

LAPORAN 6

Pemrograman Berioorientasi Objek

“Objek 2”



Nama : Panji Akbar
NIM : 60200112059
Kelas : F

LABORATORIUM KOMPUTER TERPADU
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN
MAKASSAR
2015

LEMBAR PENILAIAN PRAKTIKUM

Nama : Panji Akbar
NIM : 60200112059
Praktikum : Pemrograman berorientasi objek...
Judul praktikum : OBJEK 2.....

No	Komponen penilaian	Nilai
I.	Nilai Kehadiran (100)	
II.	Nilai Pelaksanaan praktikum (100)	
	A. Kedisiplinan (25)	
	B. Keterampilan menggunakan Komputer/software/jaringan (40)	
	C. Keaktifan (25)	
	D. Dan lain ... lain (10)	
III.	Nilai laporan praktikum (100)	
TOTAL (300)		

Tanggal praktikum :
Dikumpulkan tanggal :
Dikoreksi tanggal :

Asisten Praktikum,

.....

LEMBAR PENGESAHAN/ACC PRAKTIKUM

Laporan praktikum pemrograman berorientasi objek dengan judul Objek 2 yang
disusun oleh :

Nim : 60200112059

Nama : Panji Akbar

Kelas : C

Kelompok :

Telah diperiksa dan dikonsultasikan kepada Asisten I dan Asisten II
maka dinyatakan diterima

Makassar,

Asisten I

Asisten II

Gunawan, S.Kom

Mudassir

Mengetahui,
Dosen Penanggung Jawab

Nur Afif, S.T., M.T

Dasar Teori

Object adalah instance dari class. Jika class secara umum merepresentasikan (template) sebuah object, sebuah instance adalah representasi nyata dari class itu sendiri. Contoh : Dari class Fruit kita dapat membuat object Mangga, Pisang, Apel dan lainlain. *Objek* adalah kesatuan entitas(benda) yang merupakan representasi nyata dari sebuah kelas. Hubungan antara Kelas dan Objek Pada Java ini bisa dianaloginkan seperti cetakan roti dan roti hasil cetakan itu sendiri.