

LAPORAN PRAKTIKUM



PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK PERIODE X

Nama : Michael Agung
NPM : 06.2023.1.07651
Pertemuan : 1





TUGAS PRAKTIKUM

Soal Praktikum

1. Jelaskan dengan rinci apa yang dimaksud dengan “Class”, “Object”, dan “Method” dalam pemrograman Java!

Jawaban

- Class adalah prototype atau blueprint yang mendefinisikan atribut dan method pada sebuah object tertentu
- Object adalah bentuk nyata dari sebuah class yang dibuat. Object bisa mewakili benda nyata atau konsep abstrak dari suatu hal.
- Method adalah sejenis function yang didefinisikan dalam class untuk menggambarkan Tindakan atau perilaku object.

Source Code

Tulis kode program dikotak ini...

1 kotak dan 1 Penjelasan untuk 1 Class

Penjelasan

Tulis Penjelasan disini ...

Output

Masukan screenshot output disini



TUGAS PRAKTIKUM

Soal Praktikum

2. Buatlah Class “Character” yang memiliki atribut “Name”, “Level”, “Agility”.
Dan berikan constructor!

Jawaban

Source Code

```
class Character {  
  
    String name;  
    int level;  
    int agility;  
  
    Character(String name, int level, int agility) {  
        this.name = name;  
        this.level = level;  
        this.agility = agility;  
    }  
}
```

Penjelasan

Output

Masukan screenshot output disini



TUGAS PRAKTIKUM

Soal Praktikum

3. Dari soal nomor 2 berikan method “Walking” untuk mengoutput

“[Character.Name] is Walking with [Character.Agility] speed...”

Source Code

```
class Character {
    String Name;
    int Level;
    String Agility;

    Character(String Name, int Level, String Agility) {
        this.Name = Name;
        this.Level = Level;
        this.Agility = Agility;
    }

    void Walking() {
        System.out.println(Name + " is Walking with " + Agility +
" speed...");
    }
}

public class pertemuan1_07651 {
    public static void main(String[] args) {
        Character character1 = new Character("Hero", 5, "fast");
        character1.Walking();
    }
}
```

Penjelasan

Tulis Penjelasan disini ...



TUGAS PRAKTIKUM

Output

```
● PS C:\Users\agung\Pictures\Kuliah\Semester 3\Coding Java> & 'C:\Program (
paceStorage\4bbc14ce0dfcbdf2549943268e3326e3\redhat.java\jdt_ws\Coding Ja
Hero is Walking with fast speed...
○ PS C:\Users\agung\Pictures\Kuliah\Semester 3\Coding Java>
```



TUGAS PRAKTIKUM

Soal Praktikum

4. Penjelasan tentang Static Atribut/Method

Jawaban

- Static Atribut: Static atribut adalah variabel yang dimiliki oleh class, bukan oleh instance (objek). Semua objek dari class tersebut akan berbagi nilai yang sama dari static atribut. Nilai static tidak spesifik untuk objek tertentu.
- Static Method: Static method adalah method yang bisa dipanggil tanpa membuat objek dari class. Static method sering digunakan untuk fungsi yang tidak bergantung pada nilai spesifik dari objek.

Source Code

Tulis kode program dikotak ini...

1 kotak dan 1 Penjelasan untuk 1 Class

Penjelasan

Tulis Penjelasan disini ...

Output

Masukan screenshot output disini



TUGAS PRAKTIKUM

Soal Praktikum

5. Buatlah object dari class Scanner dengan nama “input”.

Jawaban

Ketik jawaban disini ...

Source Code

```
Import java.util.Scanner;  
Scanner input = new Scanner(System.in);
```

Penjelasan

1. Method createCharacter() menggunakan Scanner untuk menerima input dari pengguna. Atribut Name, Level, dan Agility diisi berdasarkan input dari pengguna.
2. Method tersebut kemudian mengembalikan objek baru dari class Character dengan atribut yang sudah diisi.

