

<b>Sekolah : SMKN 3 Pariaman</b>	<b>Lembaran : Jobsheet</b>
<b>Kelas : XI</b>	<b>Mata Pelajaran : PBO</b>
<b>Waktu : 1 x 20 menit</b>	<b>Topik : Class, Method dan Object</b>

### **Tujuan Praktikum**

Siswa mampu mendeskripsikan, memahami dan menggunakan class, method dan object dalam pemrograman Java.

### **Hardware & software**

1. Personal Computer
2. IDE: NetBeans
3. JDK & JRE

### **Teori Singkat**

#### **1. Class**

Class merupakan suatu blueprint atau cetakan untuk menciptakan suatu instant dari object. Sebagai analogi, class bisa diibaratkan dengan laptop atau notebook. Kita tahu bahwa laptop memiliki ciri-ciri seperti merk, memiliki keyboard, memiliki processor, dan beberapa ciri khas lain yang menyatakan sebuah benda tersebut adalah laptop. Selain memiliki ciri-ciri, sebuah laptop juga bisa dikenakan tindakan, seperti: menghidupkan laptop atau mematikan laptop.

#### **2. Object**

Object atau Objek adalah hasil cetak dari class, atau turunan dari class, atau hasil ‘konkrit’ dari class. Objek dari class laptop akan memiliki seluruh ciri-ciri laptop, yaitu property dan method-nya.

#### **3. Method**

Method adalah tindakan yang bisa dilakukan di dalam class. Jika menggunakan analogi class laptop kita, maka contoh method adalah: menghidupkan laptop, mematikan laptop, mengganti cover laptop, dan berbagai tindakan lain.

**Contoh class pada java :**

<b>Sekolah : SMKN 3 Pariaman</b>	<b>Lembaran : Jobsheet</b>
<b>Kelas : XI</b>	<b>Mata Pelajaran : PBO</b>
<b>Waktu : 1 x 20 menit</b>	<b>Topik : Class, Method dan Object</b>

```

public class SepedaMotor {
    String merk;
    long harga;

    public void setMerk(String merkMotor) {
        merk = merkMotor;
    }

    public String getMotor() {
        return merk;
    }

    public long Harga(long hargaMotor) {
        return harga = hargaMotor;
    }
}

```

**Contoh class utama pada program :**

```

public class Main {
    public static void main (String[] args) {
        SepedaMotor motor = new SepedaMotor();
        motor.setMerk("Suzuki");
        System.out.println("Motor ini bermerk " + motor.getMotor());
        System.out.println("Motor ini seharga " + motor.Harga(15000000));
    }
}

```

**Contoh method yang tidak mengembalikan nilai :**

```

public class contoh1 {
    static void cetak() {
        System.out.print("I Love ");
    }

    public static void main(String[] args) {
        cetak();
        System.out.println("JAVA");
    }
}

```

**Contoh method mengembalikan nilai :**

Sekolah : SMKN 3 Pariaman	Lembaran : Jobsheet
Kelas : XI	Mata Pelajaran : PBO
Waktu : 1 x 20 menit	Topik : Class, Method dan Object

```

public class contoh2 {
    static int kuadrat(int bil) {
        return bil*bil;
    }
    public static void main (String[] main) {
        int x = 5;
        System.out.println(x + " kuadrat adalah " + kuadrat(x));
    }
}

```

Contoh method mengembalikan nilai menggunakan 2 parameter :

```

public class contoh3 {
    static int penjumlahan(int bil_1, int bil_2) {
        return bil_1 + bil_2;
    }
    public static void main(String[] args) {
        int x1 = 2;
        int x2 = 3;
        System.out.println(x1 + " + " + x2 + " = " + penjumlahan(x1,x2));
    }
}

```

Contoh object pada java :

```

public class mobil {
    String warna = "Merah";
    String merk = "BMW";

    void maju() {
        System.out.println("Mobil " + merk + " warna " + warna + " bergerak maju");
    }
    void mundur() {
        System.out.println("Mobil " + merk + " warna " + warna + " bergerak mundur");
    }

    public static void main(String[] args) {
        mobil mobilsaya = new mobil();

        mobilsaya.maju();
        mobilsaya.mundur();
    }
}

```