

NAMA : ANDI AGUSTI
KELAS : TI21B
NIM : 20210040013
MATA KULIAH : PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK
SESI PERTEMUAN : II (DUA)
MATERI : TUGAS CLASS & OBJECT
DOSEN : NUGRAHA, M.Kom

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan *class* dan *object*!

- Class merupakan tempat untuk membuat obyek (blue print).
- Object merupakan hasil instalasi dari class, object bisa disebut juga dengan instance

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

Method merupakan hal-hal yang bisa dilakukan oleh obyek dari suatu class.

Jenis-jenis method yaitu sebagai berikut :

- Method overloading
Overloading adalah mendefinisikan dua atau lebih method di dalam kelas yang sama, dengan nama yang sama, namun dengan deklarasi parameter yang berbeda.
- Method konstruktor
Konstruktor adalah Metode yang dapat digunakan untuk memberikan nilai awal saat objek di ciptakan. Metode ini di panggil secara otomatis oleh java ketika new dipakai untuk menciptakan instan kelas.
- Method biasa (tanpa parameter)
- Method berparameter
Dengan adanya parameter, sebuah method dapat bersifat dinamis dan general. Artinya, method tersebut dapat mengembalikan nilai yang beragam sesuai dengan nilai parameter yang dilewatkannya. kelas lainnya beserta atribut dan metode tambahan yang merupakan sifat khusus kelas yang menjadi turunannya.
- Inheritance
Inheritance atau pewarisan pada pemrograman berorientasi objek merupakan suatu hubungan dua buah kelas atau lebih. Dalam hal ini ada kelas yang memiliki atribut dan metode yang sama dengan kelas lainnya beserta atribut dan metode tambahan yang merupakan sifat khusus kelas yang menjadi turunannya.

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
    }
}
```

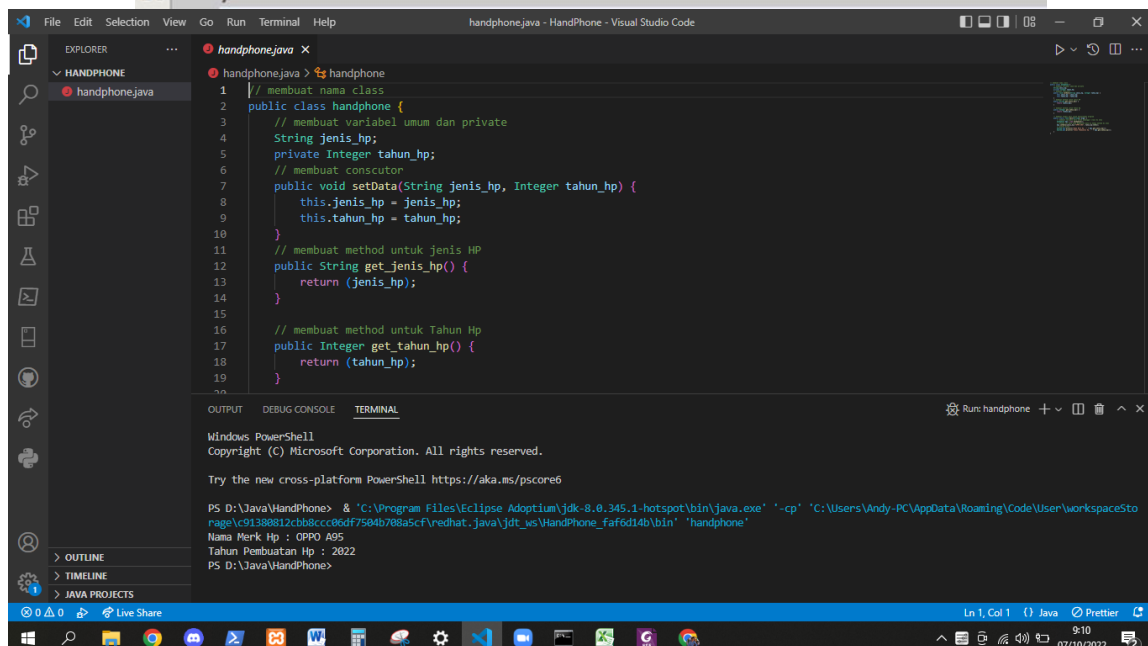
1. Class (Komputer)
2. Pembuatan variabel private dan umum juga memasukan type datanya serta inisialisasi variabel
3. Konstruktor
4. Method dari jenis komputer
5. Method dari merk
6. Pembuatan variabel baru untuk me running program dan menyimpan nilai
7. Memasukan nilai kedalam 2 method / 2 variabel yang tadi yaitu jenis_komputer dan merk
8. Melakukan proses print dari variabel diatas

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

```

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

```



Note :

Pengumpulan tugas wajib menggunakan link dari github atau gitlab

<https://github.com/andiaugusti613/andiaugusti613.git>