**Nama :** Eko Muchamad Haryono

**Kelas :** XI – RPL

**Tanggal :** Friday**, 17 April 2020**

**Soal**

1. OOP atau singkatan dari Object Oriented Programming merupakan cara atau metode baru dalam membuat program, dan dalam teknik membuat program OOP adalah dengan mengetahui terlebih dahulu Objeknya, kemudian atribut(field/data)dan Perilaku (Fungsi).

Tugasnya adalah jelaskan yang dimaksud dengan Objek !

**Jawaban**

1. Dalam ilmu komputer, **objek** merupakan adalah lokasi di memori **yang** memiliki nilai dan direferensikan oleh pengidentifikasi. Sebuah **objek** dapat menjadi variabel, fungsi, atau struktur data (**Dengan** diperkenalkannya kemudian pemrograman berorientasi **objek** kata **yang** sama, "**objek**", mengacu pada contoh tertentu dari kelas). Pengertian objek lain nya adalah membungkus data dan fungsi bersama menjadi suatu unit dalam sebuah [program komputer](https://id.wikipedia.org/wiki/Program_komputer); [objek](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Objek_(pemrograman_berorientas_objek)&action=edit&redlink=1" \o "Objek (pemrograman berorientas objek) (halaman belum tersedia)) merupakan dasar dari [modularitas](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Modularitas_(pemrograman)&action=edit&redlink=1" \o "Modularitas (pemrograman) (halaman belum tersedia)) dan [struktur](https://id.wikipedia.org/wiki/Struktur" \o "Struktur) dalam sebuah program komputer berorientasi objek.