

---

# **BAHASA PEROGRAMAN BERBASIS OBJEK**

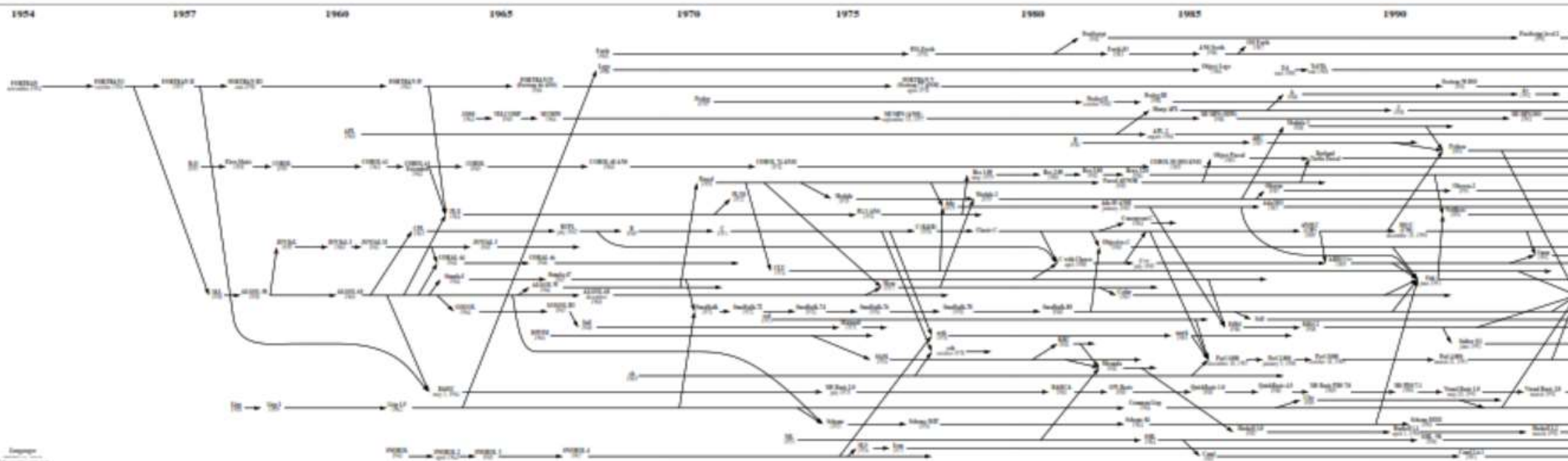
# Silsilah Bahasa Pemrograman

## *Languages*

*august 11, 2019*

© Éric Lévénez 1999-2019

[<http://www.levenez.com/lang/>](http://www.levenez.com/lang/)

