

NAMA : Gilang Purnomo NIM : 2341720042

NO ABSEN : 13 KELAS : 1F

MATERI : Objeck

### 2. 1. Percobaan 1

```
src > P2 > SistemBuku > J Buku13.java > ...
      package P2.SistemBuku;
       public class Buku13 {
           String judul, pengarang;
           int halaman, stok, harga;
           void tampilInformasi() {
               System.out.println("Judul: " + judul);
               System.out.println("Pengarang: " + pengarang);
               System.out.println("Jumlah halamn: " + halaman);
               System.out.println("Sisa stok: " + stok);
 11
 12
               System.out.println("Harga: " + harga);
           void terjual(int jml) {
               stok -=jml;
           void restock(int jml) {
               stok += jml;
           void gantiHarga(int hrg) {
               harga = hrg;
 27
```



## **Question:**

- 1. Jelaskan mengapa saat program dijalankan program mengeluarkan error?

  Answer: Main nya belum ada. Karena saat kita menjalankan program java maka Java Virtual Machine akan mulai mengeksekusi main dari kelas tersebut.
- 2. Sebutkan dua karakteristik class atau object! Answer :



NIM : 2341720042

NO ABSEN : 13 KELAS : 1F MATERI : Objeck

- Class adalah inti dari program java yang berisi variable dan fungsi yang menggambarkan objeck.

- Objeck adalah instansiasi atau perwujudan dari class.

3. Perhatikan class Buku pada Praktikum 1 tersebut, ada berapa atribut yang dimiliki oleh class Buku? Sebutkan apa saja atributnya!

Answer: 6 atribut, judul, pengarang, halaman, stok, harga.

- 4. Ada berapa method yang dimiliki oleh class tersebut? Sebutkan apa saja methodnya! Answer: 4 method, tampilInformasi(), terjual(jml: int), restok(n: int), gantiHarga(hrg: int).
- 5. Menurut Anda, mengapa method restock() mempunyai satu parameter berupa bilangan int?

Answer: Karena pada deklarasi hanya ada atribut Harga yang bertipe data int.

6. Commit dan push kode program ke Github

# 2.2 Percobaan 2

```
src > P2 > SistemBuku > 🤳 BukuMain13.java > ...
      package P2.SistemBuku;
      public class BukuMain13 {
           Run | Debug
           public static void main(String[] args) {
               Buku13 bk1 = new Buku13();
               bk1.judul = "Today Ends Tomorrow Comes";
               bk1.pengarang = "Denanda Pratiwi";
               bk1.halaman = 198;
               bk1.stok = 13;
               bk1.harga = 71000;
               bk1.tampilInformasi();
               bk1.terjual(jml:5);
               bk1.gantiHarga(hrg:60000);
               bk1.tampilInformasi();
 18
```



NIM : 2341720042

NO ABSEN : 13 KELAS : 1F MATERI : Objeck

Judul: Today Ends Tomorrow Comes

Pengarang: Denanda Pratiwi Jumlah halamn: 198

Sisa stok: 13 Harga: 71000

Judul: Today Ends Tomorrow Comes

Pengarang: Denanda Pratiwi

Jumlah halamn: 198

Sisa stok: 8 Harga: 60000

PS D:\KULIAH 2\Pratikum Algoritma dan Struktur Data\PrakASD\_1F\_13>

# **Question:**

1. Pada class BukuMain, tunjukkan baris kode program yang digunakan untuk proses instansiasi! Apa nama object yang dihasilkan?

Answer: Buku13 bk1 = new Buku13();

Objeck yang dihasilkan yaitu bk1.

- 2. Bagaimana cara mengakses atribut dan method dari suatu objek?

  Answer: menggunakan operator titik (.) setelah objeck lalu nama method.
- 3. Mengapa hasil output pemanggilan method tampilInformasi() pertama dan kedua berbeda?

Answer: Karena pada method tampilanInformasi() pertama belum ada kondisi yang dieksekusi sedangkan yang di tampilanInformasi() terjadi perubahan karena ada kondisi terjual dan gantiHarga lalu di eksekusi lagi dengan tampilInformasi().

4. Perhatikan method terjual() yang terdapat di dalam class Buku. Modifikasi isi method tersebut sehingga proses pengurangan hanya dapat dilakukan jika stok masih ada (lebih besar dari 0)!

