

Pemrograman Berbasis Desktop/STSI4201

Video Perkenalan Matakuliah Pemrograman Berbasis Desk...



Salam sejahtera bagi kita semua. Selamat berjumpa kembali dalam kegiatan praktik melalui tutorial online pada Fakultas Sains dan Teknologi, khususnya Program Studi Sistem Informasi.

Perkenalkan, saya Sri Dewi. Saya akan menjadi tutor pada mata kuliah Pemrograman Berbasis Desktop pada kelas ini. Pada kegiatan praktik melalui tutorial online ini, kita menggunakan buku materi pokok STSI4201 Pemrograman Berbasis Desktop dan panduan praktikum STSI4201 Pemrograman Berbasis Desktop. Perlu saya ingatkan bahwa **partisipasi dan keaktifan Anda dalam tutorial online** atau tuton ini akan memberikan **kontribusi 50% (tugas 1, tugas 2, dan tugas 3) terhadap nilai akhir mata kuliah** Anda. Sedangkan, **siswa kontribusi 50% terhadap nilai akhir mata kuliah** anda diambil dari **nilai UAS**.

PERHATIAN:

- Jika salah satu tugas tidak dikerjakan, maka nilai akhir mata kuliah menjadi E.
- Nilai kelulusan mata kuliah berpraktik minimal C

Mata kuliah Pemrograman Berbasis Desktop dengan bobot 3 (tiga) SKS ini secara umum membahas tentang konsep pemrograman berorientasi objek, perancangan Unified Modeling language (UML). Setelah mempelajari mata kuliah ini, para mahasiswa diharapkan mampu menguasai konsep pemrograman berorientasi objek, termasuk tipe data, *variable*, *identifier*, dan *keyword*, *array* dan *string*, struktur keputusan, struktur perulangan, perancangan UML, dan langkah membuat aplikasi.

Tutorial *Online* (Tuton) untuk mata kuliah Pemrograman Berbasis Desktop diberikan selama 15 aktivitas belajar. Materi yang akan dibahas pada kelas Tuton dalam mata kuliah ini meliputi:

Aktivitas Belajar 1 : Konsep Pemrograman Berorientasi Objek

Aktivitas Belajar 2	: Tipe data, <i>Variable</i> , <i>Identifier</i> dan <i>Keyword</i>
Aktivitas Belajar 3	: <i>Array</i> dan <i>String</i>
Aktivitas Belajar 4	: Struktur Keputusan (1) (Struktur Keputusan if/if-else)
Aktivitas Belajar 5	: Struktur Keputusan (2) (Struktur Keputusan if-else-if/if-switch-case)
Aktivitas Belajar 6	: Struktur Perulangan
Aktivitas Belajar 7	: <i>Unified Modeling Language</i> (UML) (1) (Konsep UML)
Aktivitas Belajar 8	: <i>Unified Modeling Language</i> (UML) (2) (Perancangan UML)
Aktivitas Belajar 9	: Pemrograman Berorientasi Objek 1 (1) (Abstraction dan Interface)
Aktivitas Belajar 10	: Pemrograman Berorientasi Objek 1 (2) (Inheritance)
Aktivitas Belajar 11	: Pemrograman Berorientasi Objek 2 (1) (Encapsulation)
Aktivitas Belajar 12	: Pemrograman Berorientasi Objek 2 (2) (Polymorphism)
Aktivitas Belajar 13	: Pemrograman Berorientasi Objek 2 (2) (Exception, I/O, Operasi File)
Aktivitas Belajar 14	: Membuat Aplikasi (1) (Graphical User Interface)
Aktivitas Belajar 15	: Membuat Aplikasi (2) (Database)

Secara gambaran umum, aktivitas belajar di mata kuliah berpraktik ini sebagai berikut:

1. Belajar mandiri dan tugas

- Mempelajari skenario praktik bimbingan online
- Mempelajari BMP STSI4201 Pemrograman Berbasis Desktop
- Mengerjakan Tugas 1, Tugas 2, Tugas 3

2. Tugas-tugas yang harus dikerjakan secara mandiri:

- Tugas 1: rekaman dari pelaksanaan praktik Tugas 1
- Tugas 2: rekaman dari pelaksanaan praktik Tugas 2
- Tugas 3: rekaman dari pelaksanaan praktik Tugas 3

3. Berperan serta secara aktif dalam tutorial atau bimbingan, melalui:

- Tutorial Online (Tuton) dilaksanakan secara asinkronus.
- Tutorial Webinar dilaksanakan secara sinkronus atau tatap muka secara online sebanyak tiga sesi, dengan durasi maksimal 2 jam atau 120 menit per sesi.

