PRAKATA

Perkembangan teknologi utamanya pada perangkat lunak, mendorong manusia untuk beradaptasi dengan cepat. Adaptasi tersebut berupa adaptasi dari mulai cara bekerja dan cara berfikir dalam kehidupan sehari-hari. Cara kerja yang dimaksud sejalan dengan perkembangan era industri yang terus berevolusi tiada henti. Sehingga membutuhkan suatu tuntunan dalam mengikuti arus perubahan tersebut. Agar adaptasi cepat dilakukan maka perkembangan teknologi tersebut dimasukan ke dalam pembelajaran disekolah. Hal ini dikarenakan guna mempersiapkan peserta didik agar mampu dan terampil dalam bekerja khususnya di kompetensi perangkat lunak.Kompetensi perangkat lunak terus akan berkembang tiada henti dan terus akan berinovasi. Inovasi tersebut terus akan berkembang sejalan dengan perkembangan perangkat keras. Semakin canggih perangkat keras akan berakibat pada perkembangan teknologi perangkat lunak yang digunakan. Buku ini disusun dalam sepuluh bab materi antara lain 1) Konsep Pemrograman Berorientasi Obyek; 2)Dasar dan Aturan Pemrograman Berorientasi Obyek; 3)Konsep Class, Method, dan Obyek; 4)Enkapsulasi; 5)Inheritance / Pewarisan; 6)Polymorphism; 7)Package; 8) Interface; 9) Class Library; dan 10)Exception Handling.

Setiap bab buku ini memiliki kompetensi inti dan tujuan pembelajaran khusus untuk versi K13. Pembahasan materi disajikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, mulai dari pembahasan umum hingga khusus. Untuk mendukung pembelajaran di dunia nyata, buku ini mengimplementasikan soal-soal asesmen berbasis HOTS. Menggunakan aplikasi pengembangan pemrograman yang terbaru dan sesuai dengan kebutuhan industri. Sehingga diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar dan cepat dalam adaptasi pada penggunaan aplikasi yang sama di industri. Aplikasi yang terdapat di buku ini selain menggunakan IDE yang berbasis *desktop,* juga menggunakan aplikasi yang berbasis *online*. Siswa tanpa harus mengunduh dan memasangkan aplikasi tersebut pada perangkat komputer yang ada.

Buku *Pemrograman Berorientasi Obyek Kelas XI,* diharapkan dapat bermanfaat sebagai penunjang belajar siswa maupun sumber belajar bagi guru Kompetensi Rekayasa Perangkat Lunak. Penulis terbuka untuk menerima kritik dan saran yang membangun, guna dapat menyusun sumber belajar yang lebih baik.