

### 1. Praktikum 1

```
Windows PowerShell
Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.

Try the new cross-platform PowerShell https://aka.ms/pscore6

PS D:\college\seeseter 2\Algoritma dan Struktur Data 16 01bin 'Praktional.ArroyObjects'

Persegi Panjang Ke-1, panjang 10, lebar : 30

Persegi Panjang Ke-2, panjang 10, lebar : 20

PS D:\college\seeseter 2\Algoritma dan Struktur Data 16 01bin 'Praktional.ArroyObjects'

Persegi Panjang Ke-2, panjang 10, lebar : 30

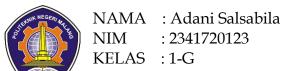
Persegi Panjang Ke-2, panjang 10, lebar : 20

PS D:\college\seeseter 2\Algoritma dan Struktur Data 16 01bin 'Praktional.ArroyObjects'

Persegi Panjang Ke-2, panjang 100, lebar : 30

Persegi Panjang Ke-2, panjang 100, lebar : 20

PS D:\college\seeseter 2\Algoritma dan Struktur Data 16 01bin 'Praktional.ArroyObjects'
```



## Pertanyaan!

1. Berdasarkan uji coba 3.2, apakah class yang akan dibuat array of object harus selalu memiliki atribut dan sekaligus method? Jelaskan!

Jawab: Berdasarkan uji coba 3.2, class yang akan dibuat array of object tidak harus selalu memiliki atribut dan sekaligus method. Sebuah class bisa hanya memiliki atribut, hanya memiliki method, atau memiliki keduanya. Tergantung dari kebutuhan class dan program tersebut.

2. Apakah class PersegiPanjang memiliki konstruktor? Jika tidak, kenapa dilakukan pemanggilan konstruktur pada baris program berikut :

### ppArray[1] = new PersegiPanjang(0, 0);

Jawab : Class PersegiPanjang memiliki konstruktor. Baris program tersebut, `new PersegiPanjang(0, 0)` merupakan pemanggilan konstruktor dari kelas `PersegiPanjang`. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelas `PersegiPanjang` memiliki sebuah konstruktor yang menerima dua parameter bertipe integer.

3. Apa yang dimaksud dengan kode berikut ini:

# PersegiPanjang[] ppArray = new PersegiPanjang[3];

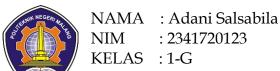
Jawab : Kode tersebut merupakan deklarasi dan inisialisasi sebuah array dari objek PersegiPanjang dengan nama ppArray. Baris kode tersebut membuat sebuah array `ppArray` yang berisi tiga elemen.

4. Apa yang dimaksud dengan kode berikut ini:

```
ppArray[1] = new PersegiPanjang(0, 0);
ppArray[1].panjang = 80;
ppArray[1].lebar = 40;
```

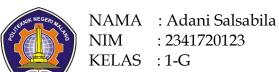
Jawab: Baris kode tersebut melakukan beberapa operasi terhadap elemen kedua dari array `ppArray`, yang telah diinisialisasi sebelumnya sebagai objek dari kelas `PersegiPanjang`. Baris kode tersebut membuat objek `PersegiPanjang` baru, kemudian mengubah nilai panjang dan lebar dari objek tersebut yang disimpan di indeks kedua array `ppArray`.

5. Mengapa class main dan juga class PersegiPanjang dipisahkan pada uji coba 3.2? Jawab : Class main dan juga class PersegiPanjang dipisahkan pada uji coba 3.2 untuk menyederhanakan dan agar kode mudah terbaca, serta pengelompokkan fungsionalitas.



