

PERTEMUAN 12

TAHAPAN PERANCANGAN BERORIENTASI OBJEK

POKOK BAHASAN

1. Identifikasi kelas, atribut, responsibility dan operasi
2. Menentukan hubungan antar objek dan kelas
3. Perancangan algoritma untuk operasi menggunakan desain struktur
4. Mengembangkan tes algoritma atau menjalankan algoritma

IDENTIFIKASI KELAS, ATRIBUT, RESPONSIBILITY DAN OPERASI

- Sama seperti pendekatan top-down, untuk mendefinisikan garisbawahi kata benda dan sifat yang relevan dengan masalah.

- Contoh

Dibutuhkan program untuk membaca file karyawan yang berisikan berisi nomor karyawan, tingkat upah, dan jumlah jam kerja per minggu. Program kemudian memvalidasi upah dan jam kerja. Jika benar, hitung upah mingguan pegawai dan cetak payslip

IDENTIFIKASI KELAS, ATRIBUT, RESPONSIBILITY DAN OPERASI (lanjutan)

Validasi : menurut aturan perusahaan, maksimal seorang pegawai bekerja 60 jam seminggu dan maksimum 250,000 per jam. Jika jam bekerja atau tingkat upah melebihi aturan, input data dan pesan yang sesuai akan dicetak dan upah mingguan karyawan tidak dihitung.

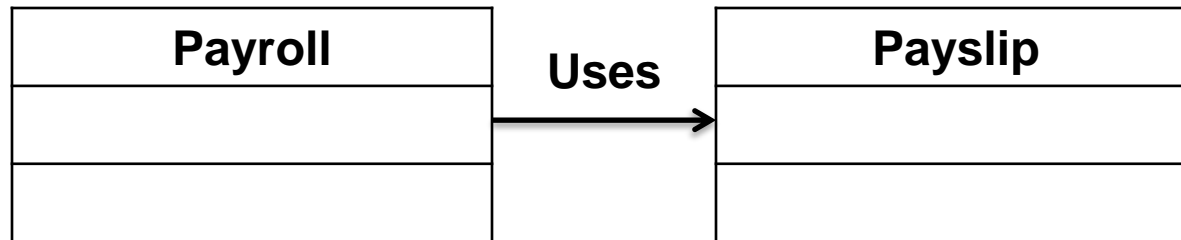
Hitung upah mingguan : upah mingguan dihitung jam kerja dikali tingkat upah. Jika lebih dari 35 jam kerja, pembayaran untuk lembur jam kerja dihitung setengahnya.

IDENTIFIKASI KELAS, ATRIBUT, RESPONSIBILITY DAN OPERASI (lanjutan)

Kelas	Atribut	Responsibility	operasi
Payslip	empNum	Validasi data	+setEmpNum() +setPayRate() +setHoursWorked() ()
	payRate	Laporan validasi data	+getValidInput(ValidInput)
	hoursWorked	Hitung upah mingguan	-setPay() (mutator)
	weeklyPay	Cetak slip gaji untuk setiap absen yang valid	+printPaySlip()
Payroll	File data absen	Baca file data absen	+runTimeSheet() +run()

MENENTUKAN HUBUNGAN ANTAR OBJEK DAN KELAS

- Berdasarkan pernyataan masalah diperoleh dua kelas yaitu penggajian dan payslip. Objek dari kelas penggajian menggunakan objek dari kelas payslip. Hubungan antar kelas digambarkan dengan notasi UML.



PERANCANGAN ALGORITMA UNTUK OPERASI MENGGUNAKAN DESAIN STRUKTUR

- Setiap operasi dalam kelas memerlukan penjelasan langkah-demi langkah instruksi yang menghasilkan perilaku yang diperlukan. Masing-masing algoritma dimulai dengan nama operasi dan diakhiri dengan pernyataan END.
- Data yang dibutuhkan objek payslip dikirim dari penggajian segera setelah diciptakan. Nilai atribut tersedia untuk semua operasi di dalam kelas
- dan empNumber, weeklyPay, validInput, hoursWorked dan payRate dapat dilihat untuk setiap operasi.