Pada setiap sesi kegiatan kelas Tuton, para mahasiswa akan mendapat kesempatan untuk berdiskusi baik dengan peserta Tuton lainnya maupun dengan Tutor. Kemudian juga akan mendapat Tugas Tutorial sebanyak 3 Tugas, yaitu:

- Tugas 1 (Aktivitas Belajar 4),
- Tugas 2 (Aktivitas Belajar 8), dan
- Tugas 3 (Aktivitas Belajar 12).

Untuk itu, diharapkan para peserta Tuton aktif selama 15 Aktivitas Belajar, mengikuti Tutorial Web (Tuweb) sebanyak 4x sebagai bentuk pemantauan progress pengerjaan: tugas oleh Tutor. Tuweb dilaksanakan pada:

- Aktivitas Belajar 1,
- Aktivitas Belajar 6,

3. Aktivitas Belajar 10, dan

4. Aktivitas Belajar 14

Empat (4) Forum diskusi pada Aktivitas Belajar 2, Aktivitas Belajar 4, Aktivitas Belajar 8, Aktivitas Belajar 12 sebagai sarana untuk diskusi dengan tutor dan mahasiswa lain mengenai Pengerjaan Tugas jika mengalami kendala, masalah, atau terdapat pertanyaan.

Hide sidebar

Course dashboard

Pelaksanaan MK Berpraktik					
Aktivitas Belajar	Sesi	Materi/Aktivitas	Diskusi	Tugas	Tuweb
1	1	Materi/Aktivitas 1			Tuweb 1 (prodi)
2	2	Materi/Aktivitas 2	Diskusi 1		
3		Materi/Aktivitas 3			
4	3	Materi/Aktivitas 4	Diskusi 2	Tugas 1 (batas akhir tugas sampai aktivitas 7)	
5		Materi/Aktivitas 5			
6	4	Materi/Aktivitas 6			Tuweb 2
7		Materi/Aktivitas 7			
8	5	Materi/Aktivitas 8	Diskusi 3	Tugas 2 (batas akhir tugas sampai aktivitas 11)	
9		Materi/Aktivitas 9			
10	6	Materi/Aktivitas 10			Tuweb 3
11		Materi/Aktivitas 11			
12	7	Materi/Aktivitas 12	Diskusi 4	Tugas 3 (batas akhir tugas sampai aktivitas 15)	
13		Materi/Aktivitas 13			
14	8	Materi/Aktivitas 14			Tuweb 4
15		Materi/Aktivitas 15			

Demikian informasi singkat tentang tutor. Apabila ada hal-hal yang ingin ditanyakan atau didiskusikan, Anda dapat menuliskannya melalui Forum Diskusi dan kita dapat mendiskusikan bersama dengan teman-teman dalam kelas ini.

Selamat belajar, tetap semangat dan semoga sukses!

Salam,

Sri Dewi

✓ Selesai



PERKENALAN



[Forum Perkenalan](#)

✓ Selesai

✓ Selesai



RANCANGAN AKTIVITAS TUTORIAL



[RPS STSI4201 Pemrograman Berbasis Desktop \(Praktik\)](#)

✓ Selesai

File RPS (Rencana Pembelajaran Semester) berisi tentang gambaran umum capaian pembelajaran, pokok bahasan, aktivitas belajar, tugas tutorial dan daftar pustaka yang dapat digunakan sebagai rujukan Anda dalam proses belajar.

✓ Selesai



MATERI INISIASI



Materi Aktivitas Belajar 1

✓ Selesai

Materi ini membahas tentang pentingnya pemrograman berorientasi objek, Pentingnya Pemrograman Berorientasi Objek, dan Instalasi Program Java.



