

Teori Pertemuan 3

Disusun untuk memenuhi tugas mata kuliah Pemrograman Berorientasi Objek (Teori)



Disusun Oleh:
Radja Restu Arsita (231511061) 2B – D3

Jurusan Teknik Komputer dan Informatika

Politeknik Negeri Bandung

2024

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	1
SOURCE CODE.....	1
1.1. CLASS.....	1
1.2 MAIN	2
LESSON LEARNED	4

SOURCE CODE

1.1. CLASS

a. Barang

```
public class Barang {  
    private String namaBarang;  
    private String merek;  
    private Integer jumlahBarang;  
  
    public Integer getJumlahBarang() {  
        return jumlahBarang;  
    }  
  
    public void setJumlahBarang(Integer jumlahBarang) {  
        this.jumlahBarang = jumlahBarang;  
    }  
  
    public String getMerek() {  
        return merek;  
    }  
  
    public void setMerek(String merek) {  
        this.merek = merek;  
    }  
  
    public String getNamaBarang() {  
        return namaBarang;  
    }  
  
    public void setNamaBarang(String nama) {  
        this.namaBarang = nama;  
    }  
}
```

b. Teknisi

```
public class Teknisi {  
    private String namaTeknisi;  
  
    public String getNamaTeknisi() {  
        return namaTeknisi;  
    }  
  
    public void setNamaTeknisi(String namaPeminjam) {  
        this.namaTeknisi = namaPeminjam;  
    }  
}
```

c. Peminjam

```
d. public class Peminjam {
    private String namaPeminjam;
    private String nomorTelfon;

    public String getNamaPeminjam() {
        return namaPeminjam;
    }

    public void setNamaPeminjam(String namaPeminjam) {
        this.namaPeminjam = namaPeminjam;
    }

    public String getNomorTelfon() {
        return nomorTelfon;
    }

    public void setNomorTelfon(String nomorTelfon) {
        this.nomorTelfon = nomorTelfon;
    }
}
```

1.2 MAIN

a. Deklarasi

```
Barang proyektor = new Barang();
Barang terminal = new Barang();
Peminjam peminjam = new Peminjam();
Teknisi teknisi = new Teknisi();
Scanner input = new Scanner(System.in);
```

b. Assignment

```
proyektor.setMerek("panasonic");
proyektor.setNamaBarang("projektor");
proyektor.setJumlahBarang(10);

terminal.setMerek("xiaomi");
terminal.setNamaBarang("terminal");
terminal.setJumlahBarang(20);

peminjam.setNamaPeminjam("Radja Restu Arsita");
peminjam.setNomorTelfon("+6287 1111 2222");

teknisi.setNamaTeknisi("Mang endih");
```

c. Program

```
while(true){
    System.out.println("1 "+proyektor.getNamaBarang() + " " +proyektor.getMerek()
        + " "+ proyektor.getJumlahBarang());
    System.out.println("2 "+terminal.getNamaBarang() + " "+ terminal.getMerek()
        + " "+ terminal.getJumlahBarang());
    System.out.print("Masukan nomor Barang yang akan di pinjam : ");
    Integer choice = input.nextInt();
    if(choice == 1){
        System.out.println(peminjam.getNamaPeminjam()+" Meminjam "+proyektor.getMerek()
            + " "+proyektor.getNamaBarang());
        proyektor.setJumlahBarang(proyektor.getJumlahBarang() - 1);
        System.out.println("Jumlah " + proyektor.getNamaBarang() + " sekarang adalah "
            + proyektor.getJumlahBarang());
        System.out.println(teknisi.getNamaTeknisi() + " dapat menghubungi "+ peminjam.getNomorTelfon()
            + " Jika terjadi sesuatu");
    }else{
        System.out.println(peminjam.getNamaPeminjam()+" Meminjam "+terminal.getMerek()+
            " "+terminal.getNamaBarang());
        terminal.setJumlahBarang(terminal.getJumlahBarang() - 1);
        System.out.println("Jumlah " + terminal.getNamaBarang() + " sekarang adalah "
            + terminal.getJumlahBarang());
        System.out.println(teknisi.getNamaTeknisi() + " dapat menghubungi "+
            peminjam.getNomorTelfon() + " Jika terjadi sesuatu");
    }
}
```

d. Output

```
1 proyektor panasonic 9
2 terminal xiaomi 20
Masukan nomor Barang yang akan di pinjam : 2
Radja Restu Arsita Meminjam xiaomi terminal
Jumlah terminal sekarang adalah 19
Mang endih dapat menghubungi +6287 1111 2222 Jika terjadi sesuatu
1 proyektor panasonic 9
2 terminal xiaomi 19
```

```
1 proyektor panasonic 9
2 terminal xiaomi 20
Masukan nomor Barang yang akan di pinjam : 2
Radja Restu Arsita Meminjam xiaomi terminal
Jumlah terminal sekarang adalah 19
Mang endih dapat menghubungi +6287 1111 2222 Jika terjadi sesuatu
1 proyektor panasonic 9
2 terminal xiaomi 19
```

LESSON LEARNED

Jika dibandingkan dengan metode ADT PBO menurut saya menggunakan metode pemrograman berorientasi objek lebih menyenangkan karena menerapkan situasi di dunia nyata dan itu membuat coding lebih mudah karena dibantu oleh abstraksi dari dunia nyata selain itu code lebih enak di pandang karena pendeklarasian class bisa di declare di file yang berbeda dan di panggil di main selain itu sama seperti ADT pemrograman berorientasi objek juga menyimpan kerahasiaan suatu data class yang dapat di atur dengan get/set nya selain itu dari sebuah class juga kita dapat membentuk sesuatu yang lain namun membutuh kan objek-objek pembangun dari class tersebut untuk pemisalan yaitu misal class nya car lalu objek nya itu seperti pintu,ban,kaca nah dari objek-objek tersebut kita bisa merubah value nya sehingga dihasilkan car yang berbeda beda.