**LAPORAN TUGAS PRAKTIKUM   
OBJECT**



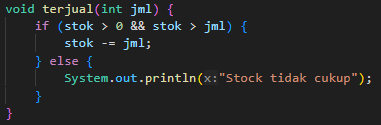
**Oleh:  
FAWWAZ ALIFIO FARSA  
NIM. 2341720128  
TI-1E / 10**

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

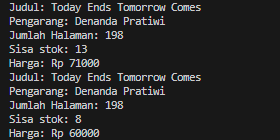
**Praktikum Percobaan 1**

Verifikasi Hasil Percobaan  


**Jawaban Pertanyaan Praktikum Percobaan 1**

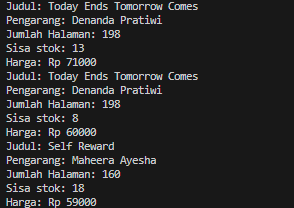
1. Dua karakteristik utama dari class atau object adalah memiliki atribut yang berfungsi untuk menentukan data apa yang disimpan oleh object, dan metode yang berfungsi untuk menentukan Tindakan apa yang dapat dilakukan oleh object.
2. Pada class **Buku10.java**, terdapat 5 atribut, yakni **judul (String)**, **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:  
     
   Setelah modifikasi:  
   
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  


**Jawaban Pertanyaan Praktikum Percobaan 2**

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


**Jawaban Pertanyaan Praktikum Percobaan 3**

1. Berikut adalah baris kode yang digunakan untuk mendeklarasi konstruksi berparameter:  
   
2. Baris program tersebut melakukan instansi untuk object baru dengan nama **bk2**.
3. Berikut output jika konstuktor pada class **Buku** dihapus:  
   ****  
   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**:  
   

**Tugas**

1. Output dari tiga method tambahan  
   
2. Output dari class **DragonMain10.java**