



NAMA : MUHAMMAD REZA KHATAMI
NIM : 2041720076
KELAS : TI 2C
MATKUL : PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERBASIS OBJEK

Jobsheet 2 PBO

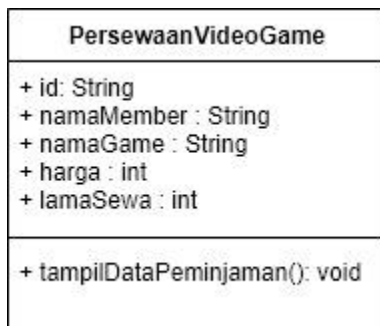
Tugas!

1. Suatu toko persewaan video game salah satu yang diolah adalah peminjaman, dimana data yang dicatat ketika ada orang yang melakukan peminjaman adalah id, nama member, nama game, dan harga yang harus dibayar. Setiap peminjaman bisa menampilkan data hasil peminjaman dan harga yang harus dibayar. Buatlah class diagram pada studi kasus diatas!

Penjelasan:

- Harga yang harus dibayar diperoleh dari lama sewa x harga.
- Diasumsikan 1x transaksi peminjaman game yang dipinjam hanya 1 game saja.

Jawab:



2. Buatlah program dari class diagram yang sudah anda buat di no 1!

Jawab:

- Kode Program Class PersewaanVideoGame

```
1 package tugasjs3;
2
3 public class PersewaanVideoGame {
4     public String id;
5     public String namaMember;
6     public String namaGame;
7     public int harga, lamaSewa;
8
9     public void tampilDataPeminjaman() {
10         System.out.println("-----");
11         System.out.println("-----PERSEWAAN VIDEO GAME REZA-----");
12         System.out.println("-----");
13         System.out.println("ID Member : " + id);
14         System.out.println("Nama Member : " + namaMember);
15         System.out.println("Nama Game : " + namaGame);
16         System.out.println("Lama Sewa : " + lamaSewa);
17         System.out.println("Harga : " + harga);
18         System.out.println("-----");
19         System.out.println("=====");
20     }
21
22     public void tampilHargaBayar() {
23         System.out.println("Total : " + harga * lamaSewa);
24     }
25 }
```



NAMA : MUHAMMAD REZA KHATAMI
NIM : 2041720076
KELAS : TI 2C
MATKUL : PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERBASIS OBJEK

- Kode Program Class Main

```
1 package tugasjs3;  
2  
3 public class MainPersewaanVideoGame {  
4     public static void main(String[] args) {  
5         PersewaanVideoGame p1 = new PersewaanVideoGame();  
6         p1.id = "2041720076";  
7         p1.namaMember = "Khatami";  
8         p1.namaGame = "PES 2021";  
9         p1.lamaSewa = 3;  
10        p1.harga = 25000;  
11        p1.tampilDataPeminjaman();  
12        p1.tampilHargaBayar();  
13    }  
14 }
```

- Run Program

```
run:  
-----  
-----PERSEWAAN VIDEO GAME REZA-----  
-----  
ID Member    : 2041720076  
Nama Member  : Khatami  
Nama Game    : PES 2021  
Lama Sewa    : 3  
Harga        : 25000  
-----  
=====
```

Total : 75000
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)

3. Buatlah program sesuai dengan class diagram berikut ini:

Lingkaran
+phi: double +r: double
+hitungLuas(): double +hitungKeliling(): double

Jawab:

- Kode Program Class Lingkaran



NAMA : MUHAMMAD REZA KHATAMI
NIM : 2041720076
KELAS : TI 2C
MATKUL : PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERBASIS OBJEK

```
1 package tugasjs3;
2
3 public class Lingkaran {
4
5     public double phi, r;
6
7     public void TampilDataLingkaran() {
8         System.out.println("-----");
9         System.out.println("-----DATA LINGKARAN-----");
10        System.out.println("-----");
11        System.out.println("Nilai PHI : " + phi);
12        System.out.println("Nilai r : " + r);
13        System.out.println("Luas Lingkaran : " + hitungLuas());
14        System.out.println("Keliling Lingkaran : " + hitungKeliling());
15        System.out.println("-----");
16    }
17
18    public double hitungLuas() {
19        return r * r * phi;
20    }
21
22    public double hitungKeliling() {
23        return 2 * r * phi;
24    }
25 }
```

- Kode Program Class Main

```
1 package tugasjs3;
2
3 public class MainLingkaran {
4
5     public static void main(String[] args) {
6         Lingkaran L1 = new Lingkaran();
7         L1.r = 10;
8         L1.phi = 3.14;
9         L1.TampilDataLingkaran();
10    }
11 }
```

- Run Program

```
run:
-----
-----DATA LINGKARAN-----
-----
Nilai PHI : 3.14
Nilai r : 10.0
Luas Lingkaran : 314.0
Keliling Lingkaran : 62.800000000000004
-----
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

4. Buatlah program sesuai dengan class diagram berikut ini:



NAMA : MUHAMMAD REZA KHATAMI
NIM : 2041720076
KELAS : TI 2C
MATKUL : PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERBASIS OBJEK

Barang
kode: String namaBarang: String hargaDasar: int diskon: float
hitungHargaJual(): int tampilData(): void

Deskripsi / Penjelasan :

- Nilai atribut hargaDasar dalam Rupiah dan atribut diskon dalam %
- Method hitungHargaJual() digunakan untuk menghitung harga jual dengan perhitungan berikut ini:

harga jual = harga dasar – (diskon x harga dasar)

- Method tampilData() digunakan untuk menampilkan nilai dari kode, namaBarang, hargaDasar, diskon dan harga jual.

Jawab:

- Kode Program Class Barang

```
1 package tugasjs3;
2
3 public class Barang {
4
5     public String kode, namaBarang;
6     public int hargaDasar;
7     public float diskon;
8
9     public void tampilData() {
10         System.out.println("-----");
11         System.out.println("-----TAMPIL DATA BARANG-----");
12         System.out.println("-----");
13         System.out.println("Kode      : " + kode);
14         System.out.println("Nama Barang : " + namaBarang);
15         System.out.println("Harga Dasar : Rp." + hargaDasar);
16         System.out.println("Diskon      : " + diskon + "%");
17         System.out.println("Total Bayar : " + hitungHargaJual());
18         System.out.println("-----");
19     }
20
21     public int hitungHargaJual() {
22         diskon = diskon / 100;
23         return (int) (hargaDasar - (diskon * hargaDasar));
24     }
25 }
```

- Kode Program Class Main



NAMA : MUHAMMAD REZA KHATAMI
NIM : 2041720076
KELAS : TI 2C
MATKUL : PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERBASIS OBJEK

```
1 package tugasjs3;  
2  
3 public class MainBarang {  
4  
5     public static void main(String[] args) {  
6         Barang brg1 = new Barang();  
7         brg1.namaBarang = "HandPhone";  
8         brg1.kode = "A51";  
9         brg1.hargaDasar = 2500000;  
10        brg1.diskon = 20;  
11        brg1.tampilData();  
12    }  
13 }
```

- Run Program

```
run:  
-----  
-----TAMPIL DATA BARANG-----  
-----  
Kode          : A51  
Nama Barang   : HandPhone  
Harga Dasar   : Rp.2500000  
Diskon        : 20.0%  
Total Bayar   : 2000000  
-----  
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```