



R P S

PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI**

MATA KULIAH	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (SKS)		SEMESTER	DIREVISI
Pemrograman Berorientasi Objek			3	-	IV	
OTORISASI	Pengembang RP	Tim Verifikasi	Ketua Program Studi		Ka Prodi	
Capaian Pembelajaran	Sikap (CPL-S)					
	CPL-S-03		Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.			
	CPL-S10		Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara			
	Keterampilan Khusus (CPL-KK)					
	CPL-KK02		mampu menemukan sumber masalah rekayasa pada sistem sistem komputer, jaringan			
	CPL-KK05		mampu merancang sistem komputer, jaringan komputer, sistem tertanam, atau sistem			
	CPL-KK06		Mampu memilih sumberdaya dan memanfaatkan perangkat perancangan dan analisis			
	Program Studi					
	Mahasiswa memiliki keterampilan pemrograman berorientasi objek secara konsep dan aplikatif dengan menggunakan bahasa					
	Mata Kuliah					
	1. Mahasiswa dapat memahami tentang paradigma dan konsep dasar pemrograman berorientasi objek 2. Memiliki keterampilan dasar mengembangkan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman berorientasi objek					
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini adalah untuk memungkinkan siswa untuk mengasimilasi, mengidentifikasi dan menganalisa infrastruktur TI modern dan teknologi baru untuk perusahaan. Siswa akan belajar bagaimana memanfaatkan infrastruktur TI dan teknologi baru untuk melayani kebutuhan organisasi dan meningkatkan posisi kompetitif perusahaan. Kursus ini juga					
Pustaka	Utama:					
	1. Setiawan, Yudha C, 2004, Object Oriented Programming OOP, Andi Offset, Yogyakarta 2. Tim, 2014, Modul Praktikum Pemrograman Java, Teknokrat, Bandar Lampung					

	Pendukung:	
	1. Burd, B, 2011, Java for Dummies 5 th Edition, New Jersey: Wiley Publishing. 2. Deitel, P., & DeitelH, 2011, Java How to Program (9 th ed), Prentice Hall 3. Hortsman, C.S & Cornell, G. 2008. Core Java Fundamentals (8 th ed) 4. Wu, C.T, 2010, An Introduction to Object-Oriented Programming with Java 5 th Edition, New York: McGraw Hill	
Media Pembelajaran	Software:	Hardware:
	- Microsoft PowerPoint, Net Beans	Buku, Laptop, LCD Proyektor dan papan tulis
Dosen Pengampu		
Mata Kuliah Syarat		

Mg Ke-	CP-MK (Sesuai tahapan belajar)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Metode/ Strategi Pembelajaran	Assesment		
				Indikator	Bentuk	Bobot
1	Setelah menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa dapat memahami tentang paradigma dan konsep dasar pemrograman berorientasi objek dan memiliki keterampilan dasar mengembangkan aplikasi menggunakan bahasa	Pendahuluan	Ceramah, Tanya Jawab, Praktikum	Mahasiswa dapat menjelaskan perbedaan paradigma pemrograman terstruktur dan paradigma pemrograman berorientasi objek	Pengamatan dan Penugasan	

2	Setelah menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa dapat memahami tentang paradigma dan konsep dasar pemrograman berorientasi objek dan memiliki keterampilan dasar mengembangkan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman berorientasi objek	Instruksi Percabangan dan Perulangan (Pemilihan kondisional dengan ekspresi boolean)	Ceramah, Tanya Jawab, Praktikum	<ul style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa memahami prinsip dasar logika pemilihan kondisional dengan menggunakan ekspresi boolean b. Mahasiswa mampu menggunakan instruksi percabangan dalam pengembangan program c. Mahasiswa memahami prinsip dasar struktur perulangan d. Mahasiswa mampu menggunakan instruksi perulangan dalam membuat program aplikasi e. Mahasiswa memahami perbedaan mendasar instruksi perulangan 	Pengamatan dan Penugasan	
3,4	Setelah menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa dapat memahami tentang paradigma dan konsep dasar pemrograman berorientasi objek dan memiliki keterampilan dasar mengembangkan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman berorientasi objek	Kelas & Objek	Ceramah, Tanya Jawab, Praktikum	<ul style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa memahami tentang konsep objek dan kelas dalam pemrograman b. Mahasiswa memahami tipe-tipe kelas yang ada dalam OOP c. Mahasiswa memahami penggunaan objek dan kelas dalam pemrograman <p>Mahasiswa mampu membuat aplikasi dengan bahasa pemrograman menggunakan kelas dan objek</p>	Pengamatan dan Penugasan	

