



STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

- MATA KULIAH** : Pemrograman Berorientasi Objek (PBO)
BOBOT SKS/SMT : 3 / 5
PROGRAM STUDI : S1-Teknik Informatika
- PERTEMUAN** : 1
Standar Kompetensi : Pada akhir perkuliahan Mahasiswa mampu mengimplementasi masalah–masalah dunia nyata ke dalam pemrograman berorientasi objek.
- Kompetensi Dasar** : Mahasiswa mampu memahami konsep dasar pemrograman Java.
- Alokasi Waktu** : 3 x 50'
Indikator : 1. Mahasiswa dapat menerangkan tentang dasar pemrograman Java.
2. Mahasiswa dapat menuliskan kembali menggunakan Variabel, Statement dan Operator dalam Pemrograman.
- Materi Pokok** : **Dasar Pemrograman Java (1)**
a. Dasar-dasar pemrograman
b. Variabel
c. Statement
d. Operator

LANGKAH KEGIATAN :

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN	METODE	Bahan
15'	Pendahuluan 1. Dosen menjelaskan kontrak perkuliahan Pemrograman Berorientasi Objek selama 1 semester. 2. Dosen menjelaskan manfaat mata kuliah PBO sebagai dasar implementasi permasalahan dunia nyata kedalam pemrograman berorientasi objek yang akan menunjang mata kuliah Pemrograman Mobile 1 & 2 serta pemrograman Web Lanjut.	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Kontrak Perkuliahan (Slide)
60'	Inti Dosen menjelaskan tentang materi, yaitu: Dasar Pemrograman Java (1) a. Dasar-dasar pemrograman b. Variabel c. Statement d. Operator	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Slide Materi Kuliah Pertemuan 1.Ref.1 Bab 1-2
60'	1. Mahasiswa menerangkan dasar pemrograman secara umum sebelum melaksanakan Praktek dari Sesi 1, dengan menunjuk beberapa mahasiswa untuk menjawab pertanyaan dosen. 2. Mahasiswa menuliskan kembali macam-macam variabel dalam pemrograman, dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema variabel, dari panduan prak_sesi 1. 3. Mahasiswa menuliskan kembali beberapa Statement dalam pemrograman, dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema Statement dalam Java, dari panduan prak_sesi 1. 4. Mahasiswa menuliskan kembali Operator dalam pemrograman, dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema Operator, dari panduan	Praktek di Kelas Lab	<ul style="list-style-type: none">Prak_Sesi_1

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN	METODE	Bahan
	prak_sesi 1.		
15'	Kegiatan Penutup 1. Melakukan review materi 2. Mengingatkan materi yang harus dibaca pada minggu depan.	Ceramah	• Prak_Sesi_1

Daftar Referensi:

Buku Utama:

1. **Prentice Hall - Java How To Program 4Th Ed** (Deitel) 2002
2. **Prentice Hall - Advanced Java 2 Platform How To Program** (Deitel, Jdk 1.3, j2Ee 1.2) - 2002 (By Laxxuss)

Buku Penunjang:

3. Java™ Programming Language SL-275-SE6, Student Guide, Sun Microsystems, 2007.
4. **J2ME:The Complete Reference**, James Keogh, McGraw-Hill/Osbone, 2003
5. **Panduan Jeni Jardiknas**, 2007-2008



STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

- MATA KULIAH** : Pemrograman Berorientasi Objek (PBO)
BOBOT SKS/SMT : 3 / 5
PROGRAM STUDI : S1-Teknik Informatika
- PERTEMUAN** : 2
Standar Kompetensi : Pada akhir perkuliahan Mahasiswa mampu mengimplementasi masalah–masalah dunia nyata ke dalam pemrograman berorientasi objek.
- Kompetensi Dasar** : Mahasiswa mampu memahami konsep dasar pemrograman Java.
- Alokasi Waktu** : 3 x 50'
Indikator : 1. Mahasiswa dapat menuliskan kembali penggunaan struktur kontrol percabangan dan perulangan.
2. Mahasiswa dapat menuliskan kembali penggunaan method.
- Materi Pokok** : **Dasar Pemrograman Java (2)**
a. Struktur Kontrol Percabangan
b. Struktur Kontrol Perulangan
c. *Method*

LANGKAH KEGIATAN :

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN	METODE	Bahan
15'	Pendahuluan 1. Dosen me-review singkat materi sebelumnya. 2. Dosen menjelaskan keterkaitan antara tema bahasan minggu sebelumnya dengan tema bahasan yang akan diberikan pada pertemuan ini.	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Slide Materi Kuliah Pertemuan 1
60'	Inti Dosen menjelaskan tentang materi, yaitu: a. Struktur Kontrol Percabangan b. Struktur Kontrol Perulangan, c. <i>Method</i>	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Slide Materi Kuliah Pertemuan 2.Ref.1 Bab 4-5
60'	1. Mahasiswa menuliskan kembali struktur kontrol percabangan dalam contoh soal dan tugas, dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema seleksi nilai dalam program, dari panduan prak_sesi 2. 2. Mahasiswa menuliskan kembali struktur kontrol perulangan dalam contoh soal dan tugas, dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema perulangan, dari panduan prak_sesi 2. 3. Mahasiswa menuliskan kembali <i>method</i> dalam contoh soal dan tugas, dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema pembuatan method dalam program, dari panduan prak_sesi 2.	Praktek di Kelas Lab	<ul style="list-style-type: none">Prak_Sesi_2
15'	Kegiatan Penutup 1. Melakukan review materi 2. Menjelaskan tentang mekanisme dan konten pengerjaan Tugas 3. Mengingatn materi yang harus dibaca pada	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Prak_Sesi_2Tugas_1 <p>(Struktur Kontrol: Bintang)</p>

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN	METODE	Bahan
	minggu depan.		

