

# UAS Pemograman computer

Nama:Zahid Wazifa

NIM:09011282328106

Kelas:SK1A

Dosen Pengampu MK: Abdurahman, M.Han

### Pembahasan

1. Seorang pelanggan sedang berbelanja di sebuah toko online. Terdapat sebuah barang dengan harga tertentu dan diskon berdasarkan jumlah pembelian. Implementasikan program Java untuk menghitung total harga yang harus dibayar oleh pelanggan. Jika pelanggan membeli barang dengan jumlah kurang dari 5, tidak ada diskon. Jika pelanggan membeli barang antara 5 hingga 10, berikan diskon 5%. Jika pelanggan membeli barang antara 11 hingga 20, berikan diskon 10%. Jika pelanggan membeli barang lebih dari 20, berikan diskon 20%. Tampilkan total harga setelah diskon.

## Jawaban:

Database Class

```
★ File Edit Selection View Go Run

                   package Soal1;
       ■ Database.java
■ main.java
                                 public class Database {
                                 private String Barang;
                                     private double harga_barang;
      Soal2
                                    private double Diskon_Barang;
private double Stock_Barang ;
                                          return Barang;
      Soal7
                                     public void setBarang(String barang) {
                                          Barang = barang;
     UAS-Pemrograman k...
                                          return harga_barang;
                                      public void setHarga_barang(double harga_barang) {
                                          this.harga_barang = harga_barang;
                                          return Diskon_Barang;
     > OUTLINE
                                      public void setDiskon_Barang(double diskon_Barang) {
     > TIMELINE
                                          Diskon_Barang = diskon_Barang;
      IAVA PROJECTS
```



#### Main Class





• Output

```
        GO BUN
        ← →
        DUAS-Permograman komputer/ZahidWasrla-09011282328106
        □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ ○ ×
        X

        RAMAN Barang: SWORT
        BRANK MAIL
        III □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ ×
        X

        Nama Barang: Sword
        Harga Barang: 2000.0
        Stock Barang: 10.0
        A

        Stock Barang: Cat food
        Harga Barang: 3000.0
        Stock Barang: Sword
        A

        Nama Barang: Ruler
        Harga Barang: 15000.0
        Stock Barang: 7.0

        Nama Barang: Harga Barang: 3000.0
        Stock Barang: 20.0
        A

        Nama Barang: Imbrella
        Harga Barang: 3000.0
        A

        Stock Barang: 20.0
        A
        A

        Nama Barang: Pencilcase
        Barang: 3000.0
        A

        Nama Barang: A: 0
        A
```

- 2. Buatlah program Java untuk melakukan autentikasi pengguna berdasarkan username dan password. Jika username dan password yang dimasukkan sesuai dengan nilai yang telah ditentukan, tampilkan pesan "Autentikasi Berhasil". Jika tidak, tampilkan pesan "Autentikasi Gagal".
  - Class login

• Main Class





- 3. Buat program Java untuk menampilkan deret Fibonacci hingga suku ke-n. Deret Fibonacci adalah deret bilangan yang setiap suku setelah dua suku pertama adalah penjumlahan dari kedua suku sebelumnya.
  - Fibonanci Class

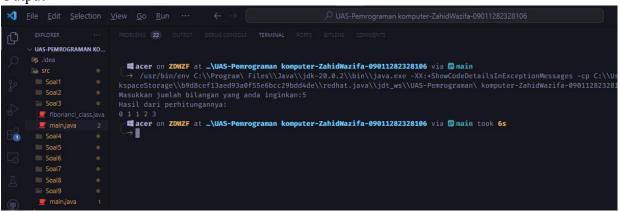
```
| File | Edit | Selection | Yiew | Go | Run | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ..
```



• Main Class

```
### Effection | Yiew | So Bun | Was-Permograman komputer-ZahidWazifa-09011282328106

| PARLOSER | Maintain | M
```



- 4. Buat program Java untuk memfaktorisasi suatu bilangan bulat positif menjadi faktorfaktornya. Misalnya, jika input adalah 12, hasilnya harus menampilkan "Faktorisasi 12: 2 \* 2 \* 3".
  - Main Class

```
ENGORES

We main/awa 2

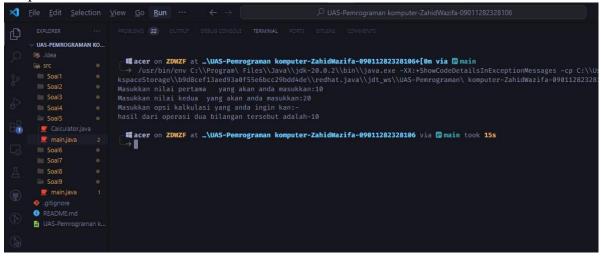
We stand a series and series an
```



- 5. Buatlah program Java untuk kalkulator sederhana yang dapat melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Gunakan metode untuk setiap operasi.
  - Calculator Class

• Main Class





- 6. Buat program Java untuk mengecek apakah suatu kata atau frase adalah palindrom atau tidak. Gunakan metode untuk melakukan pengecekan.
  - Palindrome Class

```
File Edit Selection View Go Run ...  

Palindromjava X

VUAS-PEMBOGRAMAN KO.

Palindromjava X

VC > SOUR | Palindromjava X |

VC > SOUR | Palindromjava X |
```



Main Class

```
| DRICHER | Property | Part |
```

• Output



- 7. Buatlah kelas Java untuk mengelola buku-buku dalam suatu perpustakaan. Setiap buku memiliki atribut judul, penulis, dan tahun terbit. Implementasikan metode untuk menampilkan informasi buku dan metode untuk meminjam buku.
  - Perpustakaan Class

```
### Perputakaanjana LM X

***UKA-PHANOGRAMAN KO.**

***DEPOSES***

***DEPOSES***

***Propostakaanjana LM X

***UKA-PHANOGRAMAN KO.**

***Depostakaanjana LM X

***Depostakaanjana LM LM X

***Depostakaanjana LM X

***Depostakaanjana LM X

***Depostakaanjana LM LM X

***Depostakaanjana LM Z

***
```

```
### Perpustakaan | Wiew Go Run ...  

| Perpustakaan | Wiew Go Run ...  
| Perpustakaan | Wiew Go Run ...  
| Perpustakaan | Wiew Go Run ...  
| Perpustakaan | Wiew Go Run ...  
| Perpustakaan | Wiew Go Run ...  
| Wiew Go Run ...  
| Perpustakaan | Wiew Go Run ...  
| Wiew Go Run ...  
| Perpustakaan | Wiew Go Run ...  
| Wiew Go Run ...  
| Perpustakaan | Wiew Go Run ...  
| Wiew Go Run ...  
| Perpustakaan | Wiew Go Run ...  
| Wiew Go Run ...  
| Perpustakaan | Wiew Go Run ...  
| Wiew Go Run ...  
| Wiew Go Run ...  
| Perpustakaan | Wiew Go Run ...  
| Wiew Go Run ...  
| Wiew Go Run ...  
| Perpustakaan | Wiew Go Run ...  
| Wiew G
```



## Status Class

## Main Class

```
DROBER

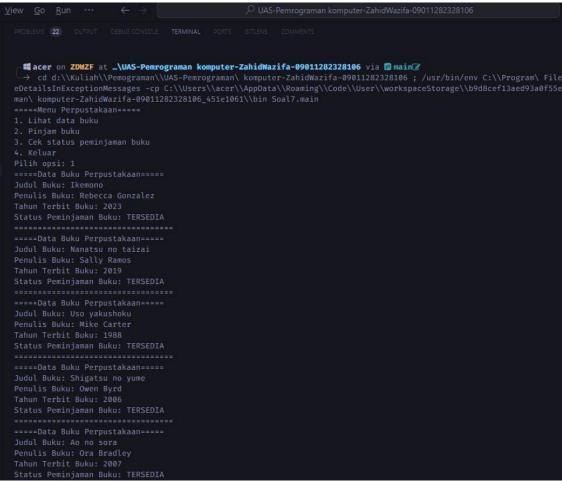
| Market | Color | Co
```

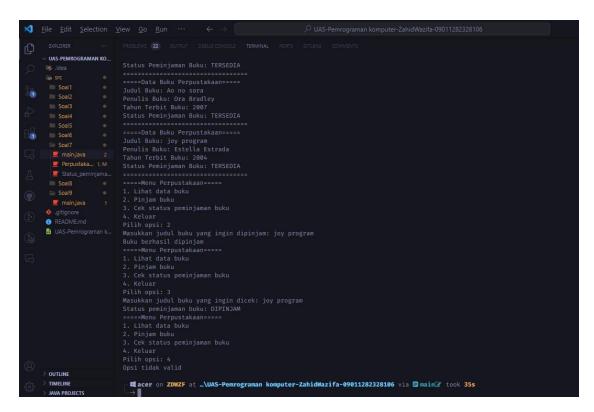


```
| DRIONER | Proinjoya 2 x | Proinjoya 3 x | Proinjoya 4 x | Proinjoya 5 x | Proinjoya 6 x | Proinjoya 7 x | Proinjoya 8 x | Proinjoya 9 x | Pr
```