Output

Masukan screenshot output disini



TUGAS PRAKTIKUM

Soal Tugas & Evaluasi

6. Dari soal nomor 2 buatlah method untuk membuat Object dari class Character Bernama “createCharacter” dan gunakan Scanner untuk menginput atribut atributnya!

Jawaban

Ketik jawaban disini ...

Source Code

```
import java.util.Scanner;

public class Character {
    String name;
    int level;
    int agility;

    public Character(String var1, int var2, int var3) {
        this.name = var1;
        this.level = var2;
        this.agility = var3;
    }

    public void displayCharacterInfo() {
        System.out.println("Name: " + this.name);
        System.out.println("Level: " + this.level);
        System.out.println("Agility: " + this.agility);
    }

    public static Character createCharacter() {
        try (Scanner var0 = new Scanner(System.in)) {
            System.out.print("Enter character's name: ");
            String var1 = var0.nextLine();
            System.out.print("Enter character's level: ");
            int var2 = var0.nextInt();
            System.out.print("Enter character's agility: ");
            int var3 = var0.nextInt();
            Character character = new Character(var1, var2, var3);
            var0.close();
            return character;
        }
    }
}
```




TUGAS PRAKTIKUM

```
}  
}  
public static void main(String[] args) {  
    Character myCharacter = Character.createCharacter();  
    myCharacter.displayCharacterInfo();  
}  
}
```

Penjelasan

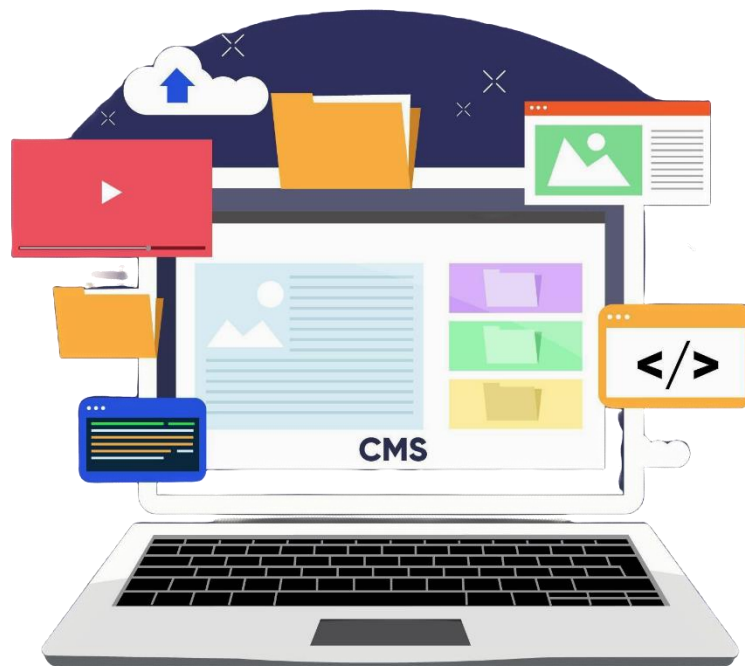
-Method createCharacter() menggunakan Scanner untuk menerima input dari pengguna. Atribut Name, Level, dan Agility diisi berdasarkan input dari pengguna.

-Method tersebut kemudian mengembalikan objek baru dari class Character dengan atribut yang sudah diisi.

Output

Masukan screenshot output disini

TUGAS DAN EVALUASI



PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK PERIODE X

Nama

:

Michael Agung

NPM

:

06.2023.1.07651

Modul

:

1





TUGAS & EVALUASI

Soal Tugas & Evaluasi

1. Sebutkan dan jelaskan secara rinci ke empat struktur utama paradigma pemrograman OOP!

Jawaban

- A. Class adalah prototype atau blueprint yang mendefinisikan atribut dan method pada sebuah object tertentu
- B. Object adalah bentuk nyata dari sebuah class yang dibuat. Object bisa mewakili benda nyata atau konsep abstrak dari suatu hal.
- C. Method adalah Sejenis Function yang didefinisikan dalam class untuk menggambarkan Tindakan atau perilaku Object.
- D. Atribut adalah variable yang menyimpan data atau informasi tentang object yang dibuat dari class tertentu

Source Code

Tulis kode program dikotak ini...

