****

**PRAKTIKUM DASAR PEMROGRAMAN**

INF1005

**LAPORAN PRAKTIKUM 11 : Dasar Pemrograman Berorientasi Objek**

Oleh :

*Akhmad Qasim*

*2211102441237*

Teknik Informatika

Fakultas Sains & Teknologi

Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

Samarinda, 2022

**Laporan Praktikum 10:**

**Dasar Pemrograman Berorientasi Objek**

1. **Kelas**
   1. Syntax  
      Text

      Description automatically generated
2. **Objek**
   1. SyntaxText

      Description automatically generated

1. **Method**
   1. Method yang digunakan  
      
   2. Dalam sebuah kelas objek terdapat sebuah method. Method dalam sebuah objek dimiliki oleh objek itu sendiri. Dalam pendeklarasikan mirip seperti fungsi pada umumnya, tetapi ditambah parameter self yang merujuk kepada kelas itu sendiri. Fungsi displayPekerja akan menampilkan output berupa nama pekerja dan gaji pekerja yang terdapat pada properti dalam kelas Pekerja.
2. **Constructor**
   1. Constructor merupaka semua method yang akan pertama kali dijalankan. Dengan adanya fungsi constructor, kita juga dapat memberikan nilai pada saat menginisiasikannya pertama kali melalui parameter. Pada constructor pekerja menerima 2 parameter, yaitu nama dan gaji. Selanjutnya, constructor membuat properti nama dan gaji yang nilainya didapatkan dari parameter constructor.

**Hasil dan analisa dari Percobaan & Latihan 11.1 sampai dengan 11.4 :**

1. Class adalah blueprint, prototype, atau cetakan untuk membuat suatu objek. Class berisikan deklarasi semua properties dan functions yang dimiliki oleh objek.
2. Objek adalah data yang berisi properti dan method.
3. Method mirip seperti fungsi, tetapi dideklarasikan di dalam sebuah kelas dengan parameter self.
4. Constructor merupakan sebuah fungsi yang diinisiasikan dan dijalankan pertama kali pada saat pembuatan sebuah objek.

**Kesimpulan :**

Pemrograman berorientasi objek merupakan sudut pandang bahasa pemrograman yang berorientasi objek. Python juga mendukung pemrograman berorientasi objek. Dalam pemrograman berorientasi objek memaksa cara berfikir kita untuk menganggap bahwa setiap komponen dari aplikasi sebagai objek. Ada 2 hal yang harus dipahami dalam pemrograman berorientasi objek, yaitu objek dan kelas. Kelas adalah blueprint, prototype, atau cetakan untuk membuat suatu objek. Class berisikan deklarasi semua properties dan functions yang dimiliki oleh objek. Sedangkan objek adalah data yang berisi properti dan method.