

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*!

Class adalah sebuah blueprint atau cetakan yang mendefinisikan struktur dan perilaku dari suatu objek.

Object adalah instance (perwujudan) dari sebuah class.

2. Sebutkan dan jelaskan jenis-jenis *method* !

- Instance Method
Instance method adalah method yang paling umum digunakan. Method ini beroperasi pada instance (objek) dari sebuah class dan dapat mengakses serta memodifikasi data dari objek tersebut.
- Class Method
Class method adalah method yang beroperasi pada class itu sendiri, bukan pada instance dari class.
- Static Method
Static method adalah method yang tidak terikat pada instance atau class.
- Constructor Method
Constructor method adalah method khusus yang digunakan untuk menginisialisasi objek saat objek tersebut dibuat.
- Destructor Method
Destructor method adalah method khusus yang digunakan untuk membersihkan sumber daya atau melakukan tindakan tertentu sebelum objek dihapus dari memori.

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
    }
}

```

1. Mendeklarasikan class bernama Komputer
2. Variabel jenis_komputer dideklarasikan tanpa modifier akses (default: package-private), sedangkan merk bersifat private, yang berarti hanya bisa diakses dalam kelas Komputer.
3. Metode ini digunakan untuk menetapkan nilai atribut jenis_komputer dan merk. Parameter jenis akan disimpan ke jenis_komputer, sedangkan parameter merk disimpan ke atribut merk menggunakan this.merk = merk
4. Metode ini mengembalikan nilai jenis_komputer. Ini adalah metode akses (getter) untuk mendapatkan nilai atribut tersebut.
5. Metode ini mengembalikan nilai atribut merk. Ini adalah metode getter untuk atribut merk.
6. Bagian ini membuat sebuah objek dari kelas Komputer dengan nama mykom.
7. Memanggil metode setDataKomputer untuk mengatur nilai jenis_komputer menjadi "LAPTOP" dan merk menjadi "MACBOOK".
8. Memanggil metode getJenis() dan getMerk() untuk mencetak nilai jenis_komputer dan merk yang telah diset sebelumnya.

Output yang dihasilkan adalah MACBOOK

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

```
2   public class HandPhone {
3       String jenis_hp;
4       int tahun_pembuatan;
5
6       String public 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  }
```

Ada di Github

Note :

Pengumpulan tugas wajib menggunakan link dari github atau gitlab