1 kotak dan 1 Penjelasan untuk 1 Class

Penjelasan

Tulis Penjelasan disini ...

Output

Masukan screenshot output disini



TUGAS & EVALUASI

Soal Tugas & Evaluasi

1. Berikan contoh perumpamaan antara class dan object di kehidupan nyata!

Jawaban

- Class di umpakan sebagai “Mobil” yang di definisikan sebagai Merk, Warna, Tindakan yang di lakukan dan Model.
- Object di di definisikan untuk mempresentasikan sebuah mobil dengan Merk, Warna, dan Model dari mobil tersebut

Source Code

Tulis kode program dikotak ini...

1 kotak dan 1 Penjelasan untuk 1 Class

Penjelasan

Tulis Penjelasan disini ...

Output

Masukan screenshot output disini



TUGAS & EVALUASI

Soal Tugas & Evaluasi

1. Implementasikan soal no 2 kedalam coding!

Jawaban

Ketik jawaban disini ...

Source Code

```
class Mobil {  
    String merk;  
    String model;  
    String warna;  
  
    public Mobil(String merk, String model, String warna) {  
        this.merk = merk;  
        this.model = model;  
        this.warna = warna;  
    }  
  
    public void hidupkanMesin() {  
        System.out.println(merk + " " + model + " mesin  
dihidupkan.");  
    }  
  
    public void catMobil() {  
        System.out.print(merk + " " + model + " dicat dengan  
warna " + warna);  
    }  
  
    public void rem() {  
        System.out.println(merk + " " + model + " sedang  
mengerem.");  
    }  
}  
  
public class Main {
```



TUGAS & EVALUASI

```
public static void main(String[] args) {  
    Mobil mobilku = new Mobil("Toyota", "Corolla", "Merah");  
  
    mobilku.hidupkanMesin();  
    mobilku.rem();  
    mobilku.catMobil();  
}  
}
```

Penjelasan

Tulis Penjelasan disini ...

Output

```
[Running] cd "c:\Users\agung\Pictures\Kuliah\Semester 3\C  
Toyota Corolla mesin dihidupkan.  
Toyota Corolla sedang mengerem.  
Toyota Corolla dicat dengan warna Merah  
[Done] exited with code=0 in 0.971 seconds
```



TUGAS & EVALUASI

Soal Tugas & Evaluasi

1. Apa itu polymorphism dan inheritance?

Jawaban

- Polymorphism : Kemampuan suatu objek untuk mengambil banyak bentuk. polymorphism memungkinkan objek dari kelas yang berbeda untuk merespons pesan yang sama dengan cara yang berbeda.
- Inheritance: memungkinkan class baru (subclass) mewarisi properti dan metode dari class yang sudah ada (superclass).

Source Code

Tulis kode program dikotak ini...

