



TUGAS PERTEMUAN KE – 3
(PRAKTIKUM OOP 2022-2023)

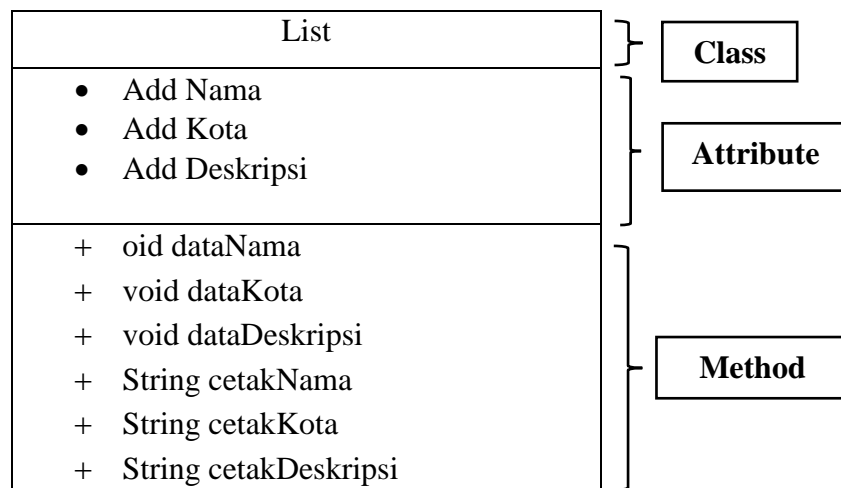
NAMA	Tesalonika Dua Nurak
NIM	2218015
KELAS	A
PEMBERI TUGAS	Raden Adityo Priyo Harjuno (2218093)

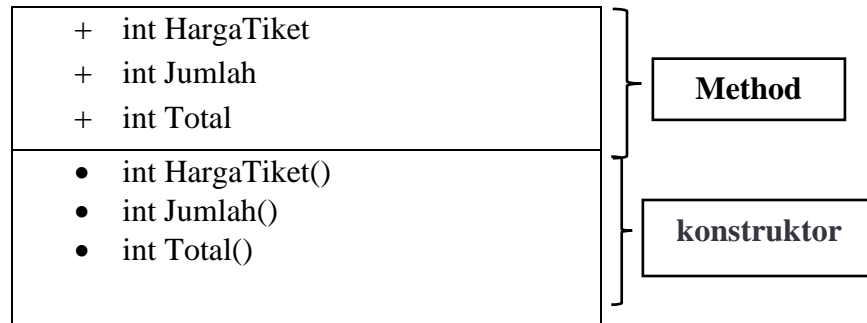
1.1 Tugas Rumah 1 :

Judul : Sitem Informasi Wisata

Tema : Sistem Informasi

Class diagram (Class List.java):





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

```
public class List {  
    String Nama, Kota, Deskripsi;  
  
    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;  
    }  
}
```

Source code Object Class/Abstact>Nama_Reservasi.java):

```
public class>Nama_Reservasi extends List {  
    String Reservasi;  
  
    void dataReservasi(String Reservasi){  
        this.Reservasi = Reservasi;  
    }  
    String cetakReservasi(){  
        return Reservasi;  
    }  
}
```

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

```
public class Biaya_Masuk extends List{  
    int HargaTiket,Jumlah,Total;  
    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	“ “
15	jLabel7	Text	Reservasi
16	jTextField	Name	txtR
		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());

    Nama_Reservasi nr = new Nama_Reservasi();
    nr.dataReservasi(txtR.getText());

    Biaya_Masuk bm = new Biaya_Masuk();
    bm.HargaTiket
Integer.parseInt(HargaTiket.getText());
    bm.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(" Reservasi: " + nr.Reservasi + "\n");  
memoData.append(" Harga Tiket : " + "\n");  
memoData.append(" Total : "+bm.List());  
}
```

Hasil Tampilan:

WISATA

Nama: Bromo

Kota: Malang

Deskripsi: Gunung Bromo

Harga Tiket: 20000

Reservasi: Tesa

Jumlah: 5

Add

List Wisata

Nama : Bromo
Kota: Malang
Deskripsi: Gunung Bromo
Reservasi: Tesa
Harga Tiket:
Total : 100000

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. 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.
2. 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.
3. Inheritance atau Pewarisan/Penurunan adalah konsep pemrograman dimana sebuah class dapat ‘menurunkan’ properti dan method yang dimilikinya kepada class lain. Konsep inheritance ialah membuat sebuah struktur atau ‘hierarchy’ class dalam kode program, hal tersebut memungkinkan untuk melakukan pewarisan attribute atau method dari class yang umum ke class yang lebih spesifik.