

PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK (OOP)



Akmal, S.Si, MT

Program Studi S-1
Teknik Informatika Unpad

Tujuan Instruksional Umum

- ❑ Mahasiswa dibekali dengan modul dasar dari algoritma yang sering dipakai dalam pemrograman.
- ❑ Mahasiswa mengerti prinsip pemrograman
- ❑ Mahasiswa bisa menguasai dengan baik bahasa Java
- ❑ Mahasiswa memahami konsep Pemrograman Berorientasi Object dan diimplementasikan menggunakan Bahasa Java (+ Bahasa lain → C++, python)
- ❑ Mahasiswa menguasai teknik dasar pemrograman *Graphical User Interface* (GUI) OOP pada Java

Materi Perkuliahan

- I ALGORITMA, PEMROGRAMAN DAN SISTEM BILANGAN
- II PENGENALAN BAHASA JAVA
- III ELEMEN BAHASA JAVA
- IV STRUKTUR KONTROL
- V METHOD
- VI CLASS DAN OBJECT
- VII ARRAY
- VIII PASSING OBJECT DALAM OOP
- IX PEWARISAN, POLIMORPHISME, ENKAPSULASI DAN CLASS ABSTRAK
- X PAKET / PACKAGE
- XI EXCEPTION HANDLING
- XII TEKNIK PEMROGRAMAN LANJUT
- XIII PENGENALAN GUI
- XIV PENANGANAN EVENT
- XV PEMBUATAN CLASS OOP DAN GUI

Buku Acuan

- ❑ Abdul Kadir. 2010. *Pemrograman Java*. Jogjakarta : Penerbit Andi
 - ❑ Danny Poo Derek Kiong, Swarnalatha Ashok , 2008, *Object-Oriented Programming and Java*, Second edition, Springer-Verlag London
 - ❑ Joyce Avestro, 2012, *Java Education Network Indonesia* (JENI), Jakarta : Jardiknas
- WEB SITE : <http://www.jeni.or.id> (sdh off)
- ❑ Simon Kendal, 2009, *Object Oriented Programming Using Java*, free ebook at bookbon.com

Tutorial

- ❑ <https://www.w3schools.com/java/default.asp>
- ❑ <https://www.tutorialspoint.com/java/index.htm>
- ❑ <https://www.petanikode.com/tutorial/java/>

Aturan Perkuliahan

1. Kuliah tepat waktu sesuai jadwal / perjanjian (secara daring : camera on di awal kuliah, akhir kuliah, berbicara)
2. Semua tugas (pribadi / kelompok) wajib dikumpulkan dengan format tertentu (via reguler.live.unpad.ac.id)
3. Tidak melakukan kecurangan ketika ujian ataupun tugas (Ada sanksi !)
4. absensi kehadiran (kehadiran tidak ada dalam persentase nilai tetapi diperhitungkan dalam pemberian nilai akhir) via SIAT Unpad
5. Berpakaian rapi ketika perkuliahan berlangsung
6. Wajib pakai Laptop setiap perkuliahan

Cover Tugas :

PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK
(Nama Tugas)



Nama :
NPM :

Dibumpulkan tanggal :

