LAPORAN HASIL PRAKTIKUM ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN II



NAMA : BENIE AGUSTI KAHARAP

NIM : 193030503076

KELAS : (A)

MODUL : I (DASAR PBO)

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
2020

LAPORAN HASIL PRAKTIKUM ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN II



Nama : Benie Agusti Kaharap

NIM : 193030503076

Kelas : (A)

Modul : I Dasar PBO

Komposisi	MAX	Nilai
BAB I Tujuan dan Landasan Teori	10	C
BAB II Pembahasan	60	40
BAB III Kesimpulan	20	10
Daftar Pustaka	5	3
Lampiran	5	3
Jumlah	100	62

Penilai

Asisten Praktikum



Diana

BAB I TUJUAN DAN LANDASAN TEORI

1.1. TUJUAN

Sete ah menyelesaikan modul ini, mahasiswa diharapakan mampu:

- 1. Memahami dasar-dasar pemprograman berorientasi obyek.
- 2. Memahami enkapsulasi.
- 3. Membuat kelas dan objek.

1.2. LANDASAN TEORI

Pentrograman berorientasi objek (object-oriented programming disingkat OCI) nbrupakan pemograman yang berorientasikan kepada objek. Semua data dan tungsi di dalam keradigma ini dibut gkus dalam kelas-kelas atau objek-objek. Setiap objek darat menerima pesan, memproses data, dan mengirim pesan ke objek lainnya.

Model data berorientasi objek dikatakan dapat memberi fleksibintas yang lebih, kemudahan mengubah program, dan digunakan luas dalam teknik piranti lunak skala besar. Lebih jauh lagi, pendakung OOP mengklaim bahwa OOP lebih mudah dipelajari bagi pemula dibanding dengan pendekatan sebelumnya, dan pendekatan OOP lebih mudah dikembangkan dan dirawat. Clars adalah kumpulan atas definisi data dan fungsi-fungsi dalam suatu unit untuk suatu tujuan tertentu. Sebagai contoh 'class of dog' adalah suatu unit yang terdiri atas definisi-definisi data dan lungsi-fungsi yang menunjuk pada berbagai macam perilaku/turunan dari anjing. Sebuah clast adalah dasar dari modularitas dan struktur dalam pemrograman berorientasi object. Sebuah clas secara tipikal sebaiknya dapat dikenali oleh seorang non-programmer sekalipun terkait dengan domain permasalahan yang ada, dan kode yang terdapat dalam sebuah class sebaiknya (relatif) bersifat mandiri dan independen (sebagaimana kode tersebut digunakan jika tidak men gunakan OOP). Dengan modularitas, struktur dari sebuah program akan terkait dengan aspek-aspek dalam masalah yang akan diselesaikan melalui program tersebut. Cara seperti ini akar menyederhanakan pemetaan dari masalah ke sebuah program ataupun sebaliknya. Enkapsulasi digunakan untuk memastikan pengguna sebuah objek tidak dapat mengganti keadan dalam dari sebuah objek dengan cara yang tidak layak; hanya metode dalam objek terse ut yang diberi izin untuk mengakses keadaannya. Setiap objek mengakses interface yang menyebutkan bagaimana objek lainnya dapat berinteraksi dengannya. Objek lainnya tidak akan mengetahui dan tergantung kepada representasi dalam objek tersebut.

Attribute adalah segala sesuatu (data)yang berhubungan dengan karakteristik objek dalam setiap kelas. Tiap atribut memiliki nilai berbeda untuk setiap objek. Method merupakan tingkah laku dari suatu objek, jika bersifat static berarti tingkah laku semua objek dalam kelas tersebut.

