



Riza Satria Perdana, S.T., M.T.

Teknik Informatika - STEI ITB

Konsep OOP

Konsep Objek

Pemrograman Berorientasi Objek

Memrogram secara OOP

- Tidak lagi membagi problem ke dalam fungsi (atau prosedur)
- Tetapi bagaimana membagi ke dalam objek-objek
- Berpikir dalam terminologi objek akan berefek thd kemudahan mendesain program sebab dunia nyata terdiri atas objek-objek

Apa objek itu?

- Objek adalah benda (*thing*) atau sebuah entitas
contoh objek: mobil, buku, account bank, gajah, lagu, film, dll
- Di dunia komputer, window, mouse, menu, textbox, button adalah objek
- Objek bisa berbentuk objek fisik atau intangible seperti lagu

Objek

- Objek adalah entitas yang mempunyai:
 - Atribut (karakteristik atau propertis)
 - Method (aksi atau kelakuan dari objek)
- Nilai atribut objek menyatakan state dari objek tsb
- Di dunia nyata, objek mempunyai atribut (state) dan kemampuan (abilities) → data dan fungsi

Contoh objek

- Lift adalah objek
 - Atribut: posisi lantai berapa, pintu terbuka atau tertutup
 - Method: menampilkan posisi lantai, membuka atau menutup pintu, naik, turun, menyalakan alarm
- Beberapa objek bisa punya state yang sama bisa berbeda

Contoh Objek

- Segiempat adalah objek
 - Atribut: panjang dan lebar
 - Method: get panjang, get lebar, ubah panjang, ubah lebar, hitung luas, hitung keliling

Contoh objek

- Computer Window adalah objek
 - Atribut: length, width, background color, font style, font color, state (maximized, minimized, downscaled)
 - Method: resize, maximize, minimize, change background color, change font, dll

Mendefinisikan objek

- Objek adalah sebuah representasi, model, atau abstraksi yang mengandung:
 - Data (atribut)
 - Fungsi (method) untuk memanipulasi data
- Data menentukan state
- Method/fungsi menyatakan apa yang objek lakukan atau kelakuan objek

Terima Kasih