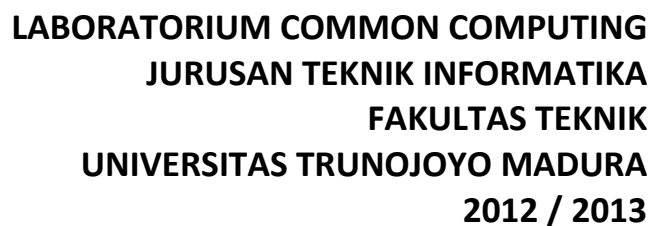


The logo of Universitas Trunojoyo Madura is a yellow shield-shaped emblem with a red border. Inside the shield, there is a blue circular design with a white open book in the center. A black torch with a flame is positioned vertically behind the book. The shield is surrounded by a yellow border, and the text "KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN" and "UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA" is written in black around the top and sides of the shield.

TGL PRAKTIKUM : 17 Desember 2012
NAMA : ACHMAD FAJAR NORULLAH
NRP : 11.04.111.000.75
KELAS/KELOMPOK : B/3
DOSEN PENGAMPU : ERY SETIYAWAN JULLEV, S.KOM.
ASISTEN : SHOHIB

(SHOHIB)
10.04.111.00101



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada modul ini kita akan mempelajari tentang Package . Yang mana Package dapat diartikan sebuah folder yang menyimpan semua class atau interface agar lebih rapi.

1.2 Tujuan

Tujuan mahasiswa mengikuti praktikum PBO Modul 6 ini adalah :

1. Mahasiswa dapat memahami tentang penggunaan Package.
2. Mahasiswa dapat menggunakan serta menerapkan aplikasi package dalam suatu permasalahan.

BAB II

DASAR TEORI

2.1 Package

Package merupakan sebuah folder dimana berisi sejumlah class. Sehingga dalam kata lain Package bisa disebut dengan Pustaka Class. Kita dapat membuat package berisi sekumpulan class dan menggunakan package tersebut dalam class atau program lain tanpa memindah kumpulan class ke dalam direktori kerja. Untuk membuat package, letakkan beberapa file kode .java ke dalam direktori dan tambahkan kata kunci package di awal setiap file kode tersebut. Kemudian lakukan kompilasi sehingga dalam direktori terbentuk file class. Sebelum suatu package dapat *diimport* oleh class lain, tambahkan path dari package ke dalam CLASSPATH.

BAB III

TUGAS PENDAHULUAN

Pertanyaan :

1. Bagaimana agar class dalam suatu package dapat digunakan?
2. Mana yang lebih dahulu ditulis, kata kunci package atau import?
3. Tanda separator apa yang digunakan untuk memisahkan antara nama package dengan nama class?

Jawaban

1. Jika kita ingin menggunakan class dalam package lain yaitu dengan menggunakan import dan mengimport class dalam package yang bersangkutan.
2. Kata kunci package yang diletakkan atau ditulis terlebih dahulu daripada import.
3. Separator titik digunakan untuk membatasi package dan class nya misal package variabel dan class variabeltabung maka akan ditulis “variabel.variabeltabung”

