



**RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER  
(RPKPS)**

Kode / Nama Mata Kuliah	: 56402/ Pemrograman Berorientasi Objek	Revisi ke	: 2
Satuan Kredit Semester	: 4 SKS	Tgl revisi	: 26 JANUARI 2015
Jml Jam kuliah dalam seminggu	: 100 menit	Tgl mulai berlaku	: 26 JANUARI 2015
		Penyusun	: SRI WINARNO, MKOM
Jml Jam kegiatan laboratorium	: 100 Menit	Penanggung jawab Keilmuan	: SRI WINARNO, MKOM

Deskripsi Mata kuliah : Matakuliah ini berisi tentang konsep dan praktek mengenai implementasi Software berdasarkan pemrograman berorientasi objek (OOP) dengan fokus pemanfaatan fitur OOP lanjut, serta praktek dengan minimal dua bahasa berorientasi objek yang banyak dipakai dalam industri perangkat lunak.  
Pembahasan difokuskan kepada aspek OOP, dan analisis, perancangan serta implementasi program skala besar serta kompleks dengan paradigma OO.

Standar Kompetensi : Setelah mengikuti mata kuliah ini :

1. Mahasiswa memahami tentang pemrograman berorientasi obyek
2. Mahasiswa bisa menuliskan program untuk suatu disain kelas dalam bahasa Java

Perte- man ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
1	Memperoleh gambaran perkuliahan dan materi yang akan dipelajari, dan meningkatkan motivasi belajar  Mampu : Menjelaskan tentang Paradigma Pemrograman	Mampu merencanakan kegiatan kuliah PPBO dan memiliki motivasi belajar  Mampu: Memahami tentang Paradigma Pemrograman	OVERVIEW MATAKULIAH SILABUS DAN RPKPS a. Overview PPBO b. Aturan Kuliah c. Peran Mata Kuliah PPBO dalam kerangka Kurikulum Program Teknik Informatika  PARADIGMA PEMROGRAMAN d. Paradigma Pemrograman Berorientasi Obyek e. Aplikasi berbasis obyek	Ceramah, Brainstorming, Presentasi Slide LCD, Tanya Jawab, Diskusi	Kontrak  A,B.

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
2	Mampu : Menjelaskan dan menulis pemrograman dasar dengan menggunakan Java	Mampu : Memahami dan menulis pemrograman dasar dengan menggunakan Java	PENGENALAN JAVA a. Pengenalan Pemrograman Java b. Teknologi Java c. Struktur Program d. Compile dan Running e. Tipe Data, Variable, Operator	Ceramah, Brainstorming, Presentasi Slide LCD, Tanya Jawab, Diskusi	A,B
3	Mampu : Menjelaskan dan menulis pemrograman dengan menggunakan perintah percabangan dan perulangan	Mampu : Memahami dan menulis pemrograman dengan menggunakan perintah percabangan dan perulangan	PERCABANGAN DAN PERULANGAN a. IF, IF.....ELSE b. FOR, WHILE, DO...WHILE	Ceramah, Brainstorming, Presentasi Slide LCD, Tanya Jawab, Diskusi	A,B
4	Mampu : Menjelaskan dan menulis pemrograman dengan menggunakan Tipe data Larik	Mampu : Memahami dan menulis pemrograman dengan menggunakan Tipe data Larik	LARIK (ARRAY) a. Tipe data Array b. Implementasi Array	Ceramah, Brainstorming, Presentasi Slide LCD, Tanya Jawab, Diskusi	A,B,C
5	Mampu : Menjelaskan dan menulis pemrograman dengan menggunakan Object,Class, Message,Konstruktor	Mampu : Memahami dan menulis pemrograman dengan menggunakan Object,Class, Message,Konstruktor	KOMPONEN DASAR PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBYEK (PBO) a. Object b. Class c. Instance d. Message e. Konstruktor	Ceramah, Brainstorming, Presentasi Slide LCD, Tanya Jawab, Diskusi	A,B,C