Daftar Referensi:

Buku Utama:

- 1. **Prentice Hall - Java How To Program 4Th Ed** (Deitel) 2002
- 2. **Prentice Hall - Advanced Java 2 Platform How To Program** (Deitel, Jdk 1.3, j2Ee 1.2) - 2002 (By Laxxuss)

Buku Penunjang:

- 3. Java™ Programming Language SL-275-SE6, Student Guide, Sun Microsystems, 2007.
- 4. **J2ME:The Complete Reference**, James Keogh, McGraw-Hill/Osbone, 2003
- 5. **Panduan Jeni Jardiknas**, 2007-2008



STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

- MATA KULIAH** : Pemrograman Berorientasi Objek (PBO)
BOBOT SKS/SMT : 3 / 5
PROGRAM STUDI : S1-Teknik Informatika
- PERTEMUAN** : 3
Standar Kompetensi : Pada akhir perkuliahan Mahasiswa mampu mengimplementasi masalah-masalah dunia nyata ke dalam pemrograman berorientasi objek.
- Kompetensi Dasar** : Mahasiswa dapat memahami Konsep pemrograman berorientasi objek.
- Alokasi Waktu** : 3 x 50'
Indikator : 1. Mahasiswa dapat menerangkan tentang pemrograman berorientasi objek.
2. Mahasiswa mampu menuliskan kembali pembuatan kelas dan objek.
3. Mahasiswa mampu menuliskan kembali penggunaan objek.
- Materi Pokok** : **Konsep Dasar pemrograman berorientasi objek**
a. Kelas dan Objek dalam kehidupan sehari-hari
b. Pembuatan kelas dan objek
c. Penggunaan Objek

LANGKAH KEGIATAN :

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN	METODE	Bahan
15'	Pendahuluan 1. Dosen me-review singkat materi sebelumnya. 2. Dosen menjelaskan keterkaitan antara tema bahasan minggu sebelumnya dengan tema bahasan yang akan diberikan pada pertemuan ini.	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Slide Materi Kuliah Pertemuan 2
60'	Inti Dosen menjelaskan tentang materi, yaitu: a. Kelas dan Objek dalam kehidupan sehari-hari b. Pembuatan kelas dan objek c. Penggunaan Objek	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Slide Materi Kuliah pertemuan 3.Ref.1 Bab 8-9
60'	1. Mahasiswa menerangkan konsep pemrograman berorientasi objek secara umum, dengan menunjuk beberapa mahasiswa untuk menjawab pertanyaan dosen. 2. Mahasiswa menuliskan kembali pembuatan kelas dan objek dalam contoh soal, dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema Class Java, dari panduan prak_sesi 3. 3. Mahasiswa menuliskan kembali penggunaan objek dalam contoh soal, dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema Object, dari panduan prak_sesi 3.	Praktek di Kelas Lab	<ul style="list-style-type: none">Prak_Sesi_3
15'	Kegiatan Penutup 1. Melakukan review materi 2. Mengingatkan materi yang harus dibaca pada minggu depan.	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Prak_Sesi_3

Daftar Referensi:

Buku Utama:

1. Prentice Hall - Java How To Program 4Th Ed (Deitel) 2002

2. **Prentice Hall - Advanced Java 2 Platform How To Program** (Deitel, Jdk 1.3, j2Ee 1.2) - 2002 (By Laxxuss)

Buku Penunjang:

3. Java™ Programming Language SL-275-SE6, Student Guide, Sun Microsystems, 2007.
4. **J2ME:The Complete Reference**, James Keogh, McGraw-Hill/Osbone, 2003
5. **Panduan Jeni Jardiknas**, 2007-2008



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

MATA KULIAH	: Pemrograman Berorientasi Objek (PBO)
BOBOT SKS/SMT	: 3 / 5
PROGRAM STUDI	: S1-Teknik Informatika
PERTEMUAN	: 4
Standar Kompetensi	: Pada akhir perkuliahan Mahasiswa mampu mengimplementasi masalah–masalah dunia nyata ke dalam pemrograman berorientasi objek.
Kompetensi Dasar	: Mahasiswa dapat menerapkan pemanfaatan Data <i>Array</i> .
Alokasi Waktu	: 3 x 50'
Indikator	: <ol style="list-style-type: none">1. Mahasiswa mampu menerapkan pemasukan data2. Mahasiswa mampu menerapkan penggunaan data <i>Array</i>3. Mahasiswa mampu menerapkan penggunaan kelas <i>String</i>
Materi Pokok	: Pemanfaatan Data <i>Array</i> <ol style="list-style-type: none">a. Cara memasukkan datab. Menggunakan Data <i>Array</i>c. Menggunakan kelas <i>String</i>

LANGKAH KEGIATAN :

