

Pertanyaan Berdasarkan percobaan 1

1. Di dalam class Processor dan class Laptop , terdapat method setter dan getter untuk masing-masing atributnya. Apakah gunanya method setter dan getter tersebut ?

Jawab : Method set untuk mengisi data sesuai atributnya, dan method get digunakan untuk memanggil atribut yang sudah diset.

2. Di dalam class Processor dan class Laptop, masing-masing terdapat konstruktor default dan konstruktor berparameter. Bagaimanakah beda penggunaan dari kedua jenis konstruktor tersebut ?

Jawab : untuk penggunaan konstruktor default adalah saat instansiasi objek, pemanggilan konstruktor dilakukan satu persatu, jika memakai konstruktor berparameter, langsung menuliskan isi parameternya di intansiasi objek, contoh
`Processor p = new Processor("Intel i5" , 3);`

3. Perhatikan class Laptop, di antara 2 atribut yang dimiliki (merk dan proc), atribut manakah yang bertipe object ?

Jawab : yang bertipe objek adalah proc, karena menggunakan Procesor(dari class Processor) proc

4. Perhatikan class Laptop, pada baris manakah yang menunjukkan bahwa class Laptop memiliki relasi dengan class Processor ?

Jawab : `14 private Processor proc;`

5. Perhatikan pada class Laptop , Apakah guna dari sintaks proc.info() ?

Jawab : Untuk menampilkan isi dari proc nya, yang juga berelasi dengan class processor

6. Pada class MainPercobaan1, terdapat baris kode: `Laptop l = new Laptop("Thinkpad", p);`. Apakah p tersebut ? Dan apakah yang terjadi jika baris kode tersebut diubah menjadi: `Laptop l = new Laptop("Thinkpad", new Processor("Intel i5", 3));` Bagaimanakah hasil program saat dijalankan, apakah ada perubahan ?

Jawab : p adalah nama intansiasi dari objek processor, jadi diinputkan p agar lebih ringkas. Saat kode program diubah seperti pertanyaan no.6 tidk ada perubahan, dikarenakan p berisi ("Intel i5", 3).

Pertanyaan Berdasarkan percobaan 2

1. Perhatikan class Pelanggan. Pada baris program manakah yang menunjukkan bahwa class Pelanggan memiliki relasi dengan class Mobil dan class Sopir ?

Jawab :
17 private Mobil mobil;
18 private Sopir sopir;

2. Perhatikan method hitungBiayaSopir pada class Sopir, serta method hitungBiayaMobil pada class Mobil. Mengapa menurut Anda method tersebut harus memiliki argument hari ?

Jawab: karena untuk biaya sopir dan mobil berelasi, jadi menggunakan argument hari yang dikali dengan biaya.

3. Perhatikan kode dari class Pelanggan. Untuk apakah perintah mobil.hitungBiayaMobil(hari) dan sopir.hitungBiayaSopir(hari) ?

Jawab : yaitu untuk menotal biaya dari biaya mobil dan biaya sopir, dengan memanggil method yang ada di class Mobil dan Sopir

4. Perhatikan class MainPercobaan2. Untuk apakah sintaks p.setMobil(m) dan p.setSopir(s) ?

Jawab : untuk memanggil method yang berada di class pelanggan, dan method tersebut juga berelasi dengan class lain.

5. Perhatikan class MainPercobaan2. Untuk apakah proses p.hitungBiayaTotal() tersebut ?

Jawab : untuk memanggil biaya total, dan di dalam biaya total terdapat method yang mereturnkan return mobil.hitungBiayaMobil(hari) + sopir.hitungBiayaSopir(hari);

6. Perhatikan class MainPercobaan2, coba tambahkan pada baris terakhir dari method main dan amati perubahan saat di-run!

System.out.println(p.getMobil().getMerk()); Jadi untuk apakah sintaks p.getMobil().getMerk() yang ada di dalam method main tersebut?

Jawab : Sintaks tersebut untuk memanggil merk mobil tersebut, yaitu Avanza

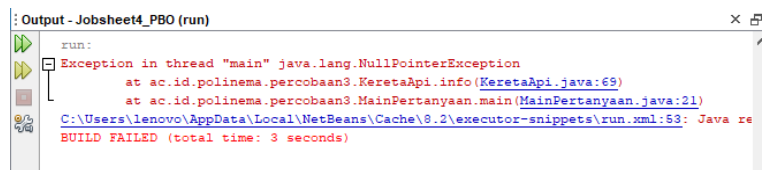
Pertanyaan Berdasarkan percobaan 3

1. Di dalam method info() pada class KeretaApi, baris this.masinis.info() dan this.asisten.info() digunakan untuk apa ?

Jawab: untuk memanggil info masinis dan asisten, karena masinis dan asisten berada di kelas Pegawai, jadi ada relasi .

2. Buatlah main program baru dengan nama class MainPertanyaan pada package yang sama. Tambahkan kode berikut pada method main() ! Pegawai masinis = new Pegawai("1234", "Spongebob Squarepants"); KeretaApi keretaApi = new KeretaApi("Gaya Baru", "Bisnis", masinis); System.out.println(keretaApi.info());
3. Apa hasil output dari main program tersebut ? Mengapa hal tersebut dapat terjadi ?

Jawab :



karena pada class KeretaApi parameternya ada asistennya, jadi pada kode program main tersebut kurang instansiasi objek asisten.

4. Perbaiki class KeretaApi sehingga program dapat berjalan !

Jawab :

```
17 public static void main(String[] args) {  
18     Pegawai masinis = new Pegawai("1234", "SpongebobSquarepants");  
19     Pegawai asisten = new Pegawai("4567", "Patrick Star");  
20     KeretaApi keretaApi = new KeretaApi("Gaya Baru", "Bisnis", masinis, asisten);  
21  
22     System.out.println(keretaApi.info());  
23 }  
24  
25 }
```

Pertanyaan Berdasarkan percobaan 4

1. Pada main program dalam class MainPercobaan4, berapakah jumlah kursi dalam Gerbong A?

Jawab : Jumlah kursi adalah 10

2. Perhatikan potongan kode pada method info() dalam class Kursi. Apa maksud kode tersebut ?

```
... if (this.penumpang != null) {  
    info += "Penumpang: " + penumpang.info() + "\n";  
} ...
```

Jawab : yaitu jika penumpang tidak kosong/ menempati kursi maka akan ditampilkan info dari penumpang tersebut.

3. Mengapa pada method setPenumpang() dalam class Gerbong, nilai nomor dikurangi dengan angka 1 ?

Jawab : karena pada saat mengeset penumpang, maka arraynya akan dikurangi 1.

4. Instansiasi objek baru budi dengan tipe Penumpang, kemudian masukkan objek baru tersebut pada gerbong dengan `gerbong.setPenumpang(budi, 1)`. Apakah yang terjadi ?

Jawab : Maka pada posisi kursi 1 akan ditempati Mr.Krab dan Budi