



TUGAS PERTEMUAN KE - 2

NAMA	Tesalonika Dua Nurak
NIM	2218015
KELAS	A
PEMBERI TUGAS	Mohammad Harifin(2118131)

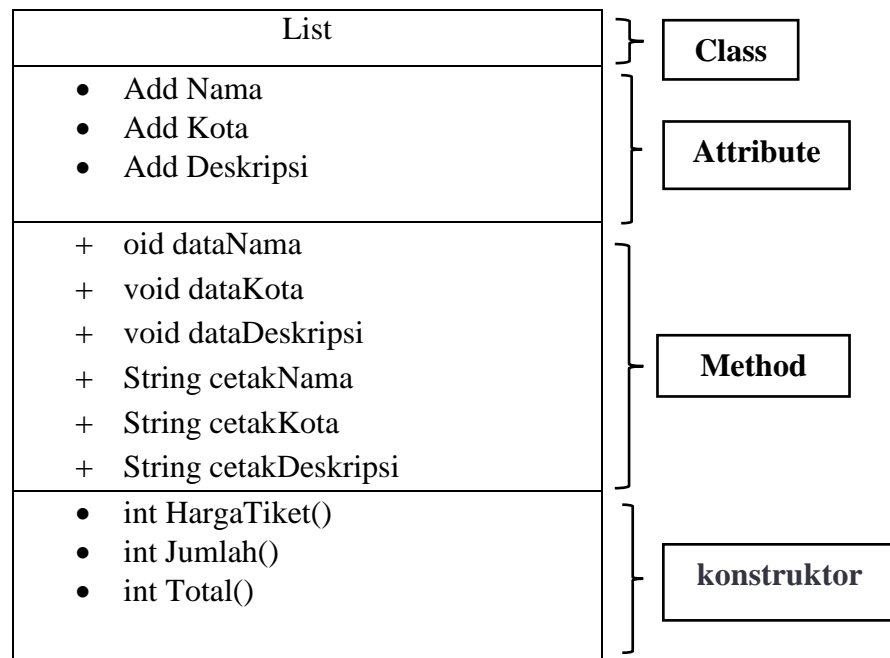
(PRAKTIKUM OOP 2022-2023)

1.1 Tugas Rumah 1 :

Judul : Sitem Informasi Wisata

Tema : Sistem Informasi

Class diagram (Class Keuangan.java):



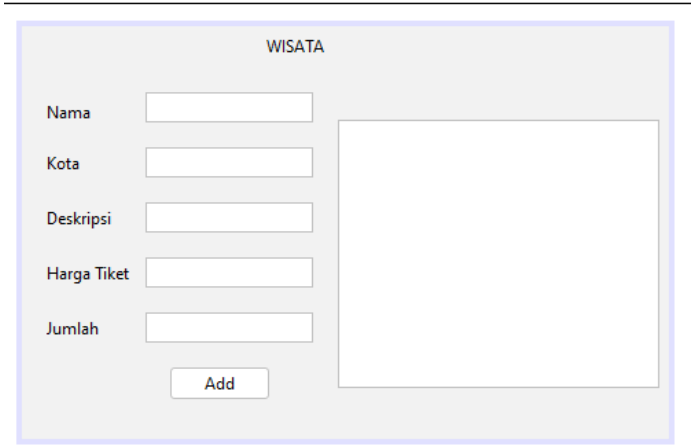
Source code Object Class/Abstact(Wisata.java):

```
public class List {  
    String Nama, Kota, Deskripsi;  
    int HargaTiket, Jumlah, Total;  
  
    void dataNama(String Nama) {  
        this.Nama = Nama;  
    }  
    void dataKota(String Kota) {  
        this.Kota = Kota;  
    }  
    void dataDeskripsi(String Deskripsi) {  
        this.Deskripsi = Deskripsi;  
    }  
}
```



```
String cetakNama() {  
    return Nama;  
}  
String cetakKota() { return Kota;  
}  
String cetakDeskripsi() { return Deskripsi;  
}  
  
int HargaTiket() {  
    return HargaTiket;  
}  
int Jumlah() {  
    return Jumlah;  
}  
int Total() {  
    return Total;  
}  
  
public int List() {  
    Total = (HargaTiket * Jumlah);  
    return Total;  
}  
}
```

Desain *form* (GUI_Wisata.java):



Gambar 1.2 Desain GUI_Wisata.java

Tabel 1.1 Properti Desain GUI_Wisata.java

No	Nama Komponen	Properti	Value
1	jLabel1	Text	WISATA
2	jLabel2	Text	Nama
3	jLabel3	Text	Kota
4	jLabel4	Text	Deskripsi
5	jTextField1	Name	txtNama



		Text	“ “
6	jTextField2	Name	txtKota
		Text	“ “
7	jTextField3	Name	txtDes
		Text	“ “
8	jButton1	Name	Add
		Text	btnDta
9	jTextArea	Name	-
		Text	memoData
10	jScrollPane1	-	-
11	jLabel5	Text	Harga Tiket
12	jLabel6	Text	Jumlah
13	jTextField4	Name	HargaTiket
		Text	“ “
14	jTextField5	Name	jumlah
		Text	“ “

Source code Button/combobox :

```
private void  
btnDataActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    memoData.setText("");  
    // Wisata wst = new Wisata();  
    List wst = new List();  
    wst.dataNama(txtNama.getText());  
    wst.dataKota(txtKota.getText());  
    wst.dataDeskripsi(txtDes.getText());  
    wst.HargaTiket =  
Integer.parseInt(HargaTiket.getText());  
    wst.Jumlah = Integer.parseInt(jumlah.getText());  
  
    memoData.append("List Wisata\n");  
    memoData.append("-----\n");  
    memoData.append(" Nama : " + wst.Nama + "\n");  
    memoData.append(" Kota: " + wst.Kota + "\n");  
    memoData.append(" Deskripsi: " + wst.Deskripsi +  
"\n");  
    memoData.append("Harga Tiket : " + "\n");  
    memoData.append("Total : "+wst.List());  
}
```

Hasil Tampilan:



Gambar 1.3 Tampilan Hasil GUI_Wisata.java

Analisa:

Program akan meminta untuk menginputkan nama, lokasi wisata, deskripsi tempat tersebut bertipe string dan juga menginput harga tiket, jumlah, dan total yang bertipe int. Kemudian untuk memanggil text area diperlukan variable dari text area berupa memomabe. Karena yang sebelumnya system.out berubah menjadi variable dari text area.

1.2 Kesimpulan

1. OOP (Object Oriented Programming) adalah suatu metode pemrograman yang berbasis kepada objek.
2. Class merupakan rancangan dari sebuah objek yang mendefinisikan atribut (ciri/variabel) dan method (perilaku) umum dari suatu objek yang dibuat. Atribut adalah karakteristik unik atau ciri dari sebuah objek. Karakteristik tersebut dapat berupa data/variabel yang akan dimiliki oleh objek dari kelas tersebut.
3. Konstruktor (constructor) adalah metode khusus dalam pemrograman berorientasi objek yang digunakan untuk menginisialisasi objek dari sebuah kelas. Konstruktor biasanya digunakan untuk mengatur nilai awal atau status awal dari objek tersebut. Konstruktor memiliki nama yang sama dengan nama kelasnya dan tidak mengembalikan nilai, biasanya digunakan untuk menginisialisasi atribut-atribut objek.