

Nama : Eli Darustiya
NIM : 20210040068
Semester/Kelas : 3 (Ganjil) / TI21A

Program Studi : Teknik Informatika
Hari/Tanggal : Selasa, 27 September 2022
Mata Kuliah : Pemrograman
Berorientasi Objek

Tugas Sesi 2

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan class dan object!
2. Sebutkan dan jelaskan jenis-jenis method !
3. Berdasarkan gambar berikut ini, jelaskan masing-masing bagian sesuai dengan nomor yang ada!

```
public class Komputer {  
    String jenis_komputer;  
    private String merk;  
  
    public void setDataKomputer(String jenis, String merk){  
        jenis_komputer = jenis;  
        this.merk = merk;  
    }  
  
    public String getJenis(){  
        return jenis_komputer;  
    }  
  
    public String getMerk(){  
        return merk;  
    }  
  
    public static void main(String[] args){  
        Komputer mykom = new Komputer();  
        mykom.setDataKomputer("LAPTOP", "MACBOOK");  
        System.out.println(mykom.getJenis());  
        System.out.println(mykom.getMerk());  
    }  
}
```

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       public 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  }

```

Jawaban:

1. Class adalah rancangan atau blue print dari sebuah objek, Sedangkan objek adalah sebuah variabel yang merupakan instance atau perwujudan dari Class.
2. Jenis jenis method
 - Konstruktor Adalah method yang dijalankan pada awal dijalkannya program.
 - Setter method Digunakan object untuk mengubah data baik itu berupa variabel instan ataupun static.
 - Getter method Ketika kita menginginkan tidak sembarang data dapat diakses oleh sembarang object, maka kita deklarasi atribut kelas tersebut menggunakan private. Tetapi terkadang kita ingin object tertentu saja yang boleh mengakses atribut tersebut maka kita gunakan accessor method.
3. Penjelasan masing masing bagian
 - 1) Pendeklarasian Komputer sebagai nama dari Class
 - 2) Membuat variable dengan tipe data string dengan enkapsulasi private
 - 3) Membuat method setter dengan parameter jenis dan merk untuk mengisi variable yang telah dibuat dengan menggunakan parameter
 - 4) Membuat method getter dan menjadikan variable jenis_komputer sebagai kembalian
 - 5) Membuat method getter dan menjadikan variable merk sebagai kembalian
 - 6) Membuat object baru bernama mycom
 - 7) Mengisi nilai variable pada object mycom menggunakan method setter setDataKomputer melalui dua parameter yang telah dibuat
 - 8) Menampilkan pada layar