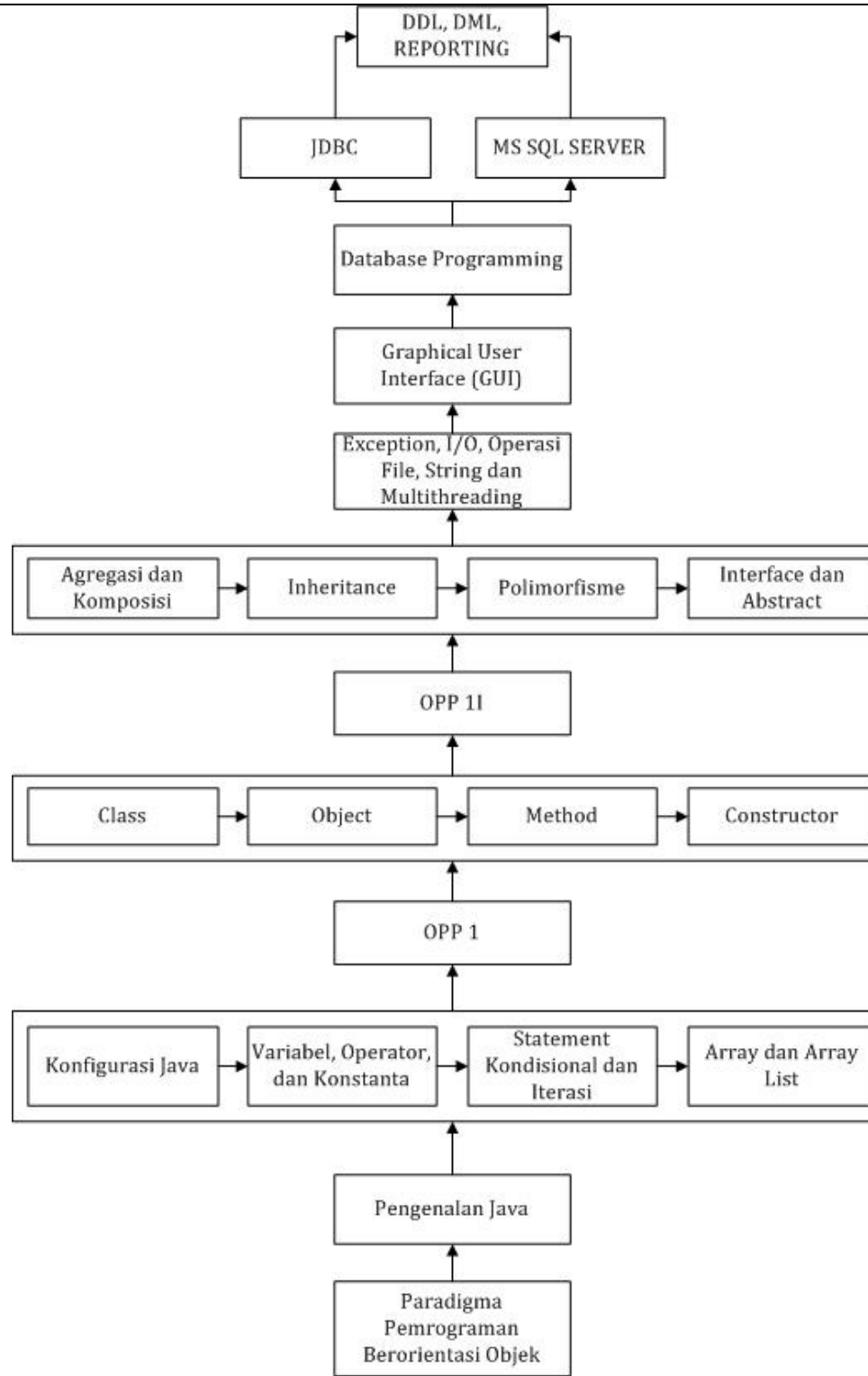


KONTRAK PERKULIAHAN				
Nama Mata Kuliah	:	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK		
Kode Mata Kuliah	:	MKB3272		
SKS	:	Teori	2 SKS	Praktek
Prasyarat	:	-		
Sasaran	:	Mahasiswa Program Studi S1 Informatika Tahun Ke 3 Semester 4		
Dosen	:	AGUS PRIYANTO S.KOM., M.KOM		
Manfaat Mata Kuliah	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat memahami konsep dasar pemrograman berorientasi objek 2. Mahasiswa dapat menerapkan konsep tersebut ke dalam bahasa pemrograman Java untuk memecahkan suatu permasalahan permasalahan yang dibutuhkan oleh <i>stakeholder</i> 		
Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah ini mempelajari : <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami konsep dasar pemrograman berorientasi objek 2. Cara menerapkannya konsep tersebut ke suatu bahasa pemrograman yang mendukung konsep ini untuk memecahkan suatu permasalahan permasalahan yang dibutuhkan oleh <i>stakeholder</i> 		
Tujuan Instruksional /Standar Kompetensi	:	Setelah menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa dapat memahami konsep dasar pemrograman berorientasi objek, menerapkannya ke suatu bahasa pemrograman yang mendukung konsep ini untuk memecahkan suatu permasalahan yang dibutuhkan oleh <i>stakeholder</i>		