#### 2. Praktikum 2

```
static void main(String[]
                                      TERMINAL
PS D:\college\semester 2\Algoritma_dan_Struktur_Data_1G_01> & 'C:\Program Files
2\Algoritma_dan_Struktur_Data_1G_01\bin' 'Praktikum1.ArrayObjects'
Persegi Panjang ke-0
Masukkan panjang:
Masukkan lebar :
Persegi Panjang ke-1
Masukkan panjang :
Masukkan lebar :
Persegi Panjang ke-2
Masukkan panjang:
Masukkan lebar :
Persgi Panjang ke-0
Panjang: 34, Lebar: 5
Persgi Panjang ke-1
Panjang: 12, Lebar: 6
Persgi Panjang ke-2
Panjang: 78, Lebar: 5
PS D:\college\semester 2\Algoritma_dan_Struktur_Data_1G_01>
```



## Pertanyaan!

1. Apakah array of object dapat diimplementasikan pada array 2 Dimensi? Jawab : Ya.

2. Jika jawaban soal no satu iya, berikan contohnya! Jika tidak, jelaskan! Jawab : ppArray adalah contoh array dua dimensi dari objek PersegiPanjang.

```
import java.util.Scanner;

public class ArrayObjects {
   public static void main(String[] args) {
      Scanner sc01 = new Scanner(System.in);
      PersegiPanjang[] ppArray = new PersegiPanjang[3];
}
```

3. Jika diketahui terdapat class Persegi yang memiliki atribut sisi bertipe integer, maka kode dibawah ini akan memunculkan error saat dijalankan. Mengapa?

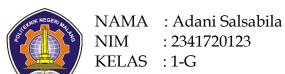
```
Persegi[] pgArray = new Persegi[100];
pgArray[5].sisi = 20;
```

Jawab : Karena kode tersebut hanya memunculkan tempat untuk menyimpan 100 persegi, namun tidak menciptakan objek persegi.

4. Modifikasi kode program pada praktikum 3.3 agar length array menjadi inputan dengan Scanner!

Jawab:

```
recognize aprogram of a form of the content of
```



```
ster 2VAlgoritma_dan_Struktur_Data_16_01\bin' 'Praktikum1.ArrayObjects'
Masukkan jumlah Persegi Panjang :

2
Persegi Panjang ke-0
Masukkan panjang :

23
Masukkan lebar :

4 Persegi Panjang ke-1
Masukkan panjang :

56
Masukkan lebar :

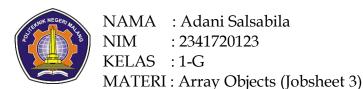
7
Persgi Panjang ke-0
Panjang : 23, Lebar : 4
Persgi Panjang ke-0
Panjang : 23, Lebar : 4
Persgi Panjang se-1
Panjang : 56, Lebar : 7
PS D:\college\semester 2\Algoritma_dan_Struktur_Data_16_01>

$\frac{1}{2}$ \tilde{\infty} \tilde{\inft
```

5. Apakah boleh Jika terjadi duplikasi instansiasi array of objek, misalkan saja instansiasi dilakukan pada ppArray[i] sekaligus ppArray[0]? Jelaskan!

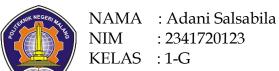
Jawab: Tidak boleh, karena akan menimbulkan duplikasi instansiasi pada elemen yang

sama dan itu membuat nilai objek tersebut tertimpa dengan yang baru.



## 3. Praktikum 3

```
Algoritma_dan_Struktur_Da
/iew
     Go
                     \leftarrow \rightarrow
 J PersegiPanjang.java J ArrayObjects.java 1
                                                J Balok.java X
 src > P3 > ArrayB ∷ II 💝 🕴 🐧 🖰 ∨ ArrayObjects ∨
        public class Balok {
            public int panjang;
            public int lebar;
            public int tinggi;
             public Balok(int p, int l, int t) {
                 panjang = p;
                 lebar = 1;
                 tinggi = t;
             public int hitungVolume() {
                 return panjang * lebar * tinggi;
```



# Pertanyaan!

1. Dapatkah konstruktor berjumlah lebih dalam satu kelas? Jelaskan dengan contoh! Jawab : Bisa. Contohnya :

```
public Balok(int p, int l, int t) {
    panjang = p;
    lebar = l;
    tinggi = t;
}
public int hitungVolume() {
    return panjang * lebar * tinggi;
}
```

2. Jika diketahui terdapat class Segitiga seperti berikut ini:

```
public class Segitiga{
public int alas;
public int tinggi;
}
```

Tambahkan konstruktor pada class Segitiga tersebut yang berisi parameter int a, int t yang masing-masing digunakan untuk mengisikan atribut alas dan tinggi.

