

Laporan Praktikum



Pertemuan 5. Tugas 4

“Penjelasan Mengenai Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek”

Dosen Pengampu:

Willdan Aprizal Arifin, S.Pd., M.Kom.

Disusun Oleh :

Novia Ramadhani

(2305968)

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI KELAUTAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

PENJELASAN

1. Class Kapal

- **Konstruktor (constructor):** Menginisialisasi objek Kapal dengan properti seperti nama, jenis, kapasitas, panjang, dan lebar.
- **Method infoKapal:** Mengembalikan informasi umum tentang kapal, seperti nama, jenis, kapasitas, dan dimensinya.
- **Method getStatus, setStatusTersedia, dan setStatusTidaktersedia:** Mengelola status kapal, apakah sedang tersedia atau tidak. Status diatur melalui setter yang mengubah nilai `_status`.

2. Polymorphism melalui Method Overriding (membuat ulang sebuah method pada sub-class atau class anak)

Beberapa kelas mewarisi class Kapal dan mengimplementasikan **polymorphism** dengan **overriding method infoKapal** untuk memberikan informasi yang berbeda sesuai dengan tujuan spesifik.

- **Class TiketKapal:**
 - TiketKapal menambahkan properti hargaTiket.
 - **Method infoKapal** di-override untuk menampilkan informasi harga tiket kapal.
- **Class TurunKapal:**
 - TurunKapal menambahkan properti waktuTurun.
 - **Method infoKapal** di-override untuk menampilkan informasi waktu turun kapal di dermaga tertentu.
- **Class KargoKapal:**
 - KargoKapal menambahkan properti beratKargo.
 - **Method infoKapal** di-override untuk menampilkan informasi berat kargo yang diangkut oleh kapal.
- **Class KeberangkatanKapal:**
 - KeberangkatanKapal menambahkan properti waktuBerangkat.
 - **Method infoKapal** di-override untuk menampilkan informasi waktu keberangkatan kapal dari pelabuhan tertentu.

3. Membuat Objek dari Berbagai Kelas

- **Objek kapalPenumpang:** Menggunakan class Kapal untuk membuat objek dengan informasi umum tentang kapal penumpang.
- **Objek tiketKapal:** Menggunakan class TiketKapal untuk membuat objek dengan informasi harga tiket kapal.
- **Objek turunKapal:** Menggunakan class TurunKapal untuk membuat objek dengan informasi waktu turun kapal.
- **Objek kargoKapal:** Menggunakan class KargoKapal untuk membuat objek dengan informasi berat kargo.
- **Objek keberangkatanKapal:** Menggunakan class KeberangkatanKapal untuk membuat objek dengan informasi waktu keberangkatan kapal.

4. Polymorphism dalam Aksi

Setiap objek memanggil method infoKapal, dan meskipun semua objek menggunakan method dengan nama yang sama, mereka menghasilkan output yang berbeda berdasarkan overriding method yang terjadi di dalam kelas turunan.

5. Interaksi dengan HTML

- Menggunakan document.getElementById().innerHTML untuk menampilkan informasi objek di halaman HTML.
 - Informasi pertama yang ditampilkan adalah dari objek kapalPenumpang.
 - Setelah itu, status kapal diubah menjadi "Tidak Tersedia" menggunakan method setStatusTidaktersedia.
 - Informasi dari objek tiketKapal, turunKapal, kargoKapal, dan keberangkatanKapal juga ditampilkan ke elemen HTML yang berbeda.