Organisasi Materi :



Strategi Perkuliahan	:	1. Ceramah dengan disertai contoh-contoh program yang banyak dipakai oleh <i>stakeholder</i> 2. Tanya jawab, Diskusi dan Latihan soal																																																				
Sumber Pustaka	:	<p>Pustaka Wajib</p> <p>A. Menguasai JAVA 2 dan Object Oriented Programming, Hermawan, ANDI OFFSET, 2004. ISBN : 979-731-160-0</p> <p>B. Pemrograman Berbasis Objek dengan bahasa Java, Indrajani & Martin, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2007. ISBN : 978-979-27-1848-5</p> <p>C. Esensi-esensi Bahasa Pemrograman Java, Hariyanto, INFORMATIKA, Bandung, 2011. ISBN : 978-602-8758-41-3</p> <p>D. Mudah Belajar Java, Raharjo Budi dkk, INFORMATIKA, Bandung, 2007. ISBN : 978-979-1153-08-9</p> <p>Pustaka Pendukung</p> <p>E. EBOOK : OOP – Learn Object Oriented Thinking and Programming by Rudolf Pecinovsky, CSc</p> <p>F. Membangun GUI dengan JAVA Netbeans 6.5, WAHANA KOMPUTER, 2010. ISBN : 978-979-29-1443-7</p>																																																				
Tugas	:	<p>Tugas Akhir mata kuliah ini yaitu sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> Membuat laporan dan produk berupa sebuah program aplikasi database dengan menggunakan konsep OOP sesuai dengan studi kasus masing-masing dan dikerjakan secara berkelompok Ketentuan yang lain akan diberikan pada sesi pertemuan berikutnya 																																																				
Kriteria Penilaian	:	<p>Penentuan nilai akhir (NA) menggunakan pembobotan sebagai berikut:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Komponen</th> <th>Persen (%)</th> <th>Persen NA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Nilai Evaluasi Belajar</td> <td></td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td></td> <td>a. UTS</td> <td>40</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>b. UAS</td> <td>60</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Nilai Proses</td> <td></td> <td>25%</td> </tr> <tr> <td></td> <td>a. Kehadiran</td> <td>20</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>b. Kuiz</td> <td>20</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>c. Inisiatif / presentasi</td> <td>20</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>d. Tugas</td> <td>40</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Nilai Tugas Akhir</td> <td></td> <td>35%</td> </tr> <tr> <td></td> <td>a. Laporan</td> <td>40</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>b. Produk</td> <td>60</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>TOTAL</td> <td></td> <td>100%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Nilai Akhir (NA) = (0,4 x NEB) + (0,25 x NP) + (0,35 x NTA)</p>	No.	Komponen	Persen (%)	Persen NA	1.	Nilai Evaluasi Belajar		40%		a. UTS	40			b. UAS	60		2.	Nilai Proses		25%		a. Kehadiran	20			b. Kuiz	20			c. Inisiatif / presentasi	20			d. Tugas	40		3.	Nilai Tugas Akhir		35%		a. Laporan	40			b. Produk	60			TOTAL		100%
No.	Komponen	Persen (%)	Persen NA																																																			
1.	Nilai Evaluasi Belajar		40%																																																			
	a. UTS	40																																																				
	b. UAS	60																																																				
2.	Nilai Proses		25%																																																			
	a. Kehadiran	20																																																				
	b. Kuiz	20																																																				
	c. Inisiatif / presentasi	20																																																				
	d. Tugas	40																																																				
3.	Nilai Tugas Akhir		35%																																																			
	a. Laporan	40																																																				
	b. Produk	60																																																				
	TOTAL		100%																																																			

