

LAPORAN AKHIR PRAKTIKUM

Mata Praktikum : Rekayasa Perangkat Lunak 2
Kelas : 4IA25
Praktikum ke- : 2 (Dua)
Tanggal : 24 Oktober 2024
Materi : Parsing (Analisis Sintaks)
NPM : 50421392
Nama : Dimas Katon Rahmat Adityo
Ketua Asisten : Sonia Vanciska
Nama Asisten :
Paraf Asisten :
Jumlah Lembar :



LISTING PROGRAM

```
Source History
import java.util.Scanner;
2
public class AyamBakar {
    int hari;
    int harga;
    double jumlah;
7
    public AyamBakar(int harga) {
        this.harga = harga;
        System.out.println("Harga per potong: " + harga);
10
    }
11
    public AyamBakar(int jumlah, int hari) {
        this.jumlah = jumlah;
        this.hari = hari;
        int total = (int) (jumlah * hari);
        System.out.println("Total harga: " + total);
17
    }
18
    public static void pilihan() {
        Scanner input = new Scanner(System.in);
        System.out.println("1. Ayam Bakar Pedas");
        System.out.println("2. Ayam Bakar Manis");
        System.out.println("Silahkan pilih jenis ayam bakar: ");
        int pilih = input.nextInt();
        switch (pilih) {
            case 1 -> AyamBakar.pedas();
            case 2 -> AyamBakar.manis();
        }
29
    }
30
    public static void pedas() {
        Scanner input = new Scanner(System.in);
        System.out.println("=====");
        System.out.println("Pilih Jenis Ayam Bakar Pedas");
        System.out.println("=====");
        System.out.println("1. Ayam Bakar Pedas Biasa");
        System.out.println("2. Ayam Bakar Pedas Super");
38
    }
}
```

```

39     System.out.println("Masukkan Pilihan: ");
40     int pilih1 = input.nextInt();
41     switch (pilih1) {
42         case 1 -> {
43             AyamBakar biasa = new AyamBakar(15000);
44             biasa.tampilAyamBakar();
45         }
46         case 2 -> {
47             AyamBakar superPedas = new AyamBakar(20000);
48             superPedas.tampilAyamBakar();
49         }
50     }
51 }
52
53 public static void manis() {
54     Scanner input = new Scanner(System.in);
55     System.out.println("=====");
56     System.out.println("Pilih Jenis Ayam Bakar Manis");
57     System.out.println("=====");
58     System.out.println("1. Ayam Bakar Manis Biasa");
59     System.out.println("2. Ayam Bakar Manis Super");
60     System.out.println("Masukkan Pilihan: ");
61     int pilih2 = input.nextInt();
62     switch (pilih2) {
63         case 1 -> {
64             AyamBakar biasa = new AyamBakar(16000);
65             biasa.tampilAyamBakar();
66         }
67         case 2 -> {
68             AyamBakar superManis = new AyamBakar(21000);
69             superManis.tampilAyamBakar();
70         }
71     }
72 }
73
74 void tampilAyamBakar() {
75     Scanner input = new Scanner(System.in);
76     System.out.print("Jumlah Potong yang dibeli: ");
77     System.out.print("Jumlah Potong yang dibeli: ");
78     int jumlah = input.nextInt();
79     int totalHarga = jumlah * harga;
80     System.out.println("Anda memilih ayam bakar dengan total harga: " + totalHarga);
81 }
82
83 public static void main(String[] args) {
84     AyamBakar.pilih1();
85 }
86 }

```

AyambakarApp

```

1  import java.util.Scanner;
2
3  public class AyamBakar {
4      public static void main(String[] args) {
5          Scanner input = new Scanner(System.in);
6          AyamBakar.pilih1();
7          System.out.print("\nTransaksi lagi? Ya=1, Tidak=2: ");
8          int transaksiLagi = input.nextInt();
9          if (transaksiLagi == 1) {
10             AyamBakar.pilih1();
11         }
12     }
13 }

```

LOGIKA PROGRAM

Pada pertemuan kedua ini saya akan memberikan logika tentang apa yang saya buat. Pada pertemuan kedua ini saya menggunakan NetBeans.

```
1 import java.util.Scanner;
2
3 public class AyamBakar {
4     int hari;
5     int harga;
6     double jumlah;
```

Disini terdapat pada line pertama hingga line ke enam kodingannya seperti berikut. Pada line pertama terdapat import dimana ini berfungsi untuk Mengimpor kelas Scanner dari paket java.util, yang digunakan untuk membaca input dari pengguna. Kedua terdapat public class **AyamBakar**, dimana ini untuk membuat class dengan nama **AyamBakar**. Kemudian terdapat int hari, harga, dan double dimana Mendeklarasikan tiga variabel instance: hari (tipe int), harga (tipe int), dan jumlah (tipe double).

```
8 public AyamBakar(int harga) {
9     this.harga = harga;
10    System.out.println("Harga per potong: " + harga);
11 }
12
13 public AyamBakar(int jumlah, int hari) {
14     this.jumlah = jumlah;
15     this.hari = hari;
16     int total = (int) (jumlah * hari);
17     System.out.println("Total harga: " + total);
18 }
```

