1. **DEFINISI MASALAH**
2. Buatlah sebuah sistem sederhana yang menyerupai Sistem Informasi Akademik Mahasiswa (SIAM), dengan ketentuan user menginputkan Nama, Nim, IP serta jurusan. Selain itu mahasiswa juga dapat memasukkan kode Mata kuliah, Nama Mata kuliah dan jumlah sks mata kuliah tersebut. Jumlah sks yang di ambil harus sesuai dengan IP yang di dapat pada semester lalu. Buat skenario dengan banyak mahasiswa minimal 3 orang.
3. **SOURCE CODE**

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28  29  30  31  32  33  34  35  36  37 | public class Mahasiswa {  String nama;  String nim;  double ip;  String jurusan;  int kodeMatkul;  String namaMatkul;  String sks;  String nama1;  public void setNama(String x){  nama = x;  }  public void setNim(String n){  nim = n;  }  public void setIp (double i){  ip = i;    if (ip >= 3.0){  sks = "24";  }else if (ip >= 2.50){  sks = "20";  }else if (ip>= 2.00){  sks = "18";  }  }  public void setJurusan (String jur){  this.jurusan = jur;  }  public void setKodeMatkul (int code){  kodeMatkul = code;  }  public void setNamaMatkul (String m){  namaMatkul = m;  }  public void setSks (String sks){  this.sks = sks;  }  public void displayMessage(){  System.out.println("Masukkan nama : " + nama);  System.out.println("Masukkan NIM : " + nim);  System.out.println("Masukkan IP anda : " + ip);  System.out.println("Masukkan jurusan : " + jurusan);  System.out.println("Masukkan kode mata kuliah yang anda ambil : " + kodeMatkul);  System.out.println("Masukkan nama mata kuliah : " + namaMatkul);  System.out.println("Jumlah sks mata kuliah : " + sks + " sks");  }  } |

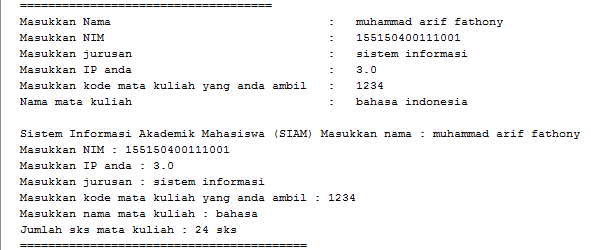
|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28 | Scanner in=new Scanner(System.in);  for(int i=0;i<3;i++){  Mahasiswa si=new Mahasiswa();  si.displayMessage();  System.out.println("====================================");  Mahasiswa a=new Mahasiswa();  System.out.print("Masukkan Nama : ");  String nama=in.nextLine();  a.setNama(nama);  System.out.print("Masukkan NIM : ");  String nim = in.nextLine();  a.setNim(nim);  System.out.print("Masukkan jurusan : ");  String jurusan = in.nextLine();  a.setJurusan(jurusan);  System.out.print("Masukkan IP anda : ");  double ip=in.nextDouble();  a.setIp(ip);  System.out.print("Masukkan kode mata kuliah yang anda ambil : ");  int kodeMatkul=in.nextInt();  a.setKodeMatkul(kodeMatkul);  System.out.print("Nama mata kuliah : ");  String nama1=in.next();  a.setNamaMatkul(nama1);  System.out.println();  System.out.print("Sistem Informasi Akademik Mahasiswa (SIAM) ");  a.displayMessage();  System.out.println("========================================="); |

