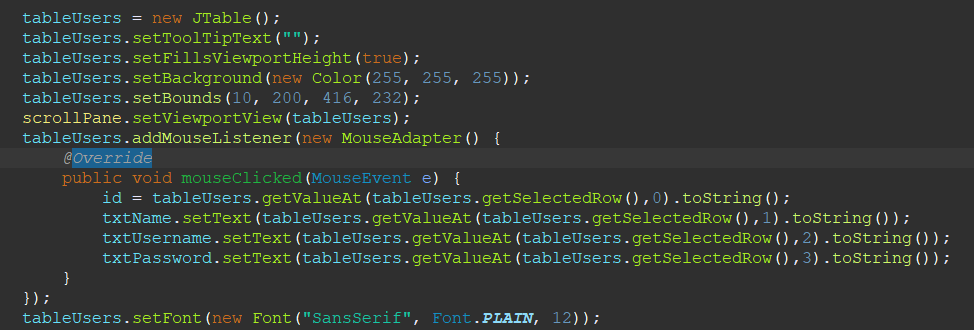


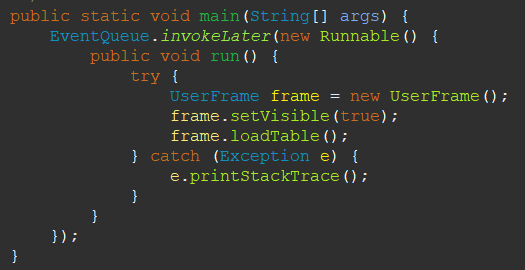
1. Berikut program untuk tiap tombol button SAVE



UPDATE

DELETE

JTABLE

1. Terakhir, tambahkan juga method pada class main agar program loadTable akan dipanggil

# HASIL PRAKTIK UM

