

1) KodePos

- Source Code

Kelas KodePos digunakan untuk menyimpan daftar kode pos dari beberapa kelurahan dalam bentuk objek pada properti statis dataKodePos, di mana setiap nama kelurahan menjadi key dan kode posnya sebagai value. Method statis getKodePos(kelurahan) berfungsi untuk mencari kode pos berdasarkan nama kelurahan yang diberikan sebagai parameter. Jika kelurahan tersebut ada dalam daftar, maka akan mengembalikan kode pos yang sesuai. Namun, jika tidak ditemukan, method ini akan mengembalikan pesan "Kode Pos tidak ditemukan". Terakhir, export default KodePos memungkinkan kelas ini diekspor sehingga bisa digunakan di file lain dengan cara diimpor.

```
04_OOP > TP_2311104013 > JS KodePos.js > [?] default
1  class KodePos {
2    static dataKodePos = {
3      'Batununggal': 40266,
4      'Kujangsari': 40287,
5      'Mengger': 40267,
6      'Wates': 40256,
7      'Cijaura': 40287,
8      'Jatisari': 40286,
9      'Margasari': 40286,
10     'Sekejati': 40286,
11     'Kebonwaru': 40272,
12     'Maleer': 40274,
13     'Samoja': 40273
14   };
15
16   static getKodePos(kelurahan) {
17     return this.dataKodePos[kelurahan] || 'Kode Pos tidak ditemukan'
18   }
19 }
20
21 export default KodePos;

04_OOP > TP_2311104013 > JS Main.js
1  import KodePos from './KodePos.js';
2
3  console.log(KodePos.getKodePos('Batununggal'))
4
```

- Output

Memiliki output 40266 sesuai dengan kode pos kelurahan Batununggal

```
PS D:\KULIAH\Semester 4\Konstruksi Perangkat Lunak\Praktikum\KPL_Hafizh Dwi Ar
40266
PS D:\KULIAH\Semester 4\Konstruksi Perangkat Lunak\Praktikum\KPL_Hafizh Dwi Ar
```

2) DoorMachine

- Source Code

Method `ubahState(newState)` digunakan untuk mengubah status pintu sesuai dengan nilai yang diberikan. Setelah nilai tersebut diberikan maka program akan mengecek apakah nilai tersebut adalah "Terkunci" atau "Terbuka", jika nilai adalah "Terkunci" akan muncul output "Pintu Terkunci" dan jika nilai adalah "Terbuka" maka output yang muncul adalah "Pintu Tidak Terkunci"

```
04_OOP > TP_2311104013 > JS DoorMachine.js > DoorMachine
1  class DoorMachine {
2      static state;
3
4      static ubahState(newState) {
5          this.state = newState
6          if (this.state == "Terkunci")
7              console.log("Pintu Terkunci")
8          else if (this.state == "Terbuka")
9              console.log("Pintu Tidak Terkunci")
10     }
11 }
12
13 export default DoorMachine;
//
import DoorMachine from './DoorMachine.js';
DoorMachine.ubahState("Terkunci")
```

- Output

Output "Pintu Terkunci" karena kita memasukan nilai "Terkunci"

```
PS D:\KULIAH\Semester 4\Konstruksi Perangkat Lunak\Praktikum\KPL_Hafizh Dwi
Pintu Terkunci
PS D:\KULIAH\Semester 4\Konstruksi Perangkat Lunak\Praktikum\KPL_Hafizh Dwi
```