# Answer:

```
void terjual(int jml) {
    if (stok > 0 && stok >= jml) {
        stok -=jml;
    } else {
        System.out.println[x:"Stok sudah habis"];
    }
}
```

5. Buat sebuah object lagi dengan nama bk2, kemudian isikan data berikut ini ke atributnya, serta tampilkan informasi dari object bk2

Judul: How to Train Your Dragon

Pengarang : Cressida Cowell Halaman : 432

Stock : 0



NIM : 2341720042

NO ABSEN : 13 KELAS : 1F MATERI : Objeck

Harga: 275.000 6.

Answer:

```
Buku13 bk2 = new Buku13();
bk2.judul = " How to Train Your Dragon";
bk2.pengarang = "Cressida Cowell";
bk2.halaman = 432;
bk2.stok = 0;
bk2.harga = 275000;
bk2.tampilInformasi();
```

```
Judul: How to Train Your Dragon
Pengarang: Cressida Cowell
Jumlah halamn: 432
Sisa stok: 0
Harga: 275000
PS D:\KULIAH 2\Pratikum Algoritma dan Struktur Data\PrakASD_1F_13>
```

6. Modifikasi class BukuMain lakukan pengurangan stock pada object bk2 sebesar 4 stock, apa yang ditampilkan kode program

#### Answer:

```
Buku13 bk2 = new Buku13();
bk2.judul = "How to Train Your Dragon";
bk2.pengarang = "Cressida Cowell";
bk2.halaman = 432;
bk2.stok = 0;
bk2.harga = 275000;

bk2.tampilInformasi();
bk2.terjual(jm1:4);
```

Judul: How to Train Your Dragon Pengarang: Cressida Cowell Jumlah halamn: 432 Sisa stok: 0 Harga: 275000 Stok sudah habis



NIM : 2341720042

NO ABSEN : 13 KELAS : 1F

MATERI : Objeck

## 2. 3. Percobaan 3

```
grc > P2 > SistemBuku > J Buku13java > G Buku13 > D Buku13(String, String, int, int, int)

package P2.SistemBuku;

public class Buku13 {
    String judul, pengarang;
    int halaman, stok, harga;

void tampilInformasi() {
    System.out.println("Judul: " + judul);
    System.out.println("Jumlah halamn: " + halaman);
    System.out.println("Jumlah halamn: " + halaman);
    System.out.println("Harga: " + harga);
}

public Buku13() {

public Buku13() {

public Buku13() {

public Buku13() {

pengarang = pg;
    halaman = hal;
    this.stok = stok;
    harga = har;
}

void terjual(int jml) {
    if (stok > 0 && stok >= jml) {
        System.out.println(x:"Stok sudah habis");
    }
}

void gantiHarga(int hrg) {
    harga = hrg;
}

void gantiHarga(int hrg) {
    harga = hrg;
}
}
```



NAMA : Gilang Purnomo NIM : 2341720042

:1F

NIM : 234172 NO ABSEN : 13

MATERI : Objeck

KELAS

```
Judul: Today Ends Tomorrow Comes
Pengarang: Denanda Pratiwi
Jumlah halamn: 198
Sisa stok: 13
Harga: 71000
Judul: Today Ends Tomorrow Comes
Pengarang: Denanda Pratiwi
Jumlah halamn: 198
Sisa stok: 8
Harga: 60000
Judul: Self Reward
Pengarang: Maheera Ayesha
Jumlah halamn: 160
Sisa stok: 18
Harga: 59000
PS D:\KULIAH 2\Pratikum Algoritma dan Struktur Data\PrakASD_1F_13>
```

# Question:

 Pada class Buku di Percobaan 3, tunjukkan baris kode program yang digunakan untuk mendeklarasikan konstruktor berparameter!
 Answer:

```
public Buku13(String jud, String pg, int hal, int stok, int har) {
    judul = jud;
    pengarang = pg;
    halaman = hal;
    this.stok = stok;
    harga = har;
}
```

2. Perhatikan class BukuMain. Apa sebenarnya yang dilakukan pada baris program berikut?

```
Buku bk2 = new Buku(jud: "Self Reward", pg: "Maheera Ayesha", hal:160, stok:29, har:59000);
```

Answer: Pada baris tersebut berfungsi untuk instansiasi dengan menggunakan konstruktor berparameter.