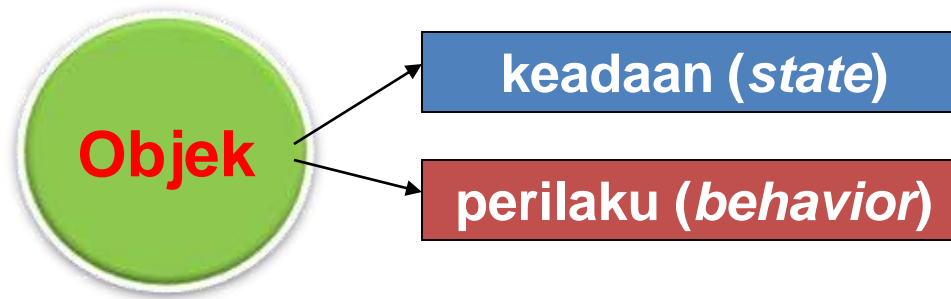


---

# PARADIGMA “BERORIENTASI OBJEK”

# Apa itu objek

✓ di dunia nyata



✓ contoh

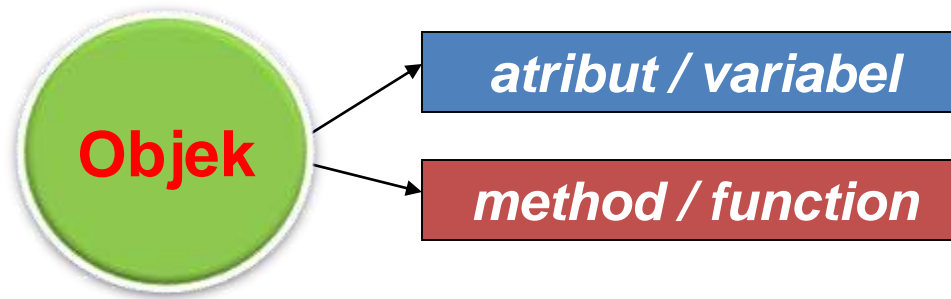


**keadaan**  
warna  
nama  
jenis

**perilaku**  
berjalan  
mengeong

# Apa itu objek

✓ di dunia software



✓ contoh



**variable**  
warna  
nama  
jenis

**method**  
berjalan()  
mengeong()

# Apa itu objek

## ➤ objek:

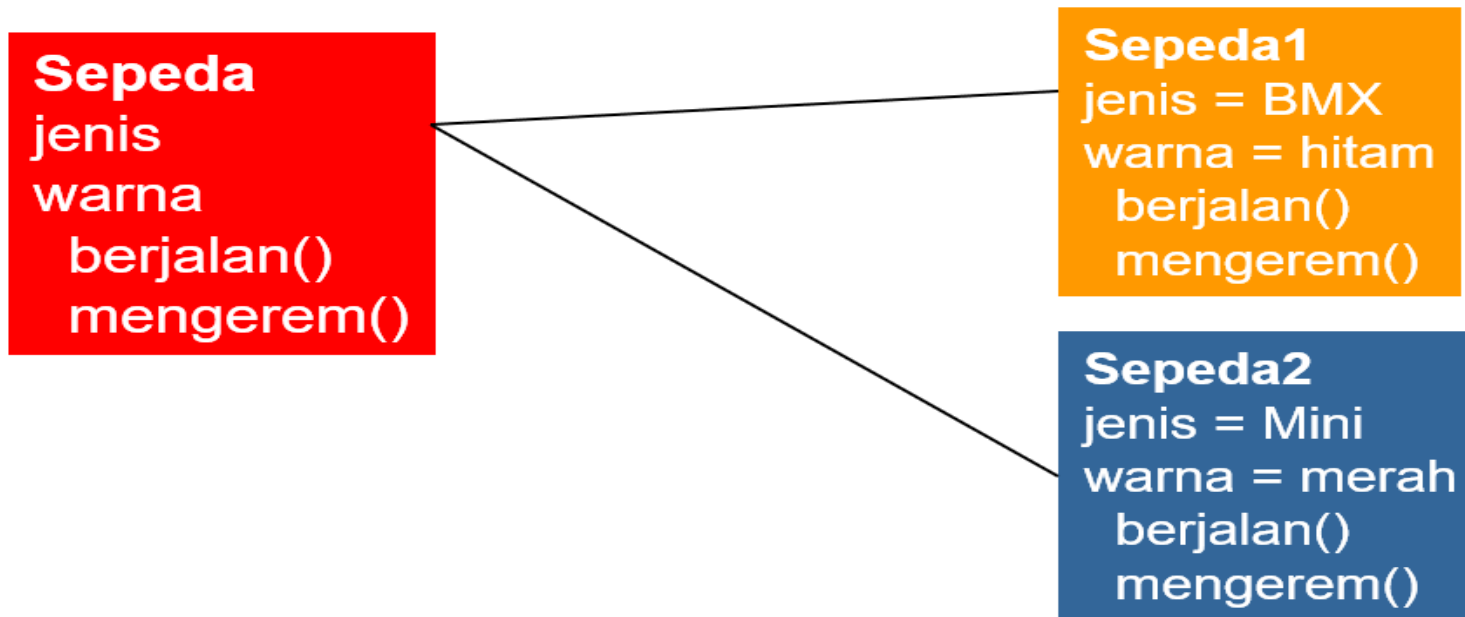
Entitas dalam sistem yang mewakili suatu entitas dalam dunia nyata

## ➤ Class

- ✓ Dalam suatu sistem, sering kali ditemui beberapa objek yang sejenis
- ✓ Beberapa objek sejenis dapat diidentifikasi sebagai suatu class
- ✓ Class merupakan

