JURNAL MODUL 13 DESIGN_PATTERN_IMPLEMENTATION



Nama:

Alya Rabani (2311104076)

Dosen:

YUDHA ISLAMI SULISTYA

PROGRAM STUDI S1 REKAYASA PERANGKAT LUNAK TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO 2025

1. MENJELASKAN DESIGN PATTERN SINGLETON

a. Berikan salah dua contoh kondisi dimana design pattern "Singleton" dapat digunakan.

Jawab:

- Logger Sistem (System Logger)
 Logger adalah komponen penting dalam aplikasi untuk mencatat aktivitas atau
 error yang terjadi. Jika setiap bagian program membuat instance logger sendiri,
 maka log bisa tersebar dan tidak konsisten. Dengan Singleton, hanya ada satu
 instance logger yang digunakan bersama, sehingga pencatatan log menjadi
 terpusat dan efisien.
- Koneksi Database (Database Connection Manager)
 Dalam sebuah aplikasi, jika setiap bagian membuat koneksi database baru,
 maka itu bisa membebani server dan menyebabkan konflik. Singleton
 digunakan agar hanya satu koneksi database yang dibuat dan dibagikan ke
 seluruh bagian aplikasi, sehingga lebih hemat resource dan memudahkan
 manajemen koneksi.
- b. Berikan penjelasan singkat mengenai langkah-langkah dalam mengimplementasikan design pattern "Singleton".
 - Buat Constructor Private Constructor dibuat private agar objek tidak bisa dibuat dari luar class menggunakan keyword new.
 - Buat Static Field untuk Menyimpan Instance Sebuah field static bertipe class itu sendiri dibuat untuk menyimpan satusatunya instance Singleton.
 - Buat Static Method untuk Mengakses Instance Method ini disebut GetDataSingleton() atau GetInstance(). Ia akan mengembalikan instance yang sudah ada, dan jika belum ada, maka akan membuat satu terlebih dahulu.
- c. Berikan tiga kelebihan dan kekurangan dari design pattern "Singleton". Kelebihan dari design pattern:
 - Hemat Memori: Hanya satu instance yang dibuat, menghemat memori.
 - Kontrol Akses Global: Mudah mengakses instance dari mana saja dalam program.
 - Mencegah Duplikasi: Cocok untuk mengelola resource tunggal (misalnya, konfigurasi, cache, log).

Kekurangan dari design pattern:

- Sulit untuk Unit Testing: Bersifat global, sulit di-mock atau diganti dalam pengujian.
- Ketergantungan Kuat (Tight Coupling): Banyak kelas bergantung langsung pada Singleton, menyulitkan perubahan struktur program.
- Tidak Thread-Safe (Jika Salah Desain): Jika tidak dirancang dengan benar untuk multi-threaded, bisa membuat lebih dari satu instance.

2. IMPLEMENTASI DAN PEMAHAMAN DESIGN PATTERN SINGLETON

Petama-tama saya membuat sebuah class PusatDataSingleton yang dimana class ini mengimplementasikan design pattern Singleton untuk memastikan hanya ada satu instance yang digunakan bersama oleh seluruh program. Singleton ini juga menyimpan data dinamis berupa list string, yang bisa ditambah, dihapus, dan ditampilkan sesuai kebutuhan program.

kebutuhan program.

```
jmodul13_2311104076
                                         ▼ 🤫 tjmodul13_2311104076.PusatDataSingleto
             using System.Collections.Generic;
             using System.Ling;
             using System.Text;
             using System.Threading.Tasks;
             namespace tjmodul13_2311104076
                 public class PusatDataSingleton
    10
                     private static PusatDataSingleton _instance;
private List<string> DataTersimpan;
    11
    12
    13
                     private PusatDataSingleton()
    14
    15
    16
17∅
                          DataTersimpan = new List<string>();
    18
                     public static PusatDataSingleton GetDataSingleton()
    19
                          if (_instance == null)
    21
22
    23
                              _instance = new PusatDataSingleton();
    24
                          return instance:
    25
                                            ▼ %tjmodul13_2311104076.PusatE
odul13_2311104076
                    public List<string> GetSemuaData()
  29
  30
                        return DataTersimpan;
  31
 32
  33
                    public void PrintSemuaData()
  34
                        Console.WriteLine("Isi Data:"):
  35
                        foreach (string data in DataTersimpan)
  36
  37
                             Console.WriteLine("- " + data);
  38
  39
  40
  41
                    public void AddSebuahData(string input)
  42
  43
                        DataTersimpan.Add(input);
  44
  45
  46
  47
                    public void HapusSebuahData(int index)
  48
                        if (index >= 0 && index < DataTersimpan.Count)</pre>
  50
                             DataTersimpan.RemoveAt(index);
  51
  52
  53
 54
```

3. IMPLEMENTASI PROGRAM UTAMA

Pada program utama ini dengan jelas memperlihatkan cara kerja design pattern Singleton. Ketika saya membuat data1 dan data2, meskipun terlihat seperti objek berbeda, keduanya sebenarnya menunjuk pada satu instance objek yang sama di memori. Ini terbukti saat saya menambahkan data ke data1, data2 juga secara otomatis memiliki data tersebut karena mereka berbagi instance yang sama. Selanjutnya, saat data asisten dihapus dari data2, data1 juga menunjukkan bahwa data tersebut sudah tidak ada. Ini semakin menguatkan bahwa keduanya adalah objek yang sama,perubahan pada satu akan memengaruhi yang lain. Pada akhirnya, jumlah data pada data1 dan data2 adalah sama, menunjukkan bahwa semua operasi pada Singleton memengaruhi semua referensi yang mengaksesnya.

```
.cs + X PusatDataSingleton.cs
                                                                            - P<sub>A</sub>M
ul13_2311104076
                                 ▼ % Program
       v using tjmodul13_2311104076;
  2
         using System;
  3
         0 references
  4
         class Program
              static void Main(string[] args)
  6
  8
                  var data1 = PusatDataSingleton.GetDataSingleton();
                  var data2 = PusatDataSingleton.GetDataSingleton();
  9
 10
 11
                  // Tambah data
                  data1.AddSebuahData("Anggota 1 - Alya");
 12
                  data1.AddSebuahData("Anggota 2 - Tulus");
 13
                  data1.AddSebuahData("Anggota 3 - Zhafir");
 14
                  data1.AddSebuahData("Asisten Praktikum - Gideon Torawa");
 15
 16
                  // Print dari data2
 17
 18
                  Console.WriteLine("Print dari data2:");
 19
                  data2.PrintSemuaData();
 20
                  // Hapus asisten dari data2
 21
                  data2.HapusSebuahData(3):
 22
 20
 21
                  // Hapus asisten dari data2
 22
                 data2.HapusSebuahData(3);
 23
 24
                  // Print dari data1
                 Console.WriteLine("\nPrint dari data1 setelah penghapusan:");
 25
 26
                 data1.PrintSemuaData();
 27
 28
                  // Print jumlah data
                 Console.WriteLine($"\nJumlah Data di data1: {data1.GetSemuaData().Count}");
 29
                 Console.WriteLine($"Jumlah Data di data2: {data2.GetSemuaData().Count}");
 30
 31
 32
```

Hasil output dari program:

Commit: