

LAPORAN PRAKTIKUM
Jurnal Modul 13
Design Pattern Implementation



Disusun Oleh:

Berlian Seva Astryana 2311104067

S1SE-07-02

Dosen :

Yudha Islami Sulistya, S.Kom., M.Cs

PROGRAM STUDI S1 SOFTWARE ENGINEERING

FAKULTAS INFORMATIKA

TELKOM UNIVERSITY

PURWOKERTO

2024

1. Penjelasan Sourcode

```
public class Rektor
{
    private static Rektor? _instance;
```

Rektor? _instance adalah properti statis yang menyimpan satu-satunya objek Rektor. Tipe-nya nullable (?) agar bisa bernilai null di awal.

```
private Rektor()
{
    Console.WriteLine("Rektor baru dipilih");
}
```

Konstruktor dibuat private, supaya objek Rektor tidak bisa dibuat langsung dari luar class. Ini syarat penting dalam pola Singleton.

```
public static Rektor GetRektor()
{
    if (_instance == null)
    {
        _instance = new Rektor();
    }
    return _instance;
}
```

Method GetRektor() berperan sebagai satu-satunya akses untuk mendapatkan instance dari kelas Rektor. Dalam method ini, terlebih dahulu dilakukan pengecekan terhadap variabel _instance. Apabila nilai dari _instance masih null, maka artinya objek Rektor belum pernah dibuat sebelumnya, sehingga method ini akan membuat objek baru dan menyimpannya ke dalam _instance. Namun, jika objek sudah pernah dibuat dan _instance telah memiliki nilai, maka method ini akan langsung mengembalikan objek yang sudah ada tanpa membuat ulang. Dengan demikian, method GetRektor() memastikan bahwa hanya ada satu objek Rektor yang digunakan secara konsisten dalam seluruh program.

```
public void Tandatangan()
{
    Console.WriteLine("Rektor telah tanda tangan");
}
```

Method Tandatangan() hanya menampilkan bahwa objek Rektor telah melakukan aksi (di sini: tanda tangan).

2. Output

```
=====Singleton=====
Rektor baru dipilih
Rektor sama
Rektor telah tanda tangan
```