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN	METODE	Bahan
15'	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none">1. Dosen me-review singkat materi sebelumnya.2. Dosen menjelaskan keterkaitan antara tema bahasan minggu sebelumnya dengan tema bahasan yang akan diberikan pada pertemuan ini.	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">• Slide Materi Kuliah Pertemuan 3
60'	Inti <p>Dosen menjelaskan tentang materi, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none">a. Cara memasukkan datab. Menggunakan Data <i>Array</i>c. Menggunakan kelas <i>String</i>	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">• Slide Materi Kuliah pertemuan 4.• Ref.1 Bab 7, 10.
60'	<ol style="list-style-type: none">1. Mahasiswa menerapkan pemasukan data dalam contoh soal, dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema Data Input, dari panduan prak_sesi 4.2. Mahasiswa menerapkan penggunaan data <i>Array</i> dalam contoh soal dan tugas, dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema <i>Array</i>, dari panduan prak_sesi 4.3. Mahasiswa menerapkan penggunaan kelas <i>String</i> dalam contoh soal dan tugas, dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema Data <i>String</i>, dari panduan prak_sesi 4.	Praktek di Kelas Lab	<ul style="list-style-type: none">• Prak_Sesi_4
15'	Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none">1. Melakukan review materi2. Menjelaskan tentang mekanisme dan konten pengerjaan Tugas3. Mengingatkan materi yang harus dibaca pada minggu depan.	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">• Prak_Sesi_4• Tugas_2 <p>(Operasi <i>String</i> & Matematika)</p>

Daftar Referensi:

Buku Utama:

1. **Prentice Hall - Java How To Program 4Th Ed** (Deitel) 2002
2. **Prentice Hall - Advanced Java 2 Platform How To Program** (Deitel, Jdk 1.3, j2Ee 1.2) - 2002 (By Laxxuss)

Buku Penunjang:

3. Java™ Programming Language SL-275-SE6, Student Guide, Sun Microsystems, 2007.
4. **J2ME: The Complete Reference**, James Keogh, McGraw-Hill/Osborne, 2003
5. **Panduan Jeni Jardiknas**, 2007-2008



STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

- MATA KULIAH** : Pemrograman Berorientasi Objek (PBO)
BOBOT SKS/SMT : 3 / 5
PROGRAM STUDI : S1-Teknik Informatika
- PERTEMUAN** : 5
Standar Kompetensi : Pada akhir perkuliahan Mahasiswa mampu mengimplementasi masalah–masalah dunia nyata ke dalam pemrograman berorientasi objek.
- Kompetensi Dasar** : Mahasiswa dapat menerapkan konstruktor dalam pemrograman Java.
- Alokasi Waktu** : 3 x 50'
Indikator : 1. Mahasiswa mampu menerapkan penggunaan konstruktor.
2. Mahasiswa mampu menerapkan penggunaan Overloading.
3. Mahasiswa mampu menerapkan penggunaan parameter dalam *method*.
- Materi Pokok** : **Konstruktor dan Parameter**
a. Definisi dan Contoh Konstruktor
b. Penggunaan Konstruktor untuk berbagai keperluan
c. *Overloading*
d. Parameter dalam *method*

LANGKAH KEGIATAN :

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN	METODE	Bahan
15'	Pendahuluan 1. Dosen me-review singkat materi sebelumnya. 2. Dosen menjelaskan keterkaitan antara tema bahasan minggu sebelumnya dengan tema bahasan yang akan diberikan pada pertemuan ini.	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Slide Materi Kuliah Pertemuan 4
60'	Inti Dosen menjelaskan tentang materi, yaitu: a. Definisi dan Contoh Konstruktor b. Penggunaan Konstruktor untuk berbagai keperluan c. <i>Overloading</i> d. Parameter dalam <i>method</i>	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Slide Materi Kuliah pertemuan 5.Ref.1 Bab 6, 8.
60'	1. Mahasiswa menerapkan penggunaan Konstruktor dalam contoh soal dan tugas, dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema Konstruktor, dari panduan prak_sesi 5. 2. Mahasiswa menerapkan penggunaan <i>Overloading</i> dalam contoh soal dan tugas, dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema Overloading, dari panduan prak_sesi 5. 3. Mahasiswa menerapkan penggunaan parameter pada <i>method</i> dalam contoh soal dan tugas, dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema parameter dalam method, dari panduan prak_sesi 5.	Praktek di Kelas Lab	<ul style="list-style-type: none">Prak_Sesi_5
15'	Kegiatan Penutup 1. Melakukan review materi 2. Menjelaskan tentang mekanisme dan konten	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Prak_Sesi_5

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN	METODE	Bahan
	3. pengerjaan Tugas Mengingatkan materi yang harus dibaca pada minggu depan.		• Tugas_3 (Konstruktor)

Daftar Referensi:

Buku Utama:

- 1. **Prentice Hall - Java How To Program 4Th Ed** (Deitel) 2002
- 2. **Prentice Hall - Advanced Java 2 Platform How To Program** (Deitel, Jdk 1.3, j2Ee 1.2) - 2002 (By Laxxuss)

Buku Penunjang:

- 3. Java™ Programming Language SL-275-SE6, Student Guide, Sun Microsystems, 2007.
- 4. **J2ME:The Complete Reference**, James Keogh, McGraw-Hill/Osbone, 2003
- 5. **Panduan Jeni Jardiknas**, 2007-2008



STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

MATA KULIAH	: Pemrograman Berorientasi Objek (PBO)
BOBOT SKS/SMT	: 3 / 5
PROGRAM STUDI	: S1-Teknik Informatika
PERTEMUAN	: 6
Standar Kompetensi	: Pada akhir perkuliahan Mahasiswa mampu mengimplementasi masalah-masalah dunia nyata ke dalam pemrograman berorientasi objek.
Kompetensi Dasar	: Mahasiswa dapat menerapkan <i>Exception handler</i> , <i>Inheritance</i> dan <i>encapsulation</i> .
Alokasi Waktu	: 3 x 50'
Indikator	: 1. Mahasiswa mampu menerapkan penggunaan <i>Exception Handler</i> . 2. Mahasiswa mampu menerapkan <i>Inheritance</i> . 3. Mahasiswa mampu menerapkan tentang enkapsulasi.
Materi Pokok	: <i>Exception</i> , <i>Inheritance</i> dan <i>Encapsulation</i> a. Mengenai <i>Exception Handler</i> b. Penanganan Eksepsi c. Pewarisan (<i>Inheritance</i>) d. Pembungkusan (Enkapsulasi)

LANGKAH KEGIATAN :

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN	METODE	Bahan
15'	Pendahuluan 1. Dosen me-review singkat materi sebelumnya. 2. Dosen menjelaskan keterkaitan antara tema bahasan minggu sebelumnya dengan tema bahasan yang akan diberikan pada pertemuan ini.	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Slide Materi Kuliah Pertemuan 5
60'	Inti Dosen menjelaskan tentang materi, yaitu: a. Mengenai <i>Exception Handler</i> b. Penanganan Eksepsi c. Pewarisan (<i>Inheritance</i>) d. Pembungkusan (Enkapsulasi)	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Slide Materi Kuliah pertemuan 6.Ref.1 Bab 8, 14.
60'	1. Mahasiswa menerapkan pemanfaatan eksepsi dalam contoh soal dan tugas , dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema Eksepsi, dari panduan prak_sesi 6. 2. Mahasiswa menerapkan penggunaan <i>Inheritance</i> dalam contoh soal dan tugas , dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema Pewarisan, dari panduan prak_sesi 6. 3. Mahasiswa menerapkan penggunaan enkapsulasi dalam contoh soal dan tugas , dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema Enkapsulasi, dari panduan prak_sesi 6.	Praktek di Kelas Lab	<ul style="list-style-type: none">Prak_Sesi_6
15'	Kegiatan Penutup 1. Melakukan review materi 2. Menjelaskan tentang mekanisme dan konten pengerjaan Tugas 3. Mengingatkan materi yang harus dibaca pada	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Prak_Sesi_6Tugas_4 (<i>Inheritance</i>)

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN	METODE	Bahan
	minggu depan.		

Daftar Referensi:

Buku Utama:

- 1. **Prentice Hall - Java How To Program 4Th Ed** (Deitel) 2002
- 2. **Prentice Hall - Advanced Java 2 Platform How To Program** (Deitel, Jdk 1.3, j2Ee 1.2) - 2002 (By Laxxuss)

Buku Penunjang:

- 3. Java™ Programming Language SL-275-SE6, Student Guide, Sun Microsystems, 2007.
- 4. **J2ME:The Complete Reference**, James Keogh, McGraw-Hill/Osbone, 2003
- 5. **Panduan Jeni Jardiknas**, 2007-2008



STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

MATA KULIAH	: Pemrograman Berorientasi Objek (PBO)
BOBOT SKS/SMT	: 3 / 5
PROGRAM STUDI	: S1-Teknik Informatika
PERTEMUAN	: 7
Standar Kompetensi	: Pada akhir perkuliahan Mahasiswa mampu mengimplementasi masalah–masalah dunia nyata ke dalam pemrograman berorientasi objek.
Kompetensi Dasar	: Mahasiswa dapat menggunakan <i>interface</i> dan <i>polymorphism</i> .
Alokasi Waktu	: 3 x 50'
Indikator	: 1. Mahasiswa mampu menggunakan <i>Interface</i> 2. Mahasiswa mampu menggunakan <i>Polymorphism</i> .
Materi Pokok	: <i>Interface</i> dan <i>Polimorpism</i> a. Mengenai <i>Interface</i> (Antar muka) b. <i>Polymorphism</i> (Perubahan bentuk)

LANGKAH KEGIATAN :

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN	METODE	Bahan
15'	Pendahuluan 1. Dosen me-review singkat materi sebelumnya. 2. Dosen menjelaskan keterkaitan antara tema bahasan minggu sebelumnya dengan tema bahasan yang akan diberikan pada pertemuan ini.	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Slide Materi Kuliah Pertemuan 6
60'	Inti Dosen menjelaskan tentang materi, yaitu: a. Mengenai <i>Interface</i> (Antar muka) b. <i>Polymorphism</i> (Perubahan bentuk)	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Slide Materi Kuliah pertemuan 7.Ref.1 Bab 9.
60'	1. Mahasiswa menerapkan pemanfaatan <i>Interface</i> dalam contoh soal , dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema Interface, dari panduan prak_sesi 7. 2. Mahasiswa menerapkan pemanfaatan <i>Polymorphism</i> dalam contoh soal , dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema Polymorphism, dari panduan prak_sesi 7.	Praktek di Kelas Lab	<ul style="list-style-type: none">Prak_Sesi_7
15'	Kegiatan Penutup 1. Melakukan review materi 2. Mengingatn materi yang harus dibaca pada minggu depan.	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Prak_Sesi_7

