

Laporan Praktikum
Mata Kuliah Pemrograman Berorientasi Objek



Tugas 4
“Polymorphism”

Dosen Pengampu :
Willdan Aprizal Arifin, S.Pd., M.Kom.

Disusun Oleh :
Fadli Kurnia Ramadhan
2307373

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI KELAUTAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024

I. PENDAHULUAN

Praktikum kali ini bertujuan untuk mengimplementasikan polymorphism didalam bahasa pemrograman javascript, yang nantinya kita bisa tahu bahwa polymorphism itu salahsatu cara membuat superclass dan subclass tapi memiliki hasil atau output yang berbeda, saya juga disini bisa mengelompokan berbagai jenis kelompok hewan, tumbuhan dan lain-lain.

II. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- Aplikasi Visual Studio Code
- Website W3SCOOL

III. PENJELASAN CODE PROGRAM

```
class Kendaraan { Ini merupakan super class pertama yang saya gunakan yaitu class "Kendaraan"
```

```
  suaraKendaraan() { Ini adalah metode dalam kelas Kendaraan. Metode ini menampilkan pesan "Kendaraan mengeluarkan suara (Class 1)" ke console yang nantinya bisa teman-teman lihat di terminal atupun web inspect
```

```
    console.log("Kendaraan mengeluarkan suara (Class 1)"); Untuk memanggil kedalam console
  }
}
```

```
class Mobil extends Kendaraan { Sub class dari super class kendaraan tadi
```

```
  suaraKendaraan() { untuk memberikan suara yang berbeda contohnya suara mobil dan motor yang berbeda
```

```
    console.log("Mobil berbunyi: brum brum"); Untuk memanggil sub class suara mobil kedalam console
  }
}
```

```
class Motor extends Kendaraan { Ini merupakan sub class kedua setelah subclass pertama tadi
```

```
  suaraKendaraan() {
    console.log("Motor berbunyi: ngeng ngeng");
  }
}
```

```
function mainKendaraan() { Mendefinisikan fungsi mainKendaraan() untuk menjalankan dan menguji kode di atas.
```

let kendaraanSaya = new Kendaraan(); Membuat objek kendaraanSaya dari kelas Kendaraan.

let mobilSaya = new Mobil(); Membuat objek mobilSaya dari kelas Mobil.

let motorSaya = new Motor(); Membuat objek motorSaya dari kelas Motor.

kendaraanSaya.suaraKendaraan(); Memanggil metode suaraKendaraan() pada objek kendaraanSaya. Karena objek ini dibuat dari kelas Kendaraan, maka akan menampilkan "Kendaraan mengeluarkan suara (Class 1)".

mobilSaya.suaraKendaraan(); Memanggil metode suaraKendaraan() pada objek mobilSaya. Karena objek ini dibuat dari kelas Mobil dan Mobil mengoverride metode tersebut, maka akan menampilkan "Mobil berbunyi: brum brum".

motorSaya.suaraKendaraan(); Memanggil metode suaraKendaraan() pada objek motorSaya. Karena objek ini dibuat dari kelas Motor dan Motor mengoverride metode tersebut, maka akan menampilkan "Motor berbunyi: ngeng ngeng".

}

mainKendaraan(); Memanggil fungsi mainKendaraan() yang akan membuat objek kendaraanSaya, mobilSaya, dan motorSaya dan memanggil metode suaraKendaraan() masing-masing.

Note: Disini saya hanya menjelaskan 1 class karena class-class yang lain penjelasannya sama seperti class yang pertama.

IV. KESIMPULAN

Disini saya bisa mempraktikan bagaimana menggunakan Bahasa pemrograman Javascript dengan menggunakan konsep Polymorphism Konsep dalam OOP di mana satu class (subclass/child class) dapat mewarisi properti dan metode dari class lainnya (superclass/parent class) saya disini bisa paham bahwasannya polymorphism itu di setiap bagian kode itu memiliki kelas induk (superclass) dan kelas turunan (subclass) yang mengoverride metode dari kelas induknya untuk memberikan perilaku khusus.