



Mata Kuliah : Basis Data Lanjut (BDL)
Program Studi : D4 – Teknik Informatika
Semester : 3

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

Laporan Pertanyaan

Soal Praktikum

No.	Soal	Jawaban/Deskripsi
1	Jelaskan perbedaan antara objek dengan class!	<ul style="list-style-type: none">• Class adalah blueprint atau cetak biru yang didefinisikan atribut (state) dan method (perilaku) dari suatu objek.• Objek adalah instance nyata dari sebuah class. Objek dibentuk berdasarkan class dan memiliki nilai atribut serta bisa menjalankan method. Contoh : class Sepeda → blueprint, sedangkan sepedaGunung atau sepedaBMX adalah objek nyata
2	Jelaskan alasan warna dan tipe mesin dapat menjadi atribut dari objek mobil!	<ul style="list-style-type: none">• Karena warna dan tipe mesin merupakan karakteristik atau ciri-ciri yang melekat pada sebuah mobil di dunia nyata.• Dalam pemodelan OOP, karakteristik ini dimasukkan ke dalam atribut supaya tiap objek mobil dapat memiliki nilai berbeda (misalnya warna merah atau biru, tipe mesin diesel atau bensin).



3	Sebutkan salah satu kelebihan utama dari pemrograman berorientasi objek dibandingkan dengan pemrograman struktural!	<ul style="list-style-type: none">• Kelebihan utama adalah modularitas dan reusability. Program lebih fleksibel karena terdiri dari objek-objek yang independen. Perubahan pada satu bagian tidak banyak memengaruhi bagian lain.• Selain itu, dengan konsep inheritance, method dan atribut bisa digunakan kembali tanpa harus menulis ulang kode.
4	Apakah diperbolehkan melakukan pendefinisian dua buah atribut dalam satu baris kode seperti “ public String nama,alamat;” ?	<ul style="list-style-type: none">• Ya, diperbolehkan. Jawa mengizinkan deklarasi beberapa variabel dengan tipe yang sama dalam satu baris.• Contoh pada soal sah, karena nama dan alamat sama-sama bertipe String
5	Pada class SepedaGunung, jelaskan alasan atribut merk, kecepatan, dan gear tidak lagi ditulis di dalam class tersebut!	<ul style="list-style-type: none">• Karena class SepedaGunung adalah turunan dari class Sepeda.• Dengan konsep inheritance, semua atribut (merk, kecepatan, gear) dari class induk (Sepeda) otomatis dimiliki oleh SepedaGunung.• Sehingga tidak perlu ditulis ulang, cukup menambahkan atribut baru yang spesifik untuk SepedaGunung (misalnya tipeSuspensi)