

Nama : Moh Irdi Alfarizi

Nim : 20220040151

1. Class dalam pemrograman adalah sebuah blueprint atau cetakan yang digunakan untuk membuat objek. Dalam class, dideklarasikan variabel dan metode yang akan dimiliki oleh objek yang akan dibuat berdasarkan blueprint tersebut. Class memberikan struktur atau kerangka dasar untuk objek yang akan dibuat, sedangkan objek adalah hasil instansiasi dari class. Objek merupakan representasi konkret dari class yang memiliki atribut dan perilaku sesuai dengan yang telah didefinisikan dalam class tersebut. Dengan membuat objek dari sebuah class, kita dapat menggunakan variabel dan metode yang telah didefinisikan dalam class untuk memanipulasi data atau melakukan tindakan tertentu.
2. Jenis-jenis method yang umumnya digunakan dalam pembuatan class dan objek adalah sebagai berikut:
 - Getter (Accessor) Method
 - Getter method digunakan untuk mengambil nilai dari suatu variabel dalam objek.
 - Biasanya, getter method berbentuk fungsi karena tugas utamanya adalah untuk mengembalikan nilai dari variabel objek kepada pemanggil.
 - Getter method memerlukan return value karena tujuannya adalah untuk memberikan nilai dari variabel kepada pemanggil.
 - Setter (Mutator) Method
 - Setter method digunakan untuk memberikan nilai kepada suatu variabel dalam objek.
 - Pada umumnya, setter method berbentuk prosedur karena tugas utamanya adalah untuk mengubah nilai dari variabel objek.
 - Setter method tidak memerlukan return value karena tujuannya adalah untuk mengubah nilai variabel, bukan mengembalikan nilai.
3. Bagian 1: adalah deklarasi awal dari kelas Java yang bernama Komputer.
Bagian 2: Deklarasikan dua variabel yang memiliki tipe data String dengan nama jenis_komputer yang memiliki aksesibilitas default dan merk yang memiliki aksesibilitas private.
Bagian 3: Ini adalah sebuah metode setDataKomputer() yang digunakan untuk mengatur nilai jenis_komputer dan merk. Dengan menerima dua parameter jenis dan merk
Bagian 4: Metode getter dengan nama getJenis() digunakan untuk mengembalikan nilai dari jenis_komputer secara berturut-turut.
Bagian 5: Metode getter dengan nama getMerk() digunakan untuk mengembalikan nilai dari merk secara berturut-turut.
Bagian 6: ini membuat sebuah objek dengan nama mykom. Kata kunci new digunakan untuk mengalokasikan memori untuk objek baru, dan Komputer() untuk pemanggilan konstruktor default
Bagian 7: metode setDataKomputer() dari objek mykom dipanggil dengan dua isian: "LAPTOP" yang merupakan jenis_komputer, dan "MACBOOK" yang merupakan merk.

Bagian 8: Ini mencetak nilai yang disimpan dalam objek mykom menggunakan metode `getJenis()` dan `getMerk()`.