Jawab:

```
package P3.ArrayBalok;

public class Segitiga {
    public int alas;
    public int tinggi;

public Segitiga(int a, int t) {
        alas = a;
        tinggi = t;
    }
```

3. Tambahkan method hitungLuas() dan hitungKeliling() pada class Segitiga tersebut. Asumsi segitiga adalah segitiga siku-siku. (Hint: Anda dapat menggunakan bantuan library Math pada Java untuk mengkalkulasi sisi miring)

Jawab:

```
public double hitungLuas() {
    return 0.5 * alas * tinggi;
}

public double hitungKeliling() {
```



NAMA: Adani Salsabila : 2341720123

KELAS: 1-G

MATERI: Array Objects (Jobsheet 3)

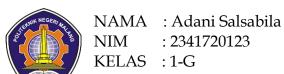
```
double sisiMiring = Math.sqrt(Math.pow(alas, 2) + Math.pow(tinggi, 2)); //
Menggunakan rumus pythagoras untuk mencari sisi miring
     double keliling = alas + tinggi + sisiMiring; // Keliling segitiga = alas + tinggi + sisi
     return keliling;
```

4. Pada fungsi main, buat array Segitiga sgArray yang berisi 4 elemen! Jawab:

```
Q Algoritma dan Struktur Data 1G 01
                                                                                                                                                                                              J ArrayBalok.java ●
src > P3 > ArrayB; :: II 😅 🌵 💠 🖰 🗆 × ArrayObjects × (String[])
              Run|Debug
public static void main(String[] args) {
    Balok[] blArray = new Balok[3];
                     blArray[0] = new Balok(p:100, 1:30, t:12);
blArray[1] = new Balok(p:120, 1:40, t:15);
blArray[2] = new Balok(p:210, 1:50, t:25);
                       Segitiga[] sgArray = new Segitiga[4];
                        sgArray[0] = new Segitiga(a:10, t:4);
sgArray[1] = new Segitiga(a:20, t:10);
sgArray[2] = new Segitiga(a:15, t:6);
sgArray[3] = new Segitiga(a:25, t:10);
  volumė balok ke-0: 36680
Volume balok ke-1: 72600
Volume balok ke-1: 62560
sgAvray ke-0 alas: 10, tinggi: 4
sgAvray ke-1 alas: 20, tinggi: 10
sgAvray ke-2 alas: 15, tinggi: 10
SpAvray ke-3 alas: 25, tinggi: 10
S5 O:∖college∖semester 2∖Algoritma_dan_Struktur_Data_1G_01≻
```

5. Kemudian menggunakan looping, cetak luas dan keliling dengan cara memanggil method hitungLuas() dan hitungKeliling() Jawab:

```
for (int i = 0; i < sgArray.length; i++) {
       System.out.println("sgArray ke-" + i + " alas: " + sgArray[i].alas + ", tinggi: " +
sgArray[i].tinggi);
       System.out.println("Luas segitiga: " + sgArray[i].hitungLuas());
       System.out.println("Keliling segitiga: " + sgArray[i].hitungKeliling());
       System.out.println();
```



```
PROBLEMS ($) OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS

PS D:\college\semester 2\Algoritma dan_Struktur_Data_1G_01> d:; cd 'd:\college\semester e' '-XX:+ShowCodeDetailsInExceptionMessages' '-cp' 'D:\college\semester 2\Algoritma_dar Volume balok ke-0: 36000

Volume balok ke-1: 72000

Volume balok ke-1: 72000

Volume balok ke-2: 262500
sgArray ke-0 alas: 10, tinggi: 4
Luas segitiga: 20.0

Keliling segitiga: 24.77032961426901

sgArray ke-1 alas: 20, tinggi: 10
Luas segitiga: 100.0

Keliling segitiga: 52.3606797749979

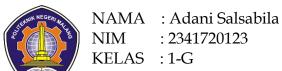
sgArray ke-2 alas: 15, tinggi: 6
Luas segitiga: 45.0

Keliling segitiga: 37.15549442140351

sgArray ke-3 alas: 25, tinggi: 10
Luas segitiga: 125.0

Keliling segitiga: 61.92582403567252

PS D:\college\semester 2\Algoritma_dan_Struktur_Data_1G_01>
```



