## POLITEKNIK NEGERI MALANG PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERBASIS OBJEK

2C/20/SHINE DEVI OKTAVIANA RONIX SYAH PUTRI

#### PERCOBAAN 1

1. Class diagram dari studi kasus 1

Karyawan	Main
+id: int +nama: String +jenisKelamin: String +jabatan: String +gaji: int	+main(String args): void
+tampilData(): void +tampilGaji(): void	

- 2. Class Karyawan dan Class Main
- Class Karyawan: id(integer), nama(String), jenisKelamin(String), jabatan(STRING), gaji(integer)
  - Class Main: tidak ada atribut
- 4. Class Karyawan: tampilData() dengan tipe void, tampilGaji() dengan tipe void Class Main: main(String args) dengan tipe void

### PERCOBAAN 2

7. Proses pendeklarasian atribut

```
public int nim;
public String nama;
public String alamat;
public String kelas;
```

8. Proses pendeklarasian method

```
public void tampilBiodata() {
    System.out.println("Nim: "+nim);
    System.out.println("Nama: "+nama);
    System.out.println("Alamat: "+alamat);
    System.out.println("Kelas: "+kelas);
}
```

- 9. Banyak objek yang diinstansiasi: 1, yaitu mhs1
- 10. Maksud dari syntax mhs1.nim=101 adalah memberi data dari nim objek mhs1, yaitu 101

# POLITEKNIK NEGERI MALANG PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERBASIS OBJEK

2C/20/SHINE DEVI OKTAVIANA RONIX SYAH PUTRI

- 11. Maksud dari syntax mhs1.tampilBiodata() adalah menampilkan isi data dan method tampilBiodata() pada objek mhs1
- 12. Instansiasi 2 objek

```
Mahasiswa mhs2=new Mahasiswa();
mhs2.nim=106;
mhs2.nama="Mayang";
mhs2.alamat="Jl. Aster No 2A";
mhs2.kelas="2A";
mhs2.tampilBiodata();

Mahasiswa mhs3=new Mahasiswa();
mhs1.nim=117;
mhs1.nama="Oktavian";
mhs1.alamat="Jl. Tulip No 1D";
mhs1.kelas="1D";
mhs1.tampilBiodata();
```

### **PERCOBAAN 3**

- 7. Fungsi argument adalah memberi inputan nilai pada fungsi yang sudah didefinisikan
- 8. Return adalah nilai kembalian dari suatu atribut dalam method non void. Sehingga, return digunakan ketika tipe fungsi merupakan non void

### POLITEKNIK NEGERI MALANG PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERBASIS OBJEK

2C/20/SHINE DEVI OKTAVIANA RONIX SYAH PUTRI

## **TUGAS**

1. Membuat class diagram

Peminjaman	Main
+id: int +namaMember: String +namaGame: String +harga: int	+main(String args): void
+tampilData(): void +harga(int sewa): void	

Nomor 2-4 terlampir berupa project