

DHEA FIKY FATCHATUR RIZKY

TUGAS AFL 02 OOP

NIM : 0706012415002

NAMA: Dhea Fiky Fatchatur Rizky

SOAL:

Tuliskan kode program Python untuk beberapa permasalahan di bawah ini:

1. Anda diminta untuk membuat sebuah program untuk mengelola sebuah perpustakaan yang menyimpan berbagai jenis buku, seperti novel, buku pelajaran, dan majalah. Setiap buku memiliki informasi yang berbeda, seperti judul, penulis, penerbit, dan jumlah halaman. Selain itu, perpustakaan juga menyimpan beberapa fasilitas lain, seperti kursi dan meja, yang juga memiliki informasi yang berbeda, seperti bahan pembuatan, ukuran, dan warna.

Program yang Anda buat harus memiliki minimal 4 kelas:

- Kelas Item sebagai kelas induk atau superclass, dengan atribut title, author, publisher, dan pages.
- Kelas Book sebagai subclass dari Item, dengan tambahan atribut genre.
- Kelas Furniture sebagai subclass dari Item, dengan tambahan atribut material dan size.
- Kelas **Library** sebagai kelas yang mengelola semua item di perpustakaan, dengan metode add_item, remove_item, dan show_all_items.
- Setiap kelas harus memiliki metode __init__ untuk menginisialisasi atributnya, serta metode get_info untuk menampilkan informasi tentang objek yang dibuat.

Untuk menguji program yang dibuat, Anda harus membuat minimal 3 objek dari masing-masing kelas, dan menambahkan objek-objek tersebut ke dalam objek Library. Setelah itu, panggil metode show_all_items dari objek Library untuk menampilkan seluruh item yang ada di dalam perpustakaan.



Output yang diharapkan dari program yang Anda buat adalah sebagai berikut:

Book:

Title: The Lord of the Rings

Author: J.R.R. Tolkien Publisher: HarperCollins

Pages: 1178 Genre: Fantasy

Book:

Title: Physics for Scientists and Engineers

Author: Raymond A. Serway Publisher: Brooks/Cole

Pages: 1328 Genre: Textbook

Title: National Geographic

Author: -

Publisher: National Geographic Society

Pages: 146 Genre: Magazine

Furniture: Title: Chair Material: Wood Size: 50x50x90 cm

Furniture: Title: Desk Material: Steel Size: 120x60x75 cm

Furniture: Title: Shelf

Material: Particleboard Size: 100x30x150 cm



DHEA FIKY FATCHATUR RIZKY

```
X File Edit Selection View Go Run Terminal Help
                                                         \leftarrow \rightarrow

∠ Python

Soal 02.py
               Soal 02 Alternatif.py
                                      Soal 01.py X
AFL 02 > 🔷 Soal 01.py > ..
       class Item:
           def init (self, title=None, author=None, publisher=None, pages=None):
               self.title = title or "-"
               self.author = author or "-"
               self.publisher = publisher or "-"
               self.pages = pages or "-"
           def get info(self):
               return f"Title: {self.title}"
       class Book(Item):
           def init (self, title=None, author=None, publisher=None, pages=None, genre=None):
               super(). init (title, author, publisher, pages)
               self.genre = genre or "-"
           def get info(self):
               info = super().get info()
               return f"Book:\n{info}\nAuthor: {self.author}\nPublisher: {self.publisher}\nPages: {self.pages}\nGenre: {self.genre}"
       class Furniture(Item):
           def init (self, title=None, material=None, size=None, color=None):
               super(). init (title) # Hanya mengirim title ke superclass
               self.material = material or "-"
               self.size = size or "-"
               self.color = color or "-"
           def get info(self):
               return f"Furniture:\nTitle: {self.title}\nMaterial: {self.material}\nSize: {self.size}\nColor: {self.color}"
```



