# LAPORAN PRAKTIKUM MATA KULIAH TEORI ALGORITMA STRUKTUR DATA

Dosen Pengampu: Triana Fatmawati, S.T, M.T

# PERTEMUAN 2: OBJECT ORIENTED PROGRAMMING (OOP)



Nama : Yonanda Mayla Rusdiaty

NIM: 2341760184

Prodi : D-IV Sistem Informasi Bisnis

# JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI POLITEKNIK NEGERI MALANG 2024

# **Kode Program Pembuatan Class HP**

# Kode Program Pembuatan Object phone1 dari class HP

```
public class HPMain {
   public static void main(String[] args) {
        HP phone1 = new HP();
        phone1.merk = "Samsung";
        phone1.tipe = "S23 Ultra";
        phone1.ukuranLayar = 6.8f;
        phone1.tampilInformasi();
        phone1.ekKondisi(false);
        phone2 = new HP ("Iphone", "15 Plus", 6.69f);
    }
}
```

#### **Output:**

```
HP merk Samsung tipe S23 Ultra dengan ukuran layar 6.8
HP ini masih baru
PS D:\KULIAH\college\smt 2\TEORI ALGORITMA STRUKTUR DATA\P2\CODE>
```

#### Soal:

1. Tentukan sebuah object yang ada di sekitar anda, serta tentukan atribut (minimal 4) dan method (minimal 3) yang dimiliki oleh object tersebut!

#### Jawaban:

- a) Object atau representasi dari benda nyata. Contohnya bunga
- b) Atribut yang dimiliki:
  - Warna: Misal kuning, putih, biru
  - Nama latin: Phalaenopsis amabilis, Phalaenopsis amabilis, Cosmos
  - Jenis tanah yang cocok untuk pertumbuhan bunga
  - Fase pertumbuhan
  - Aroma yang dihasilkan
- c) Method:
  - Mekar();
  - Layu();
  - siramBunga();
  - pupukBunga();
  - potongBatang();
  - hasilkanBiji();

#### Soal:

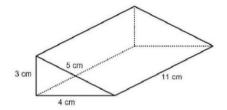
2. Pada Sistem Informasi Manajemen Peminjaman Ruang Kelas JTI, tentukan apa saja object-nya!

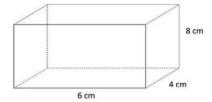
#### Jawaban:

Object nya antara lain : RuangKelas();, Peminjam():, Administrator();, JadwalPeminjaman();, JadwalKetersediaan():,

## Soal:

3. Terdapat sebuah class bernama BangunRuang, dengan dua object PrismaSegitiga dan Balok seperti pada gambar berikut. Buatlah class diagram dari BangunRuang tersebut!





### Jawaban:

Berikut adalah tabel kelas diagram fdari bangun ruang prisma segitiga dan balok :

1	BangunRuang		
		Atribut	Method
		alasSegitiga : double	hitungVolume() : void
	PrismaSegitiga	tinggiPrisma :double	hitungLuasPermukaan(): void
		panjang : double	hitungVolume() : void
		lebar : double	hitungLuasPermukaan(): void
	Balok	tinggi :double	