PERANCANGAN ALGORITMA UNTUK OPERASI MENGGUNAKAN DESAIN STRUKTUR (lanjutan)

setEmpNumber(inEmpNumber)

empNumber = inEmpNumber

END

setPayRate(inPayRate)

set errorMessage to blank

IF inPayRate > MAX_PAY THEN

errorMessage = "Rate upah melebihi 250,000"

Print empNumber, inPayRate, errorMessage

validInput = false

ELSE payRate = inPayRate

END IF

END

PERANCANGAN ALGORITMA UNTUK OPERASI MENGGUNAKAN DESAIN STRUKTUR (lanjutan)

setHoursWorked(inHoursWorked)

Set errorMessage to blank

IF inHoursWorked > MAX_HOURS THEN

errorMessage = "Jam kerja melebihi 60"

Print empNumber, inHoursWorked, errorMessage

validInput = false

ELSE

hoursWorked = inHoursWorked

ENDIF

END

PERANCANGAN ALGORITMA UNTUK OPERASI MENGGUNAKAN DESAIN STRUKTUR (lanjutan)

setPay()

IF hoursWorked <= NORM_HOURS THEN

 weeklyPay = payRate * hoursWorked

ELSE

 overtimeHours = hoursWorked – NORM_HOURS

 overtimePay = overtimeHours * payRate * 1.5

 weeklyPay = (payRate * NORM_HOURS) +
 overtimePay

ENDIF

END

PERANCANGAN ALGORITMA UNTUK OPERASI MENGUNAKAN DESAIN STRUKTUR (lanjutan)

Konstruktor paySlip dapat menggunakan mutator untuk diperbaharui nilai-nilai atribut. Namun, jika data tidak valid, nilai tidak akan diperbaharui, mungkin diperbaharui dengan data yang tidak valid. Oleh karena itu, standar konstruktor harus memperbaharui seluruh atribut.

Payslip()

Set empNumber to "Uknown"

Set payRate to 0.0

Set hoursWorked to 0

Set validInput to true

Set weeklyPay to 0.0

END

PERANCANGAN ALGORITMA UNTUK OPERASI MENGGUNAKAN DESAIN STRUKTUR (lanjutan)

Konstruktor menerima input yang dapat memanggil standar konstruktor sebelum pengaturan nilai atribut

Payslip(inEmpNumber, inPayRate, inHoursWorked)

Payslip()

setEmpNumber(inEmpNumber)

setPayRate(inPayRate)

SetHoursWorked(inHoursWorked)

IF validInput THEN

 setPay()

ENDIF

END

PERANCANGAN ALGORITMA UNTUK OPERASI MENGGUNAKAN DESAIN STRUKTUR (lanjutan)

Objek eksternal perlu mengetahui tentang validitas payslip dan upah mingguan yang dihitung. Aksesori menginformasikan objek lain tentang validitas payslip

getValidInput(validInput)

END

printPayslip()

IF validInput THEN

Print empNumber, payRate, hoursWorked, weeklypay

ENDIF

END

MENGEMBANGKAN TES ATAU MENJALANKAN ALGORITMA

- Langkah terakhir adalah mengembangkan kelas yang memiliki operasi dengan algoritma seperti baris utama pada program prosedural.
- Menjalankan algoritma dengan membuat kelas yang berisikan algoritma utama.
- Tes atau menjalankan kelas menyediakan interface antara objek payslip dan lingkungan luar termasuk pengguna.
- File data absen merupakan bagian dari interface antara lingkungan luar dan objek payslip. Data absen akan menjadi atribut pada driver kelas dan driver konstruktor akan membuka file.

Payroll()

timeSheetFile = "timesheet.dat"

END

MENGEMBANGKAN TES ATAU MENJALANKAN ALGORITMA (lanjutan)

Input	Proses	Output
Data Absen empNumber hoursWorked payRate	Baca data absen Buat payslip dari data absen Cetak paySlip yang valid	Cetak paySlip Pesan kesalahan untuk paySlip yang tidak valid

Algoritma untuk driver class Payslip

run()

Baca empNumber, hoursWorked, payRate

DoWhile more records

 Create paySlip as New Payslip(empNumber, payRate, hoursWorked)