1. **PEMBAHASAN**

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28  29  30  31  32  33  34  35  36  37 | Deklarasi kelas dengan nama projek Mahasiswa  Deklarasi nama, lalu disimpan dalam type data string  Deklarasi nim, lalu disimpan dalam type data string  Deklarasi ip, lalu disimpan dalam type data double  Deklarasi jurusan, lalu disimpan dalam type data string  Deklarasi kodeMatkul, lalu disimpan dalam type data integer  Deklarasi namaMatkul, lalu disimpan dalam type data string  Deklarasi sks, lalu disimpan dalam type data string  Deklarasi nama1, lalu disimpan dalam bentuk data string  Deklarasi type data Nama, dengan nama project x dan disimpan dalam type data string  Memanggil nama  Deklarasi type data Nim, dengan nama project n dan disimpan dalam type data string  Memanggil nim  Deklarasi type data ip, dengan nama project i dan disimpan dalam type data double  Memanggil ip  Jika ip lebih dari sama dengan 3  Sks sama dengan 24  Jika ip lebih dari sama dengan 2.5  Sks sama dengan 20  Jika ip lebih dari sama dengan 2  Sks sama dengan 18  Deklarasi type data jurusan, dengan nama project jur, dan disimpan dalam type data string  Memanggil jurusan  Deklarasi type data kodematkul, dengan nama project cod, dan disimpan dalam type data integer  Memanggil kodematkul  Deklarasi type data namamatkul, dengan nama project m, dan disimpan dalam type data string  Memanggil namamatkul  Deklarasi type data sks, dengan nama project sks, dan disimpan dalam type data string  Memanggil sks  Deklarasi type data displaymessage  Proses mencetak “Masukkan Nama:” dengan baris baru  Proses mencetak “Masukkan NIM:” dengan baris baru  Proses mencetak “Masukkan IP Anda:” dengan baris baru  Proses mencetak “Masukkan Jurusan:” dengan baris baru  Proses mencetak “Masukkan kode mata kuliah yang diambil:”dengan baris baru  Proses mencetak “Masukkan nama mata kuliah:” dengan baris baru  Proses mencetak “Jumlah sks mata kuliah:” dengan baris baru |

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28 | Memanggil fungsi scanner  Perulangan for, dimana int i sama dengan 0, i kurang dari 3, dan i ditambih satu  Memanggil fungsi Proglan1 dengan kelas si  Si memanggil displaymessage  Proses mencetak “===============================’ dengan baris baru  Memanggil fungsi proglan dengan kelas a  Proses mencetak “masukkan Nama:”  Proses input variable nama oleh user  a memanggil nama  Proses mencetak “Masukkan NIM:”  Proses input variabel nim oleh user  a memanggil nim  Proses mencetak “Masukkan Jurusan:”  Proses input variabel jurusan oleh user  a memanggil jurusan  Proses mencetak “Masukkan IP Anda:”  Proses input variabel ip oleh user  a memanggil ip  Proses mencetak “Masukkan kode mata kuliah yang anda ambil:”  Proses input variabel kodeMatkul oleh user  a memanggil kodeMatkul  Proses mencetak “Nama mata kuliah:”  Proses input variabel NamaMatkul oleh user  a memanggil NamaMatkul  Proses mencetak baris baru  Proses mencetak “Sistem Informasi Akademik Mahasiswa (SIAM)”  a memanggil displayMessage  Proses mencetak “==================================” dengan baris baru |