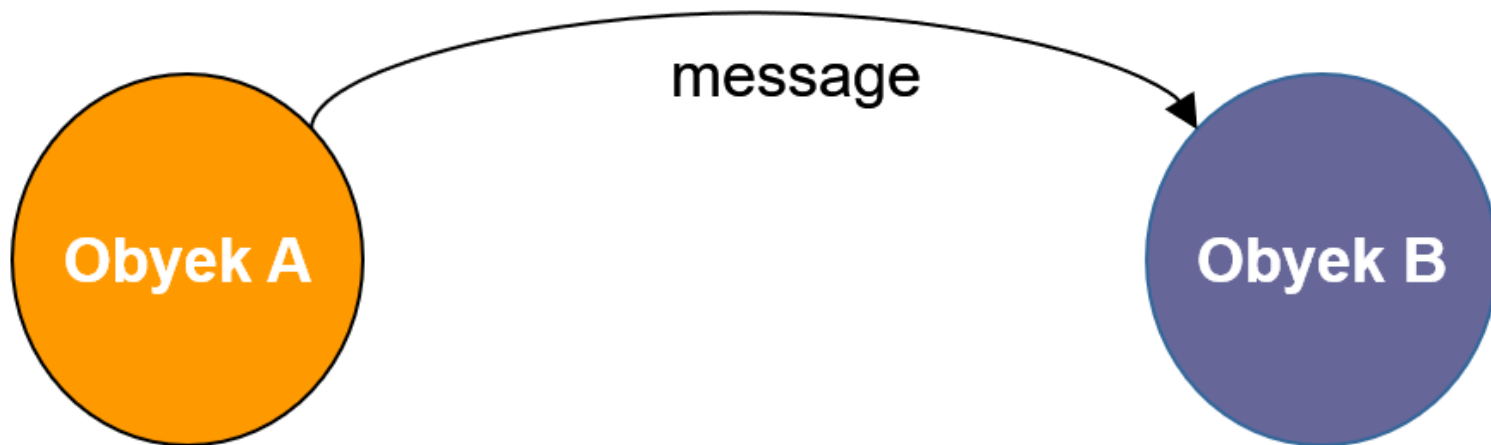
# class

- Kelas merupakan “cetakan” (*blueprint*) dari suatu obyek
- Dari suatu kelas kita dapat membuat obyek-obyek baru yang masing-masing dapat memiliki keadaan yang berbeda-beda



# Messange

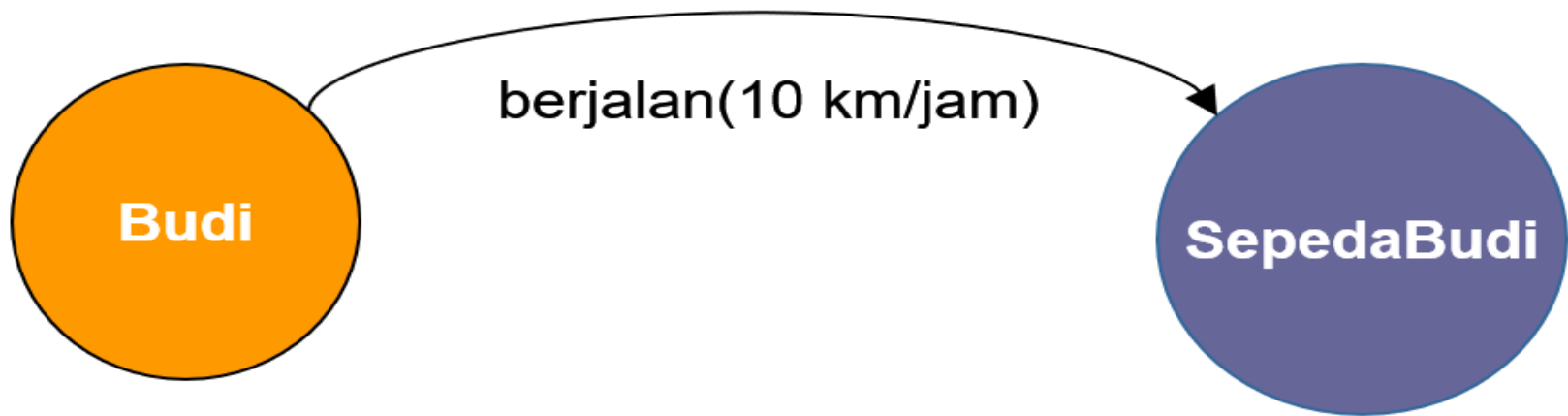
- Obyek berinteraksi dan berkomunikasi dengan obyek lain melalui **message**





