

**LAPORAN PRAKTIKUM**  
**PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK**  
**POSTTEST1**  
**MATERI**



Oleh :

Nama : Vicky mahya mafaza

NIM : 2311103113

Kelas :S1SI7C

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI**  
**FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI**  
**UNIVERSITAS TELKOM PURWOKERTO**  
**2024**

## I. GUIDED

### 1. Kelas Tanaman

Kode :

```
/*
 * Click nbfs://nbhost/SystemFileSystem/Templates/Licenses/license-default.txt to
change this license
 * Click nbfs://nbhost/SystemFileSystem/Templates/Classes/Class.java to edit this
template
 */
package posttest1;

/**
 *
 * @author vicky mahya mafaza
 * 2311103113
 * S1SI7C
 */
public class Tanaman {
    String nama;
    int jumlah;
    String jenis;
    String atributTambahan;
    int tanaman;

    public Tanaman (String nama, int jumlah, String jenis,String atributTambahan){
        this.nama = nama;
        this.jumlah = jumlah;
        this. jenis = jenis;
        this. atributTambahan = atributTambahan;
    }
    public void tampilkanData() {
        String jenis = "";
        switch (tanaman) {
            case 1 -> jenis = "Tambah bunga";
            case 2 -> jenis = "Tambah pohon";
            case 3 -> jenis = "Tampilkan semua tanaman";
            case 4 -> jenis = "keluar";
        }
    }
}
```

Penjelasan :

Kelas tanaman ini mempunyai atribut string nama,int jumlah, string jenis tujuan dari kelas ini adalah untuk membuat menu dari program tersebut. Disitu juga terdapat case yang akan menampilkan menu.

## 2. Kelas manajemen tambahan

Kode:

```
/*
 * Click nbfs://nbhost/SystemFileSystem/Templates/Licenses/license-default.txt to
change this license
 * Click nbfs://nbhost/SystemFileSystem/Templates/Classes/Class.java to edit this
template
 */
package posttest1;
import java.util.ArrayList;
/**
 *
 * @author vicky mahya mafaza
 * 2311103113
 * S1SI7C
 */
public class ManajemenTanaman {
    Tanaman[] daftarTanaman;
    int jumlahTanaman;

}
    public ManajemenTanaman(Tanaman[] daftarTanaman,int jumlahTanaman) {
        daftarTanaman = new Tanaman[kapasitas];
        jumlahTanaman = 0;

}
// Method untuk menambahkan pesanan
    public void tambahTanaman(Tanaman item) {
        daftarTanaman[jumlahTanaman] = item;
        jumlahTanaman++;
    }
// Method untuk menampilkan semua pesanan
    public void tampilkanTanaman() {
        System.out.println("Daftar Pesanan:");
        for (int i = 0; i < jumlahPesanan; i++) {
            daftarTanaman[i].tampilkanInfo();
        }
    }
}
```

Penjelasan :

Di kelas ini saya membuat array untuk menambahkan nama-nama tanaman.

### 3. main

Kode:

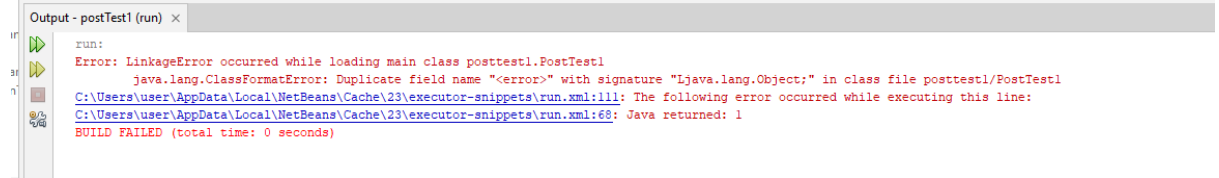
```
/*
 * Click nbfs://nbhost/SystemFileSystem/Templates/Licenses/license-default.txt to
change this license
 * Click nbfs://nbhost/SystemFileSystem/Templates/Classes/Main.java to edit this
template
 */
package posttest1;
import java.util.Scanner;
/**
 *
 * @author user
 */
public class PostTest1 {

    /**
     * @param args the command line arguments
     */
    public static void main(String[] args) {
        // TODO code application logic here
    }
    Scanner scanner = new Scanner(System.in);
    ManajemenTanaman tanaman= new ManajemenTanaman (4); // Maksimal 10
pesanan
    char tambahTanaman;

    do {
        System.out.print("nama bunga: ");
        String nama = scanner.nextLine();
        System.out.print("jumlah: ");
        double jumlah = scanner.nextDouble();
        System.out.print("warna bunga (1: tambah bunga , 2: tambah pohon , 3: tampilkan
semua tanaman) 4 : keluar ");
        System.out.print("nama bunga: ");
        String jenis = scanner.nextLine();
        Tanaman item = new Tanaman( nama, jumlah, jenis);
        Tanaman.tambahTanaman(item);
        System.out.print("Apakah ingin menambah pesanan lagi? (y/n):");
        tambahTanaman = scanner.next().charAt(0);
        scanner.nextLine(); // Bersihkan buffer
    } while (tambahTanaman== 'y' || tambahTanaman == 'Y');
```

```
pesanan.tampilkanTanaman();  
  
}
```

### Output:



### Penjelasan:

Disini terdapat 3 kelas yaitu tanaman, manajemen tanaman, dan main. Pertama kita buat menu dulu kemudian kita buat kelas lagi untuk membuat array kemudian kita masukan semuanya ke dalam kelas main .

## **II.    UNGUIDED**