		Nilai akhir akan dikonversi ke dalam rentang nilai berikut: <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>80 - 100</td> <td>A</td> </tr> <tr> <td>65 - 79,99</td> <td>B</td> </tr> <tr> <td>50 - 64,99</td> <td>C</td> </tr> <tr> <td>30 - 49,99</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>≤ 29,99</td> <td>E</td> </tr> </table>	80 - 100	A	65 - 79,99	B	50 - 64,99	C	30 - 49,99	D	≤ 29,99	E
80 - 100	A											
65 - 79,99	B											
50 - 64,99	C											
30 - 49,99	D											
≤ 29,99	E											
Jadwal Kuliah	:	Selasa, jam 12.50-14.30 ruang L. Programming										
Tata Tertib	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Total Kehadiran mahasiswa minimal 75%. 2. Mahasiswa harus berpakaian sesuai aturan seragam institusi (baju berkerah, rapi, sopan, dan bersepatu) 3. Mahasiswa terlambat maksimal 15 menit, dan bagi yang terlambat melebihi batas toleransi tidak diperkenankan mengisi daftar absensi 4. Mahasiswa tidak diperkenankan untuk "titip absen" apabila diketahui terdapat mahasiswa yang melakukannya maka sanksinya adalah 5 orang mahasiswa yang hadir akan dihapus kehadirannya secara acak 5. Mahasiswa yang tidak bisa atau berhalangan hadir mengikuti UTS/UAS, harus ijin sehari sebelum pelaksanaan ujian kepada dosen pengampu, dan susulan akan diberikan maksimal 3 hari setelah ujian dengan menghubungi dosen pengampu sebelumnya. 6. Daftar hadir hanya akan diedarkan selama perkuliahan berlangsung, tidak diperkenankan mengisi daftar hadir setelah kuliah berakhir (daftar hadir diambil oleh ketua kelas diruang yang telah ditentukan dan harus dikembalikan kembali). 7. Selama perkuliahan berlangsung HP harus di "silent". 8. Menjaga kesopanan dalam berkomunikasi dengan dosen dan teman baik secara langsung maupun lewat SMS/Telepon. 9. Mahasiswa diperkenankan membawa minuman ke dalam ruang kelas atan tetapi dilarang meninggalkan bekas makanan dan atau minuman di dalam ruang kuliah. 										
Media Pembelajaran	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Projector 2. Whiteboard 3. Marker 4. Pointer 5. Laptop 6. Penghapus 										

JADWAL PERKULIAHAN			
Pertemuan	Tanggal	Topik Bahasan	Bahan Bacaan
I	21-02-2017	Penyampaian kontrak kuliah a. Deskripsi Mata Kuliah b. Manfaat Perkuliahan c. Tujuan Intruksional d. Metode Pembelajaran e. Penilaian f. Learning Contract	
II	28-02-2017	Pengantar Pemrograman Berorientasi Objek a. Pemrograman Komputer b. Compiler dan Interpreter c. Pemrograman terstruktur dan Pemrograman Berorientasi Objek d. Mengetahui Class e. Mengetahui Objek f. Mengetahui Method	A:1-50
III	07-03-2017	Pengenalan Java a. Konfigurasi Java b. Variabel, Operator, dan Konstanta c. Statement Kondisional dan Statement Iterasi d. Array dan Array List	A:51-155
IV	14-03-2017	OOP 1 a. Class b. Object c. Method d. Constructor	A:157-207
V	21-03-2017	Review materi, studi kasus dan kuis	
VI	04-04-2017	OOP 2 a. Inheritance b. Polymorphisme c. Interface d. Abstract Class	A:233-269
VII	11-04-2017	Review materi, studi kasus dan tugas terstruktur	
UJIAN TENGAH SEMESTER			
IX	18-04-2017	Exception, I/O, dan Operasi File a. Mengenai konsep exception b. Penggunaan try catch, throw, throws, dan finally. c. Tentang konsep I/O serta operasi file	A:507-551

X	25-04-2017	String dalam Java a. String adalah Objek b. Operasi String c. Method untuk Modifikasi String d. Membandingkan Dua Buah String e. Array dan Tipe String f. Menggunakan Kelas <i>StringBuffer</i>	D:299-344
X	02-05-2017	Multithreading a. Threading b. Multithreading c. Sinkronisasi d. Cara mengimplementasikan di dalam kode	C:543-567
XI	09-05-2017	Graphical User Interface (GUI) a. Exploring UI Components b. Event Handling c. Managing Layouts d. Exploring Java Event Model	B:83-135 E:627-947
XIII	16-05-2017	Database Programming - 1 a. Introduction Microsoft SQL Server b. Identifying SQL Server Tools c. t-SQL d. Data Definition Language (DDL) e. Data Manipulation Language (DML)	NIIT Module
XIII	23-05-2017	Database Programming - 2 a. Introduction JDBC b. Create Application c. Jasper Reports	NIIT Module
XV	03-05-2017	Review materi, kuis, dan presentasi tugas besar	
UJIAN AKHIR SEMESTER			

Dosen Pengampu :	Perwakilan Mahasiswa :
AGUS PRIYANTO, S.KOM., M.KOM	
NIDN. 0606118202	NIM.

Mengetahui, Ketua Program Studi S1 Informatika
DIDI SUPRIYADI, S.T., M.KOM
NIDN. 0618038404