

**UJIAN TENGAH SEMESTER  
PEMROGRAMAN BERBASIS OBJEK**



**Okky Satria Widhiansyah**

**A11.2020.12674**

**4419**

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**2022**

1. A) Objek adalah suatu instansi dari class, Class merupakan suatu cetakan untuk menciptakan suatu dari objek, Attribut adalah variabel yang terdapat pada class, Method adalah fungsi yang bertujuan untuk menjalankan sebuah program  
 B) Encapsulation merupakan mekanisme membungkus informasi sehingga dapat menyembunyikan informasi yang seharusnya disembunyikan atau tidak.  
 C) Inheritance adalah penurunan sifat sebuah class  
 D) Overloading adalah sebuah method yang memiliki nama method yang sama dengan method lain tapi terdapat perbedaan dari pada parameteranya

2. A) Konstruktor:

```
class SuperClass{
    int a, b, c;
    SuperClass(int p, int q, int r){
        a=p;b=q;c=r;
    }
}
```

B) Inheritance:

```
class SubClass extends SuperClass{
    int d;
    SubClass(int l, int m, int n, int o) {
        super(l,m,n); d=o;
    }
}
```

C) Overloading

```
void Show() {
    System.out.println("a = " + a);
    System.out.println("b = " + b);
    System.out.println("c = " + c);
}
void Show(String s){
    System.out.println(s);
}
}
```

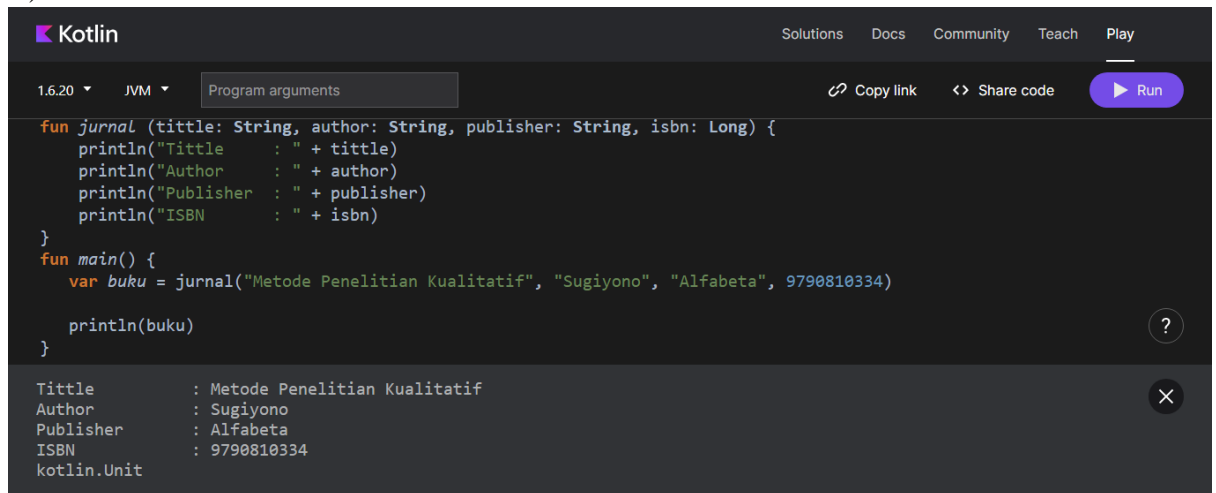
**Overdrive**

```
void Show(){
    super.Show("Class SuperClass ");
    super.Show();
}
void Show(String x){
    System.out.println(x);
    System.out.println("a = " + a);
    System.out.println("b = " + b);
    System.out.println("c = " + c);
    System.out.println("d = " + d);
}
```

## D) Hasil Program

```
Class SuperClass
a = 4
b = 7
c = 1
Class SubClass
a = 4
b = 7
c = 1
d = 8
```

## 3. B)



The screenshot shows the Kotlin Playground interface. At the top, there are tabs for 'Solutions', 'Docs', 'Community', 'Teach', and 'Play'. Below the tabs, the Kotlin version is set to '1.6.20' and the JVM target is selected. A 'Program arguments' input field is present. To the right of the input field are links for 'Copy link', 'Share code', and a 'Run' button. The code editor contains the following Kotlin code:

```
fun jurnal (tittle: String, author: String, publisher: String, isbn: Long) {
    println("Tittle      : " + tittle)
    println("Author       : " + author)
    println("Publisher    : " + publisher)
    println("ISBN        : " + isbn)
}

fun main() {
    var buku = jurnal("Metode Penelitian Kualitatif", "Sugiyono", "Alfabeta", 9790810334)
    println(buku)
}
```

Below the code editor, the output of the program is displayed:

```
Tittle      : Metode Penelitian Kualitatif
Author       : Sugiyono
Publisher    : Alfabeta
ISBN        : 9790810334
kotlin.Unit
```