

TUGAS PERTEMUAN KE - 3
(PRAKTIKUM OOP 2022-2023)

NAMA	Robi Akbar
NIM	2118009
KELAS	A
PEMBERI TUGAS	Raflizar Deswandi Yahya(2018112)

I.1 Langkah – Langkah Praktikum

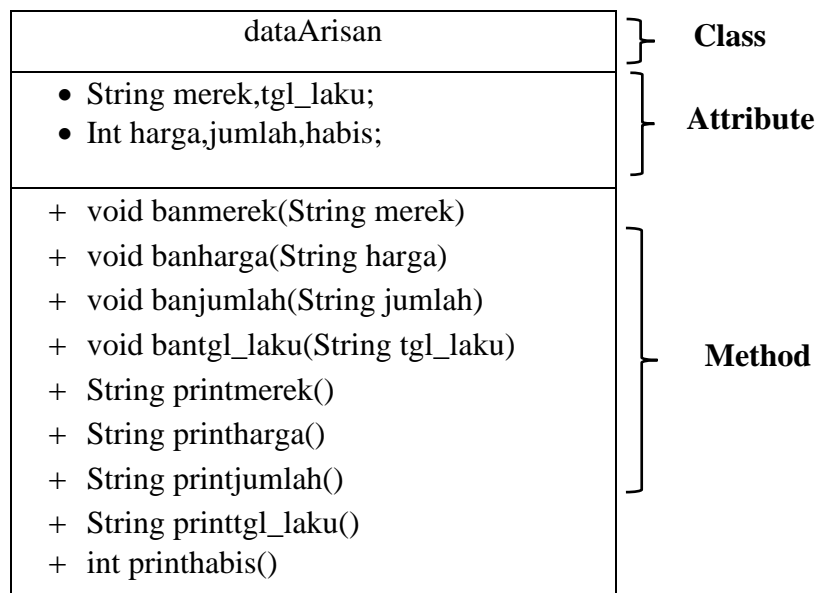
1. Buka Aplikasi *Netbeans*.
2. Buat *Class*.
3. Memberi *script* pada kelas tersebut.
4. Buat *form*.
5. Memberi *script* pada *form* tersebut.
6. Menjalankan program.

I.2 Tugas Rumah 3 :

Judul : Data Pemasukan Toko Ban

Tema : Keuangan

Class diagram (Class databan):



databan.java

```
public class databan {  
    String merek,tgl_laku;  
    int harga,jumlah,habis;  
  
    void banmerek(String merek){
```

```

        this.merek=merek;
    }
    void banharga(int harga){
        this.harga=harga;
    }
    void banjumlah(int jumlah){
        this.jumlah=jumlah;
    }
    void bantgl_laku(String tgl_laku){
        this.tgl_laku=tgl_laku;
    }

    String printmerek(){
        return merek;
    }
    int printharga(){
        return harga;
    }
    int printjumlah(){
        return jumlah;
    }
    String printtgl_laku(){
        return tgl_laku;
    }
    int printhabis(){
        return 0;
    }
}

```

Desain *form* (GUI_databan):

The screenshot shows a Java Swing window titled "DATA BAN LAKU PERHARI". Inside the window, there are four text input fields arranged vertically, labeled "Merek", "harga", "jumlah", and "tanggal laku" on the left. To the right of the "Merek" field is a checkbox labeled "Habis". Below these fields is a button labeled "cetak". At the bottom of the window is a large, empty rectangular area, likely intended for displaying data or a receipt.

Gambar 1.1 Desain GUI_databan.java

Tabel 1.1 Properti Desain Gui_Arisan.java

No	Objek	Properti	Nilai
1	jLabel1	Text	Merek
2	jLabel2	Text	Harga
3	jLabel3	Text	Jumlah
4	jLabel4	Text	Tanggal_beli
5	jTextField1	Name	isimerek
		Text	
7	jTextField2	Name	isiharga
		Text	
8	jTextField3	Name	isijumlah
		Text	
9	jTextField4	Name	Isitgl_laku
		Text	
10	jButton1	Name	btncetak
		Text	cetak
11	jTextArea	Name	memo
		Text	

Source code T3 :

```
public class T3 extends databan{
    @Override
    int printhabis(){
        return (habis);
    }
}
```

Source code CheckBox :

```
private void ceklisActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {
    if(ceklis.isSelected()){
        isiharga.setEnabled(false);
        isijumlah.setEnabled(false);
        isitgl_laku.setEnabled(false);
    }
    else{
        isiharga.setEnabled(true);
    }
}
```

```

        isijumlah.setEnabled(true);
        isitgl_laku.setEnabled(true);
    }
    // TODO add your handling code here:
}