DHEA FIKY FATCHATUR RIZKY

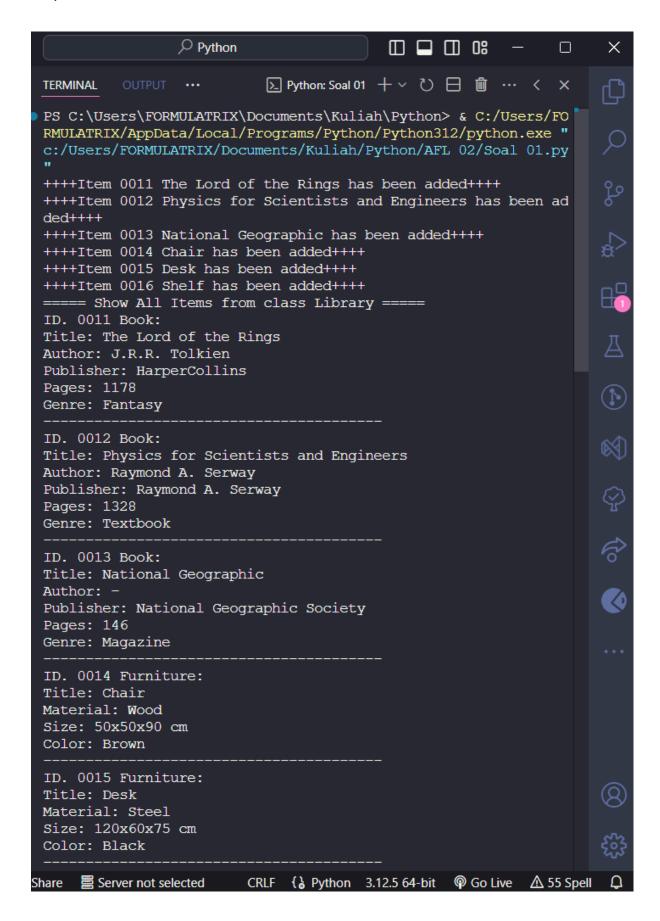
```
X File Edit Selection View Go Run Terminal Help
                                                                 \leftarrow \rightarrow

∠ Python

                 퀒 Soal 02 Alternatif.py
P Soal 02.py
                                           Programme Soal 01.py
 AFL 02 > 🕏 Soal 01.py > ધ Library > 😚 remove_item > 🙉 array_after_remove
        class Library:
                 self.items = []
                 self.id_auto_generate = 11
             def add_item(self, item):
    formatted_id = f"{self.id_auto_generate:04}"
                  self.items.append((item, formatted id))
                 self.id_auto_generate += 1
                 print(f"++++Item {formatted id} {item.title} has been added++++")
             def remove_item(self, item_to_remove):
    #cek apakah input adalah string(misal judul atau material)
                 array_after_remove = []
                 if isinstance(item_to_remove, str):
                      for item, formatted_id in self.items:
                          # Cek apakah item memiliki atribut 'title' atau 'material'
if not (hasattr(item, 'title') and item.title == item_to_remove):
                               array_after_remove.append((item, formatted_id))
                      self.items = array_after_remove
                      print(f"----Item {item to remove} has been removed----")
                      #Hapus item jika item adalah objek yang sama for item, formatted_id in self.items:
                           if item != item_to_remove:
                               array_after_remove.append((item, formatted_id))
                      self.items = array_after_remove
             def show_all_items(self):
                 if not self.items:
                      print("Libray is empty.")
```



#Output





TERMINAL ···	Q
ID. 0016 Furniture: Title: Shelf	
Material: Particleboard Size: 100x30x150 cm Color: Yellow	၀၀
====== End Show All Items From Class Library ====== Item The Lord of the Rings has been removed ===== Show All Items from class Library =====	æ∑
ID. 0012 Book: Title: Physics for Scientists and Engineers Author: Raymond A. Serway	
Publisher: Raymond A. Serway Pages: 1328 Genre: Textbook	Д
ID. 0013 Book: Title: National Geographic	(1)
Author: - Publisher: National Geographic Society Pages: 146	
Genre: Magazine	Ŷ
ID. 0014 Furniture: Title: Chair Material: Wood Size: 50x50x90 cm	R
Color: Brown	(
ID. 0015 Furniture: Title: Desk Material: Steel	
Size: 120x60x75 cm Color: Black	
ID. 0016 Furniture: Title: Shelf Material: Particleboard	
Size: 100x30x150 cm Color: Yellow Pages: 1328	(8)
Genre: Textbook	2555
ID. 0013 Book: hare 〓 Server not selected { & Python 3.12.5 64-bit	Q



Python □ □ □ □ □ □ □	×
TERMINAL ··· ▶ Python: Soal 01 + ∨ ▷ □	<u>C</u>
ID. 0016 Furniture: Title: Shelf Material: Particleboard Size: 100x30x150 cm	Q
Color: Yellow Pages: 1328 Genre: Textbook	99
ID. 0013 Book: Title: National Geographic	æ
Author: - Publisher: National Geographic Society Pages: 146	
Genre: Magazine	Д
ID. 0014 Furniture: Title: Chair Material: Wood Size: 50x50x90 cm	(1)
Color: Brown	
ID. 0015 Furniture: Title: Desk Material: Steel Size: 120x60x75 cm	Ŷ
Color: Black	6
ID. 0016 Furniture: Title: Shelf Material: Particleboard Size: 100x30x150 cm	©
Color: Yellow	•••
ID. 0017 Furniture: Title: Sofa Material: Cotton Size: 50x50x90 cm Color: Blue	
====== End Show All Items From Class Library ====== PS C:\Users\FORMULATRIX\Documents\Kuliah\Python>	(8)



