

## OOP Jobsheet 2



Oleh :

**NAME** : Maulana Dwi Cahyono

**CLASS** : 1I

**NO.ABSENT** : 14

**Major** : Information Technology

**STUDY PROGRAM** : Information Engineering

1. Suatu toko persewaan video game salah satu yang diolah adalah peminjaman, dimana data yang dicatat ketika ada orang yang melakukan peminjaman adalah id, nama member, nama game, dan harga yang harus dibayar. Setiap peminjaman bisa menampilkan data hasil peminjaman dan harga yang harus dibayar. Buatlah class diagram pada studi kasus diatas!

Penjelasan:

- Harga yang harus dibayar diperoleh dari lama sewa x harga.
- Diasumsikan 1x transaksi peminjaman game yang dipinjam hanya 1 game saja.

2. Buatlah program dari class diagram yang sudah anda buat di no 1!

```
1 public class TokoGame{
2
3     int id_toko_game;
4     String nama_member;
5     int harga_game;
6     int lama_sewa;
7
8
9     public void peminjaman(int id_toko_game, String nama_member, int harga_game,int lama_sewa){
10         System.out.println("Id toko game: " + id_toko_game);
11         System.out.println("Lama peminjaman: " + lama_sewa);
12         System.out.println("Harga dari game tersebut: " + harga_game);
13         System.out.println("Dan total harga yang harus dibayar adalah: " + (lama_sewa * harga_game));
14     }
15     // method peminjaman yang menjelaskan detail tentang harga akhir
16
17
18 }
```

```
1 import java.util.Scanner;
2 package no1_2;
3
4 public class TokoGameMain {
5
6     public static void main(String[] args) {
7
8         Scanner sc = new Scanner(System.in);
9
10        System.out.print("Masukkan ID toko game: ");
11        int id_toko_game = sc.nextInt();
12
13        System.out.print("Masukkan nama member: ");
14        String nama_member = sc.next();
15
16        System.out.print("Masukkan harga game: ");
17        int harga_game = sc.nextInt();
18
19        System.out.print("Masukkan lama sewa (dalam hari): ");
20        int lama_sewa = sc.nextInt();
21
22        TokoGame TG = new TokoGame();
23
24        TG.peminjaman(id_toko_game,nama_member,harga_game,lama_sewa);
25
26    }
27
28 }
```

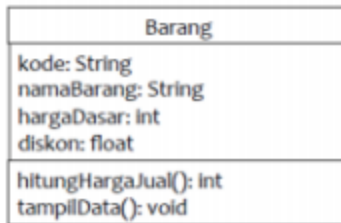
3. Buatlah program sesuai dengan class diagram berikut ini:

| Lingkaran  |
|--|
| +phi: double<br>+r: double                         |
| +hitungLuas(): double<br>+hitungKeliling(): double |

```
1 package no3;
2
3 public class Lingkaran {
4     double phi = 3.14;
5     double r;
6
7     public Lingkaran(double r){
8
9         this.r = r;
10    }
11
12    public double hitung_luas(double r){
13
14        double luas = phi * (r * r);
15        return luas;
16    }
17
18    public double hitung_keliling(double r){
19
20        double keliling = 2 * phi * r;
21        return keliling;
22    }
23
24 }
25
26 }
```

```
1 package no3;
2 import java.util.Scanner;
3
4 public class LingkaranMain {
5
6     public static void main(String[] args) {
7
8         Scanner sc = new Scanner(System.in);
9
10        System.out.print("Masukkan nilai r: ");
11        double r = sc.nextDouble();
12
13        Lingkaran L = new Lingkaran(r);
14
15        System.out.print("Ingin menghitung \n1. luas\n2. keliling\n\nomor berapa: ");
16        int pilihan = sc.nextInt();
17
18        if (pilihan == 1){
19            System.out.println("luas lingkaran adalah: " + L.hitung_luas(r));
20        }
21        else if (pilihan == 2){
22            System.out.println("keliling lingkaran adalah: " + L.hitung_keliling(r));
23        }
24
25    }
26 }
27
28 }
29 }
```

4. Buatlah program sesuai dengan class diagram berikut ini:



```
1 package no4;
2
3 public class Barang {
4     String kode;
5     String namaBarang;
6     int hargaDasar;
7     float diskon;
8
9     public Barang(String kode,String namaBarang,int hargaDasar,float diskon){
10         this.kode = kode;
11         this.namaBarang = namaBarang;
12         this.hargaDasar = hargaDasar;
13         this.diskon = diskon/100;
14     }
15
16     public int hitung_harga_jual(){
17
18         float harga_jual = hargaDasar - (diskon * hargaDasar);
19         return (int) harga_jual;
20     }
21
22     public void tampilData(){
23         System.out.println("Nilai Kode: " + kode);
24         System.out.println("Nama barang: " + namaBarang);
25         System.out.println("harga dasar: " + hargaDasar);
26         System.out.println("diskon yang didapat: " + diskon);
27         System.out.println("Harga jual yang didapat: " + hitung_harga_jual());
28     }
29 }
30
31 }
32
```

```
1 package no4;
2 import java.util.Scanner;
3
4 public class BarangMain {
5
6     public static void main(String[] args) {
7
8         Scanner sc = new Scanner(System.in);
9
10        System.out.print("Masukkan kode: ");
11        String kode = sc.next();
12        System.out.print("Masukkan nama barang: ");
13        String nama_barang = sc.next();
14        System.out.print("Masukkan harga dasarnya: ");
15        int harga_dasar = sc.nextInt();
16        System.out.print("Masukkan diskon yang didapat: ");
17        float diskon = sc.nextFloat();
18
19
20        Barang b = new Barang(kode, nama_barang, harga_dasar, diskon);
21        b.tampilData();
22
23    }
24
25 }
26
27
```