

## 2. OOP

1.1. Object oriented programming adalah metode pemrograman yang berorientasi pada objek atau lebih detailnya yaitu program? ~~yang~~ tidak ada merupakan gabungan dari beberapa komponen kecil yang sudah ada sebelumnya

1.2. Inheritance yaitu kemampuan untuk membuat class baru yang memiliki fungsi turunan dari fungsi sebelumnya (parent to child)

### 1.3. Advance OOP

1.3.1 ~~is~~ Abstract class yaitu memiliki method dan attribute dan kontennya hanya saja sifat masih abstrak, berisi method kosong / blm implementasi namun ~~pt~~ ini akan menjadi Super class / hirarki tertinggi dari subclass.

≡ Interface adalah blok signature kumpulan method tanpa tubuh (konstan). dapat menghubungkan class-class yang berbeda maupun ~~ed~~ class yg tidak ada hubungannya (hirarki) dan interface merupakan bukan sebuah ~~ed~~ class walau serupa.

Class adalah prototype atau blueprint yang mendefinisikan method-method seluruh objek. yg berfungsi menampung isi dari program yang dijalankan di dalam suatu attribute, behaviour, reaksi, ke objek lain.

1.3.2.

- Use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, hingga customer, atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang digunakan yang dalam proses pengembangan
- Class diagram adalah jenis diagram struktur statis dan uml yg menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan sistem class, metode, dan hubungan antar objek.

6

## 2. SQL data base

### 2.1 Apa itu SQL<sup>dan</sup> database

SQL adalah ~~struktur~~ query language yang biasa disebut dengan query yang berstandar oleh ANSI sebagai pemrograman data base.

Database adalah kumpulan data yang dikelola sedemikian rupa berdasarkan potensiannya sehingga mudah untuk di kelola. atau sistem ~~per~~ yg berfungsi mengumpulkan file, tabel atau arsip yang di simpan dalam bentuk digital dengan menggunakan SQL atau query

2.2

<!doctype html>

<html>

<head>

<title> form </title>

</head>

<body>

<form action: ... >

<label> nama </label> <br>

<input type="text" /> <br>

<label> alamat </label> <br>

<input type="text" /> <br>

<label> umur </label> <br>

<input type="number" /> <br>

<button type="submit" > Ok </button>

</form>

</body>

</html>

3.4. CSS

table {

background color: white;

font-size: 12px;

}



2.2

1. Create DATABASE nilai:

2. Show DATABASE

3. ~~Create~~ CREATE TABLE Report 1

nama\_mahasiswa VARCHAR (20) NOT Null,  
nama\_matakuliah VARCHAR (20) NOT Null,

~~nilai (INT) NOT~~

nilai INT NOT Null,

ket\_kuliah VARCHAR (20) NOT Null,

3. web HTML javascript, CSS.

2.1

<doctype html>

<html>

<head>

</head>

<body>

<h2> Hello world </h2>

</body>

</html>

3.5: </doctype html>

<html>

<head>

</head>

<body>

<button onlick = "myfunction()">

Alert </button>

<script>

</script>

function myfunction () {

alert ("Hello! I am Alert"),

}

</script>

</body>

</html>