

Tugas Perorangan

Remidi Kuis Pertama

Disusun Sebagai
MATA KULIAH : PBO

Oleh:

Rois Dwi Admaja/1741720193

TI-2B/25



PROGRAM STUDI: D-IV TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN: TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI MALANG
2018

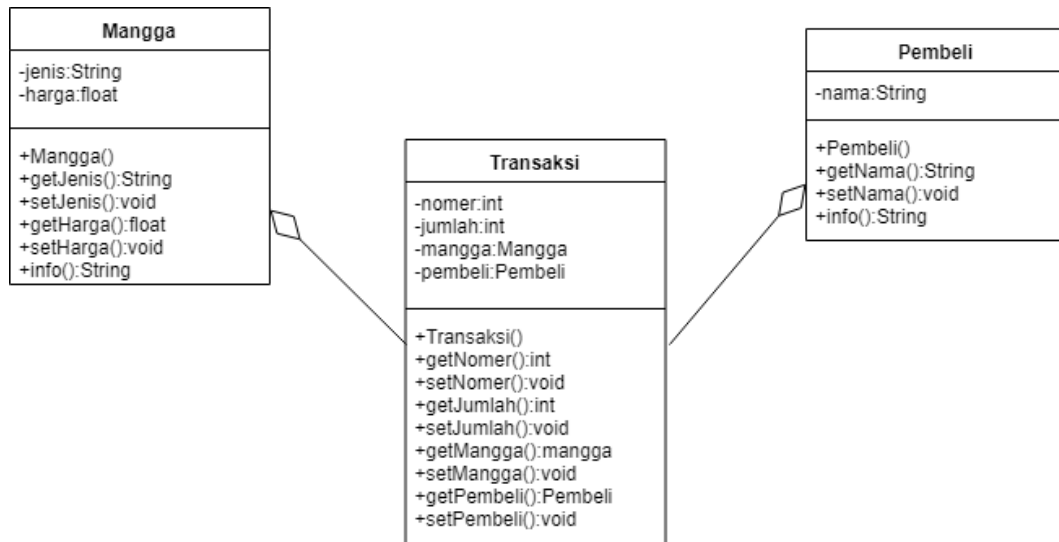
BAB I

PENDAHULUAN

1. Studi Kasus

Seorang penjual mangga ingin membuat software untuk memantau penjualannya menggunakan metode konsep pbo

2. UML



BAB II

PEMBAHASAN

- **Class Mangga**
 - a. Pertama kita membuat class bernama Mangga
 - b. Lalu kita mengetikkan atribut jenis bertipe String dan harga bertipe float
 - c. Setelah itu kita membuat konstruktor dengan parameter (String jenis, int harga)
 - d. Lalu kita memasukkan Setter getter
 - e. Lalu kita membuat fungsi untuk menampilkan data
- Class Mangga kode uterlampir
- **Class Pembeli**
 - a. Pertama kita membuat class bernama Pembeli
 - b. Lalu kita mengetikkan atribut nama bertipe String
 - c. Setelah itu kita membuat konstruktor dengan parameter (String Nama)
 - d. Lalu memasukkan setter getter
 - e. Setelah itu membuat fungsi info untuk menampilkan data
- Class Pembeli kode terlampir
- **Class Transaksi**
 - a. Pertama kita membuat class bernama Transaksi
 - b. Lalu kita memasukkan atribut
nomor:int,jumlah:int,mangga:Mangga,pembeli:Pembeli.
 - c. Setelah itu kita memasukkan konstruktor
 - d. Lalu membuat setter getter
 - e. Lalu membuat fungsi untuk menghitung jumlah*harga
 - f. Setelah itu membuat fungsi untuk menampilkan data

BAB III

PENUTUPAN

- **LAMPIRAN**

- a. **Class Mangga**

```
public class Mangga {  
    private String jenis;  
    private float harga;  
    public Mangga(String jenis, float harga) {  
        this.jenis = jenis;  
        this.harga = harga;  
    }  
    public String getJenis() {  
        return jenis;  
    }  
    public void setJenis(String jenis) {  
        this.jenis = jenis;  
    }  
    public float getHarga() {  
        return harga;  
    }  
  
    public void setHarga(float harga) {  
        this.harga = harga;  
    }  
    public String info(){  
        String info="";  
        info += "Jenis Mangga: "+this.jenis+"\n";  
        info += "Harga Mangga: "+this.harga+"\n";  
        return info;  
    }  
}
```

```
    }  
}
```

b. Class Pembeli

```
public class Pembeli {  
    private String nama;  
  
    public Pembeli(String nama) {  
        this.nama = nama;  
    }  
  
    public String getNama() {  
        return nama;  
    }  
  
    public void setNama(String nama) {  
        this.nama = nama;  
    }  
  
    public String info(){  
        String info="";  
        info += "Nama Pembeli : "+this.nama+"\n";  
        return info;  
    }  
}
```

c. **Class Transaksi**

```
public class Transaksi {  
    private int nomer;  
    private int jumlah;  
    private Mangga mangga;  
    private Pembeli pembeli;  
  
    public Transaksi(int nomer, int jumlah, Mangga mangga,  
Pembeli pembeli) {  
        this.nomer = nomer;  
        this.jumlah = jumlah;  
        this.mangga = mangga;  
        this.pembeli = pembeli;  
    }  
  
    public int getNomer() {  
        return nomer;  
    }  
  
    public void setNomer(int nomer) {  
        this.nomer = nomer;  
    }  
  
    public int getJumlah() {  
        return jumlah;  
    }  
  
    public void setJumlah(int jumlah) {  
        this.jumlah = jumlah;  
    }  
}
```

```

    public Mangga getMangga() {
        return mangga;
    }

    public void setMangga(Mangga mangga) {
        this.mangga = mangga;
    }

    public Pembeli getPembeli() {
        return pembeli;
    }

    public void setPembeli(Pembeli pembeli) {
        this.pembeli = pembeli;
    }

    public float total(){
        return getJumlah()*mangga.getHarga();
    }

    public String tampil(){
        String tampil = "";
        tampil += "Nomor : "+this.nomer+"\n";
        tampil += pembeli.info();
        tampil += mangga.info();
        tampil += "Jumlah : "+this.jumlah+"\n";
        tampil += "Total pembelian: "+total()+"\n";
        return tampil;
    }
}

```