1 kotak dan 1 Penjelasan untuk 1 Class

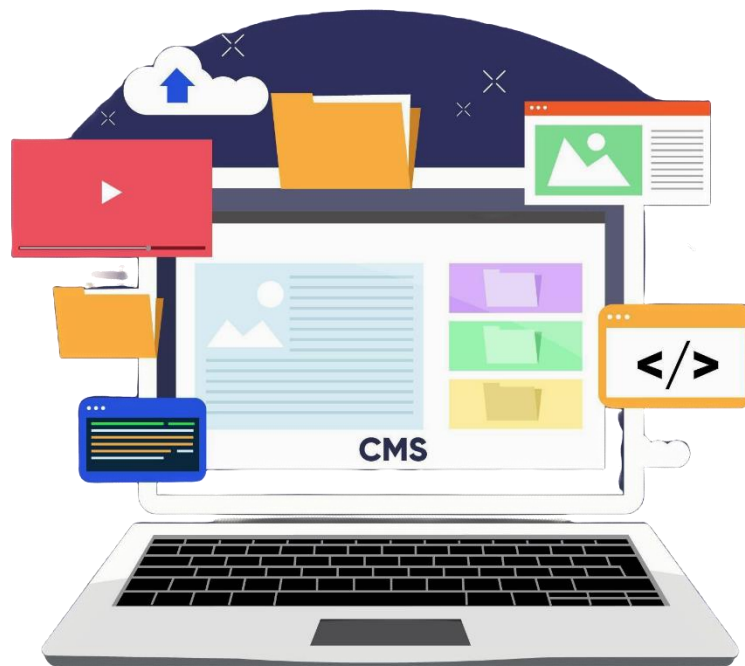
Penjelasan

Tulis Penjelasan disini ...

Output

Masukan screenshot output disini

TUGAS DAN EVALUASI



PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK PERIODE X

Nama : Michael Agung Y.P
NPM : 06.2023.1.07651
Modul : 2





TUGAS & EVALUASI

Soal Tugas & Evaluasi

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan Class, Attribute, dan Method berdasarkan pemahaman-mu!

Jawaban

- Class: Jadi class itu seperti rancangan atau susunan part yang akan di buat menjadi sebuah Object, gampangannya kalau kita mau buat motor pasti ada desainnya mau seperti apa terus mau mesin yang bagaimana terus juga harganya berapa, warnanya juga
- Attribute: jadi attribute itu adalah Kumpulan data dari class itu tadi. Contoh warna motor Hitam garis Putih terus mesin 700cc terus Harganya 700jt
- Method: jadi memungkinkan objek untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Contoh Motor berjalan dengan Cepat atau Motor melakukan pengereman

Source Code

Tulis kode program dikotak ini...

1 kotak dan 1 Penjelasan untuk 1 Class

Penjelasan

Tulis Penjelasan disini ...

Output

Masukan screenshot output disini



TUGAS & EVALUASI

Soal Tugas & Evaluasi

2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan Constructor dan Object!

Jawaban

- Constructor adalah method khusus yang dipanggil secara otomatis ketika sebuah objek dibuat. Constructor biasanya digunakan untuk menginisialisasi atribut-atribut dalam class.
- Object adalah instance dari sebuah class. Objek adalah entitas nyata yang diciptakan berdasarkan blueprint dari class.

Source Code

Tulis kode program dikotak ini...

1 kotak dan 1 Penjelasan untuk 1 Class

Penjelasan

Tulis Penjelasan disini ...

Output

Masukan screenshot output disini



TUGAS & EVALUASI

Soal Tugas & Evaluasi

3. Buatlah class Buku yang memiliki atribut judul, penulis, dan tahunTerbit. Kemudian tampilkan data dengan static method tampilkanData()!

Jawaban

Ketik jawaban disini ...

Source Code

```
class buku{
    String judul;
    String penulis;
    String tahunTerbit;

    buku(String judulBuku, String penulisBuku, String
tahunTerbitBuku){
        this.judul = judulBuku;
        this.penulis = penulisBuku;
        this.tahunTerbit = tahunTerbitBuku;
    }

    public static void main(String[] args) {
        buku myBuku = new buku("Java Programming", "John Doe",
"2023");
        System.out.println("Judul: " + myBuku.judul);
        System.out.println("Penulis: " + myBuku.penulis);
        System.out.println("Tahun Terbit: " +
myBuku.tahunTerbit);
    }
}
```



TUGAS & EVALUASI

Penjelasan

Class buku digunakan untuk menyimpan informasi mengenai buku seperti Judul, Penulis, serta Tahun Terbit buku.

