LAPORAN UJIAN AKHIR SEMESTER PERANCANGAN APLIKASI MEMBER GYM BIMA SENA MENGGUNAKAN GUI JAVA



Dosen Pengampu:

I Made Gede Sri Artha, S.T.

Oleh:

Ni Kadek Ita Purnama Dewi (2201010479)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA INSTITUT BISNIS DAN TEKNOLOGI INDONESIA

PEMBAHASAN

Deskripsi Aplikasi Member Gym:

Proyek ini adalah sebuah aplikasi sederhana untuk manajemen anggota gym yang dirancang untuk mempermudah pengelolaan informasi anggota. Aplikasi ini menggunakan konsep Object-Oriented Programming (OOP) dan memfokuskan pada penggunaan teori access modifiers untuk mengontrol aksesibilitas data dan metode dalam kelas.

Fitur-Fitur Aplikasi

Manajemen Anggota:

Menambahkan anggota baru.

Fitur ini memungkinkan admin gym untuk menambahkan anggota baru ke dalam sistem. Admin akan memasukkan informasi penting seperti ID anggota, nama, usia, dan jenis keanggotaan. Setelah data dimasukkan, informasi tersebut akan disimpan dalam sistem.

Memperbarui informasi anggota.

Fitur ini memungkinkan admin untuk memperbarui informasi anggota yang sudah terdaftar. Admin dapat mengubah nama, usia, atau jenis keanggotaan anggota.

Menghapus anggota.

Fitur ini memungkinkan admin untuk menghapus anggota yang sudah tidak aktif atau berhenti berlangganan dari sistem.

Melihat informasi anggota.

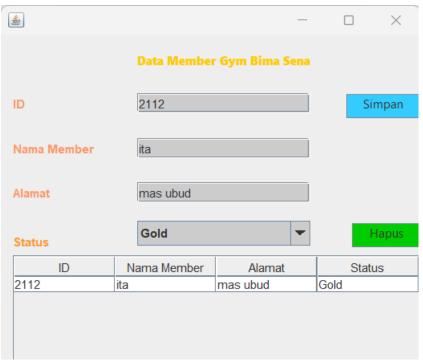
Fitur ini memungkinkan admin untuk melihat informasi detail dari anggota tertentu. Admin dapat melihat ID anggota, nama, usia, dan jenis keanggotaan.

A. Desain Aplikasi

Data Member Gym Bima Sena			
ID			Simpan
Nama Member			
Alamat			
Status	Silver	~	Hapus
Title 1	Title 2	Title 3	Title 4

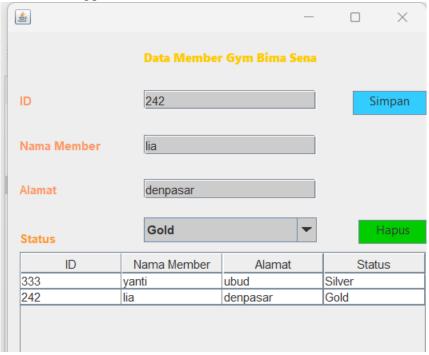
Di menu tampilan (dashboard) ini terdapat form yang berisikan ID, Nama Member,Alamat dan Status, dan ada button Simpan dan Hapus

B. Mengisi Data Member



Data yang saya masukan akaan memvalidasi input dan memprosesnya maka Ini menunjukkan bagaimana data divalidasi

C. Menambahkan Anggota Member



Pada menu tampilan (dashboard) ini, terdapat formulir yang digunakan untuk menambahkan data member baru yaitu di button simpan akan muncul anggota member yang baru.

- Dalam kode Java yang saya buat, terdapat contoh penerapan konsep enkapsulasi:
- 1. Private Access Modifiers: Beberapa variabel instance seperti txalamat, txid, txmember, dideklarasikan sebagai private. Hal ini membuat variabel-variabel tersebut hanya dapat diakses dan dimodifikasi langsung oleh kelas Mainan Frame saja, dan tidak dapat diakses dari kelas lain secara langsung.

```
// Variables declaration - do not modify
   private javax.swing.JButton jButton1;
   private javax.swing.JButton jButton2;
   private javax.swing.JLabel jLabel1;
   private javax.swing.JLabel jLabel2;
   private javax.swing.JLabel jLabel3;
   private javax.swing.JLabel jLabel4;
   private javax.swing.JLabel jLabel5;
   private javax.swing.JScrollPane jScrollPane1;
   private javax.swing.JComboBox<String> status;
   private javax.swing.JTable tbmember;
   private javax.swing.JTextField txtalamat;
   private javax.swing.JTextField txtid;
   private javax.swing.JTextField txtmember;
   // End of variables declaration
}
```