Identifier adalah suatu pengenal atau pengidentifikasi yang kita deklarasikan agar kompiler dapat mengenalinya. Identifier sendiri dapat berupa nama variabel,

konstanta fungsi, kelas, template maupun namespace.Biasanya identifier ini terdiri dari 3 bentuk,yaitu privat public dan proected

- 1. public: anggota pribadi dari kelas dasar hanya dapat diakses oleh anggota yang kelas dasar.
- 2. private: anggota publik dari kelas dasar dapat diakses oleh anggota yang kelas dasar,anggota kelas turunan serta anggota yang berada di luar kelas dasar dan kelas turunan.
- 3. protected: anggota dilindungi dari kelas dasar dapat diakses oleh anggota kelas dasarserta anggota kelas turunan.

Constructor adalah anggota class yang bertugas melakukan inisialisasi obyek (instance) dari suatu class C. Constructor mempunyai nama yang sama dengan nama class, dan tidak mempunyai return value. Sebuah class dapat mempunyai lebih dari satu constructor. Constructor yang tidak mempunyai argumen, disebut default constructor, sebaliknya constructor yang mempunyai lebih dari satu argumen adalah non-defadi consructor. Constructor dengan satu default argument tetap merupakan sebuah default constructor.

BAB II PEMBAHASAN

2.1 Program pertama

```
#ir clude <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>
int main(void ) {
       // Deklarasi Variable
       char namaBurung[6] = "jalak";
       char jawaban[6] = "----",huruf[2];
       int kesalahan = 0;
       int i=0, j=0, k=0, benar;
       printf("Pentunjuk Kata Kunci: Nama Burung \n");
       while(kesalahan < 5) {
               printf("Input Karakter: "); scanf ("%s",&huruf);
               benar = 0:
              for(i=0;i<6;i++) {
                      if(huruf[0]==namaBurung[i]) {
```

```
if(jawaban[i] == '-') jawaban[i] = huruf[0]; benar = 1;
                     }
              if(benar!= 1) kesalahan++;
              if(strcmp(jawaban,namaBurung)==0) kesalahan = 6;
              printf("Kesempatan Menebak: %d\n",5-kesalahan);
              printf("Huruf yang sudah tertebak: %s\n",jawaban);
        system("cls");
       if(kesalahan == 5) printf("Tebakkan Salah! \n");
       else printf("Tebakkan Benar !\n");
        system("pause");
        return 0;
Hasil Output:
                                                                     5 WWD
2.2 Program kedua:
 #include<iostream>
 using namespace std;
 class anjing
 {
       public:
```

```
anjing(int);
               int jlhTelinga();
               int jlhkaki();
       private:
               int telinga;
               int kaki;
};
anjing::anjing(int t)
        telinga=t;
        kaki=t;
int anjing::jlhTelinga()
{
       return telinga;
}
int anjing::jlhkaki()
{
  return kaki;
int main()
{
```

```
anjing t(2);
anjing k(4);
cout<<"=====Modul I======"<<endl;
cout<<"jumlah telinga anjing adalah :" <<t.jlhTelinga()<<endl;
cout<<"jumlah kaki anjing adalah :" <<k.jlhkaki()<<endl;
return 0;
}
```

