

**UJIAN AKHIR SEMESTER
PEMROGRAMAN
BERORIENTASI OBJECT**



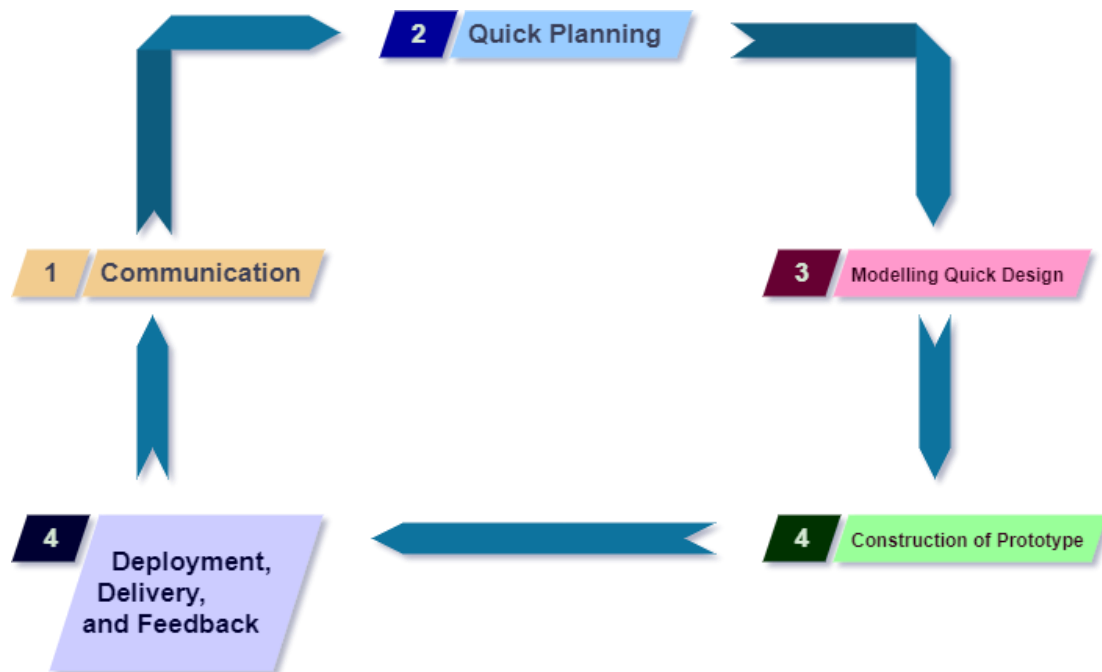
Disusun Oleh :

Aditya Ferry Firmansyah	(1119101742)
Rof Ur Rosidin	(1119101835)
Fathur Rojik	(1119101687)

**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMPUTER PGRI
BANYUWANGI**

Jl. Jenderal Ahmad Yani No.80, Taman Baru,
Kec. Banyuwangi, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur 68416
Phone : (0333) 417902, Website : www.stikombanyuwangi.ac.id

A. Metode Penelitian



Merupakan metode yang memicu pengembang hanya membuat contoh resolusi guna secara resmi menunjukkan esensi fungsional produk kepada pengguna. Pengembang akan melakukan berbagai perubahan yang diperlukan sesuai dengan permintaan pengguna.