1. **SCREENSHOT PROGRAM**

****

1. **PRAKTIKUM**
2. Class

Pertanyaan

1. Apakah yang disebut dengan variabel instance dan lokal variabel? Jelaskan perbedaanya!

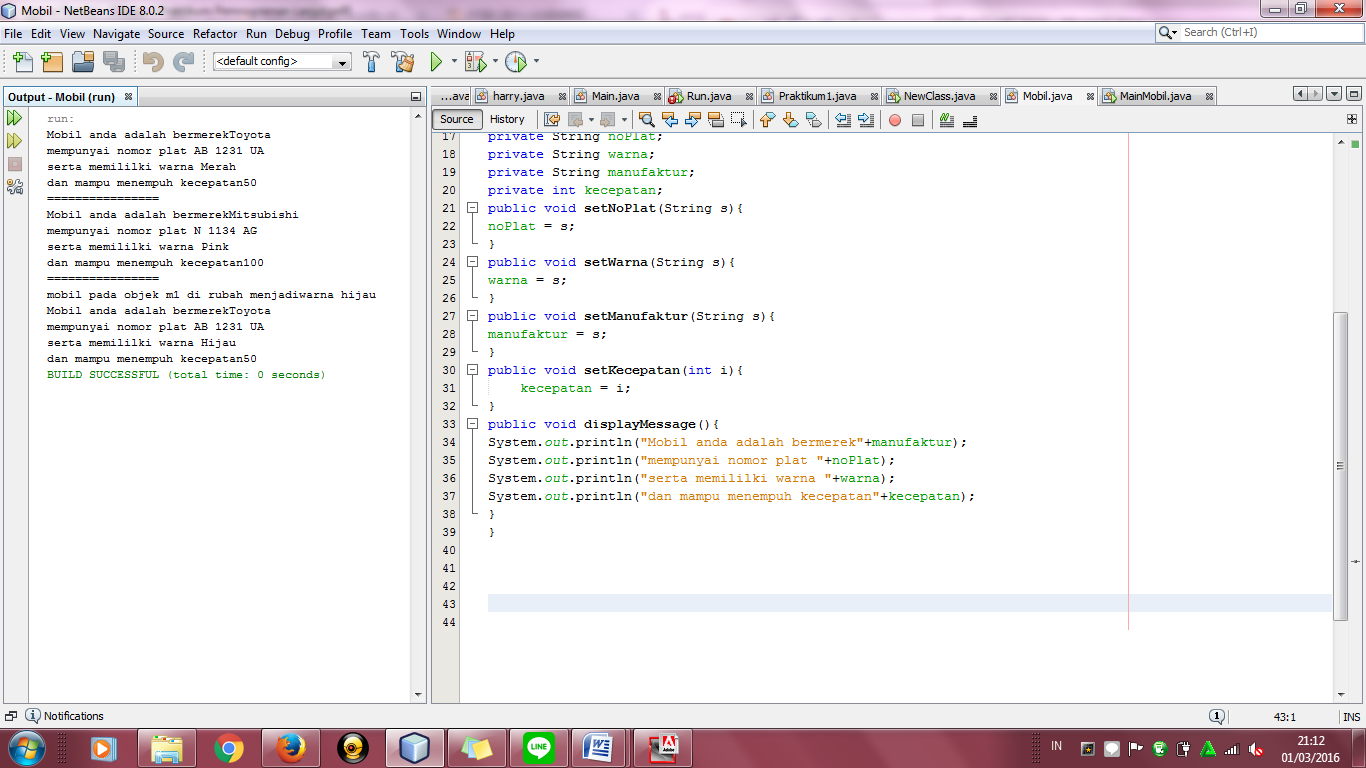
* Jawab:

Variabel instance merupakan variabel yang sama dengan variabel class, namun tidak ada kata static dalam pendeklarasiannya. Sedangkan lokal variabel merupakan variabel yang dideklarasikan didalam badan method.

1. Lakukan percobaan diatas dan benahi jika menemukan kesalahan!

* Jawab:

Tidak ditemukan kesalahan



1. Rubah kode pada mainMobil diatas menjadi proses meminta masukan dari user dan buat menjadi interaktif!

* Jawab:

Kode yang dirubah:

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21 | public class MainMobil{  public static void main(String[] args) {  Scanner in=new Scanner(System.in);  //instan objek bernama m1  Mobil m1=new Mobil();  System.out.println("Kecepatan Mobil anda: ");  int i=in.nextInt();  m1.setKecepatan(i);  System.out.println("Manufaktur Mobil anda: ");  String s=in.next();  m1.setManufaktur(s);  System.out.println("Nomor Plat Mobil anda adalah: ");  String s1=in.next();  m1.setNoPlat(s1);  System.out.println("Warna Mobil Anda adalah: ");  String s2=in.next();  m1.setWarna(s2);  m1.DisplayMessage();  System.out.println("===================================");  }    }    } |