### Latihan Praktikum

1. Buatlah program yang dapat menghitung luas permukaan dan volume bangun ruang kerucut, limas segi empat sama sisi, dan bola. Buatlah 3 (tiga) class sesuai dengan jumlah jenis bangun ruang. Buatlah satu main class untuk membuat array of objects yang menginputkan atribut-atribut yang ada menggunakan konstruktor semua bangun ruang tersebut. Dengan ketentuan,

- a. Buat looping untuk menginputkan masing-masing atributnya, kemudian tampilkan luas permukaan dan volume dari tiap jenis bangun ruang tersebut.
- b. Pada kerucut, inputan untuk atribut hanya jari-jari dan sisi miring
- c. Pada limas segi empat sama sisi, inputan untuk atribut hanya panjang sisi alas dan tinggi limas
- d. Pada bola, inpuntan untuk atribut hanya jari-jari.



NAMA: Adani Salsabila NIM: 2341720123

KELAS: 1-G

MATERI: Array Objects (Jobsheet 3)

```
PROBLEMS ⑦ OUTPUT DEBUGCONSOLE TERMINAL PORTS

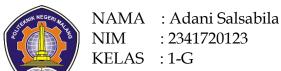
e' '.XX:+ShowCodeDetailsInExceptionMessages' '-cp' 'D:\college\semester 2\Algoritma_dan_Struktur_Data_16
Bangun Ruang ke-1
Pilin jenis bangun ruang (1 = Kerucut, 2 = Limas Segi Empat, 3 = Bola):

1
Masukkan jari-jari:
3
Masukkan sisi miring:
6
Bangun Ruang ke-2
Pilin jenis bangun ruang (1 = Kerucut, 2 = Limas Segi Empat, 3 = Bola):
2
Masukkan panjang sisi alas:
3
Masukkan tinggi limas:
4
Bangun Ruang ke-3
Pilin jenis bangun ruang (1 = Kerucut, 2 = Limas Segi Empat, 3 = Bola):
3
Masukkan jari-jari bola:
10
Bangun Ruang ke-3
Pilin penis bangun ruang (1 = Kerucut, 2 = Limas Segi Empat, 3 = Bola):
3
Masukkan jari-jari bola:
10
Bangun Ruang ke-1
Luas Permukaan Kerucut: 84.82300164692441
Volume Kerucut: 37.69911184307752

Bangun Ruang ke-2
Luas Permukaan Limas Segi Empat: 57.0
Volume Limas Segi Empat: 12.0
Bangun Ruang ke-3
Luas Permukaan Bola: 1256.6370614359173
Volume Bola: 4188.790204766391
PS D'(college\semester 2\Algoritma_dan_Struktur_Data_16_01) □

⑤ 1 △ 6 例 0 ♣ ⑤ Java: Ready

⑤ Java: Ready
```



2. Sebuah kampus membutuhkan program untuk menampilkan informasi mahasiswa berupa nama, nim, jenis kelamin dan juga IPK mahasiswa. Program dapat menerima input semua informasi tersebut, kemudian menampilkanya kembali ke user. Implementasikan program tersebut jika dimisalkan terdapat 3 data mahasiswa yang tersedia.

```
Asin... 1

Asin... 1

Asin... 1

Asin... 1

Notes 1...

Asin... 1

Asin..
```



NAMA : Adani Salsabila : 2341720123

KELAS: 1-G

MATERI: Array Objects (Jobsheet 3)

3. Modifikasi program Latihan no.2 di atas, sehingga bisa digunakan untuk menghitung rata-rata IPK, serta menampilkan data mahasiswa dengan IPK terbesar! (gunakan method untuk masing-masing proses tersebut)