5	Setelah menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa dapat memahami tentang paradigma dan konsep dasar pemrograman berorientasi objek dan memiliki keterampilan dasar mengembangkan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman berorientasi objek	Array	Ceramah, Tanya Jawab, Praktikum	a. Mahasiswa memahami tentang konsep array 1 dimensi b. Mahasiswa memahami tentang konsep array 2 dimensi c. Mahasiswa memahami tentang	Pengamatan dan Penugasan	
6	QUIS TEORI					
7	Setelah menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa dapat memahami tentang paradigma dan konsep dasar pemrograman berorientasi objek dan memiliki keterampilan dasar mengembangkan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman berorientasi objek	Hubungan Antar Kelas	Ceramah, Tanya Jawab, Praktikum	a. Mahasiswa memahami jenis kelas dalam OOP b. Mahasiswa memahami pembuatan kelas c. Mahasiswa memahami relasi antar kelas	Pengamatan dan Penugasan	
8	UTS (PRAKTIKUM DAN TEORI)					25
9	Setelah menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa dapat memahami tentang paradigma dan konsep dasar pemrograman berorientasi objek dan memiliki	Inheritance	Ceramah, Tanya Jawab, Praktik	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep-konsep yang mendasari pemrograman berorientasi objek inheritance.	Pengamatan dan Penugasan	
	keterampilan dasar mengembangkan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman berorientasi objek					

10	Setelah menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa dapat memahami tentang paradigma dan konsep dasar pemrograman berorientasi objek dan memiliki keterampilan dasar mengembangkan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman berorientasi objek	Polimorfisme	Ceramah , Tanya Jawab, Praktikum	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep-konsep yang mendasari pemrograman berorientasi objek polimorfisme.	Pengamatan dan Penugasan	
11,12	Setelah menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa dapat memahami tentang paradigma dan konsep dasar pemrograman berorientasi objek dan memiliki keterampilan dasar mengembangkan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman berorientasi objek	Encapsulation	Ceramah , Tanya Jawab, Praktikum	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep-konsep yang mendasari pemrograman berorientasi objek encapsulation.	Pengamatan dan Penugasan	
25	QUIS PRAKTIKUM					
13	Setelah menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa dapat memahami tentang paradigma dan konsep dasar pemrograman berorientasi objek dan memiliki keterampilan dasar mengembangkan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman berorientasi	Pengenalan Java GUI	Ceramah , Tanya Jawab, Praktikum	a. Mahasiswa mendesain tampilan interface menggunakan GUI. b. Mahasiswa mampu menghubungkan antar kelas dengan menggunakan GUI	Pengamatan dan Penugasan	
14	Setelah menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa dapat memahami tentang paradigma dan konsep dasar pemrograman berorientasi objek dan memiliki keterampilan dasar mengembangkan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman berorientasi objek	Swing component dan event & exception handling	Ceramah , Tanya Jawab, Praktikum	1. Mahasiswa memahami komponen-komponen Swing component dan event 2. Mahasiswa memahami komponen-komponen exception handling	Pengamatan dan Penugasan	

15	Setelah menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa dapat memahami tentang paradigma dan konsep dasar pemrograman berorientasi objek dan memiliki keterampilan dasar mengembangkan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman berorientasi objek	Java database connectivity	Ceramah , Tanya Jawab, Praktikum	Mahasiswa mampu membuat aplikasi berbasis windows API	Pengamatan dan Penugasan	
16	Ujian Akhir Semester					25

Komponen penilaian

- Kehadiran : 10%
- Tugas : 20%
- UTS : 30%
- UAS : 40%

Mahasiswa dapat mengikuti UAS apabila kehadiran minimal 75%

Program Studi Teknologi informasi

Ketua,

Dosen pengampu,

Karnodiantoro., M.TI

(.....)