

Laporan Evaluasi Program Java Pemrograman Berbasis Objek



Disusun Oleh :

Nova Kensa Aura Dewi Oematan (201511054)

Kelas 2 – B

Jurusan Teknik Komputer dan Informatika

Program Studi D3 Teknik Informatika

Politeknik Negeri Bandung

2021

Tugas 2

1. Hasil Program

Output 1

Bala-Bala[20]	Rp. 1000.0
Gehu[20]	Rp. 1000.0
Molen[20]	Rp. 1000.0

Output 2

```
Menu Pesanan Customer
0.Bala-Bala[20] Rp. 1000.0
1.Gehu[20]      Rp. 1000.0
3.Molen[20]     Rp. 1000.0
pilih nomor makanan :
1
Jumlah yang dipesan :
5
Pesanan : Gehu[5]Total Harga Rp.5000.0
```

2. Pembahasan dari soal

a. Syarat penggunaan OOP

1. Selalu membuat data dalam keadaan private

```
public class MenuMakanan {
    private String[] nama_makanan;
    private double[] harga_makanan;
    private int[] stok;
    private static byte id=0;
```

2. Selalu menginisialisasi data
3. Jangan terlalu banyak menggunakan data dasar

Maka saya membuat class baru agar tidak adanya pengulangan kata dasar terus menerus.

```

package Restaurant;

public class MenuMakanan {
    private String[] nama_makanan;
    private double[] harga_makanan;
    private int[] stok;
    private static byte id=0;

    MenuMakanan() {
        this.nama_makanan = new String[10];
        this.harga_makanan = new double[10];
        this.stok = new int[10];
    }

    public void setnama_makanan(String nama, byte id) {
        this.nama_makanan[id] = nama;
    }

    public String getnama_makanan(byte id) {
        return nama_makanan[id];
    }
}

```

b. Mengembangkan fitur pemesanan

```

    public void pemesanan(int ID, int jumlah_makanan) {
        byte id = (byte) ID;
        if(jumlah_makanan < 0) {
            System.out.println("Jumlah tidak bisa dipesan");
        } else if (jumlah_makanan > Makanan.getstok(id)) {
            System.out.println("Jumlah melebihi stok");
        }

        if((Makanan.getstok(id) - jumlah_makanan) < 0 ) {
            System.out.println("Stok habis");
        } else {
            System.out.println("Pesanan : " + Makanan.getnama_makanan(id) + "["+ jumlah_makanan+"]" + "Total Harga Rp." + Makanan.getharga_makanan(id)*jumlah_makanan);
            Makanan.kurangstok(id, jumlah_makanan);
        }
    }
}

```

c. Mengembangkan fitur pengurangan stok

```

    public void kurangstok(byte id, int jumlah_makanan) {
        this.stok[id] -= jumlah_makanan;
    }
}

```

3. Permasalahan : -
4. Solusi : -
5. Teman yang membantu : -

Tugas 3

1. Hasil Program
Output 1

```
Sharingan  
Susanoo
```

Output 2

```
Rinnegan  
Mangekyou Sharingan  
Sharingan  
Susanoo
```

2. Pembahasan dari soal

- Kasus ini menggunakan metode program inheritance yang mengartikan Rikudo sebagai induk sedangkan Sasuke dan Itachi sebagai anak.
- Untuk menampilkan output sesuai urutan maka harus melihat struktur classnya
- Class Itachi merupakan turunan dari class Rikudo
- Class Sasuke merupakan turunan dari Class Itachi dan Class Rikudo
- Pada class Itachi untuk memanggil berdasarkan induk (Class Rikudo) maka harus menambahkan super pada Dojutsu yang akan menghasilkan output 'Rinegan'
- Lalu untuk menampilkan 'Mangekyou Sharingan' class printDojutsu harus memanggil class setDojutsu lalu menampilkan menggunakan System.out.println, maka akan menghasilkan output yaitu 'Mangekyou Sharingan'.

```

1
2 public class Itachi extends Rikudo {
3     private String KekkeiGenkai = "Susanoo";
4     private String Dojutsu = super.Dojutsu;
5
6     void printKekkeiGenkai() {
7         System.out.println(this.KekkeiGenkai);
8     }
9
10    void printDojutsu() {
11        System.out.println(super.Dojutsu);
12        setDojutsu(); //memanggil setdojutsu terlebih dahulu
13        System.out.println(this.Dojutsu);
14    }
15
16    public void setDojutsu() {
17        this.Dojutsu = "Mangekyou Sharingan";
18    }
19 }

```

- Lalu agar output yang ditampilkan terdiri dari 'Rinnegan, Mangekyou Sharingan, Sharingan, Susanoo' maka pada printDojutsu di class Sasuke diharuskan memanggil class printDojutsu dari class Itachi agar hasil output dapat terpanggil sesuai urutan kelas, karena Class Sasuke merupakan turunan dari Class Itachi

```

1
2 public class Sasuke extends Itachi {
3     String Dojutsu = "Sharingan";
4
5     void printDojutsu() {
6         super.printDojutsu();
7         System.out.println(this.Dojutsu);
8     }
9 }
10

```

3. Permasalahan : -
4. Solusi : -
5. Teman yang membantu : -