



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SILIWANGI - FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN INFORMATIKA
Mugarsari, Kec. Tamansari, Kab. Tasikmalaya, Jawa Barat 46196

UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)

MATA KULIAH : PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK PENGAMPU : ROHMAT G, M.T.
SEMESTER : III SIFAT UJIAN : INDIVIDU / ONLINE

Petunjuk pengerjaan :

- Buat Program menggunakan bahasa java sesuai dengan soal yang telah disediakan
 - Sertakan NIM dan Nama dalam setiap source code program dalam bentuk komentar, penulisan komentar dalam bahasa java diawali dengan `//` atau diapit dengan `/* */`
 - Setelah selesai mengerjakan program gabungkan seluruh file source code (*.java dan *.class) ke dalam sebuah folder, kompress dengan format *.ZIP atau *.rar dengan nama file **NIM_NAMA_UTS_PBO_2024.ZIP** atau **NIM_NAMA_UTS_PBO_2024.RAR** kemudian upload melalui vclass.unsil.ac.id
- Buat 1 folder, beri nama sesuai dengan NIM masing-masing.
 - Buat class **Komputer**, berisi lima method di bawah:
`hidupkan()`
`mengetikLaporan()`
`cetakDokumen()`
`membuatProgram()`
`memutarAudio()`
 - Isi masing-masing method dengan tampilan status menggunakan `System.out.println()`
 - Buat class **KomputerBeraksi**, dan panggil method-method diatas dalam class tersebut
 - Buat class **Segitiga**
 - Tambahkan method `HitungLuas(alas,tinggi)` pada class **Segitiga**
 - Buat 3 class : **SegitigaSamaSisi**, **SegitigaSamaKaki**, **SegitigaSikuSiku** yang merupakan turunan (inherit) dari kelas **Segitiga**
 - Tambahkan method `HitungKeliling` dan `HitungSisiMiring` pada class **SegitigaSamaSisi**, **SegitigaSamaKaki**, **SegitigaSikuSiku**
 - Jika ada perhitungan yang berbeda dengan nama method yang sama, terapkan konsep **Overloading** atau **Overriding**
 - Gunakan Java GUI, buat program dengan bahasa java untuk membuat tampilan seperti dibawah ini. Nama class silahkan ditentukan oleh masing-masing.

BIODATA	
NIM	<input type="text"/>
NAMA	<input type="text"/>
ALAMAT	<input type="text"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/>	