

LEMBAR KERJA MAHASISWA  
PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK



NAMA : ADMIRA SABTATIL YADAINI

NIM : 22241073

FAKULTAS SAINS TEKNIK DAN TERAPAN  
PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA  
2023 / 2024



## LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

Judul Laporan : Lembar Kerja Mahasiswa  
Nama Lengkap : ADMIRA SABTATIL YADAINI  
NIM : 22241073  
Kelas : PT1-B  
Mata Kuliah : Pemrograman Berorientasi Objek

Disusun Oleh



Admira Sabtatil Yadaini

Mengetujui

Dosen Pengampu

ACC  
12/12 '23

Adam Baktar, S.Kom.M.T



1. Kata kunci `this` digunakan untuk menunjuk data member class atau pada object class. `this` juga berfungsi untuk membedakan variabel yg satu dengan yg lainnya, supaya bisa terbaca.

```
Main.java X
src > com > tutorial > Main.java > Lingkaran > Main > main(String[])
1 package com.tutorial;
2
3 class Lingkaran {
4     float r;
5     float diameter;
6
7     public Lingkaran (float r, float diameter) {
8         this.r = r;
9         this.diameter = diameter;
10    }
11
12    void display() {
13        float luas = (float)(Math.PI*r*r);
14        float keliling = (float) (2*3.14*r);
15        System.out.println("Keliling lingkaran " + luas);
16        System.out.println("Luas Lingkaran " + keliling);
17    }
18
19    class Main {
20        public static void main(String[] args) throws Exception {
21            Lingkaran lingkaran = new Lingkaran(r: 79, diameter: 90);
22            System.out.println("Jari-jari : " + lingkaran.r);
23            System.out.println("Diameter : " + lingkaran.diameter);
24            lingkaran.display();
25        }
26    }
27 }
```

2. \* Baris ke-1 : Merupakan nama package  
\* Baris ke-3 : Merupakan class Lingkaran  
\* Baris ke-4 & ke-5 : Merupakan atribut dari object  
\* Object dari class Lingkaran adalah lingkaran  
\* Baris ke-7 : Method dg parameter  
\* Baris ke-8 & ke-9 : Merupakan `this`  
\* Baris ke-12 : Method tanpa parameter dan tanpa return  
\* Baris ke-13-16 : Merupakan method dg parameter tanpa return  
\* Baris ke-18 : Merupakan class main  
\* Baris ke-19 : Method dg parameter tanpa return  
\* Baris ke-20 : Inisialisasi / membuat object lingkaran



\* Baris ke-21 & ke-22 : Output

\* Baris ke-23 : Memanggil method display() dari object Lingkaran