Hasil Output:

```
C.\Users\NTEL\Documents\Folder Dev-C++\Hewan2 193030503076.cpp - [Executing] - Dev-C++ 5.11

File Edit Search View Project Execute Tools ASyle Window Help

| Search View Project Execute Tools ASyle Window Help
| Search View Project Execute Tools ASyle Window Help
| Search View Project Execute Tools ASyle Window Help
| Search View Project Execute Tools ASyle Window Help
| Search View Project Execute Tools ASyle Window Help
| Search View Project Execute Tools ASyle Window Help
| Search View Project Execute Tools ASyle Window Help
| Search View Project Execute Tools ASyle Window Help
| Search View Project Execute Tools ASyle Window Help
| Search View Project Execute Tools ASyle Window Help
| Search View Project Execute Tools ASyle Window Help
| Search View Project Execute Tools ASyle Window Help
| Search View Project Execute Tools ASyle Window Help
| Search View Project Execute Tools ASyle Window Help
| Search View Project Execute Tools ASyle Window Help
| Search View Project Execute Tools ASyle Window Help
| Search View Project Execute Tools ASyle Window Help
| Search View Project Execute Tools ASyle Window Help
| Search View Project Execute Tools ASyle Window Help
| Search View Project Execute Tools ASyle Window Help
| Search View Project Execute Tools Asyle Window Help
| Search View Project Execute Tools Asyle Window Help
| Search View Project Execute Tools Asyle Window Help
| Search View Project Execute Tools Asyle Window Help
| Search View Project Execute Tools Asyle Window Help
| Search View Project Execute Tools Asyle Window Help
| Search View Project Execute Tools Asyle Window Help
| Search View Project Execute Tools Asyle Window Help
| Search View Project Execute Tools Asyle Window Help
| Search View Project Execute Tools Asyle Window Help
| Search View Project Execute Tools Asyle Window Help
| Search View Project Execute Tools Asyle Window Help
| Search View Project Execute Tools Asyle Window Help
| Search View Project Execute Tools Asyle Window Help
| Search View Project Execute Tools Asyle Window Help
```

PENJELASAN:

Pada program 1 saya menggunakan Tebakkan namaBurung, yang saya gunakan adalah integer, dan string yang merupakan fungsi bernilai void, Lalu memasukan fungsi "main" yang merupakan fungsi utama diluar class. Lalu setelah itu memasukan namaBurung, serta angka tebakkan yang telah ditentukan. Dan yang terakhir fungsi printf data agar menampilkan semua data yang telah dimasukan.

Pada program 2 saya menggunakan nama hewan Anjing, juga menggunakan class dan tipe data yang digunakan string,float,dan void yang juga bersifat public. Yang artinya semuanya dapat diakses diluar class. Lalu memasukan nama, angka dan jumlah angka yang ditampilkan pada Run+compile Setelah itu memasukan fungsi "main" yang merupakan fungsi utama diluar class. Sebenarnya program kedua ini tidak jauh beda dengan program yang pertama.

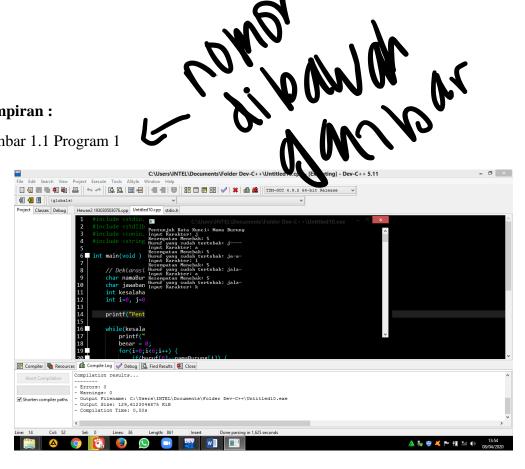
BAB III KESIMPULAN

Pemrograman berorientasi objek (object-oriented programming disingkat OOP) merupakan pemograman yang berorientasikan kepada objek.
□ Semua data dan fungsi di dalam paradigma dibungkus dalam kelas-kelas atau objek- objek. Setiap objek dapat menerima pesan, memproses data, dan mengirim pesan ke objek ainnya.
□ Class atau kelas merupakan kumpulan atas definisi data dan fungsi-fungsi dalam suatu init untuk suatu tujuan tertentu.
☐ Fungsi objek adalah untuk membungkus data dan fungsi bersama menjadi suatu unit dalam sebuah program komputer, objek merupakan dasar dari modularitas dan struktur dalam sebuah program komputer berorientasi objek.
☐ Kemampuan sebuah program untuk melewati aspek informasi yang diproses olehnya, yaitu kemampuan untuk memfokus yada inti disebut abstraksi.

survive markey

Lampiran:

Gambar 1.1 Program 1



Gambar 1.2 Program 2

