

# **Laporan Pertemuan 2 Teknik Pemrograman**

## **Teori**



**Disusun oleh :**

**Nesta Rizkia Saputra (231524060)**

**Kelas :**

**D4 – 1B Teknik Informatika**

**Tahun Ajaran 2023 – 2024**

## Source Code

### Class 1

```
public class Bunga
{
    private String jenisbunga;
    private String warna;
    private Integer banyakbunga;

    public Bunga(String jenisbunga, String warna, Integer banyakbunga)
    {
        this.jenisbunga = jenisbunga;
        this.warna = warna;
        this.banyakbunga = banyakbunga;
    }

    // Getter dan setter untuk Jenis Bunga
    public String getJenisBunga()
    {
        return jenisbunga;
    }

    // Getter dan setter untuk Warna Bunga
    public String getWarna()
    {
        return warna;
    }

    // Getter dan setter untuk banyak bunga yang dibeli
    public Integer getBanyakBunga()
    {
        return banyakbunga;
    }
}
```

Class ini berfungsi untuk deklarasi dari segala element bunga yang nantinya akan dimasukan sebuah value.

## Class 2

```
public class Pembeli
{
    private String nama;
    private String alamat;
    private Bunga bunga;

    public Pembeli(String nama, String alamat, Bunga bunga)
    {
        this.nama = nama;
        this.alamat = alamat;
        this.bunga = bunga;
    }

    // Getter dan setter untuk Nama Pembeli
    public String getNama()
    {
        return nama;
    }

    // Getter dan setter untuk alamat dari pembeli
    public String getAlamat()
    {
        return alamat;
    }

    // Getter dan setter untuk Bunga yang sudah dipilih
    public Bunga getBunga()
    {
        return bunga;
    }

    // Method untuk menampilkan informasi pembeli dan bunga yang dibeli
    public void infoPembeli()
    {
        System.out.println("Nama Pembeli: " + nama);
        System.out.println("Alamat: " + alamat);
        System.out.println("Bunga: " + bunga.getJenisBunga() + " " +
bunga.getWarna());
        System.out.println(" " + bunga.getBanyakBunga() + " tangkai " );
    }
}
```

Class ini berisikan deklarasi dari variable mengenai informasi si pembeli dan class ini juga mengambil atau menggunakan variable dari class Bunga dimana relationship antara class Bunga dan juga class Pembeli adalah use-a karena class pembeli menggunakan variable dari class Bunga. Pada class ini juga akan ditampilkan hasil atau informasi yang telah didapatkan dari input user.

### Class 3

```
import java.util.Scanner;

public class Main
{
    public static void main(String[] args)
    {
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);

        // Membaca input nama pembeli
        System.out.print("Masukkan nama pembeli: ");
        String namaPembeli = scanner.nextLine();

        // Membaca input alamat pembeli
        System.out.print("Masukkan alamat pembeli: ");
        String alamatPembeli = scanner.nextLine();

        // Membaca input jenis bunga
        System.out.print("Masukkan jenis bunga: ");
        String jenisBunga = scanner.nextLine();

        // Membaca input warna bunga
        System.out.print("Masukkan warna bunga: ");
        String warnaBunga = scanner.nextLine();

        // Membaca input banyak bunga yang dibeli
        System.out.println("Masukan jumlah bunga yang dibeli : ");
        Integer banyakbunga = scanner.nextInt();

        // Membuat objek Bunga
        Bunga bunga = new Bunga(jenisBunga, warnaBunga, banyakbunga);

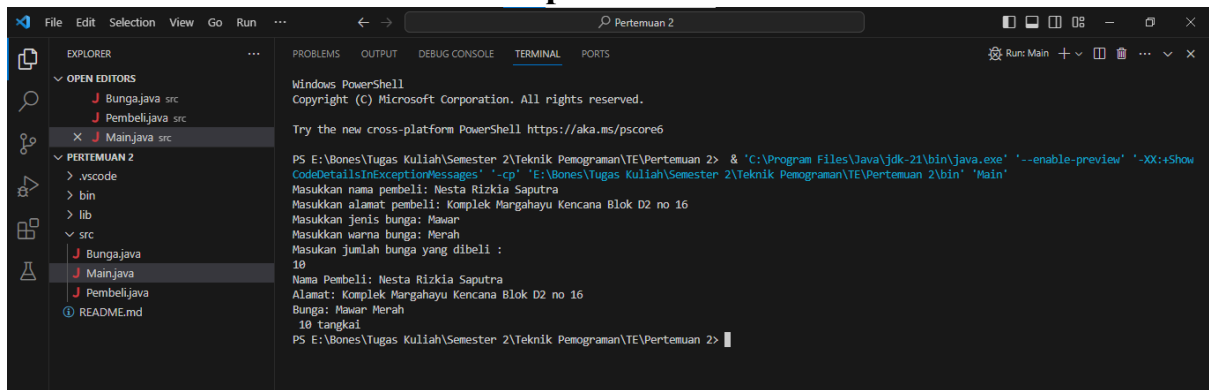
        // Membuat objek Pembeli
        Pembeli pembeli = new Pembeli(namaPembeli, alamatPembeli, bunga);

        // Menampilkan informasi pembeli dan bunganya
        pembeli.infoPembeli();

        scanner.close();
    }
}
```

Class terakhir adalah class main. Class ini berfungsi untuk mengintegrasikan dan juga memasukan value dari tiap variable yang sudah dibuat baik pada class Bunga maupun class Pembeli. Value yang akan dimasukan pada setiap variable merupakan hasil dari input user.

## Implementasi



Ini merupakan output keseluruhan

```
Masukkan nama pembeli: Nesta Rizkia Saputra
Masukkan alamat pembeli: Komplek Margahayu Kencana Blok D2 no 16
Masukkan jenis bunga: Mawar
Masukkan warna bunga: Merah
Masukan jumlah bunga yang dibeli :
10
```

Hal – hal yang di input user, yang nantinya akan menjadi value dari variable yang sudah dibuat pada class Bunga juga class Pembeli

```
Nama Pembeli: Nesta Rizkia Saputra
Alamat: Komplek Margahayu Kencana Blok D2 no 16
Bunga: Mawar Merah
10 tangkai
```

Tampilan hasil setelah user selesai menginput segala informasi yang dibutuhkan