

**PRAKTIKUM PEMOGRAMAN  
BERORIENTASI OBYEK LANJUTAN  
KELAS C**



**DISUSUN OLEH :**

Nama : Johanes Yogtan Wicaksono Raharja  
NIM : 215314105

**TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS SANATA DHARMA YOGYAKARTA  
2022**

1. Buatlah satu buah JFrame dengan menu :
  - a. Edit    i. Peminjam ii. Koleksi
  - b. Transaksi i. Pinjam ii. Kembali
  - c. Help



2. Buatlah satu kelas GUI berupa turunan dari kelas JDialog untuk menambah data peminjam yang dapat berupa mahasiswa, umum dan dosen berdasar atribut dari kelas diagram di bawah. Perhatikan jenis component untuk setiap atribut.

**From Data Peminjam**

☐ Dosen    ☐ Mahasiswa    ☐ Umum

idPeminjam   
 Nomor   
 Nama   
 Alamat   
 Jumlah Pinjam

TAMBAH

HAPUS

**Data Peminjam**

Title 1	Title 2	Title 3	Title 4

3. Buatlah satu kelas GUI berupa turunan dari kelas JDialog untuk menambah data koleksi berupa buku, disk, dan majalah berdasar atribut dari kelas diagram di bawah. Perhatikan jenis component untuk setiap atribut.

Design Preview [JDialog3]

**Form Data Koleksi**

☐ Majalah ☐ Disk ☐ Buku

Id Koleksi

Judul

Penerbit

Status Pinjam ☐ Dipinjam

Volume

Seri

ISSN

**TAMBAH**

**HAPUS**

**Data Peminjam**

Title 1	Title 2	Title 3	Title 4

4. Buatlah satu kelas GUI berupa turunan dari kelas JDialog untuk melakukan transaksi pinjam koleksi. Satu transaksi peminjaman untuk satu peminjam (dapat dosen/mahasiswa/umum) meminjam satu atau banyak koleksi. Seorang peminjam dapat meminjam beberapa kali transaksi asalkan jumlah koleksi yang dipinjam tidak lebih dari 3.

Design Preview [JDialog4]

**Data Peminjam**

ID Peminjam

Cari

Nama

Alamat

Jumlah Pinjam

NIP

**Transaksi Peminjaman**

Proses Peminjaman

Batal

**Data Koleksi**

ID Koleksi

Cari

Judul

Penerbit

Status

ISBN/ISSN

Volume

Seri

Batal Pesanan

Tambah Pesanan

**Daftar Pesanan Koleksi**

Title 1	Title 2	Title 3	Title 4

**Daftar Pesanan Koleksi**

Title 1	Title 2	Title 3	Title 4

Detail

Simpan

Buka

Hapus

5. Buatlah satu kelas GUI berupa turunan dari kelas JDialog untuk melakukan transaksi mengembalikan koleksi. Seorang peminjam dapat mengembalikan koleksi yang dipilihnya

Design Preview [JDialog5]

**Data Peminjam**

No Pengembalian

Id Transaksi

Id Peminjam

Jumlah Pinjam

Tanggal Kembali

Tanggal Kembali

Denda

**Daftar Pesanan Koleksi**

Title 1	Title 2	Title 3	Title 4

**Detail**

**Simpan**

**Buka**

**Hapus**

6. Buatlah satu kelas GUI berupa turunan dari kelas JDialog untuk menampilkan informasi program dan data pembuat program.

Design Preview [JDialog6]

**Informasi Program**

Program ini dibuat dengan tujuan untuk belajar GUI

**Data Pembuat Program**

Nama

NIM

Tempat Lahir

Tanggal Lahir

Alamat

Pekerjaan