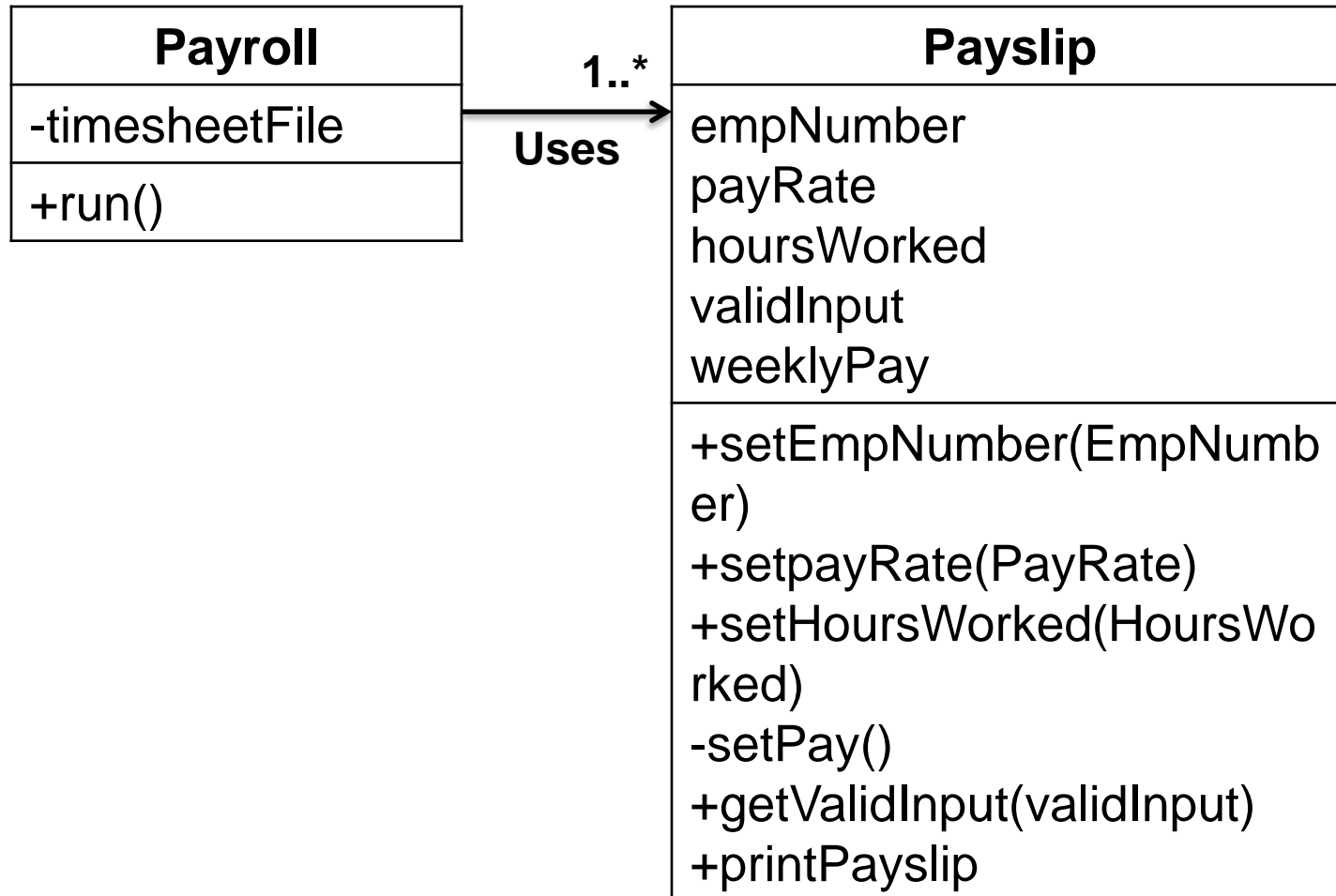
 payslip.printPayslip()

 Baca Payslip(empNumber, payRate, hoursWorked)

Enddo

END

MENGEMBANGKAN TES ATAU DRIVER ALGORITMA (lanjutan)



TUGAS 7

Sebuah sawah berbentuk segitiga dengan sisi-sisinya sebesar 5 m dan 7 m. Pemilik sawah akan memberi pupuk pada sawah tersebut. Berapa kebutuhan pupuk apabila dibutuhkan 3 kg/m².

Catatan Tugas :

- Tugas dibuat pada kertas folio bergaris dengan menggunakan bolpoint.
- Tugas dikumpulkan pada saat pertemuan 13. Bagi mahasiswa yang tidak mengumpulkan tugas maka tidak mendapat nilai tugas 7 (tidak ada sistem susulan).

Analisa kasus

Sebuah sawah berbentuk segitiga → kalimat ini dapat dimaknai kita dapat membentuk Class SAWAH_SEGITIGA

Tetapi bagaimana jika kita dihadapkan dengan bentuk sawah yang berbeda-beda (SEGITIGA, BUJUR_SANGKAR, PERSEGI_PANJANG, POLYGON)?