Materi Pengayaan 1

✓ Selesai

Materi pengayaan ini menjelaskan tentang instalasi standar *java platform* (Java SE Editon), *setting system variable* dan *path java* pada *windows*, serta *installasi* menggunakan *Eclipse*.



Materi Pengayaan 2

✓ Selesai

Materi pengayaan ini menjelaskan tentang instalasi standar *java platform* (Java SE Editon), *setting system variable* dan *path java* pada *windows*, serta *installasi* menggunakan *Netbeans*.



Materi Pengayaan 3

✓ Selesai

Materi pengayaan ini menjelaskan tentang instalasi standar *java platform* (Java SE Editon), *setting system variable* dan *path java* pada *windows*, serta *installasi* menggunakan *Visual Studio Code*.



Materi Pengayaan 4

✓ Selesai

Materi pengayaan untuk memahami bagaimana cara kerja program sederhana "Hello Word" untuk pemula dalam Bahasa Inggris



Materi Pengayaan 5

✓ Selesai

Materi pengayaan untuk memahami lingkungan program Java seperti JDK, JRE, JVM dalam Bahasa Inggris

Hide sidebars

Course dashboard

✓ Selesai



TATA TERTIB



Tata Tertib MK Berpraktik

✓ Selesai

✓ Selesai



LINK TUWEB



Tuweb 1

✓ Selesai

Untuk kebijakan mata kuliah berpraktik yang terkini, silakan membuka Katalog UT di halaman web UT → Program Sarjana dan Diploma → Katalog UT Sistem Penyelenggaraan (<https://www.ut.ac.id/katalog/>)

atau

anda dapat melihat post Instagram di akun official Prodi Sistem Informasi pada tautan berikut:

<https://www.instagram.com/p/DGzuTcfPzzD/>

Silakan menyimak siaran "Seputar Universitas Terbuka dari kanal Youtube Universitas Terbuka sebagai referensi.

Pemanfaatan Teknologi untuk Mendukung Mata Kuliah Berpraktik di Program Studi Sistem Informasi UT (7 Februari 2025)

Pemanfaatan Teknologi untuk Mendukung Mata Kuliah Ber...



Eksplorasi Mata Kuliah Berpraktik di Prodi Sistem Informasi FST UT~Seputar Universitas Terbuka (4 Maret 2024)

Eksplorasi Mata Kuliah Berpraktik di Prodi Sistem Informas...



Sosialisasi Mata Kuliah Berpraktik Prodi Sistem Informasi FST - Seputar Universitas Terbuka (26 Oktober 2023)

Sosialisasi Mata Kuliah Berpraktik Prodi Sistem Informasi ...



Lompat ke...

[AKTIVITAS BELAJAR 2 ►](#)

Navigasi

▼ [Dasbor](#) [Beranda situs](#)› [Laman situs](#)▼ [Kelasku](#)› [STSI4203.108](#)› [STSI4202.42](#)› [STSI4103.119](#)› [MKKI4201.278](#)▼ [STSI4201.161](#)› [Peserta](#) [Nilai](#)▼ [AKTIVITAS BELAJAR 1](#) [Forum Perkenalan](#) [RPS STSI4201 Pemrograman Berbasis Desktop \(Praktik\)](#) [Materi Aktivitas Belajar 1](#) [Materi Pengayaan 1](#) [Materi Pengayaan 2](#)

 [Materi Pengayaan 3](#) [Materi Pengayaan 4](#) [Materi Pengayaan 5](#) [Tata Tertib MK Berpraktik](#) [Tuweb 1](#)> [AKTIVITAS BELAJAR 2](#)> [AKTIVITAS BELAJAR 3](#)> [AKTIVITAS BELAJAR 4](#)> [AKTIVITAS BELAJAR 5](#)> [AKTIVITAS BELAJAR 6](#)> [AKTIVITAS BELAJAR 7](#)> [STSI4205.331](#)> [STSI4104.284](#)> [MKDI4202.1514](#)> [Kelas](#)Follow Us:      

UNIVERSITAS TERBUKA ©2025

Anda masuk sebagai [INDRAWAN LISANTO 053724113](#) (Keluar)[Dapatkan aplikasi seluler](#)