Daftar Referensi:

Buku Utama:

1. **Prentice Hall - Java How To Program 4Th Ed** (Deitel) 2002
2. **Prentice Hall - Advanced Java 2 Platform How To Program** (Deitel, Jdk 1.3, j2Ee 1.2) - 2002 (By Laxxuss)

Buku Penunjang:

3. **Java™ Programming Language SL-275-SE6**, Student Guide, Sun Microsystems, 2007.
4. **J2ME:The Complete Reference**, James Keogh, McGraw-Hill/Osbone, 2003
5. **Panduan Jeni Jardiknas**, 2007-2008



STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

- MATA KULIAH** : Pemrograman Berorientasi Objek (PBO)
BOBOT SKS/SMT : 3 / 5
PROGRAM STUDI : S1-Teknik Informatika
- PERTEMUAN** : 8
Standar Kompetensi : Pada akhir perkuliahan Mahasiswa mampu mengimplementasi masalah–masalah dunia nyata ke dalam pemrograman berorientasi objek.
- Kompetensi Dasar** : Mahasiswa dapat menggunakan komponen GUI (*Graphical User Interface*).
- Alokasi Waktu** : 3 x 50'
Indikator : 1. Mahasiswa mampu menggunakan AWT dan Swing.
2. Mahasiswa mampu menggunakan Layout.
3. Mahasiswa mampu menggunakan Jcomponent.
- Materi Pokok** : **Komponen Screen**
a. Mengenai AWT dan SWING
b. Mengenal *Layout* di Java
c. Pemanfaatan JComponent

LANGKAH KEGIATAN :

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN	METODE	Bahan
15'	Pendahuluan 1. Dosen me-review singkat materi sebelumnya. 2. Dosen menjelaskan keterkaitan antara tema bahasan minggu sebelumnya dengan tema bahasan yang akan diberikan pada pertemuan ini.	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Slide Materi Kuliah Pertemuan 7
60'	Inti Dosen menjelaskan tentang materi, yaitu: a. Mengenai AWT dan SWING b. Mengenal <i>Layout</i> di Java c. Pemanfaatan JComponent	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Slide Materi Kuliah pertemuan 8.Ref.1 Bab 13.
60'	1. Mahasiswa menerapkan AWT dan Swing dalam contoh soal dan tugas , dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema Komponen GUI, dari panduan prak_sesi 8. 2. Mahasiswa menerapkan <i>Layout</i> dalam contoh soal dan tugas , dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema Layout, dari panduan prak_sesi 8. 3. Mahasiswa menerapkan Jcomponent dalam contoh soal dan tugas , dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema JComponent, dari panduan prak_sesi 8.	Praktek di Kelas Lab	<ul style="list-style-type: none">Prak_Sesi_8
15'	Kegiatan Penutup 1. Melakukan review materi 2. Menjelaskan tentang mekanisme dan konten pengerjaan Tugas 3. Mengingatkan materi yang harus dibaca pada minggu depan.	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Prak_Sesi_8Tugas_5 <p>(<i>Layout Design</i>)</p>

Daftar Referensi:

Buku Utama:

1. **Prentice Hall - Java How To Program 4Th Ed** (Deitel) 2002
2. **Prentice Hall - Advanced Java 2 Platform How To Program** (Deitel, Jdk 1.3, j2Ee 1.2) - 2002 (By Laxxuss)

Buku Penunjang:

3. Java™ Programming Language SL-275-SE6, Student Guide, Sun Microsystems, 2007.
4. **J2ME: The Complete Reference**, James Keogh, McGraw-Hill/Osborne, 2003
5. **Panduan Jeni Jardiknas**, 2007-2008



STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

- MATA KULIAH** : Pemrograman Berorientasi Objek (PBO)
BOBOT SKS/SMT : 3 / 5
PROGRAM STUDI : S1-Teknik Informatika
- PERTEMUAN** : 9
Standar Kompetensi : Pada akhir perkuliahan Mahasiswa mampu mengimplementasi masalah–masalah dunia nyata ke dalam pemrograman berorientasi objek.
- Kompetensi Dasar** : Mahasiswa dapat menerapkan konsep OOP dalam pemrograman *mobile*.
- Alokasi Waktu** : 3 x 50'
Indikator : 1. Mahasiswa mampu menerapkan konsep OOP dalam pemrograman *mobile*.
2. Mahasiswa mampu menggunakan alat J2ME.
3. Mahasiswa mampu menerapkan profil dan konfigurasi.
4. Mahasiswa mampu menerapkan pembuatan App Midlet, siklus dan MIDlet suites.
- Materi Pokok** : **Pengenalan Pemrograman *Mobile* dengan J2ME**
a. Pengantar Pemrograman *Mobile*
b. Pengantar Java *Mobile*
c. Java 2 Platform, Micro Edition (J2ME)
d. Tentang *Configuration, Profile*, CLDC, CDC dan JTWI
e. Tentang MIDP, MIDlet, Siklus MIDlet dan MIDlet *suites*

