

LAPORAN PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK

BAB : POLIMORFISME
 NAMA : NAMA PRAKTIKAN
 NIM : NIM PRAKTIKAN
 ASISTEN : Tengku Muhammad Rafi Rahardiansyah
 Muhammad Bin Djafar Almasyuhur
 TGL PRAKTIKUM : 10 Mei 2023

BAB 8 INTERFACE

Tujuan

1. Mampu memahami konsep Interface dalam pemrograman Java
2. Mampu mengimplementasikan konsep Interface dalam menyelesaikan permasalahan

Ringkasan Materi

A. Pengertian Interface

Pada bab sebelumnya telah dijelaskan bahwa polymorphism hanya memungkinkan untuk mewarisi sifat dari satu kelas abstrak saja, namun tidak jarang juga diperlukan untuk mewarisi sifat lebih dari satu class abstrak, atau biasa disebut juga dengan multiple inheritance. Dalam Java, tidak mendukung multiple inheritance, artinya sebuah class hanya bisa mewarisi sifat dari sebuah superclass atau yang biasa disebut dengan single inheritance. Sebuah Java class tersebut tidak mendukung prinsip multiple inheritance. Dalam memenuhi prinsip kebutuhan multiple inheritance, pada Java terdapat Interfaces yang memiliki aspek seperti multiple inheritance namun berbeda dengan abstract class. Sebuah interface hanya memiliki konstanta dan abstract method. Syntax untuk mendeklarasikan interface adalah sebagai berikut:

```

Modifier interface Interface_name {
    /** Konstanta */
    /** Abstract Method */
}
  
```

B. Implementasi Interface

Sebuah kelas dapat mengimplementasikan sebuah interface dengan menggunakan kata kunci *implements* sebagai berikut.

```

Modifier class class_name implements Interface_name {
    /** Attribute */
    /** Method */
}
  
```

Penggunaan kata kunci implements dapat lebih dari 2

```

Modifier    class    class_name    implements    Interface_name1,
interface_name2 {
    /** Attribute */
    /** Method */
}
  
```

Pelaksanaan Percobaan

A. Interface

Identitas.java

```

1 package latihaninterface;
2 public interface Identitas {
3     public void tampilkanNama();
4     public void tampilkanUmur();
5 }
  
```

Manusia.java

```

1 package latihaninterface;
2 public class Manusia implements MakhlukHidup, Identitas {
3
4     private String nama;
5     private int umur;
6
7     @Override
8     public void makan() {
9         System.out.println("Makan pakai sendok garpu");}
10
11     @Override
12     public void berjalan() {
13         System.out.println("Jalan pakai dua kaki");}
14
15     @Override
16     public void bersuara() {
17         System.out.println("Suaranya merdu");}
18
19     @Override
20     public void tampilkanNama() {
21         System.out.println("Nama saya: " + this.nama);}
22
23     @Override
24     public void tampilkanUmur() {
25         System.out.println("Umur saya: " + this.umur);}
26
27 }

```

Hewan.java

```

1 package latihaninterface;
2 public class Hewan implements MakhlukHidup, Identitas {
3
4     @Override
5     public void makan() {
6         System.out.println("Makan pakai tangan dan mulut");
7     }
8
9     @Override
10    public void berjalan() {
11        System.out.println("Jalan pakai 4 kaki");
12    }
13
14    @Override
15    public void bersuara() {
16        System.out.println("Suaranya nggak jelas");
17    }
18
19    public void tampilkanNama (){}
20
21    public void tampilkanUmur () {}
22 }

```

MakhlukHidup.java

```

1 package latihaninterface;
2 public interface MakhlukHidup {
3     public void makan();
4     public void berjalan();
5     public void bersuara();
6 }