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
6	Mampu : Menjelaskan dan menulis pemrograman dengan menggunakan Konstruktor, Enkapsulasi	Mampu : Memahami dan menulis pemrograman dengan menggunakan Konstruktor, Enkapsulasi	KONSEP PBO a. Konstruktor b. Enkapsulasi & Hidding Information	Ceramah, Brainstorming, Presentasi Slide LCD, Tanya Jawab, Diskusi	A,B,C
7	Mampu : Menjelaskan dan menulis pemrograman dengan menggunakan Inheritance dan Multiple Inheritance	Mampu : Memahami dan menulis pemrograman dengan menggunakan Inheritance dan Multiple Inheritance	KONSEP PBO a. Inheritance b. Multiple Inheritance	Ceramah, Brainstorming, Presentasi Slide LCD, Tanya Jawab, Diskusi	A,B,C
Ujian Tengah Semester					
8	Mampu : Menjelaskan dan menulis pemrograman dengan menggunakan Methode	Mampu : Memahami dan menulis pemrograman dengan menggunakan Methode	KONSEP PBO a. Method Overriding & Overloading b. Konstruktor Overriding & Overloading c. Kasus Method dan Konstruktor	Ceramah, Brainstorming, Presentasi Slide LCD, Tanya Jawab, Diskusi	A,B,C
9	Mampu : Menjelaskan dan menulis pemrograman dengan menggunakan Abstrak Kelas	Mampu : Memahami dan menulis pemrograman dengan menggunakan kelas abstrak	KONSEP PBO a. Membuat dan b. Mendeklarasikan Abstrak Kelas	Ceramah, Brainstorming, Presentasi Slide LCD, Tanya Jawab, Diskusi	A,B,C
10	Mampu : Menjelaskan dan menulis pemrograman dengan menggunakan Polimorpisme	Mampu : Memahami dan menulis pemrograman dengan menggunakan Polimorpisme	KONSEP PBO a. Polimorpisme dan b. Implementasi Polimorpisme	Ceramah, Brainstorming, Presentasi Slide LCD, Tanya Jawab, Diskusi	A,B,C

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
11	Mampu : Menjelaskan dan menulis pemrograman dengan menggunakan Interface	Mampu : Memahami dan menulis pemrograman dengan menggunakan Interface	KONSEP PBO a. Membuat dan Mendeklarasikan Interface b. Aplikasi dan Kegunaan Abstrak Kelas dan Interface	Ceramah, Brainstorming, Presentasi Slide LCD, Tanya Jawab, Diskusi	A,B,C
12	Mampu : Menjelaskan dan menulis pemrograman dengan menggunakan eksepsi handler	Mampu : Memahami dan menulis pemrograman dengan menggunakan eksepsi handler	KONSEP PBO a. Pengenalan dan Penggunaan eksepsi b. Implementasi eksepsi	Ceramah, Brainstorming, Presentasi Slide LCD, Tanya Jawab, Diskusi	A,B,C
13	Mampu : Menjelaskan dan menulis pemrograman dengan menggunakan Package	Mampu : Memahami dan menulis pemrograman dengan menggunakan Package	KONSEP PBO a. Package b. Implementasi Package	Ceramah, Brainstorming, Presentasi Slide LCD, Tanya Jawab, Diskusi	A,B,C
14	Mampu : Menjelaskan dan menulis pemrograman grafis dalam java	Mampu : Memahami dan menulis pemrograman grafis dalam java	PENGENALAN PEMROGRAMAN GRAFIS 1. Pengenalan Pemrograman Grafis 2. Frame,Button,Tabel,Event Handle	Ceramah, Brainstorming, Presentasi Slide LCD, Tanya Jawab, Diskusi	A,B,C
Ujian Akhir Semester					

Level Taksonomi :

Kognitif		Psikomotor		Afektif	
Pengetahuan (knowledge)		Peniruan (imitation)		Menerima (receiving)	
Pemahaman (comprehension)	15 %	Manipulasi (manipulation)	10 %	Menanggapi (responding)	5 %
Penerapan (application)	15 %	Ketepatan (precision)		Menilai (valuing)	
Analisis (analysis)	30 %	Artikulasi (articulation)		Mengelola (organizing)	5 %
Sintesis (synthesis)	10 %	Pengalamiahhan (naturalization)	10 %	Menghayati (characterizing)	



Evaluasi (evaluation)					
-----------------------	--	--	--	--	--

Komposisi Penilaian :

Aspek Penilaian	Prosentase
Ujian Akhir Semester	30 %
Ujian Tengah Semester	25 %
Tugas Mandiri	20 %
Kuis	15 %
Kehadiran Mahasiswa	5 %
Sikap	5 %
<b>Total</b>	<b>100 %</b>

Daftar

Wajib

1. Sun
2. Liem, I. Bandung.

Referensi

:

Academic Initiative Book (2003). Diktat Kuliah Pemrograman Berorientasi Objek. Departemen Teknik Informatika Institut Teknologi

Anjuran :

3. Sierra, Kathy, & Bates, Bert., 2006, SCJP Sun Certified Programmer for Java 5 Study Guide (Exam 310-055)

Disusun oleh :	Diperiksa oleh :		Disahkan oleh :
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Program Studi	Dekan
Sri Winarno, M.Kom	Sri Winarno, M.Kom	Affandy, Ph.D	DR. Drs. Abdul Syukur, MM