LAPORAN PEMROGRAMAN BERIORIENTASI OBJEK UJIAN AKHIR SEMESTER 28 NOVEMBER 2023



DOSEN PEMBIMBING BAYU ADI NUGROHO, PH.D

> DISUSUN OLEH: REZA DANIS SAHIRA 09010622011

TAHUN PEMBELAJARAN 2022/2023
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
SISTEM INFORMASI
2023/2024

DAFTAR ISI

Contents

DAFTAR ISI	2
BAB 1 : PENDAHULUAN	3
1.1 Latar Belakang	3
BAB 2 : LANDASAN TEORI	3
2.1 Dasar Teori	3
BAB 3 : PERANCANGAN APLIKASI	4
3.1 Form Login	4
3.1.1 Source Code Form Login	4
3.2 Menu Data Buku	
3.3 Menu Data Skripsi	5
3.4 Menu Laporan Buku	ε
3.5 Menu Laporan Skripsi	
3.6 Menu Data Peminjaman Buku	
3.7 Menu Data Peminjaman Skripsi	
3.8 Menu Laporan Peminjaman Buku	
3.9 Menu Laporan Peminjaman Skripsi	
3.10 Menu Laporan Buku Terbanyak Dipinjam	

BAB 1 : PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mahasiswa yang akan lulus perlu menyumbangkan buku serta menyerahkan skripsi. Untuk itu, diperlukan aplikasi untuk mengelola penyimpanan buku serta skripsi para mahasiswa. Aplikasi ini selain untuk menyimpan data buku dan skripsi, para mahasiswa aktif juga bisa meminjam buku dan skripsi yang ada.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

2.1 Dasar Teori

Pemrograman Berorientasi Objek (PBO) adalah paradigma pemrograman yang memodelkan program sebagai kumpulan objek yang saling berinteraksi. Di dalam PBO, setiap objek memiliki atribut yang mendefinisikan karakteristiknya (sifat atau data yang dimilikinya) dan metode yang mendefinisikan perilaku atau tindakan yang dapat dilakukan oleh objek tersebut.

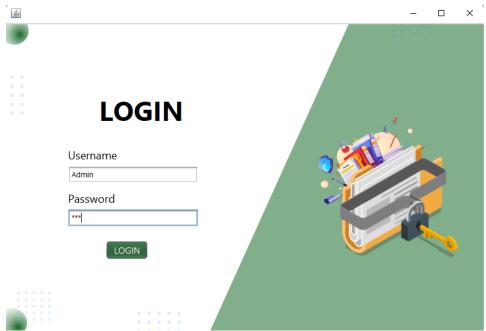
Ada beberapa konsep dasar yang mendasari Pemrograman Berorientasi Objek :

- 1. Objek : Objek adalah entitas yang memiliki keadaan (state) dan perilaku (behavior). Keadaan objek diwakili oleh atribut atau properti yang mendefinisikan karakteristiknya, sedangkan perilaku diwakili oleh metode atau fungsi yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan objek tersebut.
- 2. Enkapsulasi : Konsep ini melibatkan penyembunyian detail implementasi dalam sebuah objek dan hanya mengekspos fungsionalitas yang diperlukan kepada pengguna lain. Ini memungkinkan pengembang untuk mengubah implementasi tanpa memengaruhi pengguna objek tersebut.
- 3. Pewarisan (Inheritance) : Pewarisan memungkinkan suatu objek untuk mewarisi atribut dan metode dari objek lainnya. Ini memungkinkan pembuatan hierarki objek di mana objek dapat menggunakan sifat dan perilaku dari objek induknya.
- 4. Polimorfisme : Polimorfisme memungkinkan objek dari kelas yang berbeda untuk merespons metode yang sama dengan cara yang berbeda. Ini memungkinkan penggunaan satu metode dengan nama yang sama dalam kelas-kelas yang berbeda.
- 5. Abstraksi : Abstraksi memungkinkan pembuatan kelas atau objek yang mewakili konsep nyata dalam program. Ini memungkinkan pengembang untuk fokus pada fitur yang penting dan mengabaikan detail yang tidak relevan.

Pemrograman Berorientasi Objek membantu dalam mengorganisir kode menjadi unit-unit yang terpisah, meningkatkan keamanan, dan memudahkan pemeliharaan dan pengembangan lebih lanjut. Hal ini juga memungkinkan penggunaan konsep nyata seperti objek, kelas, warisan, dan lainnya untuk merepresentasikan dan menyelesaikan masalah dalam pemrograman.

