

### TUGAS PENDAHULUAN

#### MODUL 5

#### UDT, Setter & Getter

Nama : M. Pratama W.

NIM : 21120119130062

Kelompok : 49

1). Pengertian : UDT merupakan fitur dalam pemrograman berorientasi objek untuk membuat tipe data/objek yang berisi satu atau lebih variabel di dalamnya.

Fungsi : Mengirim beberapa variabel relevan secara bersamaan beberapa kali dari satu class ke class lain lebih mudah daripada satu persatu.

Contoh : Membuat sebuah tipe data Identitas Mahasiswa, tipe data tsb berisi Nama, NIM, dan Asal Mahasiswa dengan menggunakan nama tipe UDT Identitas Mahasiswa.

2). Setter dan Getter merupakan method yang digunakan dalam pembuatan UDT. Fungsi untuk menentukan, mengubah dan mendapatkan nilai dari suatu variabel dalam objek/UDT yang dibuat.

3). class Main {

```
Static Void Main (String [] Args) { // kelas main
```

```
String x; // deklarasi variabel
```

```
SetterGetter object = new SetterGetter; // membuat objek baru  
object.set ("Value"); // set nilai ke variabel objek.
```

```
x = object.get(); // get nilai dari variabel objek
```

```
System.out.println(x); // cetak nilai variabel ke layar  
}
```

```
}
```

```
public class SetterGetter { // kelas setter getter atau objek
```

```
public String variable; // variabel.
```

```
public void set (String variable) { // method set variabel.
```

```
this.variable = value; // menetapkan nilai ke variabel.
```

```
}
```



# Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak

Teknik Komputer Universitas Diponegoro

D204 Gedung Kuliah Bersama Fakultas Teknik  
Universitas Diponegoro Semarang



```
public string get ( ){ //method buat get variabel  
    return variable; // mengembalikan nilai variabel ke fungsi  
}  
}
```