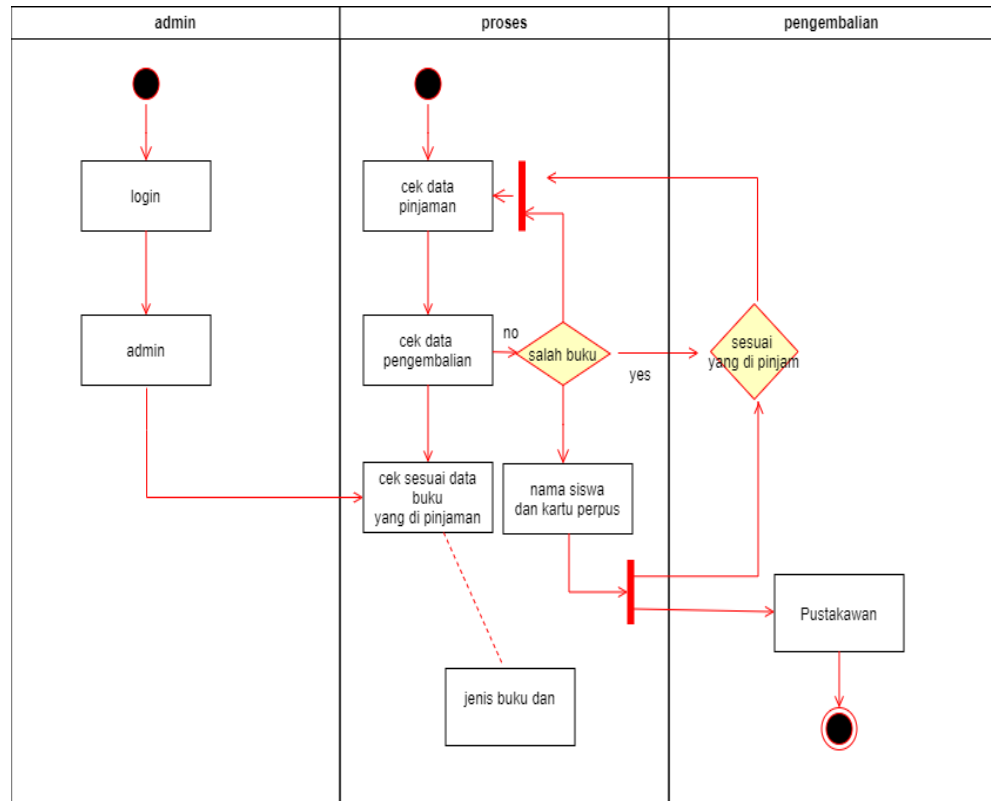
Setelah sampel di atas disepakati, pengembang baru akan membuat produk aslinya sebagai hasil akhir dari proyek. Metode prototype memiliki tendensi untuk dapat menyelesaikan beragam masalah yang terjadi di metode Waterfall.

B. Alur Proses Project

Pada aplikasi perpustakaan online ini pada tampilan awal ada tampilan login, login ini tentu saja hanya bisa digunakan oleh perpustakaan sebagai penanggung jawab. Di aplikasi ini memudahkan perpustakaan untuk menulis jumlah buku yang di pinjam, jenis buku, nama siswa, tanggal pengembalian dll agar mempermudah saat peminjaman buku, apabila ada keterlambatan pengembalian buku atau pun nanti ya buku yang di pinjam tidak sesuai dengan buku yang di pinjam aplikasi ini akan memberi tahu bahwa atas nama siswa ini tidak sesuai dan kita pun tidak kerepotan dengan buku yang selama ini untuk menulis sampai berlembar-lembar lagi dan kapan pun kita bisa menggunakan tanpa khawatir lupa sekalipun.

1. Business Process

Berikut ini merupakan gambaran Business Process yang dibuat berdasarkan alur proses yang telah dijelaskan. Pengerjaan Business Process dilakukan secara berurutan sesuai alur proses.



2. Modul Tampilan Awal

Penjabaran pada tiap modul dijelaskan dibawah ini:



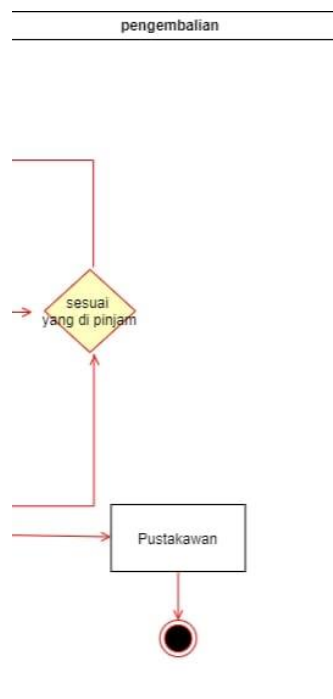
Di awal proses ini di awal ini ada cek data pinjaman tujuan dari cek data ini adalah: berfungsi untuk melihat apakah buku/data udah valid dengan apa yang di pinjam dari awal dari jenis buku taupun yang lain.

Begitu juga dengan pengembalian nya ada pun kesalahan nanti ya apabila buku tidak valid dengan apa yang di pinjam oleh siswa maka data tidak akan muncul ke aplikasi dengan kata lain siswa yang meminjam tau pengembalian buku salah karna tidak sesuai yang di pinjam awal

Untuk pinjam sesuatu memerlukan data seperti nama, kelas, jurusan.

Jenis buku: jadi disini siswa data meminjam buku sesuai judul yang siswa perlukan jika tidak ada makan buku belum tersedia.