3. Hapus konstruktor default pada class Buku, kemudian compile dan run program. Bagaimana hasilnya? Jelaskan mengapa hasilnya demikian! Answer:

```
    ✓ J BukuMain13.java src\P2\SistemBuku 1
    ⊗ The constructor Buku13() is undefined Java(134217858) [Ln 5, Col 22]
```

Karena pada instansiasi bk1 menggunakan konstruktor default, sedangkan konstruktor defaultnya dihapus.

4. Setelah melakukan instansiasi object, apakah method di dalam class Buku harus diakses secara berurutan? Jelaskan alasannya!



NIM : 2341720042

NO ABSEN : 13 KELAS : 1F MATERI : Objeck

Answer: Tidak, karena method dalam class buku tidak harus diakses secara berurutan, karena akses pada method bersifat independent.

5. Buat object baru dengan nama buku menggunakan konstruktor berparameter dari class Buku!

#### Answer:

```
Buku13 bkGilangPurnomo = new Buku13(jud:"Spiderman", pg:"Gilang Purnomo", hal:100, stok:20, har:50000);
bkGilangPurnomo.terjual(jml:8);
bkGilangPurnomo.tampilInformasi();

Judul: Spiderman
Pengarang: Gilang Purnomo
Jumlah halamn: 100
Sisa stok: 12
Harga: 50000
PS D:\KULIAH 2\Pratikum Algoritma dan Struktur Data\PrakASD_1F_13> []
```

6. Commit dan push kode program ke Github

#### 2. 3. Percobaan 3

- 1. Pada class Buku yang telah dibuat, tambahkan tiga method yaitu hitungHargaTotal(), hitungDiskon(), dan hitungHargaBayar() dengan penjelasan sebagai berikut:
- Method hitungHargaTotal() digunakan untuk menghitung harga total yang merupakan perkalian antara harga dengan jumlah buku yang terjual
- Method hitungDiskon() digunakan untuk menghitung diskon dengan aturan berikut:
  - Jika harga total lebih dari 150000, maka harga didiskon sebesar 12% § Jika harga total antara 75000 sampai 150000, maka harga didiskon sebesar 5%
  - Jika harga total kurang dari 75000, maka harga tidak didiskon.
- Method hitungHargaBayar() digunakan untuk menghitung harga total setelah dikurangi diskon

Class diagram Buku setelah penambahan ketiga method tersebut adalah sebagai berikut.

Buku	
judul: String	
pengarang: String	
halaman: int	
stok: int	
harga: int	
tampilInformasi(): void	
terjual(jml: int): void	
restock(n: int): void	
gantiHarga(hrg: int): int	
hitungHargaTotal(): int	
hitungDiskon(): int	
hitungHargaBayar(): int	



NIM : 2341720042

NO ABSEN : 13 KELAS : 1F

MATERI : Objeck

### Answer:

### Class Buku

```
void restock(int jml) {
    stok += jml;
}

void gantiHarga(int hrg) {
    harga = hrg;
}

int hitungHargaTotal(int terjual) {
    return harga * terjual;
}

int hitungDiskon(int totalHarga) {
    if (totalHarga > 150000 ) {
        return (totalHarga > 12/100); // diskon 12%
    } else if (totalHarga * 12/100); // diskon 12%
} else if (totalHarga * 5/100); // diskon 5%
} else {
        return 0;
} else {
        return 0;
}

int hitungHargaBayar(int totalHarga) {
        return totalHarga - hitungDiskon(totalHarga);
}

int hitungHargaBayar(int totalHarga) {
        return totalHarga - hitungDiskon(totalHarga);
}
```



NIM : 2341720042

NO ABSEN : 13 KELAS : 1F

MATERI : Objeck

### Main Buku

```
package P2.SistemBuku;

package P3.SistemBuku;

packag
```

## Output:

```
Judul: Today Ends Tomorrow Comes
Pengarang: Denanda Pratiwi
Jumlah halaman: 198
Sisa stok: 13
Harga: 71000
Judul: Today Ends Tomorrow Comes
Pengarang: Denanda Pratiwi
Jumlah halaman: 198
Sisa stok: 8
Harga: 60000
Judul: Self Reward
Pengarang: Maheera Ayesha
Jumlah halaman: 160
Sisa stok: 29
Harga: 59000
Total Harga: 354000
Diskon: 42480
Total Bayar: 311520
Judul: Spiderman
Pengarang: Gilang Purnomo
Jumlah halaman: 100
Sisa stok: 20
Harga: 50000
Total Harga: 200000
Diskon: 24000
Total Bayar: 176000
PS D:\KULIAH 2\Pratikum Algoritma dan Struktur Data\PrakASD_1F_13>
```



NIM : 2341720042

NO ABSEN : 13 KELAS : 1F MATERI : Objeck

2. Buat package baru untuk mengerjakan latihan berikut ini!

Buatlah program berdasarkan class diagram berikut ini!