Output

```
[Running] cd "c:\Users\agung\Pictures\Kuliah"  
Judul: Java Programming  
Penulis: John Doe  
Tahun Terbit: 2023  
  
[Done] exited with code=0 in 1.06 seconds
```



TUGAS & EVALUASI

Soal Tugas & Evaluasi

1. Buat class Laptop dengan atribut merek, prosesor, dan ram.

Jawaban

Ketik jawaban disini ...

Source Code

```
class Laptop {  
    String merek;  
    String prosesor;  
    int ram;  
}
```

Penjelasan

Tulis Penjelasan disini ...

Output

Masukan screenshot output disini



TUGAS & EVALUASI

Soal Tugas & Evaluasi

1. Gunakan Constructor untuk inialisasi atribut-atribut tersebut. Tambahkan metode `upgradeRam()` yang menerima parameter untuk menambah kapasitas RAM. Cetak informasi setiap objek dengan method `tampilkanInfo()` !

Jawaban

Ketik jawaban disini ...

Source Code

```
class Laptop {
    String merek;
    String prosesor;
    int ram;

    public Laptop(String merek, String prosesor, int ram) {
        this.merek = merek;
        this.prosesor = prosesor;
        this.ram = ram;
    }

    public void upgradeRam(int tambahanRam) {
        ram += tambahanRam;
        System.out.println("RAM berhasil di-upgrade menjadi: " +
ram + " GB");
    }

    public void tampilkanInfo() {
        System.out.println("Merek: " + merek);
        System.out.println("Prosesor: " + prosesor);
        System.out.println("RAM: " + ram + " GB");
    }
}

public class LaptopMain {
    public static void main(String[] args) {
```



TUGAS & EVALUASI

```
        Laptop laptop1 = new Laptop("ASUS", "Intel i7", 8);

        laptop1.tampilkanInfo();

        laptop1.upgradeRam(8);
        laptop1.tampilkanInfo();
    }
}
```

Penjelasan

Tulis Penjelasan disini ...

Output

```
[Running] cd "c:\Users\agung\Pictures\Kuliah\Semester 3\Coding Java\Praktikum 1
Merek: ASUS
Prosesor: Intel i7
RAM: 8 GB
RAM berhasil di-upgrade menjadi: 16 GB
Merek: ASUS
Prosesor: Intel i7
RAM: 16 GB

[Done] exited with code=0 in 0.921 seconds
```



TUGAS & EVALUASI

Soal Tugas & Evaluasi

6. Buatlah class Mahasiswa dengan atribut namaLengkap, npm, dan jenisKelamin. Buat tiga objek: satu menggunakan Constructor tanpa parameter, dua lainnya dengan Constructor dengan Parameter. Cetak informasi setiap objek dengan method tampilkanInfo() !

Jawaban

Ketik jawaban disini ...

Source Code

```
public class Mahasiswa {
    String namaLengkap;
    String npm;
    String jenisKelamin;

    public Mahasiswa() {
        this.namaLengkap = "Tidak diketahui";
        this.npm = "Tidak diketahui";
        this.jenisKelamin = "Tidak diketahui";
    }

    public Mahasiswa(String namaLengkap, String npm, String
jenisKelamin) {
        this.namaLengkap = namaLengkap;
        this.npm = npm;
        this.jenisKelamin = jenisKelamin;
    }

    public void tampilkanInfo() {
        System.out.println("Nama Lengkap: " + this.namaLengkap);
        System.out.println("NPM: " + this.npm);
        System.out.println("Jenis Kelamin: " +
this.jenisKelamin);
        System.out.println();
    }
}
```




TUGAS & EVALUASI

```
public static void main(String[] args) {  
    // Membuat objek Mahasiswa  
    Mahasiswa mahasiswa1 = new Mahasiswa();  
    Mahasiswa mahasiswa2 = new Mahasiswa("Ahmad Setiawan",  
    "123456789", "Laki-laki");  
    Mahasiswa mahasiswa3 = new Mahasiswa("Nina Sari",  
    "987654321", "Perempuan");  
  
    mahasiswa1.tampilkanInfo();  
    mahasiswa2.tampilkanInfo();  
    mahasiswa3.tampilkanInfo();  
}  
}
```

Penjelasan

Tulis Penjelasan disini ...

