# KONTRAK PERKULIAHAN PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBYEK



Nama Mata Kuliah : Pemrograman Berorientasi Obyek

Kode Mata Kuliah : 21IF422021

SKS : 3

**Dosen Pengampu**: Rachmat Wahid Saleh Insani., S.Kom., M.Cs

Semester : IV

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONTIANAK 2024

#### **DESKRIPSI MATA KULIAH**

Mahasiswa belajar menguasai dan mengimplementasikan bahasa pemrograman Java menggunakan paradigma pemrograman berorientasi obyek.

#### CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

- 1. Mampu memahami dasar-dasar bahasa pemrograman Java;
- 2. Mampu menggunakan control flow seperti perulangan dan percabangan;
- 3. Mampu menguasai tipe data kolektif seperti list, set, dan map;
- 4. Mampu mendeklarasikan dan menggunakan method;
- 5. Mampu menggunakan class dalam membangun program Java;
- 6. Mampu memahami inheritance dan polymorphism;
- 7. Mampu memahami encapsulation dan level akses;
- 8. Mampu menggunakan abstract class, abstract method, dan interface;
- 9. Mampu menggunakan standard class yang populer di Java;
- 10. Mampu mengidentifikasi generic dan menggunakan collection;
- 11. Mampu mengidentifikasi hubungan antar class;
- 12. Mampu membaca, mencari, dan parse terhadap string;
- 13. Mampu menggunakan stream untuk membaca dan menulis file;
- 14. Mampu mengidentifikasi exception dan melakukan exception handling;Materi/Bahan

#### Acuan Perkuliahan

- 1. Kendal, S. (2009). Object oriented programming using Java. Bookboon.
- 2. Barnes, D. J. (2000). Object-Oriented Programming with Java: An Introduction. prentice-hall.
- 3. Bergin, J., Stehlik, M., Roberts, J., & Pattis, R. (2005). Karel J. Robot: A gentle introduction to the art of object-oriented programming in Java. Redwood City: Dream Songs.

## KRITERIA PENILAIAN

- 1. Angka kehadiran mahasiswa dalam proses pembelajaran minimal 70% dari kehadiran dosen sebagai syarat mengikuti ujian akhir.
- 2. Nilai akhir perkuliahan dihitung berdasarkan sejumlah komponen, yaitu:
  - a. Nilai Keaktifan, dihitung dari kehadiran dan kuis, sebesar 10%.
  - b. Nilai Tugas, dihitung dari nilai mean seluruh tugas yang diberikan sepanjang perkuliahan, sebesar 20%.
  - c. Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) sebesar 30% diperoleh setelah mengikuti ujian, dan memiliki angka kehadiran minimal 70% dari total angka pertemuan sebelum UTS dilaksanakan.
  - d. Nilai Ujian Akhir Semester (UAS) sebesar 40% diperileh setelah mengikuti ujian, dan memiliki angka kehadiran minimal 70% dari total angka pertemuan sebelum UAS dilaksanakan.
- 3. Dari hasil skor yang telah diperoleh disepanjang semester, maka pemberian nilai mengacu pada standar untuk menggambarkan kemampuan akademik yang sesungguhnya yaitu:

Skor Akhir	Huruf	Bobot
80-100	A	4
70-79	В	3
60-69	C	2
50-59	D	1
0-49	E	0

### ATURAN PERKULIAHAN

- 1. Seluruh mahasiswa diwajibkan mengikuti perkuliahan secara online maupun offline.
- 2. Absensi dilaksanakan setiap pertemuan.
- 3. Penampilan mahasiswa dalam perkuliahan harus rapi dan sopan.
- 4. Toleransi atas keterlambatan dalam kehadiran diberi waktu maksimum 30 menit dari jadwal. Hal ini berlaku untuk dosen dan mahasiswa.
- 5. Jika keterlambatan melebihi ketentuan, maka dianggap alpa pada pertemuan itu.
- 6. Jika dosen tidak memberi informasi keterlambatan/ketidakhadiran dosen sebelum perkuliahan dimulai, perkuliahan ditiadakan.
- 7. Apabila mahasiswa tidak dapat mengikuti perkuliahan karena suatu alasan, diwajibkan untuk menginformasikan dosen terlebih dahulu secara langsung.
- 8. Apabila dosen tidak menerima informasi sebelum perkuliahan dimulai, maka mahasiswa yang tidak hadir dianggap alpa.
- 9. Ketidak-hadiran yang kurang dari 30% dari total pertemuan sebelum UTS ataupun UAS, tidak diperkenankan mengikuti ujian.
- 10. Mahasiswa diperkenankan untuk memperbaiki nilai akhir melalui sistem remidial dengan syarat kehadiran >70% dan draft nilai akhir, bernilai D atau E.

Mengetahui, Dosen Pengampu

Ketua Kelas

Rachmat Wahid Saleh Insani, S.Kom., M.Cs

NIDN. 1120079001

Mengetahui, Ketua Program Studi

Asrul Abdullah, S.Kom., M.Cs NIDN. 1128059002