

LAPORAN

PRAKTIKUM

“ PEMROGRAMAN BERBASIS OBJEK ”



DISUSUN OLEH

ACHMAD KELVIN

NPM. 4519210089

FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS PANCASILA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
2019 – 2020

1. Perhatikan sebuah bohlam. Bohlam ketika baru dibuat kondisinya lampu mati. Kemudian setelah kalian pasang dan tekan tombol on(), status lampu itu akan menyala. Sebaliknya ketika ditekan tombol off(), status lampunya menjadi mati.

Kita akan membuat class Lampu yang terdiri dua atribut yaitu:

1. namaLampu dengan tipe data String
2. menyala dengan tipe data boolean

kemudian kita membuat method untuk lampu itu yaitu:

1. Lampu(String namaLampu) --> sebagai konstruktor
2. on() --> menyalakan lampu
3. off() --> mematikan lampu
4. statusLampu() --> mengetahui namaLampu dan status lampunya apakah sedang menyala atau mati.

Berikut class Lampu

```
class Lampu {  
    String namaLampu;  
    boolean menyala;  
    Lampu(String namaLampu) {  
        this.namaLampu = namaLampu;  
        this.menyala = false;  
    }  
    void on() {  
        System.err.println(this.namaLampu + " dinyalakan");  
    }  
}
```

```

this.menyala = true;
}
void off() {
System.out.println(this.namaLampu + " dimatikan");
this.menyala = false;
}
void statusLampu() {
System.out.print("Objek " + this.namaLampu + ". ");
System.out.println("Lampu menyala? " + menyala);
}
}

```

--> Buat PROGRAM berupa

1. Instantiation --> Buat objek 2 buah yaitu lampu1 dan lampu2
2. liat status lampu1 dan lampu2
3. nyalakan lampu1 dan lihat status lampu1
4. nyalakan lampu2 dan lihat status lampu2
5. matikan lampu1 dan lihat status lampu1

Jawab :

```

public class Lampu {
    String namaLampu;
    boolean menyala;

    //konstruktor
    Lampu(String namaLampu){
        this.namaLampu = namaLampu;
        this.menyala = false;
    }
}

```

```

//membuat kondisi lampu menyala
void on(){
System.err.println(this.namaLampu + " dinyalakan");
this.menyala = true;
}

//membuat kondisi lampu mati
void off(){
System.out.println(this.namaLampu + " dimatikan");
this.menyala = false;
}

void statusLampu(){
System.out.println("Objek " + this.namaLampu + ". ");
System.out.println("Lampu menyala? " + menyala);
}

public static void main(String[] args) {

    //membuat 2 objek
    Lampu lampumerah = new Lampu ("Lampu merah");
    Lampu lampuhijau = new Lampu ("Lampu hijau");

    //menyalakan lampumerah dan melihat status lampu
    lampumerah.on();
    lampuhijau.statusLampu();

    //...

}
}

```

```

a-debug-0.31.0\scripts\launcher.bat' 'C:\Program Files\AdoptOpenJDK\jdk-11.0.11.9-hotspot\bin\java.exe' '-Dfile.encoding=UTF-8' '-cp' 'C:\Users\Achmad Kelvin\AppData\Roaming\Code\User\workspaceStorage\14068d48b4ce802691513c5ba00c1352\redhat.java\jdt_ws\jdt.ls-java-project\bin' 'Lampu'
Lampu merah dinyalakan
Objek Lampu hijau.
Lampu menyala? false

```

2. Buatlah sebuah program if else menggunakan 2 atau 3 variabel.

Jawab :

```
public class Charger {  
  
    public static void main(String[] args) {  
  
        int chargerwireless = 249;  
        int charger = 199;  
  
        if(chargerwireless > charger) {  
            System.out.println("charger wireless lebih mahal dari charger biasa");  
        }  
        else if(charger > chargerwireless){  
            System.out.println("charger biasa lebih murah dari charger wireless ");  
        }  
        else {  
            System.out.print("charger wireless dan charger biasa berfungsi sama");  
        }  
    }  
}
```

```
a-debug-0.31.0\scripts\launcher.bat' 'C:\Program  
xe' '-Dfile.encoding=UTF-8' '-cp' 'C:\Users\Achma  
\14068d48b4ce802691513c5ba00c1352\redhat.java\jdt  
charger wireless lebih mahal dari charger biasa
```