BAB 3: PERANCANGAN APLIKASI

3.1 Form Login



Gambar diatas merupakan tampilan form Login aplikasi perpustakaan ini. Sebelum admin menggunakan aplikasi, admin harus login terlebih dahulu dengan memasukkan username dan password yang telah diatur.

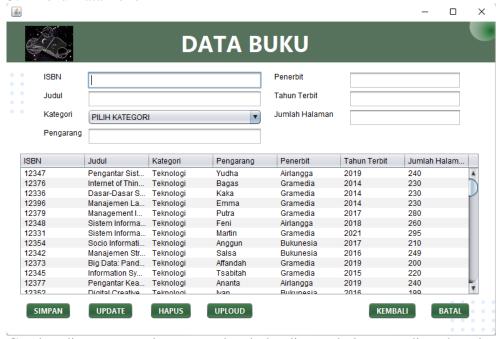
3.1.1 Source Code Form Login

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    String Username = "Admin";
    String Password = "pbo";

if (jTextFieldUsername.getText().equals(anObject: Username) && jPasswordField.getText().equals(anObject: Password)) {
    JOptionPane.showMessageDialog(parentComponent: null, message: "Login berhasil");
    Dashboard Dashboard = new Dashboard();
    Dashboard.setVisible(b: true);
    this.dispose();
} else {
    JOptionPane.showMessageDialog(parentComponent: null, message: "Username / Password salah");
}
```

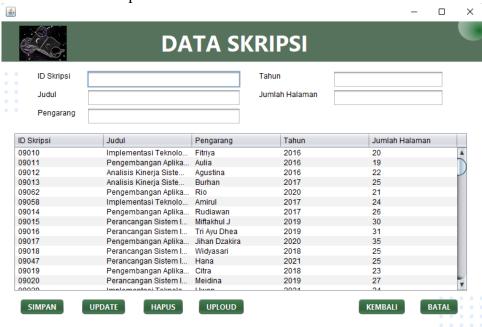
Gambar diatas merupakan source code untuk form login.

3.2 Menu Data Buku



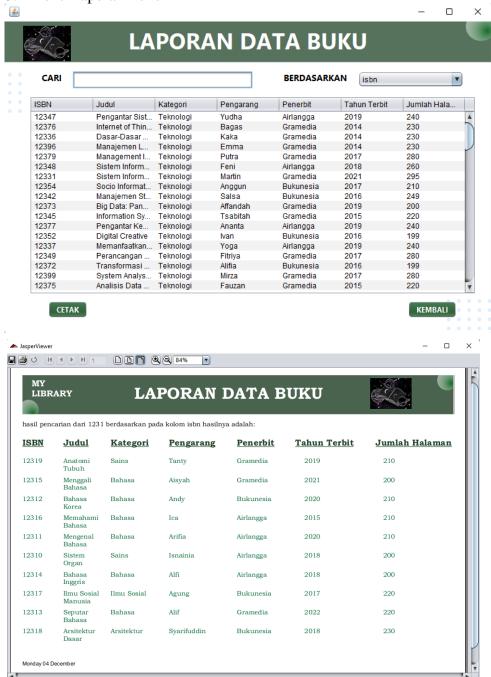
Gambar diatas merupakan menu data buku dimana buku yang disumbangkan mahasiswa didata untuk kemudian disimpan dalam aplikasi.

3.3 Menu Data Skripsi



Gambar diatas merupakan menu data skripsi dimana skripsi yang diserahkan mahasiswa didata untuk kemudian disimpan dalam aplikasi.

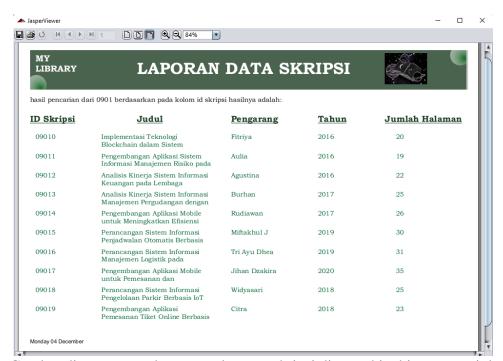
3.4 Menu Laporan Buku



