

**Workshop Sistem Informasi Berbasis Dekstop**  
**Tugas Minggu ke 2 Menerapkan Deklarasi Variable,**  
**Class, object, method, scanner**



**Oleh:** Tharixs Akbar Ibnu Azis

**Nim:** E41200058

**Golongan A**

**Program Studi Teknik Informatika**

**Jurusan Teknologi Informasi**

**2021**

## Tugas 1 Java

Membuat object class berikut dalam file person.java:

Student Name: Lisa Palombo

Student ID: 123456789

Student Status: Active

Nama variable yang digunakan: fName, lName, stuld, stuStatus

Tampilkan dengan System.out.println.

JAWABAN :

### Source Code

```
/*
package tugas_w02;

/**
 *
 * @author Tharixs Akbar Ibnu A
 */
class Mahasiswa{
    String fName, lName, StuStatus, Nim;
    public Mahasiswa(String FName, String Lname, String StuStatus, String Nim){
        this.FName= FName;
        this.Lname=Lname;
        this.Nim=Nim;
        this.StuStatus=StuStatus;
    }
}

public class Tugas_1 {

    public static void main(String[] args) {
        Mahasiswa Person = new Mahasiswa("Tharixs", "Akbar", "Active", "E41200056");

        System.out.println("Nama \t :"+Person.FName+" "+Person.Lname);
        System.out.println("Nim \t : " +Person.Nim);
        System.out.println("Status \t :"+Person.StuStatus);
    }

}
```

Gambar 1. Source code\_1

## Output

```
run:
Nama      :Tharixs Akbar
Nim       :E41200058
Status    :Active
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
|
```

Gambar 2. Output\_1

## Penjelasan

1. Kelas Mahasiswa sebagai sebuah cetakan
2. Yang nantinya dapat di panggil sesuai keinginan
3. Variabel fname, lname , stustatus, nim bertipe data string
4. Variabel tersebut menampung nilai berupa kalimat , nama depan , belakang , stustatus dan nim

## Tugas 2

### Source code

```
package tugas_w02;

/**
 *
 * @author Tharixs Akbar Ihnu A
 */
public class Person {
    String name;
    int Age;

    public Person(String name, int Age){
        this.name= name;
        this.Age = Age;
    }

    public String getName(){
        return name;
    }

    public int getAge(){
        return Age;
    }

    public void setAge(int Age){
        this.Age = Age;
    }
}
```

Gambar 3. Code Person

```

package tugas_w02;

/**
 *
 * @author Tharix Akbar Ibnu A
 */
public class ManagingPeople {
    public static void main(String[] args) {

        Person p1 = new Person("Rojali", 35);
        Person p2 = new Person ("Saipul", 25);

        if (p1.getAge()==p2.getAge()){
            System.out.println(p1.getAge()+" "+"is the same age as " + p2.getName());
        }else{
            System.out.println(p1.getName()+" "+"is Not the same age as "+p2.getName());
        }
    }
}

```

**Gambar 4. ManagingPeople**

## Output

```

run:
Rojali is Not the same age as Saipul
BUILD SUCCESSFUL (total time: 2 seconds)
|

```

**Gambar 5. Output**

## Penjelasan

file person adalah sebuah blueprint/cetakan yang didalamnya terdapat fungsi untuk menampung nilai inputan dari variabel name dan age yang diinputkan dari file ManagingPeople dan dapat dipanggil kapan saja sesuai keinginan

## Tugas 3

### Source code

```
package tugas_w02;

/**
 * @author Tharixs Akbar Ibnu A
 */
public class Tugas_3 {
    public static void main(String[] args) {
        boolean gameOver = false;
        int studen = 50, classes = 3;
        double sales_tax;
        short number1;

        int 2beOrNot2be;
        // karena nama variabel tidak boleh menggunakan angka diawal
        float price index;
        // karena nama variabel tidak boleh menggunakan spasi
        double lastYear'sPrice;
        // karena nama variabel tidak boleh menggunakan tanda simbol
        long class;
        // karena nama variabel tidak boleh menggunakan keyword pada java
    }
}
```

Gambar 6. Code tugas 3

### Source code

(pasti akan error)

### Penjelasan

Variabel berikut salah ;

- Int 2beOrNot2be; (karena variabel tidak boleh menggunakan angka diawal kalimat)
- Float price indext; (karena variabel tidak boleh menggunakan spasi dalam penamaanya )
- Double lastYear'sPrice; (karena variabel tidak boleh menggunakan tanda simbol)
- Long class; (karena variabel tidak boleh menggunakan keyword pada java)

## Tugas 4

### Source code

```
package tugas_w02;

/**
 *
 * @author Tharixs Akbar Ibnu A
 */
public class Tugas_4 {
    public static void main(String[] args) {
        String s1 = "ABC";
        String s2 = new String ("DEF");
        String s3 = "AB"+"C";

        System.out.println(s1.compareTo(s2));
        System.out.println(s2.equals(s3));
        System.out.println(s3==s1);
        System.out.println(s2.compareTo(s3));
        System.out.println(s3.equals(s1));
    }
}
```

Gambar 7. Code tugas 4

### Output

```
run:
-3
false
true
3
true
BUILD SUCCESSFUL (total time: 1 second)
```

Gambar 8. Output code 4

### Penjelasan

CompareTo();

Method ini memungkinkan kita membandingkan object bilangan yang dipanggil melalui method untuk argumen. Hal ini dimungkinkan untuk membandingkan tipe data Byte, Long, Integer, dll.

Equals();

Pada bahasa pemrograman Java, didalam library String, terdapat sebuah method bernama *equals()*, method tersebut digunakan untuk membandingkan 2 buah

variable, yang bertipe data String, jika nilai dari kedua variable tersebut mempunyai karakter yang sama, baik dari segi huruf besar, huruf kecil atau spasi, maka akan menghasilkan nilai boolean *true* dan jika tidak sesuai, maka akan menghasilkan nilai *false*

(nb: mohon ijin bu/pak untuk dijelaskan tentang , compareTo dan equals)

