

MATA KULIAH : PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK
SESI PERTEMUAN : II (DUA)
MATERI : TUGAS CLASS & OBJECT
DOSEN : YULHAN WAHYUDIN, M.KOM

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan *class* dan *object*!
2. Sebutkan dan jelaskan jenis-jenis *method* !
3. Berdasarkan gambar berikut ini, jelaskan masing-masing bagian sesuai dengan nomor yang ada!

```
public class Komputer { - 1
    String jenis_komputer; - 2
    private String merk;

    public void setDataKomputer(String jenis, String merk){
        jenis_komputer = jenis;
        this.merk = merk;
    } - 3

    public String getJenis(){
        return jenis_komputer; - 4
    }

    public String getMerk(){
        return merk; - 5
    }

    public static void main(String[] args){
        Komputer mykom = new Komputer(); - 6
        mykom.setDataKomputer("LAPTOP", "MACBOOK"); - 7
        System.out.println(mykom.getJenis());
        System.out.println(mykom.getMerk()); - 8
    }
}
```

4. Tuliskan perbaikan pada kode program berikut ini, agar kode program tersebut dapat *dicompile* sehingga program akan berjalan dengan benar!

```

2   public class HandPhone {
3       String jenis_hp;
4       int tahun_pembuatan;
5
6       String setDataHP(String jenis_hp, int tahun_pembuatan){
7           jenis_hp = jenis_hp;
8           tahun_pembuatan = tahun_pembuatan;
9       }
10
11      String getJenisHP(){
12
13      }
14
15      String getTahunPembuatan(){
16
17      }
18
19      public static main void(String args[]){
20          HandPhone hp = new HandPhone();
21          hp.setDataHP(jenis_hp, tahun_pembuatan);
22          hp.getJenisHP()
23          hp.getTahunPembuatan()
24      }
25  }

```

Note :

Pengumpulan tugas wajib menggunakan link dari github atau gitlab

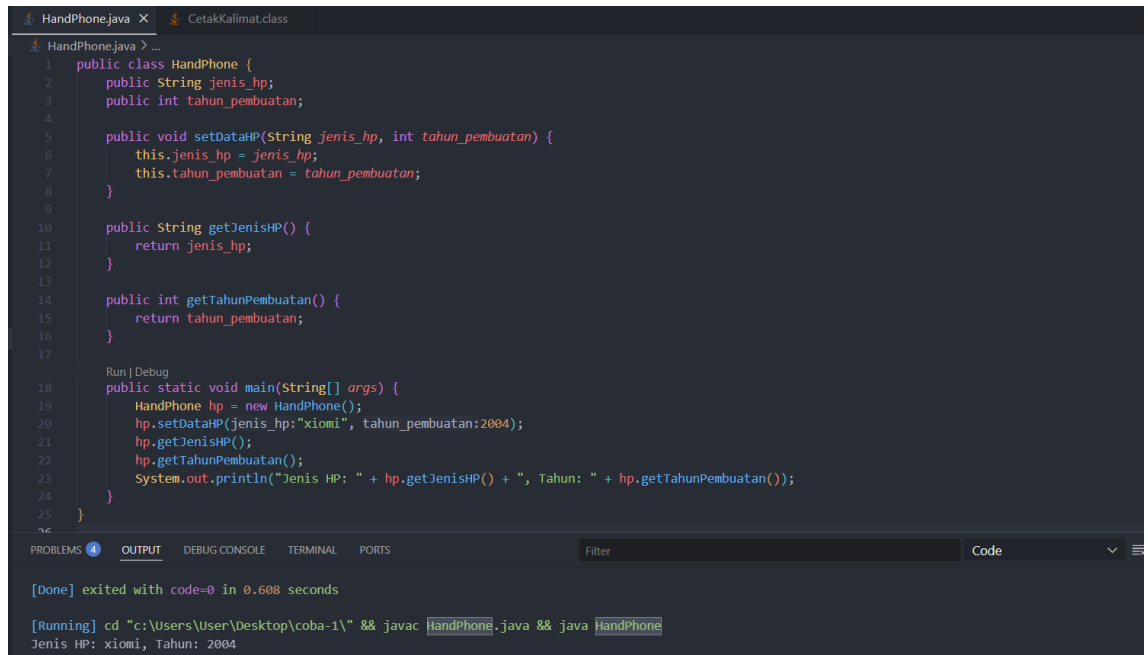
JAWABAN

1. **Class:** adalah blueprint atau cetak biru untuk membuat objek. Class mendefinisikan atribut (variabel) dan method (fungsi) yang akan dimiliki oleh objek.

Object: adalah instance dari sebuah class. Objek dibuat berdasarkan struktur yang telah didefinisikan dalam class dan memiliki data serta perilaku yang sesuai dengan class tersebut.
2.
 - Method Instance
 - Method Static
 - Method Getter dan Setter
 - Method Constructor
3.
 1. Class
 2. Attribute
 3. Method
 4. Method
 5. Method
 6. Object
 6. Object

8. Method Fungsi dan Prosedur

4.



```
HandPhone.java X CetakKalimat.class
HandPhone.java > ...
1 public class HandPhone {
2     public String jenis_hp;
3     public int tahun_pembuatan;
4
5     public void setDataHP(String jenis_hp, int tahun_pembuatan) {
6         this.jenis_hp = jenis_hp;
7         this.tahun_pembuatan = tahun_pembuatan;
8     }
9
10    public String getJenisHP() {
11        return jenis_hp;
12    }
13
14    public int getTahunPembuatan() {
15        return tahun_pembuatan;
16    }
17
18    Run | Debug
19    public static void main(String[] args) {
20        HandPhone hp = new HandPhone();
21        hp.setDataHP("Xiaomi", 2004);
22        hp.getJenisHP();
23        hp.getTahunPembuatan();
24        System.out.println("Jenis HP: " + hp.getJenisHP() + ", Tahun: " + hp.getTahunPembuatan());
25    }
26
27 PROBLEMS 4 OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS Filter Code
[Done] exited with code=0 in 0.608 seconds
[Running] cd "c:\Users\User\Desktop\coba-1\" && javac HandPhone.java && java HandPhone
Jenis HP: xiaomi, Tahun: 2004
```