

Praktikum 5

Pemrograman Berbasis Obyek (PBO)

(Tugas 1)

A. Tujuan

1. Mahasiswa menerapkan konsesp PBO(Class, Method, Enkapsulasi, Everloading)

B. Tugas

1. Buatlah simulasi program untuk perpustakaan umum, dengan menerapkan konsep PBO(class, method, enkapsulasi, overloading, dll), fiture aplikasi untuk akses data perpustakaan adalah sebagai berikut:
 - a. Form Daftar Buku dengan Input ID_buku dan Nama_Buku
 - b. Form Daftar Pegawai dengan Input ID_Pegawai dan Nama_Pegawai
 - c. Form Daftar Member dengan Input ID_Member dan Nama_Member
 - d. Form Peminjaman dengan input data:
 - (1) ID_Member
 - (2) ID_Buku
 - (3) ID_Tangggal_Pinjam
 - e. Form Pengembalian buku dengan input data:
 - (1) ID_Member
 - (2) ID_Buku
 - (3) ID_Tangggal_Pengmbalian
 - f. Biaya peminjaman setiap buku adalah Rp. 1000
 - g. Report Aktifitas Perpustakaan
 - (1) Report peminjaman buku (ID_buku,ID_member)
 - (2) Status Level Member, terdapat level untuk member dengan ketentuan
 - i. Level 1 = Telah meminjam buku 3x. Mendapatkan Free pinjam 1x
 - ii. Level 2 = Telah mencapai level 1 sebanyak 3x. Mendapatkan Free pinjam 3x
 - iii. Level 3 = Telah mencapai level 2 sebanyak 3x. Mendapatkan Free pinjam 5x
 - (3) Total Pendapatan dana perpustakaan