**TUGAS PERTEMUAN KE - 3**

**(PRAKTIKUM OOP 2023-2024)**

|  |  |
| --- | --- |
| **NAMA** | Tesalonika Dua Nurak |
| **NIM** | 22180015 |
| **KELAS** | A |
| **PEMBERI TUGAS** | Raden Adityo Priyo Harjuno (2218093) |

## Tugas Rumah 3 :

Judul : Sistem Informasi Wisata

Tugas : Membuat 2 Class Tambahan ,GUI, dan Menerapkan Inheritance

*Class Diagram* :

**Attribute**

**Class**

**Method**

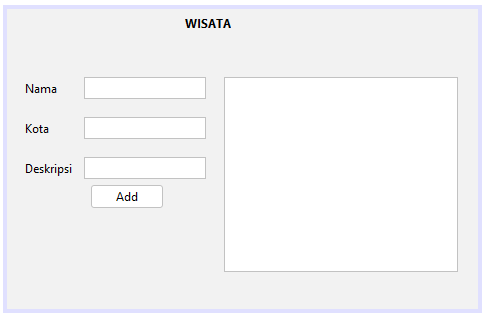
|  |
| --- |
| List |
| * Nama, * Kota, * Deskripsi * Harga, * Jumlah, * Total |
| * void dataNama * void dataKota * void dataDeskripsi * String cetakNama * String cetakKota * String cetakDeskripsi |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Login |  | Hitung |
| * username, * password; * nama; | * *String NamaR* |
| * void setUsername * void setPassword * CekLogin | * int Total * *void dataNamaR* |

*Source Code Object Class/Abstract* (List) :

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

Desain *from* (GUI\_Wisata.java) :



Gambar 3.1 Desain GUI\_Wisata.java

#### Tabel 3.1 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  Text | Add  btnData |
| 9 | jScrollPane1 | Name | memoDta |
| Text |  |

*Source Code button* Add :

|  |
| --- |
| 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());  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");    Reservasi r = new Reservasi();  r.setVisible(true);  } |

Hasil Tampilan :

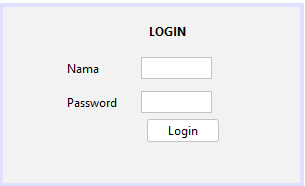


Gambar 3.2 Tampilan GUI

*Source Code Object Class/Abstract* (Login.java) :

|  |
| --- |
| private void btnLoginActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  // TODO add your handling code here:  Login l = new Login();  String username = txtNama.getText();  String password = txtPass.getText();  boolean Authenticated = l.CekLogin(username, password);  if (Authenticated)  {  JOptionPane.showMessageDialog(rootPane, "LOGIN BERHASIL, "+l.nama + "!");  Wisata w = new Wisata();  w.setVisible(true);  this.dispose();  }else  {  JOptionPane.showMessageDialog(rootPane, "LOGIN GAGAL. Silahkan periksa kembali username dan password Anda.");  }  } |

Desain *form* (Login.java) :



### Gambar 3.3 Desain CostumerData.java

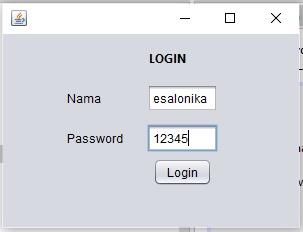
#### Tabel 3.2 Properti Desain Login,java

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Komponen** | **Properti** | **Value** |
| 1 | jLabel1 | Text | Login |
| 2 | jLabel2 | Text | Nama : |
| 3 | jLabel3 | Text | Password |
| 4 | jTextField1 | Name | txtnama |
| Text | - |
| 5 | jTextField2 | Name | txtPass |
| Text | - |
| 6 | JButton1 | Name | btnLogin |
| Text | Login |