- 2. Anda diminta untuk membuat sebuah program yang dapat menghitung
 - Luas bangun datar
 - Luas dan volume bangun ruang.

Program harus dapat menghitung luas dari beberapa bentuk bangun datar:

- persegi,
- persegi panjang,
- lingkaran

Dan Menghitung Luas dan Volume Bangun ruang:

- kubus
- bola.

Buat 2 Class Induk dengan nama: BangunDatar & BangunRuang Dan 5 subclass sesuai dengan nama bangun

Buatlah program tersebut dengan menggunakan konsep polymorphism dalam OOP pada bahasa Python.

Hint: Gunakan inheritance untuk mengelompokkan bangun datar dan bangun ruang, dan polymorphism untuk menghitung luas dan volume dari masing-masing bangun. Anda dapat menggunakan library math untuk mempermudah perhitungan



Contoh output yang diharapkan:

```
Menghitung Luas dan Volume Bangun
1. Bangun Datar
2. Bangun Ruang
Exit
Pilih menu (1-3):
Pilih jenis bangun datar yang akan dihitung:
1. Persegi
2. Persegi Panjang
3. Lingkaran
Masukkan panjang sisi:
Luas permukaan: 25.0
Menghitung Luas dan Volume Bangun
1. Bangun Datar
2. Bangun Ruang
3. Exit
Pilih menu (1-3):
Pilih jenis bangun datar yang akan dihitung:
1. Persegi
2. Persegi Panjang
3. Lingkaran
Masukkan panjang: 5
Masukkan lebar:
10
Luas permukaan: 50.0
Menghitung Luas dan Volume Bangun
1. Bangun Datar
2. Bangun Ruang
Exit
Pilih menu (1-3):
```



```
1
Pilih jenis bangun datar yang akan dihitung:
1. Persegi
2. Persegi Panjang
3. Lingkaran
Masukkan jari-jari sisi:
Luas permukaan: 615.7521601035994
Menghitung Luas dan Volume Bangun
1. Bangun Datar
2. Bangun Ruang
3. Exit
Pilih menu (1-3):
Pilih jenis bangun ruang yang akan dihitung:
1. Kubus
2. Bola
1
Masukkan nilai rusuk:
Luas permukaan: 2400.0
Volume: 8000.0
Menghitung Luas dan Volume Bangun
1. Bangun Datar
2. Bangun Ruang
Exit
Pilih menu (1-3):
Pilih jenis bangun ruang yang akan dihitung:
1. Kubus
2. Bola
Masukkan nilai jari-jari: 30
Luas permukaan: 11309.733552923255
Volume: 113097.33552923254
```



```
Menghitung Luas dan Volume Bangun
1. Bangun Datar
2. Bangun Ruang
3. Exit
Pilih menu (1-3):
```

```
Ż Soal 02 Alternatif.py 🗡
AFL 02 > 🤷 Soal 02 Alternatif.py > ધ Persegi > 🛇 _init_
       import math
       class BangunDatar:
           def hitung_luas(self):
               raise NotImplementedError("Metode ini harus diimplementasikan oleh subclass")
       class BangunRuang:
           def hitung_luas(self):
               raise NotImplementedError("Metode ini harus diimplementasikan oleh subclass")
           def hitung volume(self):
               raise NotImplementedError("Metode ini harus diimplementasikan oleh subclass")
       class Persegi(BangunDatar):
          def __init__(self, sisi):
       self.sisi = sisi
 19
           def hitung luas(self):
               return self.sisi ** 2
       class PersegiPanjang(BangunDatar):
           def __init__(self, panjang, lebar):
               self.panjang = panjang
               self.lebar = lebar
           def hitung luas(self):
               return self.panjang * self.lebar
       class Lingkaran(BangunDatar):
           def __init__(self, jari_jari):
               self.jari jari = jari jari
           def hitung_luas(self):
               return math.pi * (self.jari_jari ** 2)
       class Kubus(BangunRuang):
           def __init__(self, rusuk):
               self.rusuk = rusuk
```



```
Soal 02 Alternatif.py X
AFL 02 > 👇 Soal 02 Alternatif.py > 😂 Persegi > 🛇 _init_
       class Kubus(BangunRuang):
           def __init__(self, rusuk):
               self.rusuk = rusuk
          def hitung_luas(self):
               return 6 * (self.rusuk ** 2)
           def hitung_volume(self):
               return self.rusuk ** 3
      class Bola(BangunRuang):
           def __init__(self, jari_jari):
               self.jari_jari = jari_jari
          def hitung_luas(self):
               return 4 * math.pi * (self.jari_jari ** 2)
          def hitung_volume(self):
               return (4/3) * math.pi * (self.jari_jari ** 3)
       def get_float_input(prompt):
           while True:
               try:
                   value = float(input(prompt))
                   if value <= 0:
                       print("Input tidak boleh negatif atau 0. Harap masukkan angka positif lebih besar
                       return value
               except ValueError:
                   print("Input tidak valid, harap masukkan angka yang benar.")
       def menu_bangun_datar():
           print("\nPilih jenis bangun datar yang akan dihitung:")
           print("1. Persegi")
           print("2. Persegi Panjang")
           print("3. Lingkaran")
           jenis_datar = input("Pilih jenis (1-3): ")
           if jenis datar == "1":
               sisi = get_float_input("Masukkan panjang sisi: ")
               persegi = Persegi(sisi)
🔀 🛇 0 🛆 0 ① 255 🐕 0 🕏 Live Share 🗧 Server not selected Spaces: 4 UTF-8 CRLF 🔞 Python 3.12.5 64-bit 🗣
```



```
👇 Soal 02 Alternatif.py 🗡
AFL 02 > 👶 Soal 02 Alternatif.py > 😭 Persegi > 😭 _init_
      # Fungsi modular untuk bangun datar
def menu_bangun_datar():
          print("\nPilih jenis bangun datar yang akan dihitung:")
