

LEMBAR KERJA PRAKTIKUM

PEMROGRAMAN II

Dosen Pengampu:

1. Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom

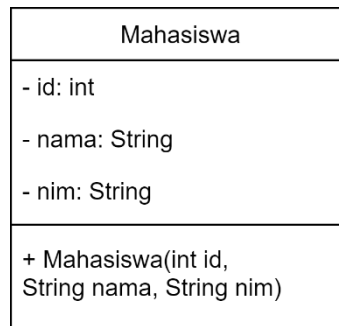
Praktikum 6. Graphical User Interface (GUI)

Tujuan Praktikum:

1. Dapat mengimplementasikan class javax.swing untuk membuat interface
2. Dapat mengimplementasikan GUI dan operasi Create, Read, Update dan Delete pada Java

Soal Praktikum:

1. Diberikan class diagram seperti berikut: (isi program harus sesuai dengan class diagram)



Implementasikan class diagram diatas menjadi class pada Bahasa pemrograman java. Class mahasiswa harus menerapkan setter dan getter.

Program harus menampilkan list data dalam bentuk tabel.

Kolom dari tabel adalah :

- NIM
- Nama

Kemudian buatlah 10 data secara *hardcode* untuk ditampilkan pada tabel

Contoh program dapat dilihat sebagai berikut:

NIM	Nama	
123	John	
123	Jane	
124123	Jono	
1241234	Agus	

Simpan coding anda dengan nama folder/proyek: **PRAKTIKUM6**