



Mata Kuliah : Pemrograman Berorientasi Objek (PBO)  
Program Studi : D4 – Teknik Informatika  
Semester : 3

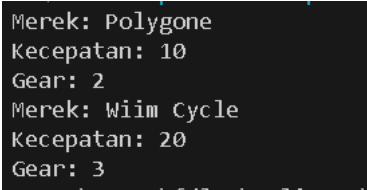
Kelas : TI-2D  
NIM : 244107020142  
Nama : Faatihurrizki Prasajo  
Jobsheet Ke- : 1

## Laporan Jobsheet

### Praktikum Ke-1

Langkah	Jawaban/Deskripsi
1	<pre>package SepedaDemo;  public class Sepeda {     private String merek;     private int kecepatan;     private int gear;      public void setMerek(String newValue){         merek = newValue;     }      public void gantiGear(int newValue){         gear = newValue;     }      public void tambahKecepatan(int increment){         kecepatan = kecepatan + increment;     }      public void rem(int decrement){         kecepatan = kecepatan - decrement;     }      public void cetakStatus() {</pre>



	<pre>System.out.println("Merek: " + merek);  System.out.println("Kecepatan: " + kecepatan);  System.out.println("Gear: " + gear);  }  }</pre>
2	<pre>package SepedaDemo;  public class SepedaDemo {      public static void main(String[] args) {          // Buat dua buah objek sepeda          Sepeda spd1 = new Sepeda();         Sepeda spd2 = new Sepeda();           // Panggil method di dalam objek sepeda         spd1.setMerek("Polygone");         spd1.tambahKecepatan(10);         spd1.gantiGear(2);         spd1.cetakStatus();           spd2.setMerek("Wiim Cycle");         spd2.tambahKecepatan(10);         spd2.gantiGear(2);         spd2.tambahKecepatan(10);         spd2.gantiGear(3);         spd2.cetakStatus();      }  }</pre>
3	<p>Hasil :</p> 



## Praktikum Ke-2

Langkah	Jawaban/Deskripsi
1	<pre>package SepedaDemo;  public class SepedaGunung extends Sepeda {  }</pre>
2	<pre>package SepedaDemo;  public class SepedaGunung extends Sepeda {      private String tipeSuspensi;      public void setTipeSuspensi(String newValue){         tipeSuspensi = newValue;     }      public void cetakStatus(){         super.cetakStatus();         System.out.println("Tipe suspensi: " + tipeSuspensi);     }  }</pre>


## Praktikum Ke-3

Langkah	Jawaban/Deskripsi
1	<pre>public class SepedaGunung extends Sepeda {</pre>
2	<pre>package SepedaDemo;  public class SepedaGunung extends Sepeda {      private String tipeSuspensi;      public void setTipeSuspensi(String newValue){         tipeSuspensi = newValue;     }      public void cetakStatus(){         super.cetakStatus();         System.out.println("Tipe suspensi: " + tipeSuspensi);     }  }</pre>






	<pre>} }</pre>
3	<p>Kemudian pada class main, tambahkan kode berikut ini:</p> <pre>SepedaGunung spd3 = new SepedaGunung();  spd3.setMerek(newValue:null); spd3.tambahKecepatan(increment:5); spd3.gantiGear(newValue:7); spd3.setTipeSuspensi(newValue:"Gas suspension"); spd3.cetakStatus();</pre>
4	<p>Hasil :</p> <pre>Merek: Polygone Kecepatan: 10 Gear: 2 Merek: Wiim Cycle Kecepatan: 20 Gear: 3 Merek: null Kecepatan: 5 Gear: 7 Tipe suspensi: Gas suspension</pre>

### Soal Praktikum

Langkah	Soal	Jawaban/Deskripsi
a	Foto 4 buah objek di sekitar kalian dengan 2 objek di antaranya merupakan objek yang mengandung konsep pewarisan (inheritance)	<p>Objek yang dipilih adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Lampu (Objek mandiri)</li></ol> 



		<p>2. Buku (Objek mandiri)</p>  <p>3. Mobil (Objek turunan)</p>  <p>4. Motor (Objek turunan)</p> 
b	Lakukan pengamatan terhadap 4 objek tersebut untuk menentukan atribut dan methodnya!	<p>1. Lampu</p> <p>Atribut :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Jenis Lampu</li><li>- Hidup / Mati</li></ul> <p>Method :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Nyalakan</li><li>- Matikan</li><li>- Tampil informasi atribut</li></ul> <p>2. Buku</p> <p>Atribut :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Judul Buku</li><li>- Penulis</li><li>- Nomor Halaman</li></ul>



		<p>Method :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Buka Buku</li><li>- Baca Halaman</li><li>- Tampil informasi atribut</li></ul> <p>3. Mobil</p> <p>Atribut :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Jumlah Pintu</li><li>- Jenis Bahan Bakar</li></ul> <p>Method :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Buka Pintu</li><li>- Aktifkan Wiper</li><li>- Tampil informasi atribut</li></ul> <p>4. Motor</p> <p>Atribut :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Kapasitas Tangki</li><li>- Tipe Rangka</li></ul> <p>Method :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Standar ganda</li><li>- Klakson</li><li>- Tampil informasi atribut</li></ul>
c - i	Membuat class java	<p>Ada di dalam repository</p> <p>Link :</p> <p><a href="https://github.com/FaatPrasojo/PBO/tree/main/Pra%20ktikum/Week%201">https://github.com/FaatPrasojo/PBO/tree/main/Pra ktikum/Week%201</a></p>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
**POLITEKNIK NEGERI MALANG**  
**JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI**

Jl. Soekarno Hatta No. 9, Jatimulyo, Lowokwaru, Malang 65141

Telp. (0341) 404424 – 404425, Fax (0341) 404420

<https://jti.polinema.ac.id>

**Hasil Run**

```
----- OBJEK LAMPU -----
Jenis Lampu : LED
Status : Mati
Lampu dinyalakan.
Jenis Lampu : LED
Status : Menyala
Lampu dimatikan.
=====
----- OBJEK BUKU -----
Judul : Harry Potter
Penulis : J. K. Rowling
Membuka buku 'Harry Potter'...
Judul : Harry Potter
Penulis : J. K. Rowling
Membaca halaman 57.
=====
----- OBJEK MOBIL -----
Mesin : Honda HRV
Tahun Produksi :      2025
Jumlah Pintu : 4
Jenis Bahan Bakar : Bensin
Mesin Honda HRV dinyalakan...
Pintu mobil dibuka.
Wiper mobil aktif.
Mesin Honda HRV dimatikan...
=====
----- OBJEK MOTOR -----
Mesin : Kawasaki Ninja ZX-25R
Tahun Produksi :      2023
Kapasitas Tangki : 15
Tipe Rangka : Trellis
Mesin Kawasaki Ninja ZX-25R dinyalakan...
Tinn!!.. Motor membunyikan klakson.
Motor diparkir dengan standar ganda.
Mesin Kawasaki Ninja ZX-25R dimatikan...
=====
```