1. Tambahkan method pada class mobil bernama setWaktu yang berparameter double, yang kemudian disimpan pada variabel waktu! (Ketetuannya adalah user harus menginputkan dalam satuan jam)

* Jawab:

Mobil.Java

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28  29 | private String NoPlat;  private String warna;  private String manufaktur;  private int kecepatan;  private double waktu;  private double rubahwaktu;  public void setNoPlat(String s){  NoPlat=s;  }  public void setWarna(String s){  warna = s;  }  public void setManufaktur(String s){  manufaktur = s;  }  public void setKecepatan(int i){  kecepatan = i;  }  public void setWaktu(double x){  waktu=x;  }  public void displayMessage(){  System.out.println("Mobil anda adalah bermerek "+manufaktur);  System.out.println("mempunyai nomor plat "+NoPlat);  System.out.println("serta memililki warna "+warna);  System.out.println("dan mampu menempuh kecepatan "+kecepatan);  System.out.println("Waktu yang diperlukan "+waktu+"Jam");  }  } |

MainMobil.Java

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23 | public class MainMobil {  public static void main(String[] args) {  Scanner in=new Scanner(System.in);  //instan objek bernama m1  Mobil m1 = new Mobil();  System.out.print("Kecepatan mobil anda ");  int i=in.nextInt();  m1.setKecepatan(i);  System.out.print("Manufaktur mobil anda adalah ");  String s=in.next();  m1.setManufaktur(s);  System.out.print("Nomor Plat Mobil anda adalah ");  String s1=in.next();  m1.setNoPlat(s1);  System.out.print("Warna Mobil Anda adalah ");  String s2=in.next();  m1.setWarna(s2);  System.out.print("Waktu mobil berjalan(Dalam satuan jam) ");  double waktu=in.nextDouble();  m1.setWaktu(waktu);  m1.displayMessage();  System.out.println("===================================");  }  } |

1. Tambahkan method bernama rubahSekon mempunyai parameter bertipe double dan hanya dapat dipanggil pada class mobil. Method ini memiliki fungsi untuk merubah masukan user yaitu jam menjadi sekon. Method tersebut di panggil pada method setWaktu dengan nilai parameter adalah nilai dari variabel parameter method setWaktu!

* Jawab:

Mobil

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28  29  30  31  32  33  34 | private String noPlat;  private String warna;  private String manufaktur;  private int kecepatan;  private double waktu;  private double rubahwaktu;  public void setNoPlat(String s){  noPlat = s;  }  public void setWarna(String s){  warna = s;  }  public void setManufaktur(String s){  manufaktur = s;  }  public void setKecepatan(int i){  kecepatan = i;  }  public void setWaktu(double x){  waktu=x;  }  public double rubahWaktu(double w){  rubahwaktu=waktu\*3600;  return rubahwaktu;  }  public void displayMessage(){  System.out.println("Mobil anda adalah bermerek "+manufaktur);  System.out.println("mempunyai nomor plat "+noPlat);  System.out.println("serta memililki warna "+warna);  System.out.println("dan mampu menempuh kecepatan "+kecepatan);  System.out.println("Waktu yang diperlukan "+waktu+"Jam");  System.out.println("Perubahan waktu dari satuan jam menjadi sekon "+rubahWaktu(waktu)+"detik");  }  } |

MainMobil

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23 | public class MainMobil {  public static void main(String[] args) {  Scanner in=new Scanner(System.in);  //instan objek bernama m1  Mobil m1 = new Mobil();  System.out.print("Kecepatan mobil anda ");  int i=in.nextInt();  m1.setKecepatan(i);  System.out.print("Manufaktur mobil anda adalah ");  String s=in.next();  m1.setManufaktur(s);  System.out.print("Nomor Plat Mobil anda adalah ");  String s1=in.next();  m1.setNoPlat(s1);  System.out.print("Warna Mobil Anda adalah ");  String s2=in.next();  m1.setWarna(s2);  System.out.print("Waktu mobil berjalan(Dalam satuan jam) ");  double waktu=in.nextDouble();  m1.setWaktu(waktu);  m1.displayMessage();  System.out.println("===================================");  }  } |

1. Tambahkan method pada class mobil dan hanya dapat dipanggil pada class mobil bernama rubahKecepatan yang mempunyai fungsi untuk merubah format kecepatan yang awalnya km/h menjadi m/s. Dipanggil di method setKecepatan!