Sawah dapat menjadi ABSTRACT dan bentuk sawah(SEGITIGA, BUJUR_SANGKAR, PERSEGI_PANJANG, POLYGON) merupakan turunan dari sawah.

Abstrak dapat diumpamakan sebagai kepala tanpa badan, dimana informasi berupa konsep.

Abstrak tidak dapat digunakan langsung, hanya turunannya yang dapat menggunakan attribute/method tersebut

Review pengertian class

CLASS NAME
CLASS ATTRIBUTE
CLASS METHOD

Struktur Class terdiri dari 3 bagian

1. Class **Name**

2. Class **Attribut**

Memiliki visibility : (-) Private; (+) Public; (#) Protected

3. Class **Method**

Dapat dibentuk dengan operasi **Aksesor (get)** dan **Mutator (set)** dari attribut yang ada, dalam java disebut POJO (Plain Old Java Object)

Tetapi tidak semua class harus memiliki 3 bagian, bisa jadi hanya berisi Class Name dan Attribut saja atau Class Name dan Method saja

Abstract “Sawah”

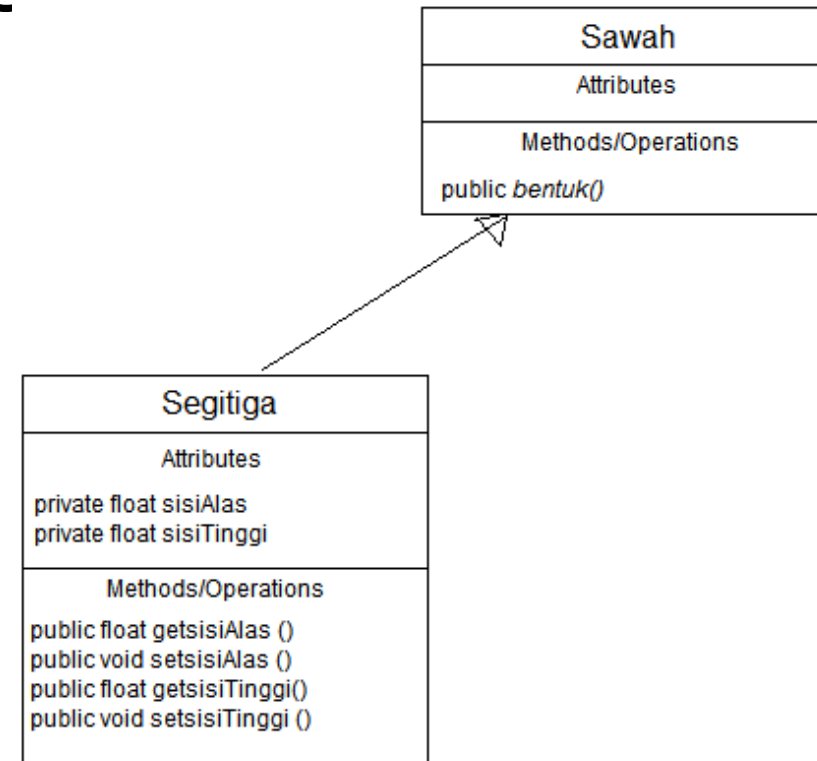
Sawah tidak memiliki atribut, tetapi memiliki methods bentuk () yang dapat mendeskripsikan bentuk sawah.

Sawah
Attributes
Methods/Operations <code>public bentuk()</code>

Sawah Segitiga

(sawah) Segitiga merupakan instant/class turunan dari sawah. Class ini memiliki 2 atribut dimensi (Alas dan Tinggi).

