

# Laporan Praktikum

## OBJECT



Disusun oleh:

Tomi Martino Affandi

2341720245

D-IV Teknik Informatika - 1E

Jl. Soekarno Hatta No.9, Jatimulyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang Jawa Timur 65141

Phone : (0341)404424, 404425

E-mail : [Polinema.ac.id](mailto:Polinema.ac.id)

## 1. Tujuan Praktikum

Setelah melakukan materi praktikum ini, mahasiswa mampu:

1. Mengenal objek dan class sebagai konsep mendasar pada pemrograman berorientasi objek
2. Mendeklarasikan class, atribut dan method
3. Membuat objek (instansiasi)
4. Mengakses atribut dan method dari suatu objek
5. Menerapkan konstruktor

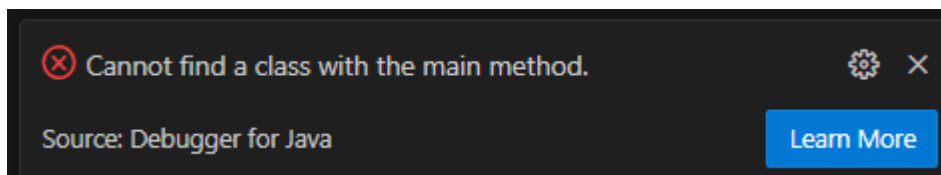
## 2. Praktikum

### 2.1 Percobaan 1: Deklarasi Class, Atribut dan Method

#### 1. Code Program

<https://github.com/TomiMartinoAffandi/Algoritma---Struktur-Data/blob/main/JobSheet2/buku27.java>

#### 2. Output



#### Pertanyaan

##### 1. karakteristik object:

- Memiliki sesuatu
- Melakukan sesuatu

##### 2. 5 atribut:

- judul
- pengarang
- stok
- harga
- halaman

##### 3. 3 method:

- void terjual
- void restok
- void gantiHarga

#### 4. Before

```
void terjual(int jml){  
    stok -= jml;  
}
```

#### After

```
void terjual(int jml){  
    if (stok > 0) {  
        stok -= jml;  
    }  
}
```

#### 5. karena terjadi operasi bilangan bulat

### 2.2 Percobaan 2: Instansiasi Object, serta Mengakses Atribut dan Method

#### 1. Code Program

<https://github.com/TomiMartinoAffandi/Algoritma---Struktur-Data/blob/main/JobSheet2/bukumain27.java>

#### 2. Output

```
judul: Today Ends Tomorrow Comes  
pengarang: Denanda Pratiwi  
jumlah halaman: 198  
sisia stok: 13  
Harga Rp: 71000  
judul: Today Ends Tomorrow Comes  
pengarang: Denanda Pratiwi  
jumlah halaman: 198  
sisia stok: 8  
Harga Rp: 60000  
PS D:\TUGAS KULIAH\SEMESTER 2\Algoritma & Struktur Data>
```

#### Pertanyaan

##### 1.

```
buku27 bk1 = new buku27();
```

nama object nya **bk1**

2. namaobject.namaatribut = nilai;

Contoh :

bk1.judul = "today ends tomorrow comes";

3. karena value nya telah diubah dengan cara memanggil method .terjual dan .gantiHarga lalu mengubah value nya

## 2.3 Percobaan 3: Membuat Konstruktor

### 1. Code Program

<https://github.com/TomiMartinoAffandi/Algoritma---Struktur-Data/commit/653b98f576221c6ca79f979a77a2fda0830c0137>

### 2. Output

```
judul: Today Ends Tomorrow Comes
pengarang: Denanda Pratiwi
jumlah halaman: 198
siswa stok: 13
Harga Rp: 71000
judul: Today Ends Tomorrow Comes
pengarang: Denanda Pratiwi
jumlah halaman: 198
siswa stok: 8
Harga Rp: 60000
judul: Self reward
pengarang: Maheera Ayesha
jumlah halaman: 160
siswa stok: 18
Harga Rp: 59000
```

### Pertanyaan

#### 1.

```
public buku27(String jud, String pg, int hal, int stok, int har){
    judul = jud;
    pengarang = pg;
    halaman = hal;
    this.stok = stok;
    harga = har;
}
```

#### 2. memberikan value terhadap tiap parameter yang ada

#### 3. Hasil:

```
▼ J bukumain27.java JobSheet2 1
  (X) The constructor buku27() is undefined Java(134217858) [Ln 4, Col 22]
```

Karena di dalam java kita harus menentukan konstruktor default terlebih dahulu agar konstruktor berparameter dapat dijalankan. Atau bisa menambahkan parameter di bagian instansiasi di dalam paranthesis.

#### 4. tergantung keinginan. Dalam kasus jobsheet kali ini jika kita ingin mengubah value harga kita dapat mengakses method **.gantiHarga** terlebih dahulu lalu mengakses method

**.tampilInformasi.** jika tidak ingin merubah value bisa langsung mengakses method **.tampilInformasi.**

5. <https://github.com/TomiMartinoAffandi/Algoritma---Struktur-Data/commit/d8f43b2d057f78d1844c35330a4a6d01b4b3fc6b>

```
judul: Hanya Pria Biasa
pengarang: Tomi Martino Affandi
jumlah halaman: 500
siswa stok: 50
Harga Rp: 200000
PS D:\TUGAS KULIAH\SEMESTER 2\Algoritma & Struktur Data> █
```

## 2.4 Latihan Praktikum

1.

```
judul: Hanya Pria Biasa
pengarang: Tomi Martino Affandi
jumlah halaman: 500
siswa stok: 100
Harga Rp: 200000
Harga Total: 10000000
Harga Diskon: 1200000
Harga Bayar: 8800000
PS D:\TUGAS KULIAH\SEMESTER 2\Algoritma & Struktur Data> █
```

2.

```
Posisi naga: 5, 5
Luas arena: 10, 10 (Ketika luas arena maka game akan berakhir)
Masukan perintah (w/a/s/d): d
Posisi naga: 6, 5
Luas arena: 10, 10 (Ketika luas arena maka game akan berakhir)
Masukan perintah (w/a/s/d): s
Posisi naga: 6, 6
Luas arena: 10, 10 (Ketika luas arena maka game akan berakhir)
Masukan perintah (w/a/s/d): s
Posisi naga: 6, 7
Luas arena: 10, 10 (Ketika luas arena maka game akan berakhir)
Masukan perintah (w/a/s/d): s
Posisi naga: 6, 8
Luas arena: 10, 10 (Ketika luas arena maka game akan berakhir)
Masukan perintah (w/a/s/d): s
Posisi naga: 6, 9
Luas arena: 10, 10 (Ketika luas arena maka game akan berakhir)
Masukan perintah (w/a/s/d): s
Posisi naga: 6, 10
Luas arena: 10, 10 (Ketika luas arena maka game akan berakhir)
Masukan perintah (w/a/s/d): s
game over
PS D:\TUGAS KULIAH\SEMESTER 2\Algoritma & Struktur Data> █
```