BAB IV

IMPLEMENTASI

4.1 Kegiatan Praktikum

Pada bagian kegiatan praktikum ini, kita akan belajar membuat interface dan mengimplementasikannya dalam sebuah class.

```
package matematika;

public interface MtkDasar {
    String tambah(int a, int b);
    String kurang(int a, int b);
}

public class Pecahan implements MtkDasar {
    private int pembilang, penyebut;

    public Pecahan(int a, int b) {
        if (b == 0) {
            System.out.println("tidak bisa !");
        } else {
            this.pembilang=a;
            this.penyebut=b;
        }
    }

    @Override
    public String toString() {

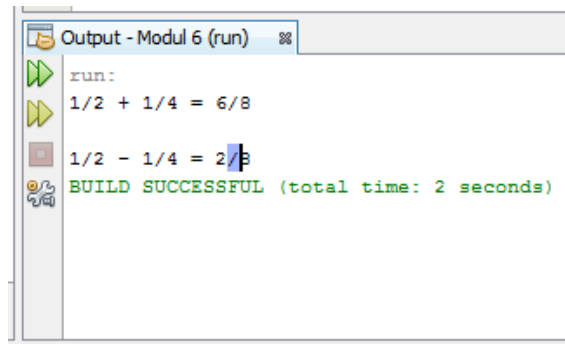
        return pembilang+"/"+penyebut;
    }

    @Override
    public String tambah(int a, int b) {
        pembilang=((pembilang*b)+(a*penyebut));
        penyebut=penyebut*b;
        return String.valueOf(pembilang+"/"+penyebut);
    }

    @Override
    public String kurang(int a, int b) {
        pembilang=((pembilang*b)-(a*penyebut));
        penyebut=penyebut*b;
        return String.valueOf(pembilang+"/"+penyebut);
    }
}
```

```
public class Cobapecahan {  
    public static void main(String[] args) {  
        Pecahan x= new Pecahan(1,2);  
        x.tambah (1,4);  
        System.out.println("1/2 + 1/4 = " +x.toString());  
        System.out.println("");  
        Pecahan y = new Pecahan(1,2);  
        y.kurang(1,4);  
        System.out.println("1/2 - 1/4 = " +y.toString());  
    }  
}
```

RUNNING PROGRAM :



BAB V

TUGAS AKHIR

5.1 Tugas Akhir

1. Modifikasilah kode program interface MtkDasar.java, dan Pecahan.java agar dapat menghasilkan return value berupa Object.
2. Lengkapi interface MtkDasar dengan kemampuan matematika dasar yang lain yaitu kali (untuk mengerjakan operasi perkalian), dan bagi (untuk mengerjakan operasi pembagian). Sesuaikan kedua class lain, Pecahan dan CobaPecahan.

Jawab :

```
public interface MtkDasar {
    String tambah(int a, int b);
    String kurang(int a, int b);
    String kali(int a, int b);
    String bagi(int a, int b);
}

public class Pecahan implements MtkDasar {
    private int pembilang, penyebut;

    public Pecahan(int a, int b) {
        if (b == 0){
            System.out.println("tidak bisa !");
        }else{
            this.pembilang=a;
            this.penyebut=b;
        }
    }

    @Override
    public String toString() {

        return pembilang+"/"+penyebut;
    }

    @Override
    public String tambah(int a, int b) {
        pembilang=((pembilang*b)+(a*penyebut));
        penyebut=penyebut*b;
        return String.valueOf(pembilang+"/"+penyebut);
    }

    @Override
    public String kurang(int a, int b) {
```

```

        pembilang=((pembilang*b)-(a*penyebut));
        penyebut=penyebut*b;
        return String.valueOf(pembilang+"/"+penyebut);
    }

    @Override
    public String kali(int a, int b) {
        pembilang = (pembilang*a);
        penyebut=(penyebut*b);
        return String.valueOf(pembilang+"/"+penyebut);
    }

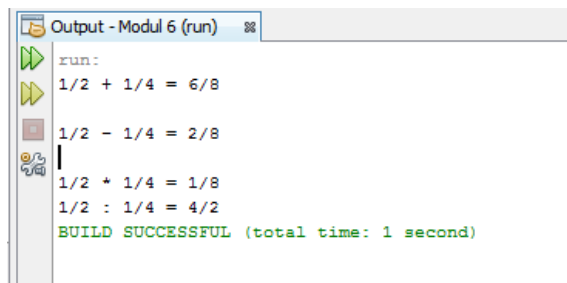
    @Override
    public String bagi(int a, int b) {
        pembilang = (pembilang*b);
        penyebut=(penyebut*a);
        return String.valueOf(pembilang+"/"+penyebut);}
}

public class Cobapecahan {
    public static void main(String[] args) {
        Pecahan x= new Pecahan(1,2);
        x.tambah (1,4);
        System.out.println("1/2 + 1/4 = " +x.toString());
        System.out.println("");
        Pecahan y = new Pecahan(1,2);
        y.kurang(1,4);
        System.out.println("1/2 - 1/4 = " +y.toString());
        System.out.println("");
        Pecahan z = new Pecahan(1,2);
        z.kali(1,4);
        System.out.println("1/2 * 1/4 = " +z.toString());
        Pecahan w = new Pecahan(1,2);
        w.bagi(1,4);
        System.out.println("1/2 : 1/4 = " +w.toString());

    }
}

