

Berikut masing masing bagiannya !

1. Deklarasi kelas "Komputer": Pada bagian ini, kita mendeklarasikan kelas "Komputer" yang akan digunakan untuk merepresentasikan objek-objek komputer dalam program.

2. Variabel instance ``merk``: Ini adalah variabel instance kelas "Komputer" yang bersifat private. Variabel ini menyimpan informasi tentang merk komputer dan hanya dapat diakses di dalam kelas itu sendiri.

3. Method ``setDataKomputer()``: Ini adalah sebuah method yang digunakan untuk mengatur nilai jenis dan merk komputer. Method ini menerima dua parameter: ``jenis`` dan ``merk``, dan kemudian mengatur nilai dari variabel instance ``jenis_komputer`` dan ``merk``.

4. Method ``getJenis()``: Method ini mengembalikan nilai dari variabel instance ``jenis_komputer``, yang merupakan jenis komputer yang telah ditetapkan sebelumnya.

5. Method ``getMerk()``: Method ini mengembalikan nilai dari variabel instance ``merk``, yang merupakan merk komputer yang telah ditetapkan sebelumnya.

6. Method ``main()``: Ini adalah method utama yang dieksekusi ketika program dijalankan. Pada bagian ini, kita membuat objek dari kelas "Komputer" dengan menggunakan kata kunci ``new``, dan kemudian memanggil method ``setDataKomputer()`` untuk mengatur nilai jenis dan merk komputer pada objek yang telah dibuat.

7. Pemanggilan method ``setDataKomputer()``: Pada bagian ini, kita memanggil method ``setDataKomputer()`` untuk mengatur nilai jenis dan merk komputer pada objek yang telah dibuat sebelumnya.

8. Pemanggilan method ``getMerk()``: Di sini, kita memanggil method ``getMerk()`` untuk mendapatkan nilai merk komputer dari objek, dan kemudian mencetaknya ke layar. Ini membantu kita melihat nilai yang telah kita set sebelumnya.