

M. Fahrul Yurisanan

MI 1F/21

1631710057

### 3.3 Pertanyaan

1. Pada class TestMobil, saat kita menambah kecepatan untuk pertama kalinya, mengapa muncul peringatan “Tidak bisa menambah kecepatan, mesin belum menyala!”?
2. Pada TestMobil, kecepatan akhir mobil adalah 30. Mengapa?
3. Mengapa atribut kecepatan dan kontakOn perlu diset private?
4. Modifikasi class Mobil, agar kecepatan maksimal adalah 200.

Jawaban

1. Karena dalam method tambahKecepatan() ada kondisi dimana apabila ingin menambah kecepatan atribut kontakOn harus bernilai true.
2. Karena di method tambahKecepatan() dengan atribut kontakOn yang sudah bernilai true dipanggil sebanyak tiga kali.
3. Agar atribut tersebut tidak bisa digunakan oleh class lain.
4. Ss

### 4.3 Pertanyaan

1. Apa yang dimaksud dengan getter method?
2. Apa yang dimaksud dengan setter method?
3. Apa kegunaan dari method setName() ?
4. Apa kegunaan dari method getNomorRekening() ?
5. Mengapa hanya ada getter untuk properti saldo?
6. Method apakah yang digunakan untuk menambah saldo?
7. Apa yang terjadi jika pada class TestNasabah, kita mencoba mengakses atribut saldo secara langsung (misal, mengganti atribut saldo dengan nilai 2000000)? Jika terjadi error, jelaskan deskripsi errornya.
8. Modifikasi class Nasabah, agar nominal terbesar yang bisa diambil tidak lebih dari jumlah saldo yang dimiliki.

Jawaban

1. Getter method merupakan sebuah method yang digunakan untuk mengambil nilai sebuah atribut private dalam sebuah class.
2. Setter method merupakan sebuah method yang digunakan untuk memberikan nilai sebuah atribut private dalam sebuah class.
3. Method setName() digunakan untuk memberi nilai pada atribut nama,
4. Untuk mendapatkan nilai dari atribut nomorRekening
5. Karena saldo dapat di manipulasi melalui method setor() ataupun method tarik()
6. Menggunakan method setor()
7. Terjadi error, karena atribut saldo di set private. Kita tidak bisa mengakses atribut tersebut dari class lain.
8. Ss

### 5.3 Pertanyaan

1. Apa yang dimaksud dengan konstruktor?

M. Fahrul Yurisan

MI 1F/21

1631710057

2. Sebutkan aturan dalam membuat konstruktor.
3. Mengapa pada saat pembuatan objek nas dari class Nasabah, atribut-atributnya langsung terisi dengan suatu nilai?
4. Modifikasi class TestNasabah, untuk mengeset nomor rekening = "112234" dan nama = "Asep Einstein", kemudian tampilkan ke layar semua atributnya.

Jawaban

1. Merupakan method yang pertama kali dijalankan oleh sebuah class saat kita membuat object. Akan memberikan nilai atribut sesuai yang ada dalam konstruktor.
2. Aturannya :
  - a. Penamaannya harus sama dengan nama class
  - b. Tidak memiliki tipe data return
  - c. Acces modifier harus public
  - d. Boleh membuat lebih dari satu konstruktor, dengan syarat parameter berbeda.
3. Karena dalam class nasabah telah dibuatkan konstruktor.
4. Ss

### 6.3 Pertanyaan

1. Kapan menggunakan konstruktor yang menerima parameter?
2. Apa yang dimaksud dengan passing parameter?
3. Modifikasi class **TestNasabah**, agar menerima input dari console untuk setor uang dan tarik uang. Hasil output yang diharapkan:

Jawaban

1. Saat membuat banyak object dengan value atribut yang berbeda beda.
2. Mengirim atau mengembalikan suatu nilai kepada method.
3. Ss

### 7. Tugas

1. Cobalah program dibawah ini dan tuliskan hasil outputnya

```
E:\JAVA\PROJECT\6-Jobsheet>java EncapTest
Name : James
Age : 30
```

2. Pada program diatas, pada class EncapTest kita mengeset age dengan nilai 35, namun pada saat ditampilkan ke layar nilainya 30, jelaskan mengapa.
  - Karena dalam method setAge ada kondisi dimana apabila nilai age lebih dari 30 di set menjadi 30.
3. Ubah program diatas agar atribut age dapat diberi nilai maksimal 30 dan minimal 18.
4. Pada sebuah sistem informasi koperasi simpan pinjam, terdapat class Anggota yang memiliki atribut antara lain nomor KTP, nama, limit peminjaman, dan jumlah pinjaman. Anggota dapat meminjam uang dengan batas limit peminjaman yang ditentukan. Anggota juga dapat mengangsur pinjaman. Ketika Anggota tersebut mengangsur pinjaman, maka jumlah pinjaman akan berkurang sesuai dengan nominal yang diangsur. Buatlah class Anggota tersebut, berikan

M. Fahrul Yurisnan

MI 1F/21

1631710057

atribut, method dan konstruktor sesuai dengan kebutuhan. Uji dengan TestKoperasi berikut ini untuk memeriksa apakah class Anggota yang anda buat telah sesuai dengan yang diharapkan.

5. Modifikasi soal no. 4 agar nominal yang dapat diangsur minimal adalah 10% dari jumlah pinjaman saat ini. Jika mengangsur kurang dari itu, maka muncul peringatan "Maaf, angsuran harus 10% dari jumlah pinjaman".
6. Modifikasi class TestKoperasi, agar jumlah pinjaman dan angsuran dapat menerima input dari console.