

Nama : ANGGI GUNAWA

NIM : 20230801535

## UTS BPO

### 1. Apa itu Pemrograman Berbasis Objek?

Pemrograman berbasis objek itu cara membuat program komputer dengan membagi-bagi program ke dalam bagian-bagian kecil yang disebut objek.

Objek ini bisa kita anggap seperti benda nyata. Misalnya, kalau kita bikin program data guru, maka Guru itu bisa jadi objek. Di dalam objek Guru, ada data (seperti nama, NIP, mata pelajaran) dan ada juga fungsi/aksi (misalnya: mengajar, mencetak data, dll).

Jadi, intinya Pemrograman berbasis objek itu cara bikin program dengan membayangkan semuanya sebagai objek-objek yang saling berinteraksi, kayak dunia nyata.

### 2. Kegunaan Pemrograman Berbasis Objek

Nah, kenapa pakai cara ini? Karena banyak keuntungannya, misalnya:

- Lebih gampang diatur  
Karena program dibagi ke objek-objek kecil, kita bisa fokus ke satu bagian dulu. Nggak harus mikirin semuanya sekaligus.
- Lebih mudah diperbaiki atau dikembangkan  
Misalnya mau ubah cara guru mencetak data? Cukup ubah di class "Guru" aja, bagian lain nggak terganggu.
- Bisa dipakai ulang  
Class atau objek yang sudah dibuat bisa digunakan berkali-kali di program lain tanpa harus bikin dari nol.
- Lebih mirip kehidupan nyata  
Jadi lebih gampang dipahami, apalagi buat orang yang baru belajar.