**OBJECT**

1. Tentukan sebuah object yang ada di sekitar Anda, serta tentukan atribut (minimal 4) dan method (minimal 3) yang dimiliki oleh object tersebut!

**object: Sepeda Motor**

**Atribut:**

- merk

- warna

- kapasitas cc mesin

- tahun produksi

**method:**

- nyalakan mesin

- matikan mesin

- tambahkan kecepatan

- kurangi kecepatan

1. Pada Sistem Informasi Manajemen Peminjaman Ruang Kelas JTI, tentukan apa saja object-nya!

Ruang Kelas

Peminjam

Tanggal Peminjaman

Administrasi Peminjaman

1. Terdapat sebuah class bernama BangunRuang, dengan dua object PrismaSegitiga (sisi alas 3cm,4cm,5cm) dan Balok (p=5cm, l=4cm,t=8cm) seperti pada gambar berikut. Buatlah class diagram dari BangunRuang tersebut!

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bangun Ruang |  | Bangun Ruang |
| Prisma Segitiga  Sisi alas = 3cm  Sisi tinggi = 4cm  Sisi tinggi prisma = 11cm |  | Balok  Panjang = 5  Lebar = 4  Tinggi = 8 |
| Hitung luas  Hitung volume  Hitung keliling |  | Hitung luas  Hitung volume  Hitung keliling |