1. **Penambahan Buku ke Perpustakaan**:
   * Pengguna dapat menambahkan buku fiksi maupun non-fiksi ke dalam perpustakaan.
   * Setiap buku yang ditambahkan harus memiliki judul, penulis, dan genre (untuk buku fiksi) atau subjek (untuk buku non-fiksi).
   * Buku yang baru ditambahkan secara default dianggap tersedia untuk dipinjam.
2. **Pencarian Buku dalam Perpustakaan**:
   * Pengguna dapat mencari buku di perpustakaan berdasarkan judul.
   * Jika buku dengan judul yang dimasukkan ditemukan, maka informasi detail buku tersebut akan ditampilkan.
   * Jika buku tidak ditemukan, maka akan ditampilkan pesan bahwa buku tidak ditemukan.
3. **Informasi Buku**:
   * Setiap buku harus menyimpan informasi tentang judul, penulis, dan ketersediaannya.
   * Buku fiksi juga harus menyimpan informasi tentang genre.
   * Buku non-fiksi juga harus menyimpan informasi tentang subjek.
   * Informasi detail buku harus dapat ditampilkan dengan format yang sesuai:
     + Buku Fiksi: "Fiction Book: [title] by [author] - Genre: [genre]"
     + Buku Non-Fiksi: "Non-Fiction Book: [title] by [author] - Subject: [subject]"
4. **Ketersediaan Buku**:
   * Setiap buku memiliki status ketersediaan (isAvailable) yang menunjukkan apakah buku tersebut tersedia untuk dipinjam atau tidak.
   * Ketersediaan buku dapat diubah sesuai dengan kebijakan perpustakaan (meskipun dalam kode saat ini tidak ada implementasi peminjaman atau pengembalian buku).
5. **Antarmuka Pengguna**:
   * Aplikasi menyediakan GUI untuk memudahkan pengguna dalam menambah dan mencari buku.
   * GUI memiliki field input untuk memasukkan informasi buku yang akan ditambahkan.
   * GUI juga memiliki field pencarian untuk mencari buku berdasarkan judul.
   * Informasi tentang buku yang ditambahkan atau ditemukan akan ditampilkan dalam area teks.
6. **Validasi Input**:
   * Saat menambah buku, semua field input (judul, penulis, genre/subjek, dan tipe buku) harus diisi. Jika ada field yang kosong, pengguna akan mendapatkan pesan kesalahan.
   * Saat mencari buku, field judul harus diisi. Jika field kosong, pengguna akan mendapatkan pesan kesalahan.
7. **Penggunaan Event Dispatch Thread**:
   * GUI harus dijalankan di event dispatch thread (EDT) untuk memastikan antarmuka pengguna tetap responsif dan berjalan dengan baik.

**Implementasi Aturan Bisnis dalam Kode:**

* **Penambahan Buku**: Diimplementasikan dalam metode addBookpada kelas LibraryFrame.
* **Pencarian Buku**: Diimplementasikan dalam metode findBookpada kelas LibraryFrame.
* **Informasi Buku**: Diimplementasikan melalui metode getDetailspada kelas FictionBookdan NonFictionBook.
* **Ketersediaan Buku**: Diimplementasikan melalui atribut isAvailabledan metode isAvailableserta setAvailabilitypada kelas Book.
* **Antarmuka Pengguna**: Diimplementasikan dalam kelas LibraryFramemenggunakan komponen Swing.
* **Validasi Input**: Diimplementasikan dalam event listener untuk tombol Add Bookdan Search Bookpada kelas LibraryFrame.
* **Event Dispatch Thread**: Diimplementasikan dalam metode mainpada kelas LibraryManagementSystemmenggunakan SwingUtilities.invokeLater.

Aturan-aturan bisnis ini menentukan bagaimana sistem manajemen perpustakaan berfungsi dan berinteraksi dengan pengguna untuk memastikan operasi yang benar dan efisien.