print("1. Persegi")
          print("2. Persegi Panjang")
          print("3. Lingkaran")
          jenis datar = input("Pilih jenis (1-3): ")
          if jenis datar == "1":
              sisi = get_float_input("Masukkan panjang sisi: ")
              persegi = Persegi(sisi)
              print(f"======"")
              print(f"Luas persegi adalah: {persegi.hitung_luas():.2f} unit\u00B2")
          elif jenis_datar == "2":
              panjang = get_float_input("Masukkan panjang: ")
              lebar = get_float_input("Masukkan lebar: ")
              persegipanjang = PersegiPanjang(panjang, lebar)
              print(f"======"")
              print(f"Luas persegi panjang adalah: {persegipanjang.hitung_luas():.2f} unit\u00B2")
          elif jenis_datar == "3":
              jari_jari = get_float_input("Masukkan jari-jari: ")
              lingkaran = Lingkaran(jari_jari)
              print(f"======"")
              print(f"Luas lingkaran adalah: {lingkaran.hitung_luas():.2f} unit\u00B2")
              print(f"----")
              print("Pilihan tidak valid.")
       def menu_bangun_ruang():
          print("\nPilih jenis bangun ruang yang akan dihitung:")
          print("1. Kubus")
          print("2. Bola")
          jenis_ruang = input("Pilih jenis (1-2): ")
          if jenis_ruang == "1":
              rusuk = get_float_input("Masukkan panjang rusuk: ")
              kubus = Kubus(rusuk)
              print(f"======"")
              print(f"Luas permukaan kubus: {kubus.hitung_luas():.2f} unit\u00B2")
※ ⊗ 0 ♠ 0 ① 255 ₩ 0 🕏 Live Share 🗏 Server not selected
                                                           Spaces: 4 UTF-8 CRLF ( Python 3.12.5 64-bit
```



```
🔷 Soal 02 Alternatif.py 🗡
 AFL 02 > 👶 Soal 02 Alternatif.py > ધ Persegi > 🏵 __init__
                 def menu bangun ruang():
                         print("\nPilih jenis bangun ruang yang akan dihitung:")
                         print("1. Kubus")
                         print("2. Bola")
                         jenis_ruang = input("Pilih jenis (1-2): ")
                          if jenis ruang == "1":
                                   rusuk = get_float_input("Masukkan panjang rusuk: ")
                                   kubus = Kubus(rusuk)
                                   print(f"======"")
                                   print(f"Luas permukaan kubus: {kubus.hitung_luas():.2f} unit\u00B2")
                                   print(f"======"")
                                   print(f"Volume kubus: {kubus.hitung_volume():.2f} unit\u00B3")
                                   print(f"=======")
                          elif jenis_ruang == "2":
                                   jari_jari = get_float_input("Masukkan jari-jari: ")
                                   bola = Bola(jari_jari)
                                   print(f"=======")
                                   print(f"Luas permukaan bola: {bola.hitung_luas():.2f} unit\u00B2")
                                   print(f"======"")
                                   print(f"Volume bola: {bola.hitung_volume():.2f} unit\u00B3")
                                   print(f"======"")
                          else:
                                  print("Pilihan tidak valid.")
                 def main():
                          while True:
                                   print("\nSelamat Datang di Program Penghitung Bangun Geometri!")
                                   print("-----")
                                   print("1. Menghitung Luas Bangun Datar")
                                   print("2. Menghitung Luas dan Volume Bangun Ruang")
                                   print("3. Exit")
                                   pilihan = input("Silakan pilih opsi (1-3): ")
                                   if pilihan == "1":
                                           menu_bangun_datar()
                                   elif pilihan == "2":
                                           menu_bangun_ruang()
                                   elif pilihan == "3":

Solution Selected 

                                                                                                                                              Spaces: 4 UTF-8 CRLF {} Python
```



```
Soal 02 Alternatif.py X
AFL 02 > 👶 Soal 02 Alternatif.py > 😚 main
136 def main():
             print("\nSelamat Datang di Program Penghitung Bangun Geometri!")
             print("1. Menghitung Luas Bangun Datar")
              print("2. Menghitung Luas dan Volume Bangun Ruang")
              print("3. Exit")
              pilihan = input("Silakan pilih opsi (1-3): ")
             if pilihan == "1":
             menu_bangun_datar()
146
              elif pilihan == "2":
                 menu_bangun_ruang()
              elif pilihan == "3":
                  print("Terima kasih telah menggunakan program ini. Semoga harimu menyenangkan!")
                  break
                  print("Pilihan tidak valid. Harap pilih angka antara 1-3.")
       if __name__ == "__main__":
          main()
```



