

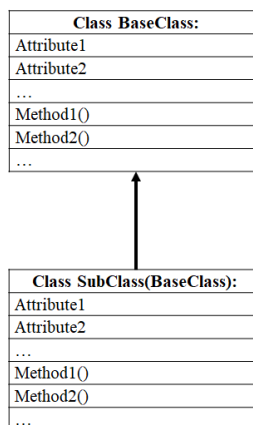
Pemrograman Berorientasi Objek

Praktikum – 1 : Pengenalan Class, Attribute, Method, inheritance

Dr. Indah Agustien Siradjuddin

Terdapat Sistem Informasi Perpustakaan Kampus yang mencatat semua data aset yang terdapat pada perpustakaan, seperti buku, majalah, jurnal, DVD berisi e-book, dan data civitas akademik. Setiap civitas akademik, seperti dosen, pegawai, ataupun mahasiswa diperbolehkan untuk meminjam aset-aset yang terdapat pada perpustakaan tersebut, dengan kurun waktu yang telah ditentukan. Jika aset tidak dikembalikan tepat waktu oleh peminjam, maka muncul warning di system perpustakaan tersebut, dan denda keterlambatan. Di dalam Sistem Informasi Perpustakaan ini juga menyediakan, katalog, yaitu civitas akademik atau user dapat mencari data di dalam system ini mengenai aset yang ingin dipinjam, misalkan mencari literatur mengenai 'pemrograman python', maka akan muncul daftar buku, majalah, jurnal, atau dvd yang berkaitan dengan kata kunci tersebut.

Buatlah **desain class termasuk atribut dan method** yang terdapat pada Sistem Informasi Perpustakaan tersebut, jika diperlukan gambarkan juga alur **inheritance antar class**, seperti contoh berikut :



Beri deskripsi yang jelas mengenai class, attribute, dan method yang dibuat, misalkan

Class BaseClass : merepresentasikan class

Attribute1 : digunakan untuk mencatat data

Method1 : untuk menghitung.....