Output

```
[Running] cd "c:\Users\agung\Pictures\Kuliah\Semester 3\Coding :  
Nama Lengkap: Tidak diketahui  
NPM: Tidak diketahui  
Jenis Kelamin: Tidak diketahui  
  
Nama Lengkap: Ahmad Setiawan  
NPM: 123456789  
Jenis Kelamin: Laki-laki  
  
Nama Lengkap: Nina Sari  
NPM: 987654321  
Jenis Kelamin: Perempuan  
  
[Done] exited with code=0 in 0.931 seconds
```



TUGAS & EVALUASI



TUGAS & EVALUASI

Soal Tugas & Evaluasi

Ketik soal disini ...

Jawaban

Ketik jawaban disini ...

Source Code

Tulis kode program dikotak ini...

1 kotak dan 1 Penjelasan untuk 1 Class

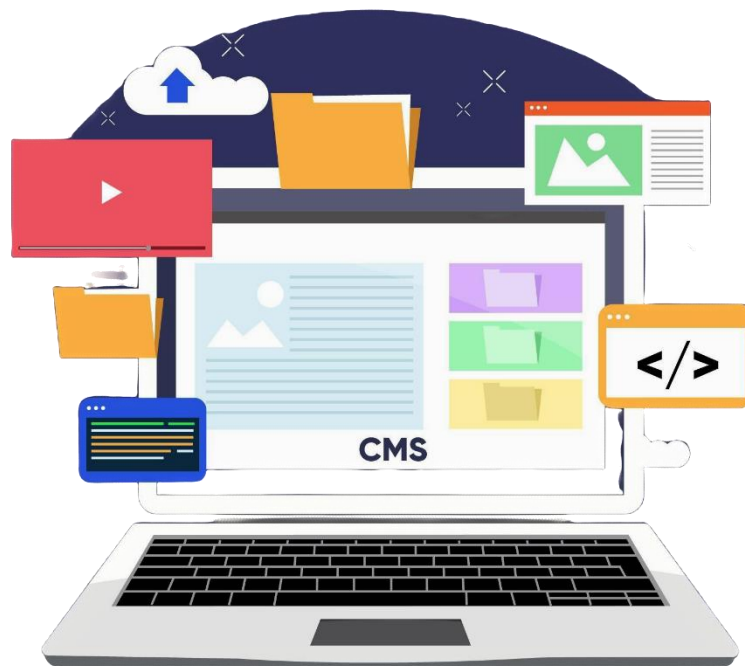
Penjelasan

Tulis Penjelasan disini ...

Output

Masukan screenshot output disini

TUGAS DAN EVALUASI



PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK PERIODE X

Nama : Michael Agung
NPM : 06.2023.1.07651
Modul : 3





TUGAS & EVALUASI

Soal Tugas & Evaluasi

1. Buatlah Class Transaksi dengan atribut tanggal(string) dan nominal(float) beserta constructornya!

Jawaban

Ketik jawaban disini ...

Source Code

```
public class Transaksi {
    String tanggal;
    float nominal;

    public Transaksi(String tanggal, float nominal){
        this.tanggal = tanggal;
        this.nominal = nominal;
    }

    public void tampilkanInfo(){
        System.out.println("Tanggal : " + tanggal);
        System.out.println("Nominal : " + nominal);
    }

    public static void main(String[] args) {
        Transaksi transaksi = new Transaksi("20-09-2024",
20000);
        System.out.println("Transaksi :");
        transaksi.tampilkanInfo();
    }
}
```

Penjelasan

Kode ini memberikan contoh sederhana tentang bagaimana membuat kelas dan objek dalam pemrograman berorientasi objek menggunakan Java. Konsep ini sangat penting Dalam pemrograman modern.