# Message

- **Message** terdiri dari
  - **Nama obyek** yg dikirim
  - **Nama method** yg dipanggil
  - **Parameter** yang diperlukan oleh method yang dipanggil



# Ciri utama OOP

---

- **Encapsulation (pembungkusan)**
  - **Inheritance (pewarisan)**
  - **Polymorphism**
- 
- Poin-poin penting dalam OOP akan dibahas di pertemuan-pertemuan berikutnya

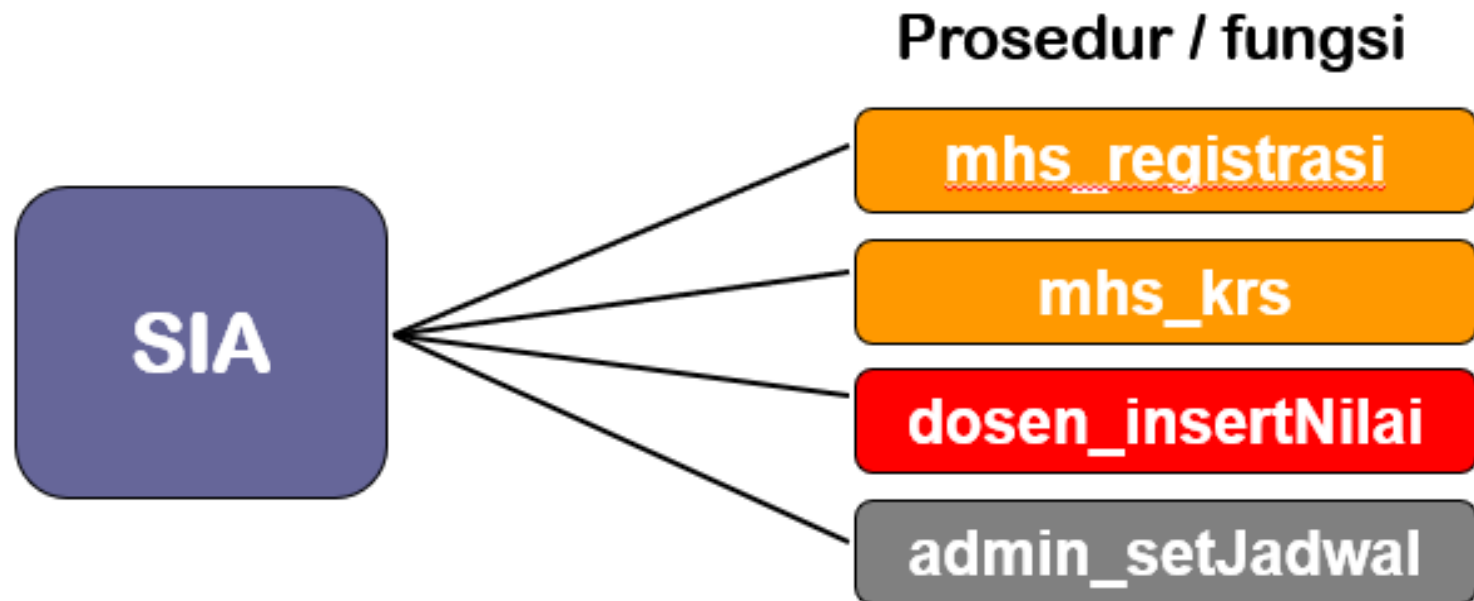
---

# CONTOH APLIKASI BERBASIS OBJEK

# Pengembangan basis prosedural

## Pengembangan SIA (Sistem Informasi Akademik)

- Berorientasi Prosedur



# Pengembangan basis objek

- **Berorientasi Obyek**

