

1. class adalah cetak biru atau kerangka dalam pembuatan program
object adalah hasil instance atau penciptaan dari sebuah class.
2. Setter (mutator) digunakan untuk memberikan nilai ataupun untuk menampilkan nilai dari variable.
Getter (Accessor) digunakan untuk mengambil nilai variabel dengan cara melakukan return value.
3. Adapun bagian-bagiannya sbb
 1. Nama class
 2. Atribut
 3. fungsi setter untuk memberikan nilai jenis komputer dan merk komputer
 4. fungsi getter untuk mengambil nilai jenis komputer
 5. fungsi getter untuk mengambil nilai merk
 6. pembuatan objek dari class komputer
 7. melakukan pemberian nilai pada objek yang sudah dibuat dengan parameter "LAPTOP" dan "MACBOOK"
 8. menampilkan jenis dan merek di console dengan cara melakukan fungsi getter