Bagian berikutnya terdapat dua konstruktor, dimana kedua konstruktor ini menerima beberapa parameter yaitu harga, jumlah dan hari. Walaupun hari ini nantinya tidak akan digunakan.

```
20 public static void pilihan() {
21     Scanner input = new Scanner(System.in);
22     System.out.println("1. Ayam Bakar Pedas");
23     System.out.println("2. Ayam Bakar Manis");
24     System.out.println("Silahkan pilih jenis ayam bakar: ");
25     int pilih = input.nextInt();
26     switch (pilih) {
27         case 1 -> AyamBakar.pedas();
28         case 2 -> AyamBakar.manis();
29     }
30 }
```

Bagian berikutnya adalah mendeklarasikan metode statis **pilihan()**. Metode ini tidak memerlukan objek dari kelas **AyamBakar** untuk dipanggil, sehingga dapat diakses langsung melalui nama kelas. Membuat objek Scanner bernama input untuk membaca input dari pengguna melalui konsol. Ini memungkinkan program untuk menerima masukan dari pengguna. Mencetak dua pilihan jenis ayam bakar ke konsol: "Ayam Bakar Pedas" dan "Ayam Bakar Manis". Ini memberi tahu pengguna tentang opsi yang tersedia. Mencetak instruksi kepada pengguna untuk memilih jenis ayam bakar yang diinginkan. Membaca input dari pengguna dan menyimpannya dalam variabel pilih bertipe int. Pengguna diharapkan untuk memasukkan angka yang sesuai dengan pilihan yang ditampilkan sebelumnya. Memulai struktur kontrol switch untuk menentukan tindakan yang akan diambil berdasarkan nilai dari variabel pilih. Jika pengguna memasukkan 1, maka metode pedas() dari kelas

AyamBakar akan dipanggil. Ini berarti pengguna memilih untuk melihat pilihan ayam bakar pedas. Jika pengguna memasukkan 2, maka metode manis() dari kelas AyamBakar akan dipanggil. Ini berarti pengguna memilih untuk melihat pilihan ayam bakar manis.

```
32 public static void pedas() {
33     Scanner input = new Scanner(System.in);
34     System.out.println("=====");
35     System.out.println("Pilih Jenis Ayam Bakar Pedas");
36     System.out.println("=====");
37     System.out.println("1. Ayam Bakar Pedas Biasa");
38     System.out.println("2. Ayam Bakar Pedas Super");
39     System.out.println("Masukkan Pilihan: ");
40     int pilih1 = input.nextInt();
41     switch (pilih1) {
42     case 1 -> {
43         AyamBakar biasa = new AyamBakar(15000);
44         biasa.tampilAyamBakar();
45     }
46     case 2 -> {
47         AyamBakar superPedas = new AyamBakar(20000);
48         superPedas.tampilAyamBakar();
49     }
50     }
51 }
```

Mendeklarasikan metode statis **pedas()**. Metode ini tidak memerlukan objek dari kelas **AyamBakar** untuk dipanggil, sehingga dapat diakses langsung melalui nama kelas. Membuat objek **Scanner** bernama **input** untuk membaca input dari pengguna melalui konsol. Ini memungkinkan program untuk menerima masukan dari pengguna. Mencetak garis pemisah dan judul untuk bagian pemilihan jenis ayam bakar pedas. Ini memberikan konteks kepada pengguna tentang apa yang akan mereka pilih. Mencetak dua pilihan jenis ayam bakar pedas ke konsol: "Ayam Bakar Pedas Biasa" dan "Ayam Bakar Pedas Super". Ini memberi tahu pengguna tentang opsi yang tersedia. Mencetak instruksi kepada pengguna untuk memasukkan pilihan mereka. Membaca input dari pengguna dan menyimpannya dalam variabel **pilih1** bertipe **int**. Pengguna diharapkan untuk memasukkan angka yang sesuai dengan pilihan yang ditampilkan sebelumnya. Memulai struktur kontrol switch untuk menentukan tindakan yang akan diambil berdasarkan nilai dari variabel **pilih1**. Jika pengguna memasukkan 1, maka: Sebuah objek **AyamBakar** bernama **biasa** dibuat dengan harga 15000. Metode **tampilAyamBakar()** dipanggil pada objek **biasa**, yang akan meminta pengguna untuk memasukkan jumlah potong yang ingin dibeli dan menghitung total harga. Jika pengguna memasukkan 2, maka: Sebuah objek **AyamBakar** bernama **superPedas** dibuat dengan harga 20000. Metode **tampilAyamBakar()** dipanggil pada objek **superPedas**, yang akan meminta pengguna untuk memasukkan jumlah potong yang ingin dibeli dan menghitung total harga.

OUTPUT PROGRAM

Output - ayambakar (run) ×



```
run:
1. Ayam Bakar Pedas
2. Ayam Bakar Manis
Silahkan pilih jenis ayam bakar:
1
=====
Pilih Jenis Ayam Bakar Pedas
=====
1. Ayam Bakar Pedas Biasa
2. Ayam Bakar Pedas Super
Masukkan Pilihan:
2
Harga per potong: 20000
Jumlah Potong yang dibeli: 6
Anda memilih ayam bakar dengan total harga: 120000
BUILD SUCCESSFUL (total time: 18 seconds)
```