

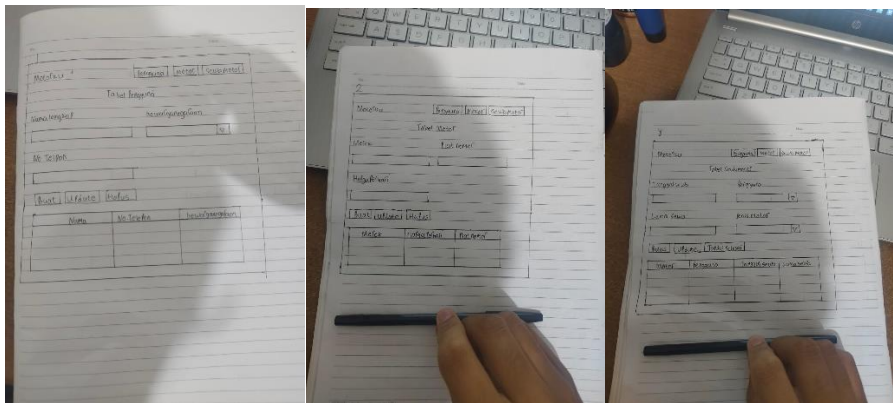
Nim :2201010331

Nama :Inyoman Bagus Oka Pradnyana

Project : Project Sistem Penyewaan Motor Bagi Turis

Deskripsi : Jadi di Sistem Penyewaan Motor ini memiliki 3 Tabel yang berbeda ada tabel untuk data diri peminjam motornya, 2 tabel tentang jenis motor yang tersedia di sewa motornya, dan yang ketiga ada tabel sewa motornya(motor mana aja yang sudah disewa sama tamu lain dan motor Mana saja yang belum disewa) jadi sistem ini berfungsi untuk melihat motor yang masih tersisa untuk dipinjamkan ke turis jadi, turis yang meminjam sebuah motor harus mengisi data dirinya terlebih dahulu, lalu costumer servis akan mengecek jenis motor apa saja yang masih tersedia di tempat sewa motornya jika sudah maka costumer servis akan memberi tau ke turis bahwa merek motor yang belum disewa sama turis lain masih segini, lalu turis ingin menyewa motor harus mengisi lagi data motor yang disewanya seperti nomor hp aktif turis jika terjadi kerusakan pada motor, nomor plat motor, jenis motor yang di pinjam dan tanggal peminjamannya.

Dan desain dari Project java Penyewaan Motor Bagi Turis



METODE Pembuatan : untuk metode yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah menggunakan metode

- Inheritance
Inheritance digunakan pada proyek ini dilihat beberapa komponen Frame menggunakan keyword “extends” pada class javax.swing.JFrame
- Access modifier
Proyek ini menggunakan access modifier dengan keyword “public”, “private”, “protected” dan “default” (Access modifier default tidak menggunakan kata kunci seperti public private dan protected).

Contoh penggunaannya:

```
private HashMap<Integer, Integer> matchId = new HashMap<Integer, Integer>();  
private int currentIndex = 0;  
public int getCurrentId() {  
    return this.matchId.get(this.currentIndex);  
}
```

Kodingan tersebut mengimplementasikan “encapsulation” dimana currentIndex berkaitan dengan index, namun pihak luar tidak wajib tau “berapa index sekarang” yang dibutuhkan hanyalah id nya sehingga data indexnya di private dan membuat getter id yang diraih dari hashmap

- Constructor

Constructor digunakan untuk membuat aksi apa yang akan dilakukan ketika sebuah class terbuat dengan kata keyword “new”

```
penggunaFrame = new PenggunaFrame();  
motorFrame = new MotorFrame();  
sewamotorFrame = new SewamotorFrame();
```

Beberapa metode lain

- Menggunakan global state
Projek ini menggunakan global state untuk bekerja, bisa dilihat dari class State yang menyimpan data secara global agar bisa di akses ke semua class
- Dispose and show
3 halaman ditampilkan selayaknya seperti website, ketika ingin pindah halaman maka halaman yang bersangkutan akan hilangkan “dispose()” terlebih dulu dan halaman target akan di set visible “setVisible(true))”