LANGKAH KEGIATAN :

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN	METODE	Bahan
15'	Pendahuluan 1. Dosen me-review singkat materi sebelumnya. 2. Dosen menjelaskan keterkaitan antara tema bahasan minggu sebelumnya dengan tema bahasan yang akan diberikan pada pertemuan ini.	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Slide Materi Kuliah Pertemuan 8
60'	Inti Dosen menjelaskan tentang materi, yaitu: a. Pengantar Pemrograman <i>Mobile</i> b. Pengantar Java <i>Mobile</i> c. Java 2 Platform, Micro Edition (J2ME) d. Tentang <i>Configuration, Profile</i> , CLDC, CDC dan JTWI e. Tentang MIDP, MIDlet, Siklus MIDlet dan MIDlet suites	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Slide Materi Kuliah pertemuan 9.Ref.2 Bab 1.
60'	1. Mahasiswa menerapkan konsep OOP dalam pemrograman <i>mobile</i> , dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema OOP Mobile, dari panduan prak_sesi 9. 2. Mahasiswa menggunakan alat J2ME untuk menerapkan contoh OOP , dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema J2ME, dari panduan prak_sesi 9. 3. Mahasiswa menerapkan konfigurasi dan memilih profile dalam contoh soal , dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema Konfigurasi, dari panduan prak_sesi 9. 4. Mahasiswa menerapkan pembuatan App Midlet,	Praktek di Kelas Lab	<ul style="list-style-type: none">Prak_Sesi_9

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN	METODE	Bahan
	siklus dan Midlet suites dalam contoh soal , dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema MIDlet, dari panduan prak_sesi 9.		
15'	Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none">Melakukan review materiMenjelaskan tentang mekanisme dan konten pengerjaan TugasMengingatkan materi yang harus dibaca pada minggu depan.	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Prak_Sesi_9Tugas_6 <i>(Java Mobile App, Tutorial, Develop)</i>

Daftar Referensi:

Buku Utama:

- Prentice Hall - Java How To Program 4Th Ed** (Deitel) 2002
- Prentice Hall - Advanced Java 2 Platform How To Program** (Deitel, Jdk 1.3, j2Ee 1.2) - 2002 (By Laxxuss)

Buku Penunjang:

- Java™ Programming Language SL-275-SE6, Student Guide, Sun Microsystems, 2007.
- J2ME:The Complete Reference**, James Keogh, McGraw-Hill/Osbone, 2003
- Panduan Jeni Jardiknas**, 2007-2008



STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

- MATA KULIAH** : Pemrograman Berorientasi Objek (PBO)
BOBOT SKS/SMT : 3 / 5
PROGRAM STUDI : S1-Teknik Informatika
- PERTEMUAN** : 10
Standar Kompetensi : Pada akhir perkuliahan Mahasiswa mampu mengimplementasi masalah–masalah dunia nyata ke dalam pemrograman berorientasi objek.
- Kompetensi Dasar** : Mahasiswa dapat menggunakan komponen LCDUI melalui IDE NetBeans.
- Alokasi Waktu** : 3 x 50'
Indikator : 1. Mahasiswa mampu menerapkan komponen LCDUI
2. Mahasiswa mampu menggunakan IDE Netbeans.
- Materi Pokok** : **Komponen LCDUI (1)**
a. Pembuatan proyek J2ME melalui NetBeans
b. Penggunaan Komponen LCDUI

LANGKAH KEGIATAN :

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN	METODE	Bahan
15'	Pendahuluan 1. Dosen me-review singkat materi sebelumnya. 2. Dosen menjelaskan keterkaitan antara tema bahasan minggu sebelumnya dengan tema bahasan yang akan diberikan pada pertemuan ini.	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Slide Materi Kuliah Pertemuan 9
60'	Inti Dosen menjelaskan tentang materi, yaitu: a. Pembuatan proyek J2ME melalui NetBeans b. Penggunaan Komponen LCDUI	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Slide Materi Kuliah pertemuan 10Ref.2 Bab 1.
60'	1. Mahasiswa menerapkan pemrograman melalui IDE Netbeans , dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema Netbeans, dari panduan prak_sesi 10. 2. Mahasiswa menerapkan komponen LCDUI dalam contoh soal dan tugas , dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema LCDUI, dari panduan prak_sesi 10.	Praktek di Kelas Lab	<ul style="list-style-type: none">Prak_Sesi_10
15'	Kegiatan Penutup 1. Melakukan review materi 2. Menjelaskan tentang mekanisme dan konten pengerjaan Tugas 3. Mengingatkan materi yang harus dibaca pada minggu depan.	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Prak_Sesi_10Tugas_7 <p>(Sreenshot App)</p>

Daftar Referensi:

Buku Utama:

1. Prentice Hall - Java How To Program 4Th Ed (Deitel) 2002
2. Prentice Hall - Advanced Java 2 Platform How To Program (Deitel, Jdk 1.3, j2Ee 1.2) - 2002 (By Laxxuss)

Buku Penunjang:

3. Java™ Programming Language SL-275-SE6, Student Guide, Sun Microsystems, 2007.
4. **J2ME: The Complete Reference**, James Keogh, McGraw-Hill/Osborne, 2003
5. **Panduan Jeni Jardiknas**, 2007-2008



STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

MATA KULIAH	: Pemrograman Berorientasi Objek (PBO)
BOBOT SKS/SMT	: 3 / 5
PROGRAM STUDI	: S1-Teknik Informatika
PERTEMUAN	: 11
Standar Kompetensi	: Pada akhir perkuliahan Mahasiswa mampu mengimplementasi masalah–masalah dunia nyata ke dalam pemrograman berorientasi objek.
Kompetensi Dasar	: Mahasiswa dapat menggunakan komponen LCDUI melalui IDE NetBeans.
Alokasi Waktu	: 3 x 50'
Indikator	: 1. Mahasiswa mampu menggunakan lebih lanjut komponen LCDUI
Materi Pokok	: Komponen LCDUI (2) a. Bekerja dengan <i>Screen</i> b. Command c. Ticker d. Form e. Alert f. List g. TextBox h. ChoiceGroup i. DateField j. Gauge k. StringItem l. Image dan ImageItem m. TextBox

LANGKAH KEGIATAN :

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN	METODE	Bahan
15'	Pendahuluan 1. Dosen me-review singkat materi sebelumnya. 2. Dosen menjelaskan keterkaitan antara tema bahasan minggu sebelumnya dengan tema bahasan yang akan diberikan pada pertemuan ini.	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">• Slide Materi Kuliah Pertemuan 10
60'	Inti Dosen menjelaskan tentang materi, yaitu: a. Bekerja dengan <i>Screen</i> b. Command c. Ticker d. Form e. Alert f. List g. TextBox h. ChoiceGroup i. DateField j. Gauge k. StringItem l. Image dan ImageItem m. TextBox	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">• Slide Materi Kuliah pertemuan 11• Ref.2 Bab 12
60'	1. Mahasiswa menerapkan lebih lanjut penggunaan komponen LCDUI , dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema Komponen LCDUI Lanjutan, dari panduan	Praktek di Kelas Lab	<ul style="list-style-type: none">• Prak_Sesi_11

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN	METODE	Bahan
	prak_sesi 11.		
15'	Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none">Melakukan review materiMenjelaskan tentang mekanisme dan konten pengerjaan TugasMengingatkan materi yang harus dibaca pada minggu depan.	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Prak_Sesi_11Tugas_8 <i>(Judul Proyek Akhir)</i> <ul style="list-style-type: none">Tugas_9 <i>(Rancangan Aplikasi)</i>

Daftar Referensi:

Buku Utama:

- Prentice Hall - Java How To Program 4Th Ed** (Deitel) 2002
- Prentice Hall - Advanced Java 2 Platform How To Program** (Deitel, Jdk 1.3, j2Ee 1.2) - 2002 (By Laxxuss)

Buku Penunjang:

- Java™ Programming Language SL-275-SE6, Student Guide, Sun Microsystems, 2007.
- J2ME:The Complete Reference**, James Keogh, McGraw-Hill/Osbone, 2003
- Panduan Jeni Jardiknas**, 2007-2008



STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

MATA KULIAH	: Pemrograman Berorientasi Objek (PBO)
BOBOT SKS/SMT	: 3 / 5
PROGRAM STUDI	: S1-Teknik Informatika
PERTEMUAN	: 12
Standar Kompetensi	: Pada akhir perkuliahan Mahasiswa mampu mengimplementasi masalah-masalah dunia nyata ke dalam pemrograman berorientasi objek.
Kompetensi Dasar	: Mahasiswa dapat menerapkan penyimpanan data dengan menggunakan RMS (<i>Record Management System</i>)
Alokasi Waktu	: 3 x 50'
Indikator	: 1. Mahasiswa mampu menggunakan RMS
Materi Pokok	: Record Management System (RMS) a. Mekanisme RMS b. Identifikasi <i>Record</i> c. Operasi <i>RecordStore</i> dan <i>Record</i> d. Membuat <i>RecordStore</i> e. Menyimpan <i>Record</i> f. Konversi tipe data dasar ke <i>Array of Bytes</i> g. Membaca dan menghapus <i>record</i> h. Penggunaan RMS untuk bekerja dengan 1 <i>field</i> dan lebih dari 1 <i>field</i> .

LANGKAH KEGIATAN :

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN	METODE	Bahan
15'	Pendahuluan 1. Dosen me-review singkat materi sebelumnya. 2. Dosen menjelaskan keterkaitan antara tema bahasan minggu sebelumnya dengan tema bahasan yang akan diberikan pada pertemuan ini.	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Slide Materi Kuliah Pertemuan 11
60'	Inti Dosen menjelaskan tentang materi, yaitu: a. Mekanisme RMS b. Identifikasi <i>Record</i> c. Operasi <i>RecordStore</i> dan <i>Record</i> d. Membuat <i>RecordStore</i> e. Menyimpan <i>Record</i> f. Konversi tipe data dasar ke <i>Array of Bytes</i> g. Membaca dan menghapus <i>record</i> h. Penggunaan RMS untuk bekerja dengan 1 <i>field</i> dan lebih dari 1 <i>field</i> .	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Slide Materi Kuliah pertemuan 12Ref.2 Bab 12
60'	1. Mahasiswa menerapkan RMS dengan <i>Field</i> Tunggal dalam contoh soal , dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema Single Field, dari panduan prak_sesi 12. 2. Mahasiswa menerapkan RMS dengan multi <i>field</i> dalam contoh soal , dimana mahasiswa mempraktekkan latihan program tema variabel, dari panduan prak_sesi 12.	Praktek di Kelas Lab	<ul style="list-style-type: none">Prak_Sesi_12
15'	Kegiatan Penutup 1. Melakukan review materi 2. Mengingatkan materi yang harus dibaca pada	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">Prak_Sesi_12

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN	METODE	Bahan
	minggu depan.		

