

**LAPORAN TUGAS PRAKTIKUM  
OBJECT**



**Oleh:**

**FAWWAZ ALIFIO FARSA**

**NIM. 2341720128**

**TI-1E / 10**

**D-IV TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI  
POLITEKNIK NEGERI MALANG**

## Praktikum Percobaan 1

### Verifikasi Hasil Percobaan

```
error: can't find main(String[]) method in class: Jobsheet2.Buku10
```

### Jawaban Pertanyaan Praktikum Percobaan 1

1. Dua karakteristik utama dari class atau object adalah memiliki atribut yang berfungsi untuk menentukan data apa yang disimpan oleh object, dan metode yang berfungsi untuk menentukan Tindakan apa yang dapat dilakukan oleh object.
2. Pada class **Buku10.java**, terdapat 5 atribut, yakni **judul (String)**, **pengarang (String)**, **halaman (int)**, **stok (int)**, dan **harga (int)**.
3. Terdapat 4 method pada class tersebut, yaitu **tampilInformasi()**, **terjual(jml: int)**, **restock(n: int)**, dan **gantiHarga(hrg: int)**.
4. Sebelum modifikasi:

```
void terjual(int jml) {  
    stok -= jml;  
}
```

Setelah modifikasi:

```
void terjual(int jml) {  
    if (stok > 0 && stok > jml) {  
        stok -= jml;  
    } else {  
        System.out.println(x:"Stock tidak cukup");  
    }  
}
```

5. Method **restock()** memiliki satu parameter berupa bilangan int yang berfungsi sebagai bilangan yang ditambahkan ke dalam atribut stok.

## Praktikum Percobaan 2

### Verifikasi Hasil Percobaan

```
Judul: Today Ends Tomorrow Comes  
Pengarang: Denanda Pratiwi  
Jumlah Halaman: 198  
Sisa stok: 13  
Harga: Rp 71000  
Judul: Today Ends Tomorrow Comes  
Pengarang: Denanda Pratiwi  
Jumlah Halaman: 198  
Sisa stok: 8  
Harga: Rp 60000
```

## Jawaban Pertanyaan Praktikum Percobaan 2

1. Berikut adalah baris kode program yang digunakan untuk proses instansiasi:

```
Buku10 bk1 = new Buku10();
```

Nama object yang dihasilkan adalah **bk1**.

2. Cara untuk mengakses atribut dan method dari suatu object adalah dengan menggunakan dot notation, yakni menggunakan tanda titik (.) setelah nama object, diikuti dengan nama atribut atau nama method yang ingin diakses.
3. Hasil output pemanggilan method **tampilInformasi()** pertama dan kedua berbeda karena sebelum pemanggilan kedua, ada 2 method yang mengubah nilai atribut yang dimiliki oleh object **bk1**, sehingga pada pemanggilan kedua, hasil output dari datanya berbeda.

## Praktikum Percobaan 3

### Verifikasi Hasil Percobaan

```
Judul: Today Ends Tomorrow Comes  
Pengarang: Denanda Pratiwi  
Jumlah Halaman: 198  
Sisa stok: 13  
Harga: Rp 71000  
Judul: Today Ends Tomorrow Comes  
Pengarang: Denanda Pratiwi  
Jumlah Halaman: 198  
Sisa stok: 8  
Harga: Rp 60000  
Judul: Self Reward  
Pengarang: Maheera Ayesha  
Jumlah Halaman: 160  
Sisa stok: 18  
Harga: Rp 59000
```

## Jawaban Pertanyaan Praktikum Percobaan 3

1. Berikut adalah baris kode yang digunakan untuk mendeklarasi konstruksi berparameter:

```
public Buku10(String jud, String pg, int hal, int stok, int har)
```

2. Baris program tersebut melakukan instansi untuk object baru dengan nama **bk2**.
3. Berikut output jika konstuktur pada class **Buku** dihapus:

```
Exception in thread "main" java.lang.Error: Unresolved compilation problem:  
The constructor Buku10() is undefined  
  
at Jobsheet2.BukuMain10.main(BukuMain10.java:5)
```

Jika konstruktor default dihapus, maka pemanggilan class **Buku** akan memerlukan parameter variabel **jud**, **pg**, **hal**, **stok**, dan **har**, sedangkan pada instansi **bk1**, parameter – parameter tersebut tidak disediakan.

4. Method di dalam class **Buku** tidak harus diakses secara berurutan, karena akses terhadap method bersifat independent/mandiri, dan urutan pemanggilannya tidak memengaruhi logika program secara keseluruhan termasuk hasil akhirnya.
5. Membuat object baru dengan nama **bukuFawwazAlifio**:

```
Buku10 bukuFawwazAlifio = new Buku10(jud:"Programming Languages",  
pg:"Steve Jobs", hal:86, stok:23, har:80000);  
bukuFawwazAlifio.tampilInformasi();
```

## Tugas

1. Output dari tiga method tambahan

```
Harga: Rp 40000  
Harga total: Rp 200000  
Diskon: Rp 24000  
Harga bayar: Rp 176000
```

2. Output dari class **DragonMain10.java**

```
Position: 4, 5  
Position: 2, 6  
Game Over  
Position: 3, 7
```