• Output









- 8. Buat kelas Java untuk mengelola akun pengguna. Setiap akun memiliki atribut username, password, dan status aktif/nonaktif. Implementasikan metode untuk mengaktifkan atau menonaktifkan akun.
  - Login Class

```
## Soul | Soul |
```

Status Class

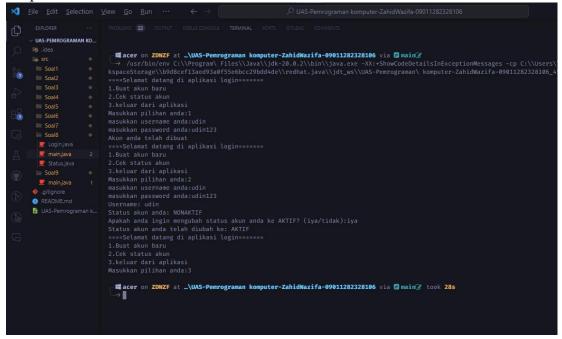


## • Main Class

```
| State | Stat
```

```
| SIGNORS | Washington | Signors | Soal |
```





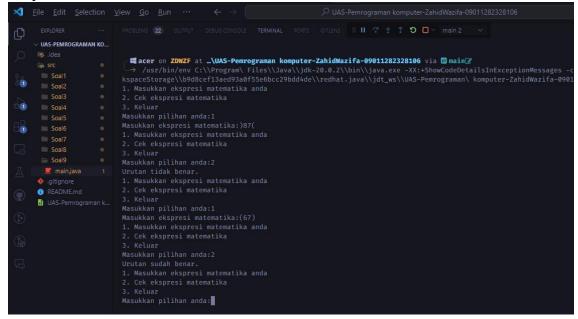
- 9. Buat program Java yang menggunakan struktur data stack untuk memeriksa apakah urutan kurung buka dan kurung tutup pada suatu ekspresi matematika sudah benar.
  - Main Class

```
# tutup pada suatu ekspro
#
import java.util.Scanner;
import java.util.Stack;
                                               Bun|Debug
public static void main(String[] args) {
    Scanner input = new Scanner(System.in);
    Stack<Character> stack = new Stack♦();
• .gitignore
• README.md
UAS-Pemrograman k...
                                                                {
System.out.println(x:"1. Masukkan ekspresi matematika anda");
System.out.println(x:"2. Cek ekspresi matematika");
System.out.println(x:"3. Keluar");
System.out.print(s:"Masukkan pilihan anda:");
                                                                 choose = input.nextShort();
input.nextLine();
                                                                      System.out.print(s:"Masukkan ekspresi matematika:");
                                                                        String expression = input.nextLine();
for (char ch : expression.toCharArray()) {
   stack.push(ch);
                                                                       String expression = "";
while (!stack.isEmpty()) {
                                                                              expression = stack.pop() + expression;
                                                                        System.out.println(isBalanced(expression) ? "Urutan sudah benar." : "Urutan tidak benar.");
                                                           } while (choose ≠ 3);
 OUTLINE
  TIMELINE
                                                         TODO: method yang digunakan untuk mencari tahu apakah posisi kurung sudah benar.
  IAVA PROJECTS
```



```
DECORES ...

| Main/aparl | Ma
```



- 10. -Buatlah repositori baru di GitHub dengan nama "UAS-Pemrograman komputer-Nama-NIM".
  - -Inisialisasikan repositori tersebut di komputer lokal -Anda.
  - -Buatlah file "README.md" di dalam repositori tersebut dengan tulisan "Jelaskan Biodata Diri serta Ujian Apa"

 ${\bf Link:} \underline{https://github.com/ZahidWazifa/UAS-Pemrograman-komputer-ZahidWazifa-09011282328106}$