

LAPORAN TUGAS PRAKTIKUM 1  
PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK



Prabowo Gosal 52015031

STMIK KHARISMA Makassar  
Program studi INFORMATIKA 2015

```
* To change this license header, choose License Headers in Project
Properties.
* To change this template file, choose Tools | Templates
* and open the template in the editor.
*/
package praktikum1;

/**
 *
 * @author Lenovo
 */

class segiTiga1{
    /*Deklarasi variabel*/
    double Alas1;
    double tinggi1;

    /*Metode*/
    public void setAlas1(){ /*Menginput nilai alas 10*/
        Alas1=10;
    }
    public void setTinggi1(){ /*Menginput nilai tinggi 10*/
        tinggi1=10;
    }
    public double getAlas1(){ /*Mengembalikan nilai alas yang sudah diinput
tadi*/
        return(Alas1);
    }
    public double getTinggi1(){ /*Mengembalikan nilai tinggi yang sudah di
input tadi*/
        return(tinggi1);
    }
    public double getLuas1(){ /*menghitung nilai luas dengan mengalikan
nilai alas dengan tinggi lalu /2 */
        return(getAlas1()*getTinggi1()/2);
    }
}

class segiTiga2{
    /*Deklarasi variabel*/
    double Alas2;
    double tinggi2;

    /*Metode*/
    public void setAlas2(double A){ /*Menginput nilai alas dengan parameter*/
        Alas2=A;
    }
    public void setTinggi2(double T){ /*Menginput nilai tinggi dengan
parameter*/
        tinggi2=T;
    }
    public double getAlas2(){ /*Mengembalikan nilai alas yang sudah diinput
tadi*/
        return(Alas2);
    }
    public double getTinggi2(){ /*Mengembalikan nilai tinggi yang sudah di
input tadi*/
```

```

        return(tinggi2);
    }
    public double getLuas2(){ /*menghitung nilai luas dengan mengalikan
nilai alas dengan tinggi lalu /2 */
        return(getAlas2()*getTinggi2()/2);
    }
}
class keliling_segiTiga{
    double AB;
    double BC;
    double CA;

    public void setAB(double sisi1){           //memberi nilai pada AB
dengan menggunakan parameter
        AB=sisi1;
    }
    public void setBC(double sisi2){           //memberi nilai pada BC
dengan menggunakan parameter
        BC=sisi2;
    }
    public void setCA(double sisi3){           //memberi nilai pada CA
dengan menggunakan parameter
        CA=sisi3;
    }

    public double getAB(){                     //mengembalikan nilai AB
        return(AB);
    }
    public double getBC(){                     //mengembalikan nilai BC
        return(BC);
    }
    public double getCA(){                     //mengembalikan nilai CA
        return(CA);
    }
    public double getKeliling(){               //menghitung nilai keliling
        return(AB+BC+CA);
    }
}

public class Praktikum1 {
/*Percobaan normal*/
    public static void main(String[] args) {
        // TODO code application logic here
        segiTiga1 obj1=new segiTiga1(); /*membuat sebuah objek baru dengan
nama Obj1 menggunakan class segiTiga*/
        obj1.setAlas1(); /*mengisi nilai alas di obj1*/
        obj1.setTinggi1(); /*mengisi nilai tinggi di obj1*/
        System.out.println("Objek SegiTiga:");           //menampilkan
kalimat objek segitiga
        System.out.println("Alas =" +obj1.getAlas1());   //menampilkan
nilai alas
        System.out.println("Tinggi =" +obj1.getTinggi1()); //menampilkan
lnilai tinggi
        System.out.println("Luas =" +obj1.getLuas1());   //menampilkan
nilai luas

        // Percobaan kedua menggunakan parameter dan dua objek

```

```

        segiTiga2 obj2=new segiTiga2();
        obj2.setAlas2(12);                                /*mengisi nilai alas
=162*/
        obj2.setTinggi2(6);                                /*mengisi nilai tinggi =
6*/
        System.out.println("Menggunakan Parameter");
        System.out.println("Alas =" +obj2.getAlas2());
        System.out.println("Tinggi =" +obj2.getTinggi2());
        System.out.println("Luas =" +obj2.getLuas2());

        //Menghitung Keliling segitiga dengan menggunakan objek 3 dan
parameter
        keliling_segiTiga obj3=new keliling_segiTiga();
        obj3.setAB(3);                                    //memberi nilai 3
pada sisi AB
        obj3.setBC(4);                                    //memberi nilai 4
pada sisi BC
        obj3.setCA(5);                                    //memberi nilai 5
pada sisi CA
        System.out.println("Menghitung Keliling Segitiga");
        System.out.println("Sisi AB =" +obj3.getAB());
        System.out.println("Sisi BC =" +obj3.getBC());
        System.out.println("Sisi CA =" +obj3.getCA());
        System.out.println("Keliling =" +obj3.getKeliling());
    }
}

```

## Hasil Percobaan :

```

run:
Objek SegiTiga:
Alas =10.0
Tinggi =10.0
Luas =50.0
Menggunakan Parameter
Alas =12.0
Tinggi =6.0
Luas =36.0
Menghitung Keliling Segitiga
Sisi AB =3.0
Sisi BC =4.0
Sisi CA =5.0
Keliling =12.0
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)

```