*Source code Button/combobox* bttnLogin :

|  |
| --- |
| private void btnLoginActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  // TODO add your handling code here:  Login l = new Login();  String username = txtNama.getText();  String password = txtPass.getText();  boolean Authenticated = l.CekLogin(username, password);  if (Authenticated)  {  JOptionPane.showMessageDialog(rootPane, "LOGIN BERHASIL, "+l.nama + "!");  Wisata w = new Wisata();  w.setVisible(true);  this.dispose();  }else  {  JOptionPane.showMessageDialog(rootPane, "LOGIN GAGAL. Silahkan periksa kembali username dan password Anda.");  }  } |

Hasil Tampilan :



### Gambar 3.4 Hasil Tampilan Login.java

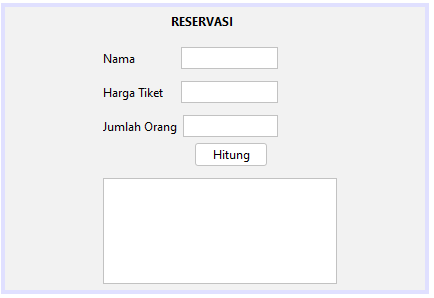
Analisa :

Program diatas merupakan tampilan gui wisata dari class list,pada bagian ini akan tampil nama,kota dan deskripsi.pada tampilan gui kedua tampilan login.pada login ada nama dan password.

*Source Code Object Class/Abstract* (Hitung.java) :

|  |
| --- |
| public class Hitung extends List{  String NamaR;    void dataNamaR(String NamaR)  {  this.NamaR = NamaR;  }    public Hitung(){  this.Harga = 25000;  this.Jumlah = Jumlah;  this.Total = Total;  }  public int Total()  {  Total = (Harga \* Jumlah);  return Total;  }    } |

Desain *form* (GUI\_Reservasi.java) :



### Gambar 3.5 Desain GUI\_Reservasi.java

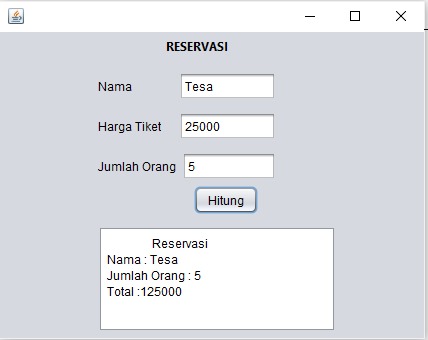
#### Tabel 3.3 Properti Desain GUI\_Reservasi.java

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Komponen** | **Properti** | **Value** |
| 1 | jLabel1 | Text | Reservasi |
| 2 | jLabel2 | Text | Nama |
| 3 | jLabel3 | Text | Harga Tiket |
| 4 | jLabel4 | Text | Jumlah Orang |
| 7 | jTextField1 | Name | txtR |
| Text | - |
| 8 | jTextField2 | Name | txtHarga |
| Text | - |
| 9 | jTextField3 | Name | txtJumlah |
| Text | - |
| 12 | JButton1 | Name | btnHitung |
| Text | Hitung |
| 14 | jScrollPane1 | Name | memo |
| Text | - |

*Source code Button/combobox* bttnHitung :

|  |
| --- |
| 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());  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");    Reservasi r = new Reservasi();  r.setVisible(true);  } |

Hasil Tampilan :



### Gambar 3.6 Hasil Tampilan GUI\_Reservasi.java

Analisa :

Program diatas merupakan implementasi dari class hitung yang di hubungkan gui reservasi.Tampil yang amuncul nama pemesan,harga tiket dan jumlah orang.Setelah itu akan muncul di memo sesuai apa yang di inputkan.

## Kesimpulan

* + - 1. Inheritance atau Pewarisan/Penurunan adalah konsep pemrograman dimana sebuah class dapat ‘menurunkan” properti dan method yang dimilikinya kepada class lain.
      2. Konsep inheritance digunakan untuk memanfaatkan fitur ‘code reuse ’ untuk menghindari duplikasi kode program. Fungsi dari inheritance memperluas fungsi dari parent class.
      3. Pada class yang memiliki class turunan disebut dengan parent class atau base class, sedangkan class turunan itu sendiri kerap disebut dengan subclass atau child class yang bisa menurunkan atau mewariskan apa pun dari parent class.