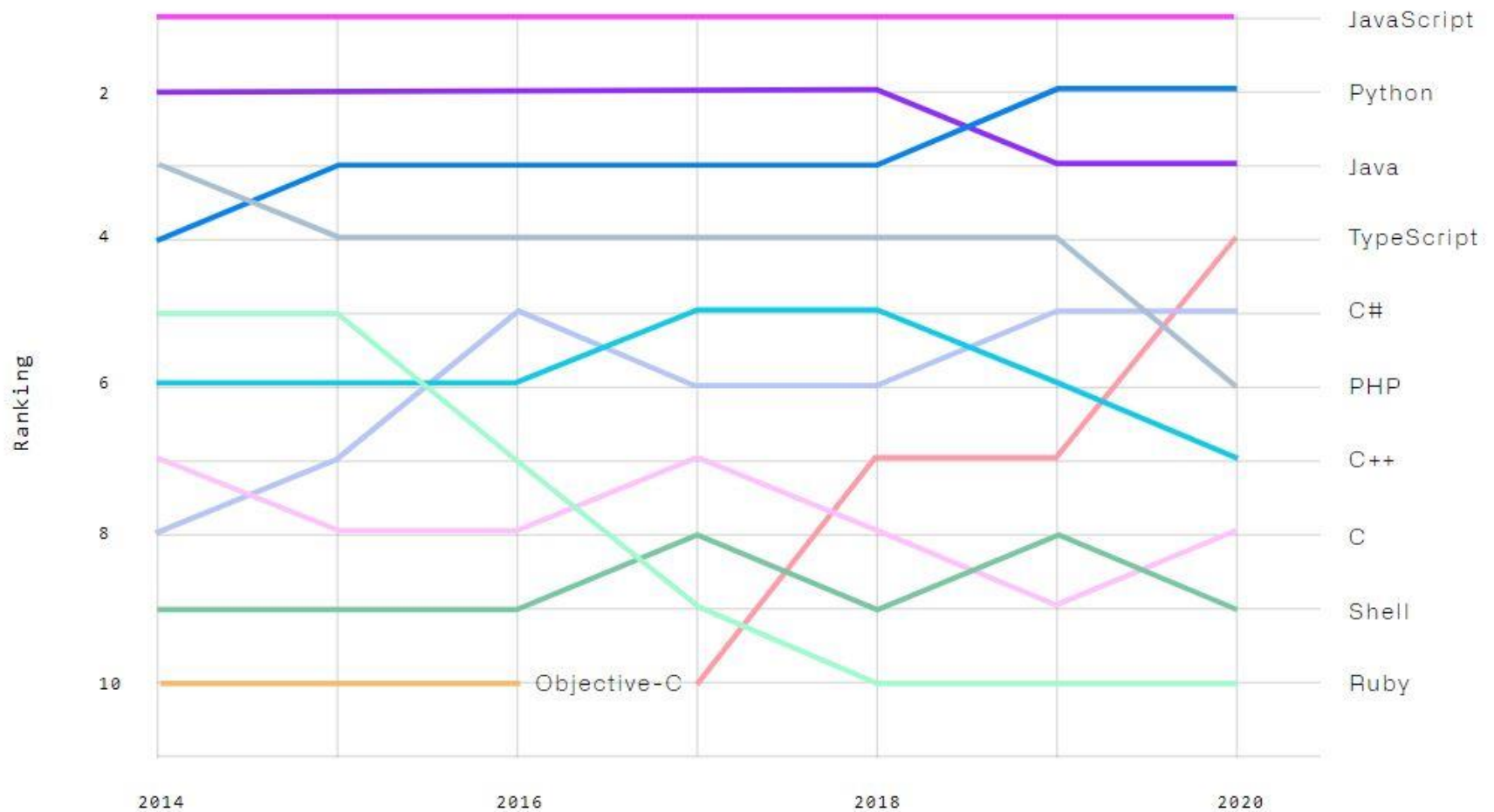
UNIVERSITAS PADJADJARAN
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
Program Studi Teknik Informatika
2021

Penilaian

- Tugas : 15%
- Quiz : 10%
- Praktikum : 20%
- UTS : 25%
- UAS : 30%

10 Bahasa TOP

(<https://octoverse.github.com/>)



SKILLS REQUIRED FOR DIFFERENT SECTORS

SOFTWARE ENGINEER



C++



Java



Python



Javascript



C#

WEB DEVELOPMENT



HTML



CSS



Javascript



NodeJs



Python

GAME DEVELOPMENT



C++



Java



C#



Unity 3D



Unreal

APP DEVELOPMENT



Java



Kotlin



Swift



React Native



Flutter

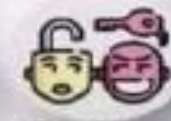
CYBER SECURITY



Linux



Networking



Social
Engineering



Python



C++

AI, ML & DATA SCIENCE



Python



Java



Julia



R



Haskell

Popular Java Editors

Ada banyak editor dan IDE :

- **Notepad / VS Code** – (Recommended untuk tutorial)
 - Gunakan (javac *.java) dan (java *)
- **Netbeans** – Java IDE yang open-source dan free dapat di downloaded dari: <https://www.netbeans.org/index.html>.
- **Eclipse** – Java IDE yang open-source community dan free dapat di downloaded dari <https://www.eclipse.org/>.

Tugas OOP-01 :

- ❑ Dengan cara capture dan menuliskan deskripsinya di dalam file WORD :
 1. Tuliskan tahapan instalasi NETBEAN yang akan Anda gunakan untuk membuat aplikasi dengan menggunakan bahasa Java.
 2. Versi berapakah JDK, JRE dan NETBEAN yang Anda gunakan?
 3. Jalankan IDE Netbean yang sudah Anda instalasi.
 4. Testing dengan membuat program Latihan 1, 2,3 (ppt elemen java)

MOTO :

DO THE BEST :
JAM TERBANG DITINGKATKAN

HARI INI HARUS LEBIH BAIK
DARI HARI KEMAREN