```

Data dan Analisis hasil percobaan

Pertanyaan

```

1 package praktikumpl;
2
3 public interface Colorable {
4     public void howToColor();
5 }
6 public interface Comparable
7
8 {
9     public void compareTo(Object obj);
10 }
11 public class Rectangle implements Colorable, Comparable{ // lass
12     rectangle
13     private String warna;
14     private int kategori;
15
16     public Rectangle() {
17     }
18
19     public Rectangle(String warna) {
20         this.warna = warna;
21     }
22
23     public void howToColor() {
24         if(this.warna == null){
25             System.out.println("tidak ada warna, warna bangun kotak
26 masih polos");
27         }
28         else{
29             System.out.println("bangun kotak sudah diwarnai dengan
30 warna "+this.warna);
31         }
32     }
33
34     public void compareTo(Object obj) {
35         this.kategori = (int) obj;
36         if(this.kategori == 0){
37             System.out.println("ukuran cat yang cocok untuk bangun
38 kotak dengan ukuran kategori " +this.kategori+" yaitu 2.5L" );
39         }
40         else{
41             System.out.println("ukuran cat yang cocok untuk bangun kotak
42 dengan ukuran kategori " +this.kategori+" yaitu 6.5L" );
43         }
44     }
45 }
46 public static void main(String[] args) {
47
48     Rectangle kotak1 = new Rectangle("merah");
49     Rectangle kotak2= new Rectangle();
50     Rectangle kotak3 = new Rectangle();
51     kotak1.howToColor();
52     kotak2.howToColor();
53     kotak3.compareTo(4);
54
55 }

```

1. Lakukan percobaan diatas dan benahi jika menemukan kesalahan serta jelaskan!

Source code

1	Tulis source code di sini pake courier new 12
---	---

Output

Penjelasan

2. Apakah class yang berbentuk Interface bisa diinstansiasi menjadi sebuah objek? Jelaskan alasannya!

Source code

1	Tulis source code di sini pake courier new 12
---	---

Output**Penjelasan**

3. Apakah suatu class dapat mengimplementasi class interface yang jumlahnya lebih dari satu? Jelaskan alasannya!

Source code

1	Tulis source code di sini pake courier new 12
---	---

Output**Penjelasan**

4. Pada interface Identitas.java hapus method tampilkan nama, amati apa yang terjadi dan mengapa demikian?

Source code

1	Tulis source code di sini pake courier new 12
---	---

Output**Penjelasan**

5. Jika pada class hewan kita hanya ingin mengimplements interface MakhlukHidup saja apa yang terjadi? Jelaskan

Source code

1	Tulis source code di sini pake courier new 12
---	---

Output**Penjelasan**

6. Buatlah konstruktor pada manusia dengan parameter umur dan nama kemudian panggil pada Class Main dengan menginstan objek bernama nama anda!

Source code

1	Tulis source code di sini pake courier new 12
---	---

Output**Penjelasan**

7. Ubah source code diatas menjadi proses meminta inputan dari user dan buat menjadi interaktif!

Source code

1	Tulis source code di sini pake courier new 12
---	---

Output**Penjelasan**

8. Buat objek selain objek diatas dengan menggunakan method yang berbeda dengan yang diatas! (min.1 contoh)

Source code

1	Tulis source code di sini pake courier new 12
---	---

Output**Penjelasan****Tugas Praktikum**

Perusahaan NV. Meneer memiliki koperasi karyawan yang memungkinkan karyawannya berbelanja di koperasi tersebut. Tentunya, karyawan tersebut bisa membayar belanjanya tersebut di akhir bulan melalui pemotongan gaji. Ada 2 kelas yang terlibat disini, Invoice dan Karyawan. Kedua class tadi mengimplementasikan **interface Pembayaran** yang mana class tersebut hanya memiliki satu method yang harus diimplementasikan di kedua class, yaitu **getTotalPembayaran()**.

Program harus bisa mengolah gaji karyawan di akhir bulan beserta invoice belanjaan karyawan yang nantinya gaji karyawan perbulannya dikurangi total harga belanjanya. Tampilkan informasi dari karyawan tersebut beserta total gaji sebelum dan setelah dipotong hutang total belanjaan di koperasi dan tampilkan pula detail belanjanya.

1. Atribut dari Invoice:

String namaProduk, Integer kuantitas, Integer hargaPerItem

2. Atribut dari Employee:

Integer id, String nama, Integer gaji, Invoice[] invoices