TUGAS & EVALUASI

Output

```
[Running] cd "c:\Users\agung\Pictures\Kuliah\Semester 3\Coding"
Transaksi :
Tanggal : 20-09-2024
Nominal : 20000.0

[Done] exited with code=0 in 0.877 seconds
```



TUGAS & EVALUASI

Soal Tugas & Evaluasi

2. Buatlah class scanner, lalu buatlah 3 objek dari class Transaksi (gunakan loop) dan isi value atribut dari objek tersebut menggunakan scanner!

Jawaban

Ketik jawaban disini ...

Source Code

```
import java.util.Scanner;

public class Transaksi {
    String tanggal;
    float nominal;

    public Transaksi(String tanggal, float nominal) {
        this.tanggal = tanggal;
        this.nominal = nominal;
    }

    public void tampilkanInfo() {
        System.out.println("Tanggal: " + this.tanggal);
        System.out.println("Nominal: " + this.nominal);
    }

    public static void main(String[] args) {

        Scanner input = new Scanner(System.in);
        Transaksi[] transaksiArray = new Transaksi[3];

        for (int i = 0; i < 3; i++) {
            System.out.println("Masukkan data transaksi ke-" +
                (i + 1));
```



TUGAS & EVALUASI

```
        System.out.print("Tanggal (dd-mm-yyyy): ");
        String tanggal = input.nextLine();
        System.out.print("Nominal: ");
        float nominal = input.nextFloat();
        input.nextLine();

        transaksiArray[i] = new Transaksi(tanggal, nominal);
    }

    System.out.println("\nDaftar Transaksi:");
    for (Transaksi transaksi : transaksiArray) {
        transaksi.tampilkanInfo();
        System.out.println("-----");
    }

    input.close();
}
}
```

Penjelasan

Program ini mendefinisikan kelas Transaksi dengan atribut tanggal dan nominal. Menggunakan Scanner, program meminta pengguna memasukkan data untuk 3 transaksi. Data ini digunakan untuk membuat objek Transaksi yang disimpan dalam array. Setelah semua data dimasukkan, program menampilkan informasi dari semua transaksi yang telah dibuat

Output



TUGAS & EVALUASI

```
Masukkan data untuk transaksi ke-1:  
Tanggal (format: DD-MM-YYYY): 29 - 2 - 2000  
Nominal: 20000  
Masukkan data untuk transaksi ke-2:  
Tanggal (format: DD-MM-YYYY): 23 - 2 - 1999  
Nominal: 28000  
Masukkan data untuk transaksi ke-3:  
Tanggal (format: DD-MM-YYYY):  
Nominal: 28000
```

Daftar Transaksi:

Transaksi ke-1:

```
Tanggal : 29 - 2 - 2000  
Nominal : Rp.20000.0
```

Transaksi ke-2:

```
Tanggal : 23 - 2 - 1999  
Nominal : Rp.28000.0
```

Transaksi ke-3:

```
Tanggal :  
Nominal : Rp.28000.0
```



TUGAS & EVALUASI

Soal Tugas & Evaluasi

3. Beri pengujian pada saat proses pemasukan data apabila user menginput nominal bukan kelipatan 50.000, beri output "nominal harus kelipatan 50.000!"

Jawaban

Ketik jawaban disini ...

Source Code

```
import java.util.Scanner;

public class Transaksi {
    String tanggal;
    float nominal;

    public Transaksi(String tanggal, float nominal) {
        this.tanggal = tanggal;
        this.nominal = nominal;
    }

    public void tampilkanInfo() {
        System.out.println("Tanggal: " + this.tanggal);
        System.out.println("Nominal: " + this.nominal);
    }

    public static void main(String[] args) {
        Scanner input = new Scanner(System.in);
        Transaksi[] transaksiArray = new Transaksi[3];

        for (int i = 0; i < 3; i++) {
            System.out.println("Masukkan data transaksi ke-" +
                (i + 1));

            System.out.print("Tanggal (dd-mm-yyyy): ");
```