* Jawab

Mobil

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28  29  30  31  32  33  34  35  36  37  38  39  40  41 | private String noPlat;  private String warna;  private String manufaktur;  private int kecepatan;  private double waktu;  private double rubahwaktu;  private int meter;  private double rubahkecepatan;  public void setNoPlat(String s){  noPlat = s;  }  public void setWarna(String s){  warna = s;  }  public void setManufaktur(String s){  manufaktur = s;  }  public void setKecepatan(int i){  kecepatan = i;  }  public void setWaktu(double x){  waktu=x;  }  public double rubahWaktu(double w){  rubahwaktu=waktu\*3600;  return rubahwaktu;  }  int rubahKecepatan (int y){  meter=y;  return meter=this.kecepatan\*1000/36000;  }  public void displayMessage(){  System.out.println("Mobil anda adalah bermerek "+manufaktur);  System.out.println("mempunyai nomor plat "+noPlat);  System.out.println("serta memililki warna "+warna);  System.out.println("dan mampu menempuh kecepatan "+kecepatan);  System.out.println("Waktu yang diperlukan "+waktu+"Jam");  System.out.println("Perubahan waktu dari satuan jam menjadi sekon "+rubahWaktu(waktu)+"detik");  System.out.println("perubahan kecepatan dari km/h menjadi m/s adalah "+rubahkecepatan+"m/s");  }  } |

MainMobil

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27 | public class MainMobil {  public static void main(String[] args) {  Scanner in=new Scanner(System.in);  //instan objek bernama m1  Mobil m1 = new Mobil();  System.out.print("Kecepatan mobil anda ");  int i=in.nextInt();  m1.setKecepatan(i);  System.out.print("Manufaktur mobil anda adalah ");  String s=in.next();  m1.setManufaktur(s);  System.out.print("Nomor Plat Mobil anda adalah ");  String s1=in.next();  m1.setNoPlat(s1);  System.out.print("Warna Mobil Anda adalah ");  String s2=in.next();  m1.setWarna(s2);  System.out.print("Kecepatan max mobil dalam km/h: ");  int kecepatan=in.nextInt();  m1.setKecepatan(kecepatan);  int meter=0;  m1.rubahKecepatan(meter);  System.out.print("Waktu mobil berjalan(Dalam satuan jam) ");  double waktu=in.nextDouble();  m1.displayMessage();  System.out.println("===================================");  }  } |

1. Tambahkan method pada class mobil bernama hitungJarak yang mempunyai aksi untuk menghitung jarak yang dapat di tempuh oleh mobil dengan rumus jarak = kecepatan \* waktu!