```

Source code Button :

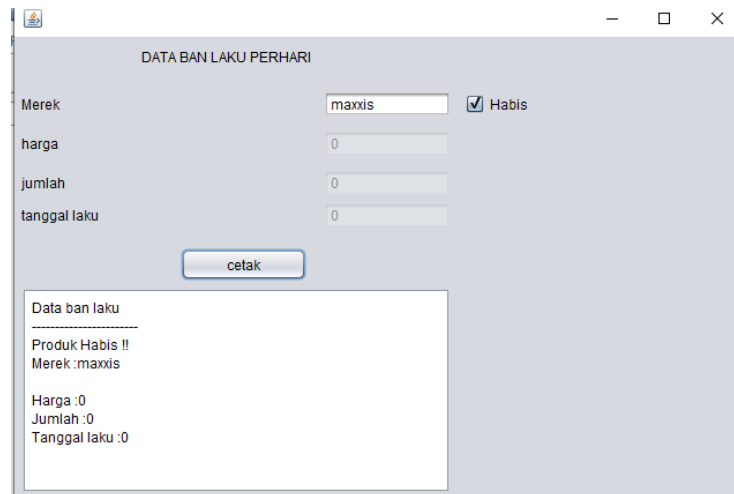
```

private void
btncetakActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    memo.setText("");
    databan data = new databan();

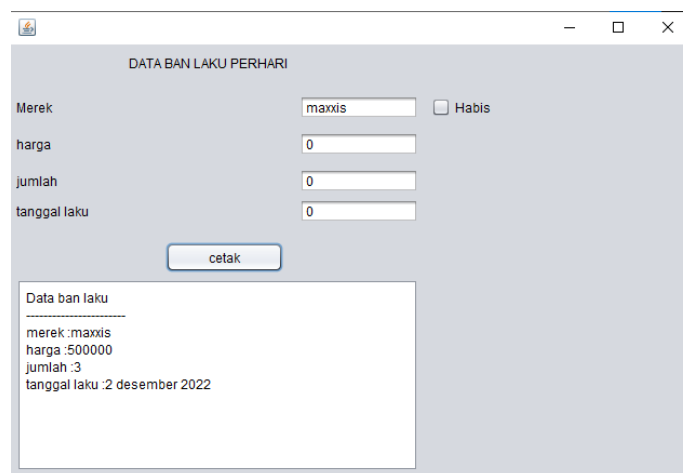
    data.banmerek(isimerek.getText());
    data.banharga(Integer.parseInt(isiharga.getText()));
    data.banjumlah(Integer.parseInt(isijumlah.getText()));
    data.bantgl_laku(isitgl_laku.getText());
    if(ceklis.isSelected()){
        memo.append("Data ban laku\n");
        memo.append("-----\n");
        memo.append("Produk Habis !!\n");
        memo.append("Merek :"+ data.printmerek() + "\n\n");
        memo.append("Harga :"+ data.printharga()+ "\n");
        memo.append("Jumlah :"+data.printjumlah()+
"\n");
        memo.append("Tanggal laku :"+data.printtgl_laku()+ "\n");
    }
    else{
        isijumlah.setText("0");
        isiharga.setText("0");
        isitgl_laku.setText("0");
        memo.append("Data ban laku\n");
        memo.append("-----\n");
        memo.append("merek :"+ data.printmerek() + "\n");
        memo.append("harga :"+ data.printharga()+ "\n");
        memo.append("jumlah :"+data.printjumlah()+
"\n");
        memo.append("tanggal laku :"+data.printtgl_laku()+ "\n");
    }
}

```

Hasil Tampilan:



Gambar 1.2 Tampilan Hasil GUI_databan.java



Gambar 1.3 Tampilan Hasil GUI_databan.java

Analisa:

Pada program diatas saya menggunakan 2 java class dan 1 JFfrom yaitu ada “databan” untuk menampung semua typedata dan juga memanggil void maupun nonvoid yang akan digunakan, ada “T3” yang menjadi keturunan dari class databan dengan mewariskan method printhabis(), kemudian yang terakhir ada GUI_databan untuk memunculkan semua code yang sudah kita buat di dalam sebuah aplikasi yang kita design sendiri.

I.5 Kesimpulan

1. *Inheritance* atau Pewarisan/Penurunan adalah konsep pemrograman dimana sebuah class dapat ‘menurunkan’ properti dan method yang dimilikinya kepada class lain.
2. Tidak semua property dan method dari class induk akan diturunkan..
3. Konsep inheritance membuat sebuah struktur atau ‘*hierarchy*’ class dalam kode program. Class yang akan ‘diturunkan’ bisa disebut sebagai class induk (parent class), super class, atau base class.