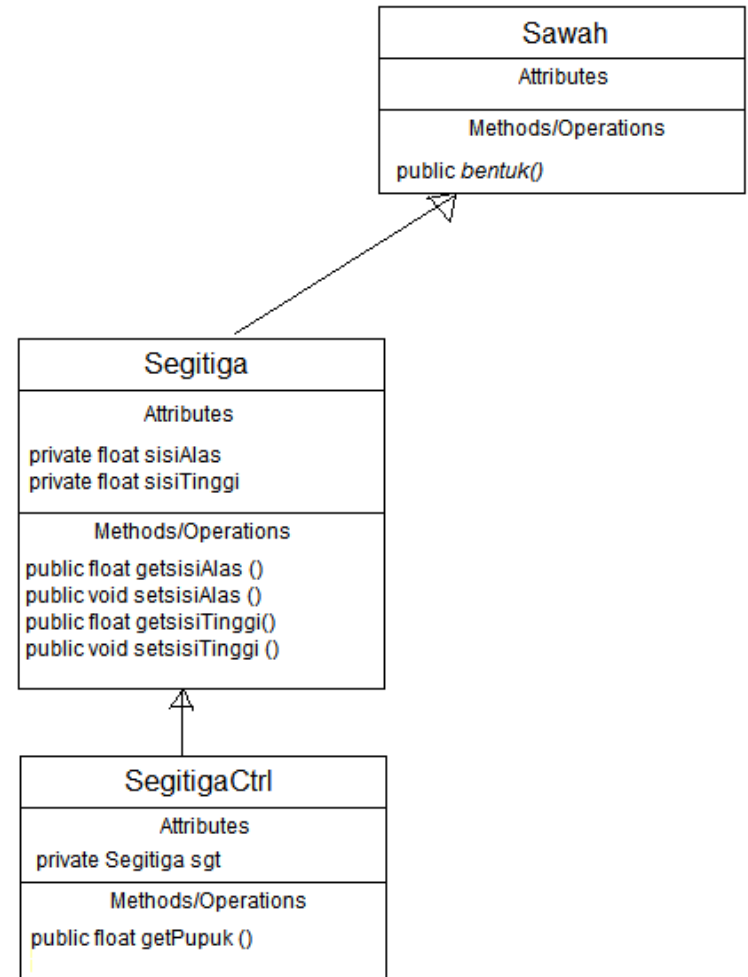
Methods (get dan set) digunakan untuk “mengisi” dan “mengambil” nilai dari attribute



Cara hitung Kebutuhan PUPUK?

Hitung kebutuhan pupuk kita
bentuk class SegitigaCtrl
(fungsi nya untuk mengontrol
class Segitiga)

Methods getPupuk ()
digunakan untuk menghitung
berapa jumlah pupuk yang
diperlukan.



Kenapa SegitigaCtrl?

Class ini dibentuk untuk “mengendalikan” class segitiga tanpa harus merubah class Segitiga.

Kasus saat ini mencari berapa jumlah pupuk yang diperlukan, jika nanti kita perlu menghitung luas atau keliling segitiga bagaimana?

Kita cukup menambahkan fungsi `getLuas ()` dan/atau `getkeliling ()` disini

SegitigaCtrl
Attributes <code>private Segitiga sgt</code>
Methods/Operations <code>public float getPupuk ()</code>

Private Segitiga sgt

Adalah instant yang menunjukkan bahwa class ini merupakan class turunan dari segitiga.

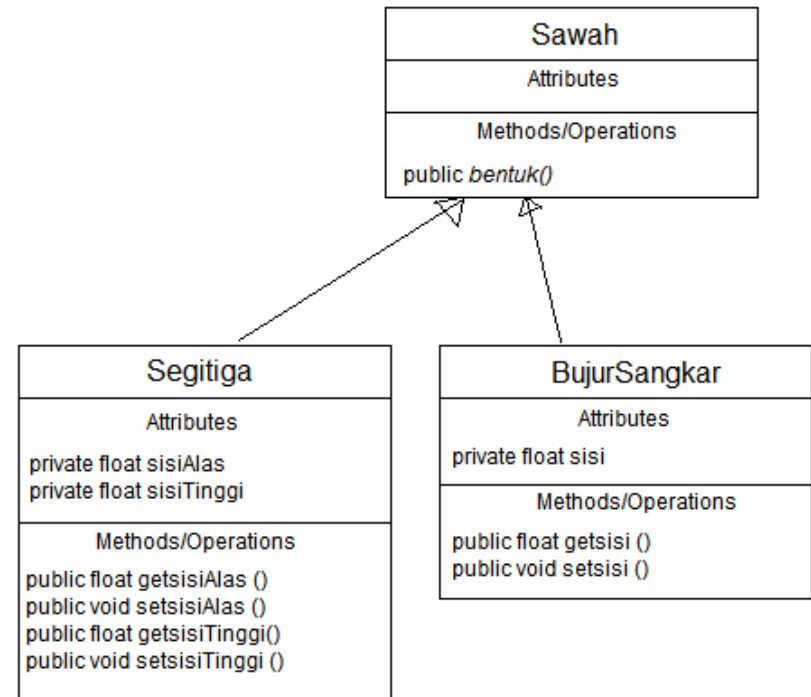
Artinya class SegitigaCtrl dapat menggunakan seluruh methods dari class (induk) Segitiga. Kita cukup fokus kan pada fungsi apa yang hendak kita terapkan di segitiga.