* Jawab

Mobil

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28  29  30  31  32  33  34  35  36  37  38  39  40  41  42  43  44  45  46  47  48 | private String noPlat;  private String warna;  private String manufaktur;  private int kecepatan;  private double waktu;  private double rubahwaktu;  private int meter;  private double rubahkecepatan;  private int jarak;  private int sekon;  private double hitungjarak;  public void setNoPlat(String s){  noPlat = s;  }  public void setWarna(String s){  warna = s;  }  public void setManufaktur(String s){  manufaktur = s;  }  public void setKecepatan(int i){  kecepatan = i;  }  public void setWaktu(double x){  waktu=x;  }  public double rubahWaktu(double w){  rubahwaktu=waktu\*3600;  return rubahwaktu;  }  int rubahKecepatan (int y){  meter=y;  return meter=this.kecepatan\*1000/36000;  }  public void hitungJarak(int i, int w){  jarak=sekon\*meter;  }  public void displayMessage(){  System.out.println("Mobil anda adalah bermerek "+manufaktur);  System.out.println("mempunyai nomor plat "+noPlat);  System.out.println("serta memililki warna "+warna);  System.out.println("dan mampu menempuh kecepatan "+kecepatan);  System.out.println("Waktu yang diperlukan "+waktu+"Jam");  System.out.println("Perubahan waktu dari satuan jam menjadi sekon "+rubahWaktu(waktu)+"detik");  System.out.println("perubahan kecepatan dari km/h menjadi m/s adalah "+rubahkecepatan+"m/s");  System.out.println("Jarak yang ditempuh adalah "+jarak+"km");  }  } |

MainMobil

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28  29  30 | public class MainMobil {  public static void main(String[] args) {  Scanner in=new Scanner(System.in);  //instan objek bernama m1  Mobil m1 = new Mobil();  System.out.print("Kecepatan mobil anda ");  int i=in.nextInt();  m1.setKecepatan(i);  System.out.print("Manufaktur mobil anda adalah ");  String s=in.next();  m1.setManufaktur(s);  System.out.print("Nomor Plat Mobil anda adalah ");  String s1=in.next();  m1.setNoPlat(s1);  System.out.print("Warna Mobil Anda adalah ");  String s2=in.next();  m1.setWarna(s2);  System.out.print("Kecepatan max mobil dalam km/h: ");  int kecepatan=in.nextInt();  m1.setKecepatan(kecepatan);  int meter=0;  m1.rubahKecepatan(meter);  System.out.print("Waktu mobil berjalan(Dalam satuan jam) ");  double waktu=in.nextDouble();  m1.setWaktu(waktu);  double sekon=0;  m1.hitungJarak(meter, meter);  m1.displayMessage();  System.out.println("===================================");  }  } |

1. Tambahkan informasi jarak yang dapat ditempuh pada method displayMessage kemudian rubah satuannya yang awalnya m (meter) menjadi km (kilometer)!

* Jawab:

Mobil

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28  29  30  31  32  33  34  35  36  37  38  39  40  41  42  43  44  45  46  47  48  49  50  51  52  53 | private String noPlat;  private String warna;  private String manufaktur;  private int kecepatan;  private double waktu;  private double rubahwaktu;  private int meter;  private double rubahkecepatan;  private int jarak;  private int sekon;  private double hitungjarak;  private double rubahjarak;  public void setNoPlat(String s){  noPlat = s;  }  public void setWarna(String s){  warna = s;  }  public void setManufaktur(String s){  manufaktur = s;  }  public void setKecepatan(int i){  kecepatan = i;  }  public void setWaktu(double x){  waktu=x;  }  public double rubahWaktu(double w){  rubahwaktu=waktu\*3600;  return rubahwaktu;  }  int rubahKecepatan (int y){  meter=y;  return meter=this.kecepatan\*1000/36000;  }  public void hitungJarak(int i, int w){  jarak=sekon\*meter;  }  public void setrubahJarak(double jar){  rubahjarak=jar;  rubahjarak=this.jarak/1000;  }  public void displayMessage(){  System.out.println("Mobil anda adalah bermerek "+manufaktur);  System.out.println("mempunyai nomor plat "+noPlat);  System.out.println("serta memililki warna "+warna);  System.out.println("dan mampu menempuh kecepatan "+kecepatan);  System.out.println("Waktu yang diperlukan "+waktu+"Jam");  System.out.println("Perubahan waktu dari satuan jam menjadi sekon "+rubahWaktu(waktu)+"detik");  System.out.println("perubahan kecepatan dari km/h menjadi m/s adalah "+rubahkecepatan+"m/s");  System.out.println("Jarak yang ditempuh adalah "+jarak+" m"+" Atau "+rubahjarak+" km");  }  } |

