**BERORIENTASI OBJEK**

**Pengertian berorientasi objek** berarti pengorganisasian perangkat lunak sebagai kumpulan dari objek tertentu yang memiliki struktur data dan perilakunya. Konsep fundamental dalam analisis sistem berorientasi objek adalah objek itu sendiri. **Java mengunakan pemrograman berorientasi objek** yang membuat program dapat dibuat secara modular dan dapat dipergunakan kembali. Pemrograman berorientasi objek memodelkan dunia nyata kedalam objek dan melakukan interaksi antar objek-objek tersebut.

**CLASS**

**pengertian Class** adalah merupakan suatu blueprint atau cetakan untuk menciptakan suatu instant dari  object. class juga merupakan grup suatu object dengan kemiripan attributes/properties, behaviour dan relasi ke object lain.

Contoh : Class Person, Vehicle, Tree, Fruit dan lain-lain.

**OBJEK**

**Objek** adalah kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam satu entitas dan mempunyai nilai tertentu yang membedakan entitas tersebut.

**pengertian Objek** adalah instance dari class. Jika class secara umum merepresentasikan (template) sebuah object, sebuah instance adalah representasi nyata dari class itu sendiri.  
Contoh : Dari class Fruit kita dapat membuat object Mangga, Pisang, Apel dan lainlain.

pengertian dari sumber lain:  Pada dasarnya semua benda yang ada di dunia nyata dapat dianggap sebagai sebuah objek. Jika perhatikan lebih lanjut, pada dasarnya ada dua karakteristik yang utama pada sebuah objek , yaitu :  
**a.** Setiap objek memiliki atribut sebagai status yang kemudian akan disebut sebagai state.  
**b.** Setiap objek memiliki tingkah laku yang kemudian akan disebut sebagai behaviour.

Contoh sederhananya adalah : objek sepeda  
Sepeda memiliki atribut ( state ) : pedal, roda, jeruji, dan warna.Sepeda memiliki tingkah laku ( behaviour ) : kecepatannya menaik,kecepatannya menurun, dan perpindahan gigi sepeda.  
Dalam pengembangan perangkat lunak berorientasi objek, objek dalam perangkat lunak akan menyimpan state-nya dalam variabel dan menyimpan informasi tingkah laku ( behaviour ) dalam method-method atau fungsi-fungsi/prosedur.

**Pengertian Pemrograman Java**

Java adalah bahasa pemrograman yang multi platform dan multi device. Sekali anda menuliskan sebuah program dengan menggunakan Java, anda dapat menjalankannya hampir di semua komputer dan perangkat lain yang support Java, dengan sedikit perubahan atau tanpa perubahan sama sekali dalam kodenya. Aplikasi dengan berbasis Java ini dikompulasikan ke dalam p-code dan bisa dijalankan dengan Java Virtual Machine. Fungsionalitas dari Java ini dapat berjalan dengan platform [sistem operasi](http://belajar-komputer-mu.com/pengertian-sistem-operasi-komputer-operating-system/) yang berbeda karena sifatnya yang umum dan non-spesifik. Slogan Java adalah “Tulis sekali, jalankan di manapun”. Sekarang ini Java menjadi sebuah bahasa pemrograman yang populer dan dimanfaatkan secara luas untuk pengembangan perangkat lunak. Kebanyakan perangkat lunak yang menggunakan [Java](http://belajar-komputer-mu.com/pengertian-pemrograman-java-kelebihan-dan-kekurangan/) adalah ponsel feature dan ponsel pintar atau smartphone.

**DEKLARASI**

Deklarasi variabel bisa disebut juga memperkenalkan atau mendaftarkan variabel ke dalam program. Dalam PHP, deklarasi variabel seringkali digabung dengan inisialisasi. sedangkan daVariabel dalam PHP dinyatakan dengan awalan $.

Deklarasi Variabel adalah suatu deklarasi yang nilainya sudah pasti, dengan kata lain deklarasi jenis ini tidak dapat di ubah lagi atau konstan

**INISIALISASI**

Inisialisasi variabel adalah mengisi nilai untuk pertama kalinya ke dalam variabel.

**JAVA COMPILER**

Compiler pada Java mempunyai  kemampuan mendeteksi error secara lebih teliti dibandingkan bahasa pemrograman lain. Java mempunyai runtime-Exception handling untuk membantu mengatasi error pada pemrograman.