

NAMA : IRMA NURMALASARI
NIM : 20220040127
KELAS : TEKNIK INFORMATIKA/TI22C

TUGAS SESI 2

PEMROGRAMAN BERBASIS OBYEK

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan class dan object!

Jawab:

- **Class** merupakan cetak biru atau kerangka dalam pembuatan program, Class merupakan prototipe yang mendefinisikan attribute dan behavior secara umum. Saat implementasi kedalam sebuah program attribute dimodelkan sebagai variabel dan behavior dimodelkan sebagai method atau yang lebih dikenal dikalangan programmer adalah function. Jenis-jenis Class yaitu ada yang bersifat :
 - Public ditandai dengan (+)
 - Private ditandai dengan (-)
 - Default
 - Protected ditandai dengan (::)
- **object** adalah hasil instance atau penciptaan dari sebuah class.

2. Sebutkan dan jelaskan jenis-jenis method !

Jawab:

Dalam istilah lain method terbagi menjadi Setter (Mutator) dan Getter (Accessor).

Method setter (prosedur) digunakan untuk memberikan nilai ataupun untuk menampilkan nilai dari variabel, sehingga tidak memerlukan return value, serta memerlukan parameter dan ditandai dengan adanya istilah void. sedangkan method getter (fungsi) digunakan untuk mengambil nilai dari variabel, sehingga membutuhkan return value, pada getter tidak diperlukan parameter. Sama halnya dengan class, method terdiri dari 2 bagian untuk membuatnya yaitu declaration method dan body method

3. Berdasarkan gambar berikut ini, jelaskan masing-masing bagian sesuai dengan nomor yang ada!

```

public class Komputer {
    String jenis_komputer;
    private String merk;

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

    public String getJenis(){
        return jenis_komputer;
    }

    public String getMerk(){
        return merk;
    }

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

```

Note :

No 1 = > Class

No 2 = > Attribute

No 3 = > Methode

No 4 = > Methode

No 5 = > Methode

No 6 = > Obyek

No 7 = > Methode (pada Obyek)

No 8 = > Methode

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 void main(String args[]){
20         HandPhone hp = new HandPhone();
21         hp.setDataHP(jenis_hp, tahun_pembuatan);
22         hp.getJenisHP();
23         hp.getTahunPembuatan();
24     }
25 }

```

Jawab :

```

HandPhone.java X
HandPhone.java > HandPhone > getJenis_hp()
1 //NAMA : IRMA NURHALASARI
2 //NIM : 202208040127
3 //KELAS : TEKNIK INFORMATIKA/IT22C
4
5 public class HandPhone {
6     String jenis_hp;
7     int tahun_pembuatan;
8
9     public void setDataHP(String jenis_hp, int tahun_pembuatan){
10         this.jenis_hp = jenis_hp;
11         this.tahun_pembuatan = tahun_pembuatan;
12     }
13
14     public String getJenisHP(){
15         return jenis_hp;
16     }
17
18     public int getTahunPembuatan(){
19         return tahun_pembuatan;
20     }
21
22     public static void main(String[] args) {
23         HandPhone hp = new HandPhone();
24         hp.setDataHP("jenis_hp", "android", tahun_pembuatan:2015);
25         hp.getJenisHP();
26         hp.getTahunPembuatan();
27     }
28
29     public String getJenis_hp() {
30         return jenis_hp;
31     }
32
33     public int getTahun_pembuatan() {
34         return tahun_pembuatan;
35     }
36 }

```