	Dragon
x: int	
y: int	
width: int	
height: int	
moveLeft(): void	
moveRight(): void	
moveUp(): void	

moveDown(): void printPosition(): void

detectCollision(x: int, y: int): void

Penjelasan dari atribut dan method pada class Dragon tersebut adalah sebagai berikut:

- Atribut x digunakan untuk menyimpan posisi koordinat x (mendatar) dari dragon, sedangkan atribut y untuk posisi koordinat y (vertikal)
- Atribut width digunakan untuk menyimpan lebar dari area permainan, sedangkan height untuk menyimpan panjang area
- Method moveLeft() digunakan untuk mengubah posisi dragon ke kiri (koordinat x akan berkurang 1), sedangkan moveRight() untuk bergerak ke kanan (koordinat x akan bertambah 1). Perlu diperhatikan bahwa koordinat x tidak boleh lebih kecil dari 0 atau lebih besar dari nilai width. Jika koordinat x < 0 atau x > width maka panggil method detectCollision()
- Method moveUp() digunakan untuk mengubah posisi dragon ke atas (koordinat y akan berkurang 1), sedangkan moveDown() untuk bergerak ke bawah (koordinat y akan bertambah 1). Perlu diperhatikan bahwa koordinat y tidak boleh lebih kecil dari 0 atau lebih besar dari nilai height. Jika koordinat y < 0 atau y > height maka panggil method detectCollision()
- Method detectCollision() akan mencetak pesan "Game Over" apabila dragon menyentuh ujung area permainan.



NIM : 2341720042

NO ABSEN : 13 KELAS : 1F MATERI : Objeck

Answer:

## Class Dragon

```
rc > P2 > GameDragon > 🤳 Dragon13.java > ધ Dragon13 > 🗘 detectCollision(int, int)
     package P2.GameDragon;
     public class Dragon13 {
         int x, y, width, height;
          public Dragon13(int x, int y, int width, int height) {
              this.y = y;
this. width = width;
              this.height = height;
          void moveLeft() {
          x -= 1;
              detectCollision(x, y);
          void moveRight() {
              detectCollision(x, y);
          void moveUp() {
              detectCollision(x, y);
          void moveDown() {
              detectCollision(x, y);
         void detectCollision(int x, int y) {
   if (x < 0 || x > width || y < 0 || y > height) {
        System.out.println(x:"Game Over");
        System.exit(status:0);
```

# Main Dragon



NIM : 2341720042

NO ABSEN : 13 KELAS : 1F MATERI : Objeck

Output:

```
Posisi Dragon: x : 1 dan y : 3
Posisi Dragon: x : 1 dan y : 4
Posisi Dragon: x : 2 dan y : 4
Posisi Dragon: x : 2 dan y : 3
Posisi Dragon: x : 1 dan y : 3
PS D:\KULIAH 2\Pratikum Algoritma dan Struktur Data\PrakASD_1F_13>
```

### Main Dragon

```
src > P2 > GameDragon > J DragonMain13.java > 😝 DragonMain13 > ♡ main(String[])
       package P2.GameDragon;
      public class DragonMain13 {
           public static void main(String[] args) {
  5
               Dragon13 dragon1 = new Dragon13(x:0,y:3,width:0,height:5);
               dragon1.moveLeft();
               dragon1.tampilanPosisi();
               dragon1.moveDown();
               dragon1.tampilanPosisi();
               dragon1.moveRight();
               dragon1.tampilanPosisi();
               dragon1.moveUp();
               dragon1.tampilanPosisi();
               dragon1.moveLeft();
               dragon1.tampilanPosisi();
```

### Output:

```
Game Over
PS D:\KULIAH 2\Pratikum Algoritma dan Struktur Data\PrakASD_1F_13>
```