SegitigaCtrl
Attributes <code>private Segitiga sgt</code>
Methods/Operations <code>public float getPupuk ()</code>

Bagaimana jika bentuk sawah berbeda? Bujursangkar misalnya

Kita cukup “**extend**” sawah dengan BujurSangkar.

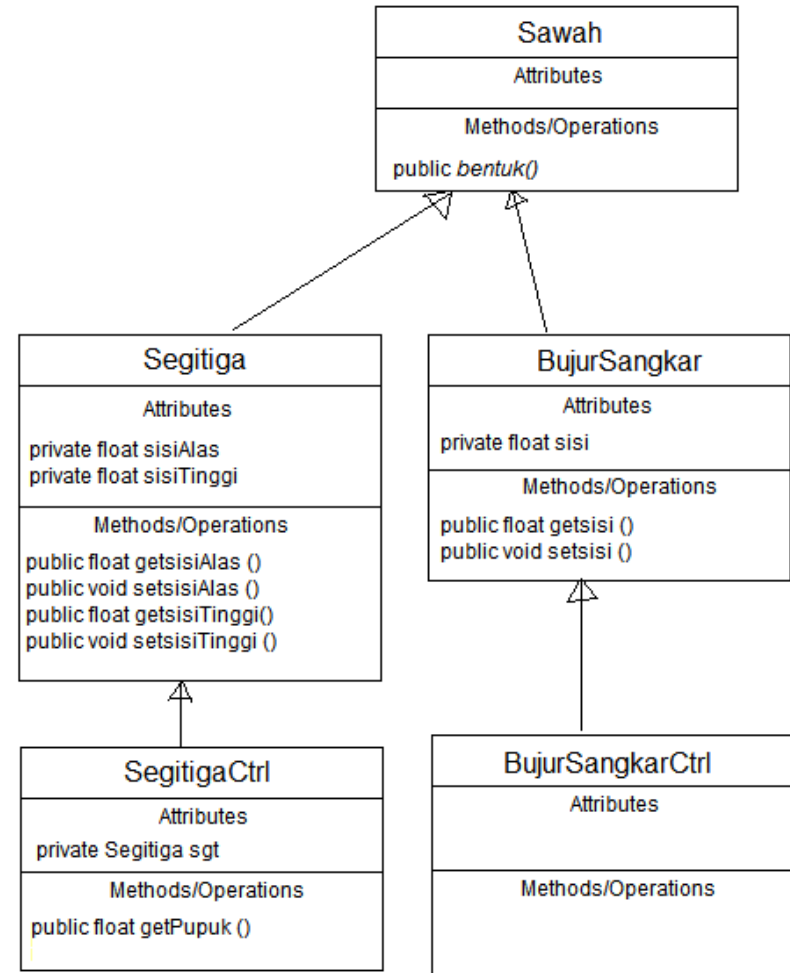
Kenapa attributnya “**private**” karena attribute ini hanya bias diakses **HANYA** oleh class itu atau turunannya saja.



Kenapa

Class control untuk
Segitiga dan
BujurSangkar dibuat
terpisah?

Karena fungsi nya
berbeda, ketika kita
menghitung luas
segitiga, akan berbeda
dengan cara menghitung
luas bujur sangkar.



LATIHAN SOAL

1. Bagian interface antara lingkungan dan objek paySlip merupakan pengertian dari :
 - a. data nilai
 - b. data kehadiran
 - c. data karyawan
 - d. berkas kerja
 - e. **file data absen**
2. Ada 2 data absen driver yang akan menjadi atribut untuk membuka file adalah :
 - a. Driver kostum dan driver konduktor
 - b. **Driver kelas dan driver konstruktor**
 - c. Driver ruang dan driver slide
 - d. Driver rumah dan driver konduksi
 - e. Driver jaminan dan driver koruptor

LATIHAN SOAL (latihan)

3. Digunakan untuk mendeklarasikan sebuah variabel yang berupa objek adalah :
- a. Object
 - b. Class**
 - c. Variabel
 - d. Attribute
 - e. Operasi
4. Method yang digunakan untuk akses objek lain agar bisa mengubah data adalah :
- a. Moderator
 - b. Mutator**
 - c. Accessor
 - d. Modulator
 - e. Private

LATIHAN SOAL (latihan)

5. Payslip merupakan penamaan.....
- a. **Kelas**
 - b. Atribut
 - c. Responsibility
 - d. Operasi
 - e. Procedure