3. Modul Aplikasi

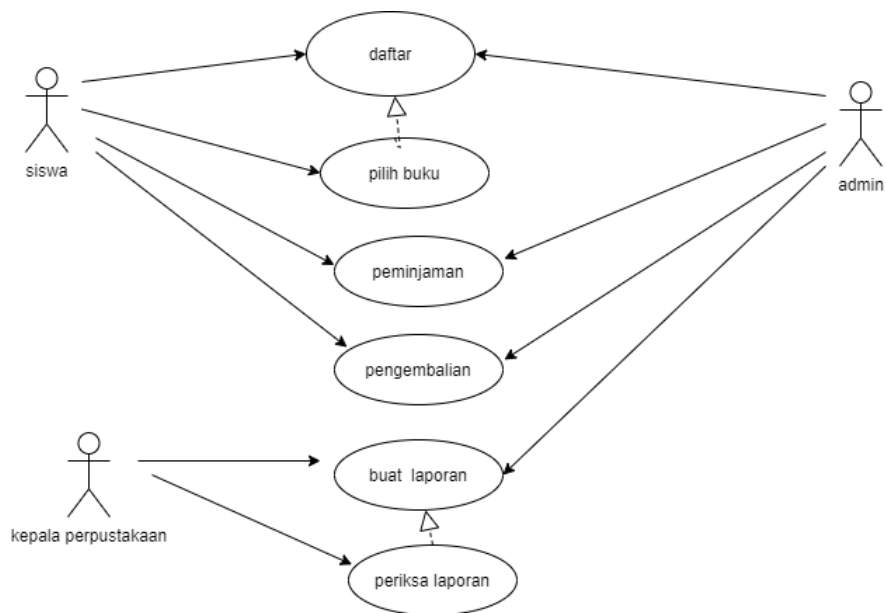


Pengembalian di sini adalah pada tanggal tau hari yang sudah di tentukan pustakawan

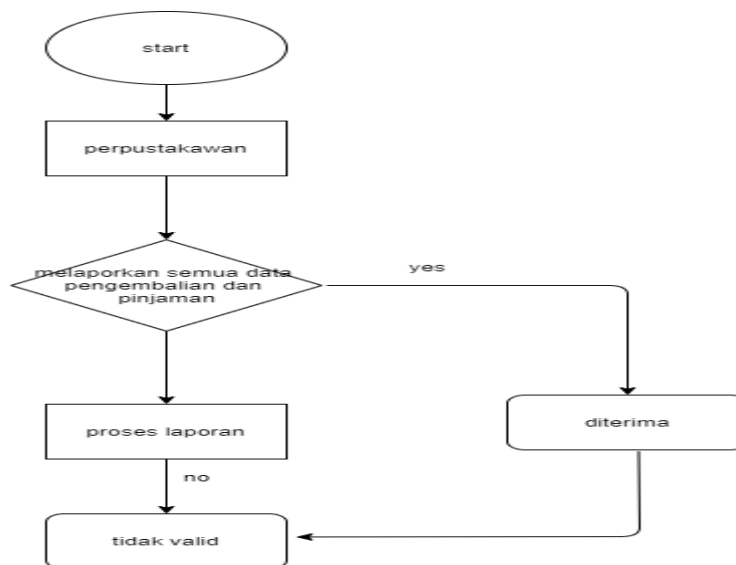
4. Use Case Diagram

Ada tiga aktor disini yaitu: siswa, admin, perpustakaan atau kepala perpus

Di dalamnya ada daftar pilih buku, pinjaman, pengembalian, buat laporan dan periksa laporan



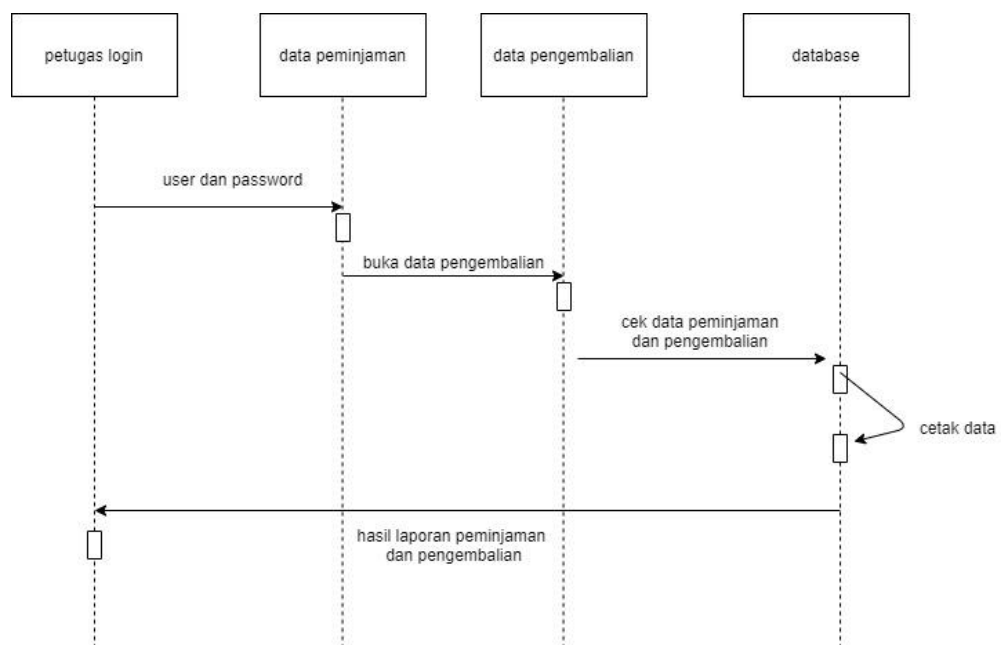
5. Activity Diagram



Activity Diagram

Ini menceritakan mengenai alur proses dari alur pinjaman sampai nanti di proses oleh perpustakaan, apakah data yang di pinjam tau pengembalian sesuai dengan apa yang pinjam sebelum ya .jika data yang di pinjam tidak sesuai maka tidak valid tau tidak sesuai seperti awal peminjam .

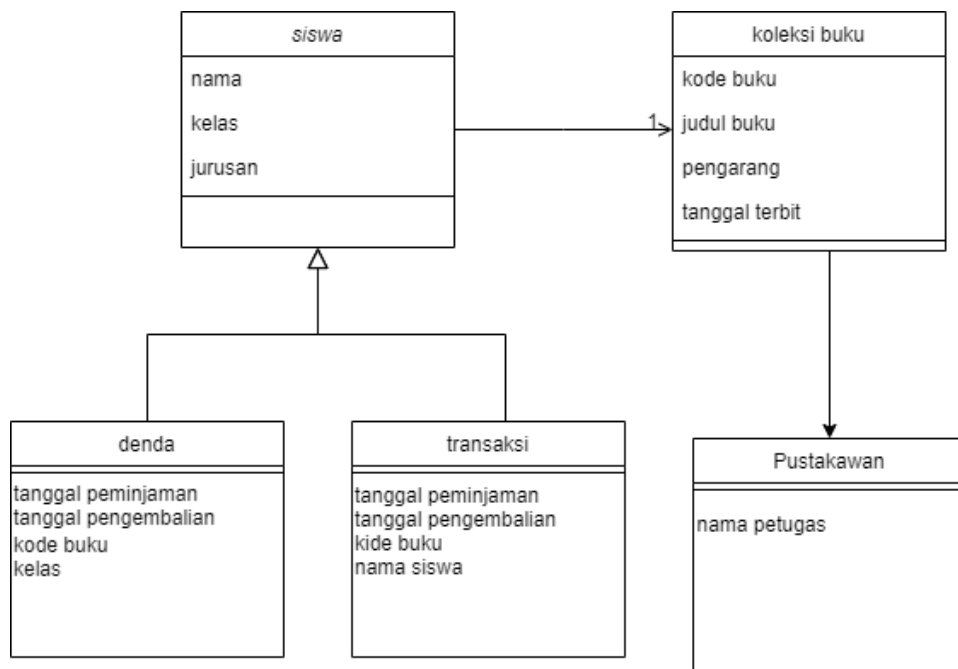
1. Sequence Diagram



Penjelasan

- SEQUENCE DIAGRAM HALAMAN UTAMA
- Perpustakaan login terlebih dahulu sebelum menggunakan
- Data pengembalian ini akan di terus ke pengecekan data agar valid dengan apa yang di Pinjam
- SEQUENCE DIAGRAM perpus online
- Fitur pinjam denda, pengembalian,

2. Class Diagram



Jadi di class diagram ini ada beberapa class ada denda,transaksi,siswa,koleksi buku,perpustakawan jadi setiap class mempunyai tugas dan golongan nya masing2 sesuai tugas ya .object ya di tiap class ini juga hampir sama untuk tiap tugas hanya dari siswa yang berbeda karna siswa hanya meminjam yang proses pinjaman adalah perpustakawan .