<i>P</i> Python
TERMINAL ···
• PS C:\Users\FORMULATRIX\Documents\Kuliah\Python> & C:/User s/FORMULATRIX/AppData/Local/Programs/Python/Python312/pyth on.exe "c:/Users/FORMULATRIX/Documents/Kuliah/Python/AFL 0 2/Soal 02 Alternatif.py"
Selamat Datang di Program Penghitung Bangun Geometri!
1. Menghitung Luas Bangun Datar 2. Menghitung Luas dan Volume Bangun Ruang 3. Exit Silakan pilih opsi (1-3): 1
Pilih jenis bangun datar yang akan dihitung: 1. Persegi 2. Persegi Panjang 3. Lingkaran Pilih jenis (1-3): 1 Masukkan panjang sisi: 5
Luas persegi adalah: 25.00 unit²
Selamat Datang di Program Penghitung Bangun Geometri!
1. Menghitung Luas Bangun Datar 2. Menghitung Luas dan Volume Bangun Ruang 3. Exit Silakan pilih opsi (1-3): 1
Pilih jenis bangun datar yang akan dihitung: 1. Persegi 2. Persegi Panjang 3. Lingkaran Pilih jenis (1-3): 2 Masukkan panjang: 5 Masukkan lebar: 10
Luas persegi panjang adalah: 50.00 unit²



Python □ □ □ □ □ □ □	
TERMINAL ···	
Selamat Datang di Program Penghitung Bangun Geometri!	
1. Menghitung Luas Bangun Datar 2. Menghitung Luas dan Volume Bangun Ruang 3. Exit Silakan pilih opsi (1-3): 1	
Pilih jenis bangun datar yang akan dihitung: 1. Persegi 2. Persegi Panjang 3. Lingkaran Pilih jenis (1-3): 3 Masukkan jari-jari: 14	Ē
Luas lingkaran adalah: 615.75 unit²	
Selamat Datang di Program Penghitung Bangun Geometri!	
1. Menghitung Luas Bangun Datar	Q
2. Menghitung Luas dan Volume Bangun Ruang 3. Exit Silakan pilih opsi (1-3): 2	ξ
Pilih jenis bangun ruang yang akan dihitung: 1. Kubus	6
2. Bola Pilih jenis (1-2): 1 Masukkan panjang rusuk: 20	
Luas permukaan kubus: 2400.00 unit²	
Volume kubus: 8000.00 unit ³	
	