Daftar Referensi:

Buku Utama:

- 1. **Prentice Hall - Java How To Program 4Th Ed** (Deitel) 2002
- 2. **Prentice Hall - Advanced Java 2 Platform How To Program** (Deitel, Jdk 1.3, j2Ee 1.2) - 2002 (By Laxxuss)

Buku Penunjang:

- 3. Java™ Programming Language SL-275-SE6, Student Guide, Sun Microsystems, 2007.
- 4. **J2ME:The Complete Reference**, James Keogh, McGraw-Hill/Osbone, 2003
- 5. **Panduan Jeni Jardiknas**, 2007-2008



STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

MATA KULIAH	: Pemrograman Berorientasi Objek (PBO)
BOBOT SKS/SMT	: 3 / 5
PROGRAM STUDI	: S1-Teknik Informatika
PERTEMUAN	: 13
Standar Kompetensi	: Pada akhir perkuliahan Mahasiswa mampu mengimplementasi masalah–masalah dunia nyata ke dalam pemrograman berorientasi objek.
Kompetensi Dasar	: Mahasiswa dapat Mendemonstrasikan berbagai macam aplikasi penerapan OOP didunia luar.
Alokasi Waktu	: 3 x 50'
Indikator	: <ol style="list-style-type: none">1. Mahasiswa dapat memberikan contoh berbagai App Java.2. Mahasiswa dapat memberikan contoh berbagai alamat Tutorial Java3. Mahasiswa dapat memberikan contoh berbagai Tools Lingkungan pengembangan Java mobile4. Mahasiswa dapat memberikan contoh hasil penelitian dan Jurnal dengan memanfaatkan Java Mobile.
Materi Pokok	: Pembahasan evaluasi proyek dan hasil pembuatan ebook yang menyangkut: <ol style="list-style-type: none">a. Ebook Aplikasi basis Javab. Ebook Alamat Tutorial Web, Java Mobilec. Ebook Tools App Pengembanmgan Java Mobiled. EBook Jurnal dan Penelitian menggunakan Java Mobilee. EBook Tutorial Java Mobile

LANGKAH KEGIATAN :

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN	METODE	Bahan
15'	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none">1. Dosen me-review singkat semua materi sebelumnya.2. Dosen menjelaskan keterkaitan antara semua bahasan	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">• Slide Materi Kuliah Pertemuan 1-12
60'	Inti <p>Dosen menjelaskan tentang materi, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none">a. Ebook Aplikasi basis Javab. Ebook Alamat Tutorial Web, Java Mobilec. Ebook Tools App Pengembanmgan Java Mobiled. EBook Jurnal dan Penelitian menggunakan Java Mobilee. EBook Tutorial Java Mobile	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">• Hasil Pembuatan Ebook rangkuman Tugas 6
60'	<ol style="list-style-type: none">1. Mahasiswa mengumpulkan jenis-jenis App java mobile.2. Mahasiswa mengumpulkan berbagai alamat tutorial Java.3. Mahasiswa mengumpulkan Tools lingkungan Pengembangan java moble.4. Mahasiswa mengumpulkan berbagai contoh hasil penelitian dan jurnal Java mobile.	Praktek di Kelas Lab	
15'	Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none">1. Menjelaskan mekanisme dan kisi-kisi Tugas Akhir Semester	Ceramah	<ul style="list-style-type: none">• Kisi-kisi Tugas Akhir PBO



STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

MATA KULIAH : Pemrograman Berorientasi Objek (PBO)
BOBOT SKS/SMT : 3 / 5
PROGRAM STUDI : S1-Teknik Informatika

PERTEMUAN : 14
Standar Kompetensi : Pada akhir perkuliahan Mahasiswa mampu mengimplementasi masalah-masalah dunia nyata ke dalam pemrograman berorientasi objek.

Kompetensi Dasar : -

Alokasi Waktu : 3 x 50'
Indikator : -

Materi Pokok : Evaluasi perkembangan pengerjaan Tugas Akhir Semester PBO.

LANGKAH KEGIATAN :

WAKTU	LANGKAH KEGIATAN	METODE	Bahan
150'	Progress Monitoring dari Proyek Akhir Semester	Monitoring	

Malang, 06 Pebruari 2012
Dosen Pengampu

Subari, S.Kom

Disahkan Oleh :	Diperiksa Oleh :	Diperiksa Oleh :
<u>Evy Poerbaningtyas, S.Si, M.T</u> Puket 1	<u>Daniel Rudiaman, S.T.,M.Kom</u> Ka. Prodi TI	<u>Diah Arifah P.,S.Kom,M.T.</u> Penanggung Jawab Penyusun silabus,RPP,Bahan Ajar & Modul Praktikum