



Pemrograman Berorientasi Objek



Pertemuan 3

Modul Latihan Praktikum Object & Class

Pemateri : Chrismikha Hardyanto S.Kom., M.Kom.

Kerjakan Latihan Praktikum Berikut Dengan **JAVA**

Latihan 1

- ❑ Buatlah program JAVA untuk menampilkan data pengenalan mahasiswa seperti contoh dibawah ini:

```
run:
Tampil Data Mahasiswa ke-1
Nama Mahasiswa    : Chrismikha Hardyanto
NIM Mahasiswa     : 10112259
Kelas            : IF-6
Program Studi     : Teknik Informatika
Angkatan          : 2012
Universitas       : UNIKOM

Tampil Data Mahasuswa ke-2
Nama Mahasiswa    : Angga Setiyadi
NIM Mahasiswa     : 10112261
Kelas            : IF-6
Program Studi     : Teknik Informatika
Angkatan          : 2012
Universitas       : UNIKOM
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

Ketentuan Soal :

- ❑ Buatlah project dengan nama **latihan1**.
- ❑ Program dibuat dengan **paradigma berorientasi object (Buatlah object yang sesuai dengan kasus)**
- ❑ data mahasiswa diinputkan langsung didalam program (Statis).
- ❑ buatlah program dengan tampilan yang sama dengan contoh disamping (untuk data mahasiswa boleh berbeda)

Latihan 2

- ❑ Buatlah program JAVA untuk menampilkan daftar **pemutaran FILM** di bioskop yang berisi data film seperti contoh dibawah ini:

```
Daftar Film yang Sedang Tayang diUNIKOM TV
-----

Nama Film      : Spiderman 3
Genre Film     : Action, Adventure, Fantasy
Rating Film    : 8.5
Durasi         : 148 Menit

Nama Film      : Frozen 2
Genre Film     : animastion, Advanture, Comedy
Rating Film    : 6.5
Durasi         : 120 Menit

Nama Film      : Kimi no Na Wa
Genre Film     : animastion, Drama, Supernatural
Rating Film    : 8.87
Durasi         : 107 Menit

BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

Ketentuan Soal :

- ❑ Buatlah project dengan nama **latihan2**.
- ❑ Program dibuat dengan **paradigma berorientasi object (Buatlah object yang sesuai dengan kasus)**
- ❑ Buatlah constructor yang dapat menerima nama film
- ❑ data film diinputkan langsung didalam program (Statis).
- ❑ buatlah program dengan tampilan yang sama dengan contoh disamping (untuk data mahasiswa boleh berbeda)

Latihan 3

- ❑ Buatlah program dengan JAVA untuk menampilkan hasil perhitungan luas & keliling 3 buah bangun datar seperti contoh dibawah ini:

```
Menghitung Keliling dan Luas Persegi
=====

Keliling Persegi = 40.0
Luas Persegi      = 100.0

Menghitung Keliling dan Luas Persegi Panjang
=====

Keliling Persegi Panjang = 30.0
Luas Persegi Panjang      = 50.0

Menghitung Keliling dan Luas Lingkaran
=====

Keliling Lingkaran= 43.96
Luas Lingkaran    = 153.86
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

Ketentuan Soal :

- ❑ Buatlah project dengan nama **latihan3**.
- ❑ Program dibuat dengan **paradigma berorientasi object (Buatlah object yang sesuai dengan kasus)**
- ❑ Buatlah constructor yang dapat menerima ukuran nilai bangun datar (sesuaikan dengan objectnya)
- ❑ data bangun datar diinputkan langsung didalam program (Statis).
- ❑ buatlah program dengan tampilan yang sama dengan contoh disamping

Latihan 4

- Perhitungan lama tabungan sampai mencapai saldo tertentu.

- Input

- Saldo Awal : Rp. 1.000.000
- Bunga/Bulan (%) : 10
- Saldo target : Rp. 2.000.000

- Output

```
run:
Tampil Simulasi Tabungan
=====

Saldo di bulan ke-1 : Rp. 1100000
Saldo di bulan ke-2 : Rp. 1210000
Saldo di bulan ke-3 : Rp. 1331000
Saldo di bulan ke-4 : Rp. 1464100
Saldo di bulan ke-5 : Rp. 1610510
Saldo di bulan ke-6 : Rp. 1771561
Saldo di bulan ke-7 : Rp. 1948717
Saldo di bulan ke-8 : Rp. 2143588
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

* Nilai **Saldo Awal** dan **Saldo Target** ditanamkan didalam program (statis).

- ❑ Buat project dengan nama **latihan4**. Program dibuat dengan **paradigma berorientasi object** (Buatlah object yang sesuai dengan kasus)

Terima Kasih