```

Run ning program:



```

Output - Modul 6 (run)
run:
1/2 + 1/4 = 6/8
1/2 - 1/4 = 2/8
1/2 * 1/4 = 1/8
1/2 : 1/4 = 4/2
BUILD SUCCESSFUL (total time: 1 second)

```

5.2 Tugas Tambahan

1. Buatlah 2 project di netbeans, project pertama berisi minimal 2 class dan 1 package. project kedua berisi program utama yang mengimplementasikan project pertama dan jelaskan cara untuk include project lain dalam suatu project.
2. A. Setting command prompt agar bisa mengcompile program java dan printscreen setiap langkah.
B. Buatlah program seperti soal no.1. kemudian compile dan running melalui command prompt.

Jawaban:

1. Program 1

```
package paket1;

public class Paket1 {
    public int p,l,luas;

    public void tryme(){
        luas = p*l;

        System.out.println("LUAS PERSEGI ADALAH "+luas);
    }
}
```

Program 2

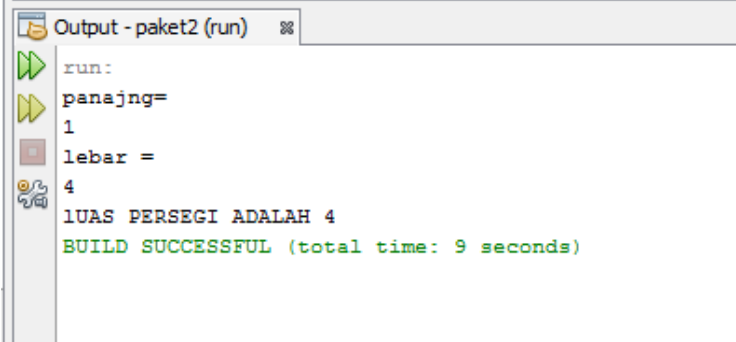
```
package paket2;
import java.util.Scanner;
import paket1.Paket1;
public class Paket2 {
    static int p,l;

    public static void main(String[] args) {
        Scanner y = new Scanner(System.in);

        System.out.println("panjang= ");
        p=y.nextInt();
        System.out.println("lebar = ");
        l=y.nextInt();
```

```
Paket1 x = new Paket1();  
  
x.p=p;  
  
x.l=l;  
  
x.tryme();  
  
}  
  
}
```

Running Program :



The screenshot shows an IDE's output window titled "Output - paket2 (run)". It contains the following text: "run:", "panjang=", "1", "lebar =", "4", "LUAS PERSEGI ADALAH 4", and "BUILD SUCCESSFUL (total time: 9 seconds)". On the left side of the output window, there are several icons: a green play button, a yellow play button, a red stop button, and a gear icon.

```
run:  
panjang=  
1  
lebar =  
4  
LUAS PERSEGI ADALAH 4  
BUILD SUCCESSFUL (total time: 9 seconds)
```

Cara menginclude kan adalah dengan meletakkan project yang akan di includekan ke dalam library project yang akan menginculd dan membuild project yang akan di include agar bisa di pakai di project yang akan menginclude kan.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Package merupakan folder yang berisi kumpulan dari class kelas oleh karena itu package sangat perlu untuk dimengerti dan dipelajari.

6.2 Saran

- Diharap asisten untuk menjelaskan mengenai tugas praktikum dan kejelasan tentang tugas akhir supaya jelas dan dapat dimengerti.