# PEMPROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK LAPORAN TUGAS PRAKTIKUM KE-5



Disusun Oleh: Alya Angraini (221511042)

## **KELAS 2B**

JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA PROGRAM STUDI DIPLOMA III TEKNIK INFORMATIKA POLITEKNIK NEGERI BANDUNG

2023

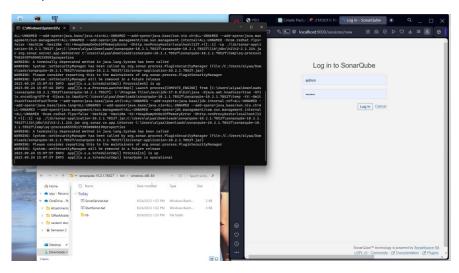
#### KASUS I:

Amati desain setiap class, Apakah desain class tersebut sudah memenuhi konsep OOP yang benar? Jika tidak, coba anda perbaiki dengan mengacu pada Design Hint di Buku Chapter 4.10.Setiap perubahan yang dibuat harus dibubuhi penjelasan serta argumentasiyang jelas.

#### di Buku Chapter 4.10.:

- 1. **Selalu Menjaga Data Sebagai Private**: Data dalam sebuah kelas harus selalu dijaga sebagai private. Ini memungkinkan untuk menjaga enkapsulasi dan meminimalkan dampak perubahan dalam representasi data terhadap penggunaan kelas.
- 2. **Selalu Menginisialisasi Data**: Selalu inisialisasi data baik dengan nilai default atau di dalam konstruktor. Jangan bergantung pada nilai default yang diberikan oleh bahasa (kecuali untuk variabel lokal).
- 3. **Hindari Penggunaan Terlalu Banyak Tipe Data Dasar**: Cobalah untuk menggantikan penggunaan banyak tipe data dasar dengan penggunaan kelas lain yang lebih deskriptif. Ini membuat kelas Anda lebih mudah dimengerti dan lebih mudah untuk beradaptasi dengan perubahan.
- 4. **Tidak Semua Atribut Memerlukan Aksesors dan Mutators**: Tidak semua atribut perlu memiliki aksesors (getter) dan mutators (setter). Anda hanya perlu menyediakan aksesors dan mutators untuk atribut yang memang perlu diakses atau diubah oleh klien kelas.
- 5. **Pecah Kelas yang Memiliki Terlalu Banyak Tanggung Jawab**: Jika sebuah kelas memiliki terlalu banyak tanggung jawab atau melakukan terlalu banyak hal, pertimbangkan untuk memecahnya menjadi beberapa kelas yang lebih sederhana dan fokus pada satu tugas.
- 6. Nama Kelas dan Metode Harus Merefleksikan Tanggung Jawab Mereka: Nama kelas dan metode harus mencerminkan dengan jelas tanggung jawab atau fungsi mereka. Gunakan konvensi penamaan yang baik, seperti nama kelas yang merupakan kata benda atau kata kerja (gerund).
- 7. **Lebih Memilih Kelas yang Immutable (Tidak Bisa Diubah)**: Ketika memungkinkan, lebih baik membuat kelas yang immutable, artinya objek-objek dari kelas tersebut tidak dapat diubah setelah dibuat. Ini mengurangi kompleksitas dan masalah concurrency dalam aplikasi