TUGAS & EVALUASI

```
String tanggal = input.nextLine();

float nominal;
while (true) {
    System.out.print("Nominal: ");
    nominal = input.nextFloat();
    input.nextLine();

    if (nominal % 50000 == 0) {
        break;
    } else {
        System.out.println("Nominal harus kelipatan
50.000!");
    }
}

transaksiArray[i] = new Transaksi(tanggal, nominal);
}

System.out.println("\nDaftar Transaksi:");
for (Transaksi transaksi : transaksiArray) {
    transaksi.tampilkanInfo();
    System.out.println("-----");
}

input.close();
}
}
```

Penjelasan

Tulis Penjelasan disini ...

Output



TUGAS & EVALUASI

```
Masukkan data transaksi ke-1
Tanggal (dd-mm-yyyy): 10 - 12 - 2003
Nominal: 10000
Nominal harus kelipatan 50.000!
Nominal: 50000
Masukkan data transaksi ke-2
Tanggal (dd-mm-yyyy): 2 - 2- 2003
Nominal: 100000
Masukkan data transaksi ke-3
Tanggal (dd-mm-yyyy): 17 - 7 - 2008
Nominal: 150000

Daftar Transaksi:
Tanggal: 10 - 12 - 2003
Nominal: 50000.0
-----
Tanggal: 2 - 2- 2003
Nominal: 100000.0
-----
Tanggal: 17 - 7 - 2008
Nominal: 150000.0
-----
PS C:\Users\agung\Pictures\Kuliah\Semester 3
```



TUGAS & EVALUASI

Soal Tugas & Evaluasi

4. Output semua object dari Class Transaksi yang telah dibuat!

Jawaban

Ketik jawaban disini ...

Source Code

Tulis kode program dikotak ini...

1 kotak dan 1 Penjelasan untuk 1 Class

Penjelasan

Tulis Penjelasan disini ...

Output



TUGAS & EVALUASI

```
[Running] cd "c:\Users\agung\Pictures\Kuliah\Semester 3\Coding"
Transaksi :
Tanggal : 20-09-2024
Nominal : 20000.0

[Done] exited with code=0 in 0.877 seconds
```

```
Masukkan data untuk transaksi ke-1:
Tanggal (format: DD-MM-YYYY): 29 - 2 - 2000
Nominal: 20000
Masukkan data untuk transaksi ke-2:
Tanggal (format: DD-MM-YYYY): 23 - 2 - 1999
Nominal: 28000
Masukkan data untuk transaksi ke-3:
Tanggal (format: DD-MM-YYYY):
Nominal: 28000
```

```
Daftar Transaksi:
Transaksi ke-1:
Tanggal : 29 - 2 - 2000
Nominal : Rp.20000.0
```

```
Transaksi ke-2:
Tanggal : 23 - 2 - 1999
Nominal : Rp.28000.0
```

```
Transaksi ke-3:
Tanggal :
Nominal : Rp.28000.0
```

```
Messages - C:\Users\agung\AppData\Local\Microsoft\Windows\Terminal
Masukkan data transaksi ke-1:
Tanggal (dd-mm-yyyy): 10 - 12 - 2003
Nominal: 10000
Nominal harus kelipatan 50.000!
Nominal: 50000
Masukkan data transaksi ke-2:
Tanggal (dd-mm-yyyy): 2 - 2- 20003
Nominal: 100000
Masukkan data transaksi ke-3:
Tanggal (dd-mm-yyyy): 17 - 7 - 2008
Nominal: 150000

Daftar Transaksi:
Tanggal: 10 - 12 - 2003
Nominal: 50000.0
-----
Tanggal: 2 - 2- 20003
Nominal: 100000.0
-----
Tanggal: 17 - 7 - 2008
Nominal: 150000.0
-----
```

```
PS C:\Users\agung\Pictures\Kuliah\Semester 3\Coding>
```



TUGAS & EVALUASI