

TUGAS TEORI PERTEMUAN 10 - INTERFACE
MATA KULIAH PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK



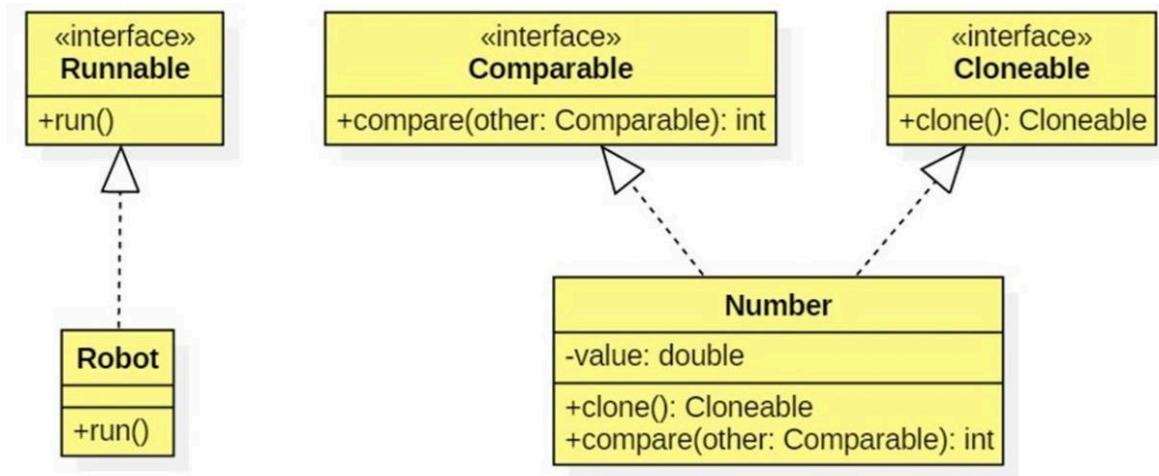
ANGGOTA KELOMPOK :

- 1. DIAN PARAMITHA (07)**
- 2. GARGARINA NANDA ISWATI (12)**
- 3. SUKMA ANANDA PUTRI (19)**

**JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI D-IV SISTEM INFORMASI BISNIS
POLITEKNIK NEGERI MALANG**

2025

Cari 1 contoh dari interface berupa gambar UML class diagram berikan keterangan singkat
Jawaban :



1. <<interface>> (Kontrak)

Diagram dengan label <<interface>> merupakan kontrak yang mendefinisikan perilaku apa yang harus dimiliki oleh sebuah kelas. Mereka hanya menyatakan metode yang harus ada (misal `+run()`), tetapi tidak berisi kode implementasinya. Pada interface methodnya adalah abstrak method dan method pada interface harus di terapkan pada class yang meng-implementnya.

2. Kelas Implementasi (Kelas Konkret)

Robot dan Number adalah kelas konkret yang "menandatangani kontrak" dengan interface tersebut. Robot dan Number merupakan kelas implementasi yang mempunyai interface.

3. Garis Realisasi (Implementasi)

Garis putus-putus dengan panah segitiga kosong (---->) disebut sebagai "Realisasi" atau "Implementasi". Garis ini menunjukkan bahwa kelas di pangkal panah wajib menyediakan implementasi (kode) untuk semua metode yang didefinisikan oleh interface di ujung panah.

Contohnya :

- Robot → Runnable

Kelas Robot mengimplementasikan interface Runnable.

Karena Runnable mewajibkan adanya metode +run(), maka kelas Robot juga harus memiliki metode +run().

- Number → Comparable dan Cloneable:

Kelas Number mengimplementasikan dua interface sekaligus.

Ini berarti Number harus menyediakan implementasi untuk metode +compare(...) (dari Comparable) dan metode +clone() (dari Cloneable).