

Kelas : PPTI 15  
Ajeng Cipta Wening - 2602189392  
Micheline Glenesia - 2602199065

## Ide Project GUI (Desktop APP) Sistem Peminjaman Buku Perpustakaan

### Windows / Frame :

1. Login
2. Pilihan Pinjam / Pengembalian Buku
3. Input Data Peminjaman Buku
4. Input Data Pengembalian Buku
5. Pesan Berhasil / Gagal Meminjam atau Mengembalikan Buku
6. Pesan Validasi Pengembalian Buku (apabila belum ada buku yang dipinjam, maka tidak bisa mengakses menu pengembalian buku dan sistem akan memunculkan pesan pop-up)
7. List Peminjaman Buku.

### Class :

1. User
2. Main (Perpustakaan)
3. Buku
4. Data Peminjaman Buku
5. Frame Login
6. Frame Peminjaman
7. Frame Pengembalian
8. Frame Pesan Berhasil/Gagal Meminjam atau Mengembalikan Buku
9. Frame Pesan Validasi Pengembalian Buku

### Alur Aplikasi :

- Ketika aplikasi di run, maka akan menampilkan frame untuk login dimana user diminta menginput Nama dan NIM (harus sesuai dengan data default yang sudah disimpan).
- Setelah user login, maka user akan diminta untuk memilih menu meminjam buku, mengembalikan buku, atau melihat daftar pinjaman buku dengan mengklik button.
  - a. Apabila user memilih menu meminjam, maka user akan diminta untuk mengisi data peminjaman buku.
  - b. Apabila user memilih menu mengembalikan, maka user akan diminta untuk mengisi data pengembalian buku.\*\*\*
  - c. Apabila user memilih menu melihat data peminjaman, maka sistem akan menampilkan data peminjaman buku oleh user tersebut.
- Setelah user mengisi data peminjaman/pengembalian buku, maka akan muncul pesan sukses atau gagal.

\*\*\* Ketika user mengakses menu pengembalian buku, sistem akan melakukan pengecekan data peminjaman buku user. Apabila data peminjaman buku untuk user tersebut kosong (belum pernah meminjam buku), maka akan muncul pesan bahwa pengembalian buku tidak dapat dilakukan.