Gambar diatas merupakan menu laporan buku dimana kita bisa mencari data buku yang disimpan. Ini memudahkan kita untuk mencari dikarenakan hasil yang ditampilkan adalah data yang telah terfilter.

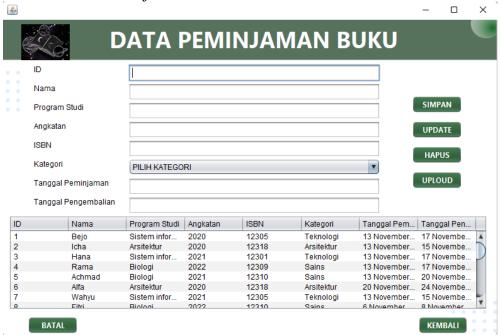
3.5 Menu Laporan Skripsi





Gambar diatas merupakan menu laporan skripsi dimana kita bisa mencari data skripsi yang disimpan. Ini memudahkan kita untuk mencari dikarenakan hasil yang ditampilkan adalah data yang telah terfilter.

3.6 Menu Data Peminjaman Buku



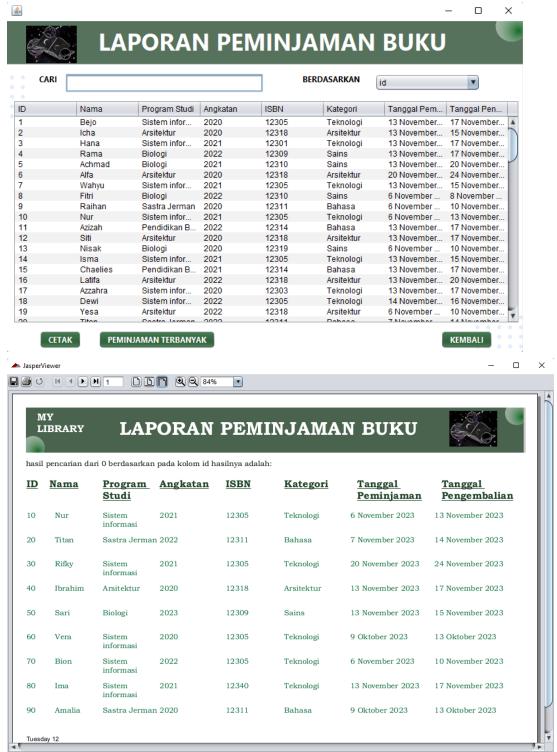
Gambar diatas merupakan menu data peminjaman buku dimana mahasiswa aktif yang ingin meminjam buku didata kemudian datanya tersimpan di aplikasi.

3.7 Menu Data Peminjaman Skripsi



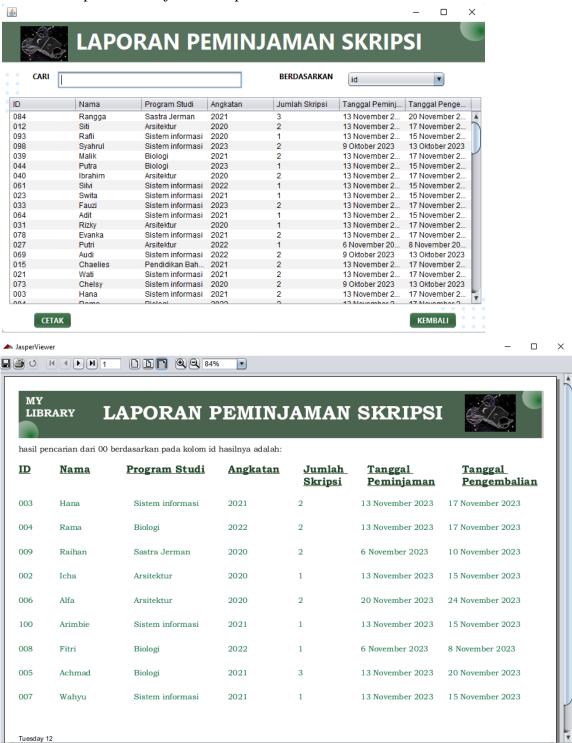
Gambar diatas merupakan menu data peminjaman skripsi dimana mahasiswa aktif yang ingin meminjam skripsi mahasiswa yang telah lulus didata kemudian datanya tersimpan di aplikasi.

3.8 Menu Laporan Peminjaman Buku



Gambar diatas merupakan menu laporan peminjaman buku dimana data para mahasiswa aktif yang meminjam buku disimpan serta kita juga bisa mencari datanya dengan mudah.

3.9 Menu Laporan Peminjaman Skripsi



Gambar diatas merupakan menu laporan peminjaman skripsi dimana data para mahasiswa aktif yang meminjam skripsi disimpan serta kita juga bisa mencari datanya.

3.10 Menu Laporan Buku Terbanyak Dipinjam



Gambar diatas merupakan laporan buku yang terbanyak dipinjam yaitu buku dengan ISBN 12305 yang telah dipinjam sebanyak 39 kali.