

Nama : Dzikri Naufal Wisnu Pravida

NIM : 2211104063

Kelas : SE06-03

Kode Pos

Source Code :

```
1  class KodePos {
2      constructor() {
3          this.kodePos = {
4              "Batumunggal": "40266",
5              "Kujangsari": "40287",
6              "Mengger": "40267",
7              "Wates": "40256",
8              "Cijaura": "40287",
9              "Jatisari": "40286",
10             "Margasari": "40286",
11             "Sekejati": "40286",
12             "Kebonwaru": "40272",
13             "Maleer": "40274",
14             "Samoja": "40273"
15         };
16     }
17
18     getKodePos(kelurahan) {
19         return this.kodePos[kelurahan] || "Kode pos tidak ditemukan";
20     }
21 }
22
23 // Contoh penggunaan
24 const kodePos = new KodePos();
25 console.log(kodePos.getKodePos("Batumunggal"));
26 console.log(kodePos.getKodePos("Kujangsari"));
27 console.log(kodePos.getKodePos("Samoja"));
28 console.log(kodePos.getKodePos("Banyumas"));
```

Output :

```
[Running] node "d:\PERKULIAHAN\FOLDER SEMESTER 6\prak KPL\REPOSITORI\KPL_DZIKRI_NAUVAL_WISNU_PRAVIDA_2211104063_SE0603\04_Automata_dan_Tabel-Driven\TP\KodePos.js"
40266
40287
40273
Kode pos tidak ditemukan

[Done] exited with code=0 in 0.086 seconds
```

Penjelasan :

Program ini menggunakan 'KodePos' sebagai objek untuk menyimpan data dari kode pos. Method 'getKodePos' akan digunakan untuk mencari kode pos berdasarkan nama daerah yang diberikan. Apabila ditemukan kode pos akan dikembalikan, dan jika tidak ditemukan, maka akan mengembalikan pesan "Kode pos tidak ditemukan".

DoorMachine

Source Code :

```
1  class DoorMachine {
2      constructor() {
3          this.state = "Terkunci"; // State awal pintu adalah "Terkunci"
4      }
5
6      // Method untuk mengubah state pintu
7      changeState(action) {
8          if (action === "KunciPintu") {
9              if (this.state === "Terbuka") {
10                 this.state = "Terkunci";
11                 console.log("Pintu terkunci");
12             } else {
13                 console.log("Pintu sudah terkunci");
14             }
15         } else if (action === "BukaPintu") {
16             if (this.state === "Terkunci") {
17                 this.state = "Terbuka";
18                 console.log("Pintu tidak terkunci");
19             } else {
20                 console.log("Pintu sudah terbuka");
21             }
22         } else {
23             console.log("Aksi tidak valid");
24         }
25     }
26 }
27
28 // Contoh penggunaan
29 const door = new DoorMachine();
30
31 door.changeState("BukaPintu");
32 door.changeState("KunciPintu");
33 door.changeState("BukaPintu");
34 door.changeState("BukaPintu");
35 door.changeState("KunciPintu");
36 door.changeState("KunciPintu");
```

Output :

```
[Running] node "d:\PERKULIAHAN\FOLDER SEMESTER 6\prak
KPL\REPOSITORI\KPL_DZIKRI_NAUHAL_WISNU_PRAVIDA_2211104063_SE0603\04_Automata_dan_Tabel-Driven\TP\doorMachine.js"
Pintu tidak terkunci
Pintu terkunci
Pintu tidak terkunci
Pintu sudah terbuka
Pintu terkunci
Pintu sudah terkunci
```

Penjelasan :

State awal pada pintu adalah “Terkunci”, yang mana diatur dalam constructor class ‘DoorMachine’. Method ‘changeState’ menerima parameter action yang bisa berupa “KunciPintu” atau “BukaPintu”. Jika action adalah “KunciPintu”, program akan memeriksa apakah state saat ini adalah “Terbuka”. Jika ya, state akan diubah menjadi “Terkunci” dan pesan “Pintu terkunci” akan ditampilkan. Jika state sudah “Terkunci”, program akan menampilkan pesan “Pintu sudah terkunci”. Jika action adalah “BukaPintu”, program akan memeriksa apakah state saat ini adalah “Terkunci”. Jika ya, state akan diubah menjadi “Terbuka” dan pesan “Pintu tidak terkunci” akan ditampilkan. Jika state sudah “Terbuka”, program akan menampilkan pesan “Pintu sudah terbuka”.