MainMobil

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28  29  30  31  32  33 | public class MainMobil {  public static void main(String[] args) {  Scanner in=new Scanner(System.in);  //instan objek bernama m1  Mobil m1 = new Mobil();  System.out.print("Kecepatan mobil anda ");  int i=in.nextInt();  m1.setKecepatan(i);  System.out.print("Manufaktur mobil anda adalah ");  String s=in.next();  m1.setManufaktur(s);  System.out.print("Nomor Plat Mobil anda adalah ");  String s1=in.next();  m1.setNoPlat(s1);  System.out.print("Warna Mobil Anda adalah ");  String s2=in.next();  m1.setWarna(s2);  System.out.print("Kecepatan max mobil dalam km/h: ");  int kecepatan=in.nextInt();  m1.setKecepatan(kecepatan);  int meter=0;  m1.rubahKecepatan(meter);  System.out.print("Waktu mobil berjalan(Dalam satuan jam) ");  double waktu=in.nextDouble();  m1.setWaktu(waktu);  double sekon=0;  m1.hitungJarak(meter, meter);  double rubahjarak=0;  m1.setrubahJarak(rubahjarak);  System.out.println("=====================================");  m1.displayMessage();  System.out.println("===================================");  }  } |

1. Mahasiswa A ingin menulis pada sebuah buku tulis yang ingin dia miliki, isi lembar buku tersebut adalah 50 lembar. Setiap harinya ia menulis sebanyak 100 kata perhari yang cukup untuk 1/2 halaman buku. Buatlah rumus untuk menghitung berapa lama ia menghabiskan 1 buku tersebut serta identifikasilah objek, dan karakteristiknya kemudian implementasikan dalam bentuk class.

* Jawab:

Bukutulis

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28  29  30 | public class BukuTulis {  /\*\*  \* @param args the command line arguments  \*/  private int kata;  private int lembar;  private double halaman;  private int jumlahHari;  private int waktuDibutuhkan;  private int hari;      public void setKata(int x){  kata=x;  }  public void setLembar(int y){  lembar=y;  }  public void setHalaman(double z){  halaman=z;      }  public int setWaktuDibutuhkan(){  jumlahHari=2\*((4\*(int) kata)/200)\*lembar;  return jumlahHari;  }  public void setHari(int b){  hari=b;    }  public void info(){  System.out.print("Yang ditulis perharinya "+kata);  System.out.print("Jumlah Halaman "+halaman);  System.out.print("Jumlah lembar "+lembar);  System.out.print("Jumlah hari yang dihabiskan "+jumlahHari);  }  } |

MainBukuTulis

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12 | public class MainBukuTulis {  public static void main(String[] args){  Scanner in=new Scanner(System.in);  BukuTulis t=new BukuTulis();  t.setLembar(50);  t.setHalaman(0.5);  t.setHari(1);  t.setKata(100);  t.setWaktuDibutuhkan();  t.info();  }  } |

1. **KESIMPULAN**
2. Jelaskan OOP

OOP atau Object Oriented Programming merupakan salah satu metode pemrograman yang berorientiasi kepada objek, yang bertujuan untuk mempermudah pengembangan program dengan cara mengikuti model yang telah ada dalam kehidupan sehari-hari.

1. Bagaimana cara menginstansiasi Objek

Cara menginstansiasi objek ialah, membuat objek baru dengan menggunakan operator new dan memasukan instance-nya kedalam variabel referensi yang telah dideklarasikan.

1. Jelaskan pengertian tentang Class, Object, Attribut, dan Behavior!

* Class merupakan cetakan atau blueprint atau prototype
* Object merupakaninstance dari sebuah kelas
* Attribut merupakan identitas dari object itu sendiri, atau bisa disebut Variable
* Behavior merupakan tingkah laku yang dilakukan oleh objek, atau bisa juga disebut Method