

: 2041720139

: TI-2C

**MATERI** : Prak (PBO Tugas 1)

### 1. Percobaan 1

```
public class Sepeda {
 12
           private String merek;
 13
           private int kecepatan;
 14
           private int gear;
 16
           public void setMerek(String merek) {
 17
              this.merek = merek;
 18
 19
    早
           public void gantiGear(int gear) {
 20
 21
            this.gear = gear;
 22
 23
 24
    曱
           public void tambahKecepatan(int kecepatan) {
              this.kecepatan = this.kecepatan + kecepatan;
 26
 27
 28
    口
           public void rem(int kecepatan) {
 29
             this.kecepatan = this.kecepatan - kecepatan;
 30
 31
           public void cetakStatus() {
          System.out.println("Merek: " + this.merek);
System.out.println("Kecepatan: " + this.kecepatan);
 33
 34
              System.out.println("Gear : " + this.gear);
 35
 36
 37
      }
38
     public class SepedaDemo {
         public static void main(String[] args) {
12 📮
13
              //Buat dua buah objek seg
              Sepeda spd1 = new Sepeda();
14
              Sepeda spd2 = new Sepeda();
              SepedaGunung spd3 = new SepedaGunung();
17
18
              //Panggil method didalam objek sepeda
              spd1.setMerek("Polygone");
20
21
22
              spd1.tambahKecepatan(10);
              spd1.gantiGear(2);
              spd1.cetakStatus();
              spd2.setMerek("Wiim Cycle");
25
              spd2.tambahKecepatan(10);
26
              spd1.gantiGear(2);
              spd2.tambahKecepatan(10);
28
              spd2.gantiGear(3);
29
30
              spd2.cetakStatus();
              spd3.setMerek("Klinee");
               spd3.tambahKecepatan(5);
33
34
              spd3.gantiGear(7);
               spd3.setTipeSuspensi("Gas Suspension");
              spd3.cetakStatus();
37
```

#### Output - Tugas1 (run) X

```
run:
     Merek : Polygone
\square
     Kecepatan : 10
Gear : 2
     Merek : Wiim Cycle
     Kecepatan : 20
     Gear : 3
     Merek : Klinee
     Kecepatan : 5
     Gear : 7
     Tipe Suspensi : Gas Suspension
     BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```



NAMA : Dwi Maria Ulfa

NIM : 2041720139

KELAS : TI-2C

MATERI : Prak (PBO Tugas 1)

### 2. Percobaan 2

```
11
       public class SepedaGunung extends Sepeda{
12
            private String tipeSuspensi;
13
14
            public void setTipeSuspensi(String tipeSuspensi){
                 this.tipeSuspensi = tipeSuspensi;
15
16
17
<u>Q</u>.↓
            public void cetakStatus() {
19
                super.cetakStatus();
                System.out.println("Tipe Suspensi : " + this.tipeSuspensi);
20
21
22
23
      public class SepedaDemo {
          public static void main(String[] args) {
 13
             //Buat dua buah objek sej
              Sepeda spd1 = new Sepeda();
             Sepeda spd2 = new Sepeda();
SepedaGunung spd3 = new SepedaGunung();
 16
 17
 18
             //Panggil method didalam objek sepeda
             spd1.setMerek("Polygone");
 20
             spd1.tambahKecepatan(10);
 21
              spd1.gantiGear(2);
              spdl.cetakStatus();
 23
             spd2.setMerek("Wiim Cycle");
 24
 25
              spd2.tambahKecepatan(10);
              spd1.gantiGear(2);
 27
28
              spd2.tambahKecepatan(10);
              spd2.gantiGear(3);
              spd2.cetakStatus();
 30
             spd3.setMerek("Klinee");
 31
             spd3.tambahKecepatan(5);
 32
              spd3.gantiGear(7);
             spd3.setTipeSuspensi("Gas Suspension");
spd3.cetakStatus();
 34
35
 37
 38
 39
Output - Tugas1 (run) X
\square
      Merek : Polygone
Kecepatan : 10
Gear : 2
     Merek : Wiim Cycle
8
      Kecepatan : 20
      Gear : 3
      Merek : Klinee
      Kecepatan : 5
      Gear · 7
      Tipe Suspensi : Gas Suspension
      BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```



: Dwi Maria Ulfa : 2041720139

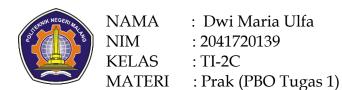
KELAS : TI-2C

MATERI : Prak (PBO Tugas 1)

# 3. Pertanyaan

1). Class adalah sebuah kerangka/prototype dari objek Object adalah program yang sudah tersusun yang memiliki atribut (state) dan dapat melakukan aksi (behaviour)

- 2). Karena warna dan tipe mesin merupakan suatu ciri-ciri/atribut dari mobil, agar bisa membedakan jenis mobil satu dengan yang lain. Dan pastinya warna dan tipe mesin bukan sebuah aksi/perlakuan/behaviour
- 3). OOP lebih mudah dipahami oleh manusia daripada Procedural Programming, serta OOP lebih fleksibel daripada Procedural Programming
- 4). Boleh



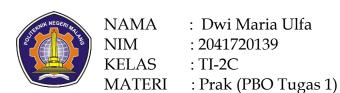
# Tugas Praktikum Pemrograman Berbasis Objek

## 1. Objek

- a. Laptop
- b. Sepeda
- c. Motor
- d. Mesin cuci

# 2. Atribut dan Method Objek

- a) Laptop
  - State
- Merk
- Brand
- Color
- RAM
- Processor
- Storage
- Application
- Behaviour
  - Set Featured
  - Buka Aplikasi
  - Info
- b) Sepeda
  - State
- Brand
- Warna
- Genre
- Banyak gear
- Behaviour
  - Set Featured
  - Set Gear
  - Naik Gear
  - Turun gear
  - Info



### c) Motor

- State
- Merk
- Brand
- Besar Cc
- Kecepatan
- Behaviour
  - Set Featured
  - Menambah Kecepatan
  - Mengurangi Kecepatan
  - Info

### d) Mesin Cuci

- State
- Merk
- Berat
- Konsumsi Daya
- Kapasitas
- Behaviour
  - Set Featured
  - Cuci Pakaian
  - Mengeringkan pakaian
  - Info

Nomor 3 – 8 ada pada zip file java