

Mohammad Wildan Habibi | Anastasya Aprilla Ekadinanti
Nabila Dwi Aprilia | Marsha Imaniar Rachma Danti
Hafizh Huwaidi Irawan | Dennis Kiftirul Azis
Ainur Rofiq | Arthan Bhakti Al-Qobidh



JAVAVEVERSE

NGODING OOP ALA GEN Z



Muhammad Wildan Habibi, Anastasya Aprilla Ekadinanti,
Nabila Dwi Aprilia, Marsha Imaniar Rachma Danti,
Hafizh Huwaidi Irawan, Dennis Kiftirul Azis,
Ainur Rofiq, Arthan Bhakti Al-Qobidh.

JAVAVERSE

(Ngoding OOP ala Gen Z)



Penerbit KBM Indonesia

Adalah penerbit dengan misi memudahkan proses penerbitan buku-buku penulis di tanah air indonesia, serta menjadi media *sharing* proses penerbitan buku

JAVAVERSE

Ngoding OOP Ala Gen Z

Copyright @2025 by: Muhammad Wildan Habibi. dkk

All rights reserved

KARYA BAKTI MAKMUR (KBM) INDONESIA

Anggota IKAPI (Ikatan Penerbit Indonesia)

NO. IKAPI 279/JTI/2021

Depok, Sleman-Jogjakarta (Kantor)

081357517526 (Tlpn/WA)

Penulis

Muhammad Wildan Habibi, Anastasya Aprilla Ekadinanti,

Nabila Dwi Aprilia, Marsha Imaniar Rachma Danti,

Hafizh Huwaidi Irawan, Dennis Kiftirul Azis, Ainur Rofiq,

Arthan Bhakti Al-Qobidh.

Desain Sampul

Aswan Kreatif

Tata Letak

Nur Kasanah, S.E.I.

Editor Naskah

Dr. Muhamad Husein Maruapey, Drs., M.Sc

14,8 x 21 cm, iv + 121 halaman

Cetakan ke-1, Desember 2025

ISBN 978-634-278-001-5

Isi buku diluar tanggungjawab penerbit

Hak cipta merek KBM Indonesia sudah terdaftar di

DJKI-Kemenkumham dan isi buku dilindungi undang-undang

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau

Memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini

Tanpa seizin penerbit karena beresiko sengketa hukum

Website

<https://penerbitkbm.com>

www.penerbitbukumurah.com

Instagram

@penerbit.kbmindonesia, @penerbitbukujogja

Email

naskah@penerbitkbm.com

Distributor

<https://penerbitkbm.com/toko-buku/>

Youtube

Penerbit KBM Sastrabook

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

- (i) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
- (ii) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (iii) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (iv) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan kesempatan-Nya buku berjudul “JAVAVERSE: Ngoding OOP ala Gen Z” ini dapat terselesaikan dengan baik. Buku ini saya susun sebagai bahan ajar yang tidak hanya membahas konsep Pemrograman Berorientasi Objek (OOP), tetapi juga menghadirkannya dengan bahasa yang lebih santai, relevan, dan dekat dengan gaya belajar generasi saat ini.

Saya ingin menjembatani materi OOP yang sering dianggap rumit agar dapat dipahami secara bertahap, ringan, dan aplikatif. Karena itu, setiap bagian dalam buku ini dirancang dengan contoh-contoh sederhana, analogi sehari-hari, dan penjelasan yang tidak bertele-tele. Harapannya, pembaca khususnya pelajar dan mahasiswa bisa merasakan bahwa belajar OOP itu sebenarnya seru dan tidak sesulit yang dibayangkan.

Saya menyadari bahwa buku ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, saya sangat terbuka terhadap kritik, masukan, dan saran yang membangun demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat, menumbuhkan minat belajar pemrograman, serta menjadi langkah awal bagi pembaca untuk masuk lebih dalam ke dunia coding yang luas dan dinamis.

Selamat belajar, dan selamat menjelajah dunia OOP ala Gen Z!

Surabaya, 8 Desember 2025

Penyusun

DAFTAR ISI

PRAKATA	i
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I DASAR PEMROGRAMAN JAVA	1
A. Sejarah Singkat Java.....	1
B. Fitur Utama Java	3
C. Deklarasi Variabel.....	5
D. Tipe Data dan Operator	7
E. Kondisional dan Pilihan	12
F. Rangkuman	15
G. Project.....	17
H. Soal.....	22
BAB II ARRAY, METHOD, DAN PENGULANGAN	29
A. Array	29
B. Method	40
C. Pengulangan.....	44
D. Rekursi.....	46

E. Soal.....	51
F. Keterampilan.....	55
BAB III OOP	59
A. Definisi OOP	59
B. Modifier	61
C. Class	68
D. Object	70
E. Method	71
F. Constructor	74
G. This	76
H. Overload	76
I. UML	77
J. Keterampilan.....	81
K. Soal.....	87
BAB IV OOP-2 DAN PEWARISAN	93
A. Pewarisan	93
B. Enkapsulasi	96
C. Inner Class.....	100
D. Jenis-jenis Inner Class.....	101
E. Polymorfisme	103
F. Override	106
G. Abstraksi	111
H. Keterampilan.....	115
DAFTAR PUSTAKA.....	119

DAFTAR PUSTAKA

- Dianta, I. A. (n.d.). *Logika dan algoritma untuk merancang aplikasi komputer*. Yayasan Prima Agus Teknik.
- Eko, V., & Akltrnctcl, S. (2020). *Logika & algoritma untuk pemula*. Graha Ilmu.
- Hartono, B. (2021). *Pemrograman berorientasi objek dengan Java BlueJ*. Yayasan Prima Agus Teknik bekerja sama dengan Universitas Sains & Teknologi Komputer (Universitas STEKOM).
- Hartono, B. (2022). *Pemrograman Java untuk pemula*. Yayasan Prima Agus Teknik.
- IGNSuryantara. (2023). *Pengantar pemrograman berorientasi objek dengan Java* [Artikel]. Medium. <https://medium.com/@ignsuryantara/pengantar-pemrograman-berorientasi-objek-dengan-java-85535865faa9>
- Unknown Author. (n.d.). *[Dokumen OSF]*. OSF. <https://osf.io/kduxq/download>