• Gunakan sonar qube untuk memastikan tidak ada smell code



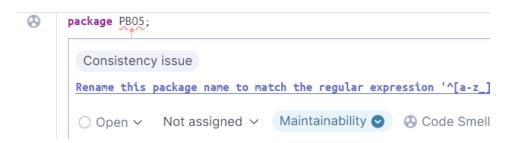
Mengatur sonar.scanner.properties menjadi gambar 2,saya menggunakan eclipse dimana file classes dan src dipisah, dikarenakan saat execute sonar membaca src dan tidak bisa membaca binaries untuk java (classes) saya menambahkan sonar.java.binaries

```
60 0.0% U U 9 U
☐ /Restaurant.java [및
           package PB05;
                  public class Restaurant {
    private String[] nama_makanan;
                    Consistency issue
                   Rename this field "nama_makanan" to match the regular expression '^[a-z][a-zA-Z0-9]*$'. Why is this an issue?
                                                                                                                                              convention +
                   ○ Open ∨ Not assigned ∨ Maintainability ② ② Code Smell ② Minor 2min effort ∘ 2 minutes ago
                      private double[] harga makanan;
private int[] stok;
               private static int id = 0;
                      public Restaurant() {
  nama_makanan = new String[10];
  harga_makanan = new double[10];
  stok = new int[10];
                      public void tambahMenuMakanan(String nama, double harga, int stok) {
                          this.nama_makanan[id] = nama;
this.harga_makanan[id] = harga;
this.stok[id] = stok;
           8
                      public void tampilMenuMakanan() {
   for (int index = 0; index < id; index++) {</pre>
            . .
```

```
public void tampilMenuMakanan() {
    for (int i = 0; i < id; i++) {
        System.out.println(namaMakanan.get(i) + " [" + stok.get(i) + "]\tRp. " + hargaMakanan.get(i));

Replace this use of System.out by a logger.

}
public boolean isOutOfStock(int id) {</pre>
```



• Setiap jawaban ditulis dalam dokumen pdf dan diupload ke e-learning

• Ada kebutuhan untuk mengembangkan aplikasi tersebut, dengan menambah fitur pemesanan dan mengurangi setiap stok yang ada. Apakah dengan desain program yang ada dapat dikembangkan? Jika Sulit kemukakan alasannya dan bandingkan dengan desain class hasil modifikasi anda.

Dalam hal ini melon yang tidak memanggil restaurant.nextld() tidak muncul didalam outputan (tampilMenuMakanan), kemudian diubah agar setiap penambahan tidak perlu memanggil nextld

```
package PBO5;
3 public class RestaurantMain {
      public static void main(String[] args) {
         Restaurant menu = new Restaurant();
          menu.tambahMenuMakanan("Bala-Bala", 1_000, 20);
         menu.tambahMenuMakanan("Gehu", 1_000, 20);
menu.tambahMenuMakanan("Tahu", 1_000, 0);
         menu.tambahMenuMakanan("Molen", 1_000, 20);
          menu.tampilMenuMakanan();
          menu.pesanMakanan("Bala-Bala", 2);
          menu.pesanMakanan("Gehu", 3);
           menu.tampilMenuMakanan();
    public void tambahMenuMakanan(String nama, double harga, int st
         this.nama_makanan[id] = nama;
         this.harga_makanan[id] = harga;
         this.stok[id] = stok;
         id++;
    }
```

```
Yang awalnya:
```

```
public void tambahMenuMakanan(String nama, double harga, int stok) {
    this.nama_makanan[id] = nama;
    this.harga_makanan[id] = harga;
    this.stok[id] = stok;
}
```

# Dan menghilangkan:

```
public static void nextId() {
    id++;
```

## Pertama pen-enkapsulasian dari public ke private :

```
public class Restaurant {
   private String[] nama makanan;
   private double[] harga makanan;
   private int[] stok;
   private static int id = 0;
```

## Penamaan variabel yang jelas:

public void tampilMenuMakanan() {

for (int index = 0; index < id; index++) {

```
System.out.println(nama_makanan[index] + " [" + stok[index] + "]\tRp. " + harga_makanan[index]);
}

public void tampilMenuMakanan() {
  for(int i =0; i<=id;i++) {
    if(!isOutOfStock(i)) {
       System.out.println(nama_makanan[i] +"["+stok[i]+"]"+"\tRp. "+harga_makanan[i]);
    }
}</pre>
```

Memberikan metode dan class baru untuk menambah fitur pemesanan dan mengurangi setiap stok yang ada yaitu :

```
public void pesanMakanan(String namaMakanan, int jumlah) {
   int indeks = -1;
   for (int i = 0; i < id; i++) {
      if (nama_makanan[i] != null && nama_makanan[i].equalsIgnoreCase(namaMakanan)) {
         indeks = i;
         break;
      }
   }
   if (indeks != -1) {
      if (stok[indeks] >= jumlah) {
         stok[indeks] -= jumlah;
         System.out.println("Pesanan " + namaMakanan + " (" + jumlah + " porsi) berhasil dipesan.");
      } else {
         System.out.println("Maaf, stok " + namaMakanan + " tidak mencukupi.");
      }
   } else {
        System.out.println("Maaf, " + namaMakanan + " tidak ada dalam menu.");
   }
}
```