



STIKOM AL-KHAIRIYAH
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
S1 TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	Bobot (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pemrograman Berorientasi Objek	IF01143		3	4	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI
	Tanda Tangan		Tanda Tangan		Tanda Tangan
					DIDDA RAHAYU YULIANA, M.Kom

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK
---------------------------	-----------------------------------

- Memahami fungsi dan syntax pemrograman java
- Mengkoneksikan basis data dengan bahasa pemrograman java

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

· Mahasiswa dapat memahami dan membuat class dan objek dan hubungan antara struktur dan class.

· Mahasiswa mengetahui konsep constructor dan destructor

· Mahasiswa dapat memahami JDK dan JRE

· Mahasiswa dapat memahami JVM

· Mahasiswa dapat memahami mengenai perbedaan konsep pemrograman berbasis object dan pemrograman non OOP

· Mahasiswa dapat mengerti struktur dasar pemrograman Java dan menjelaskan bagian-bagiannya

· Mahasiswa dapat mengerti tipe-tipe data yang ada di Java dan penggunaannya

· Mahasiswa dapat mengerti jenis-jenis operator yang ada dan penggunaannya

· Mahasiswa dapat mengerti struktur penulisan IF dan penggunaannya



STIKOM AL-KHAIRIYAH
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
S1 TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

- Mahasiswa
dapat mengerti struktur penulisan looping dengan for dan while serta penggunaannya

- Mahasiswa
dapat memahami error handling

- Mahasiswa
dapat memahami konsep dari encapsulation: constructor, destructor

- Mahasiswa
dapat memahami lingkup akses dari pemrograman java

- Mahasiswa
dapat memahami konsep dari Inheritance

- Mahasiswa
dapat memahami hirarki class, interfaces dan packages

- Mahasiswa
dapat memahami bagaimana membuat input dalam pemrograman java dengan simple I/O, stream I/O, dan file I/O

- Mahasiswa
dapat memahami penggunaan java applet yang meliputi Life Cycle, security restriction, debugging

- Mahasiswa
dapat memahami jenis-jenis layout manager dalam GUI Java dan penggunaannya

- Mahasiswa
dapat menggunakan komponen-komponen visual dalam SWING



STIKOM AL-KHAIRIYAH
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
S1 TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

- Mahasiswa dapat memahami dan menggunakan event-handling baik mouse maupun key event-handling
- Mahasiswa menggunakan exception untuk memunculkan peringatan kesalahan input kepada user
- Mahasiswa dapat merancang aplikasi multitasking menggunakan threads
- Mahasiswa dapat menciptakan input dan output secara buffered, misalnya input secara buffered dari keyboard, kemudian hasil input ditulis ke dalam file secara buffered.
- Mahasiswa dapat menggunakan DataInputStream dan DataOutputStream untuk menangani data yang bukan berupa karakter maupun byte.
- Mahasiswa dapat memahami sistem koordinat dalam kelas Java2D
- Mahasiswa dapat menggambarkan suatu Text dan penggunaan font
- Mahasiswa dapat menggunakan color
- Mahasiswa dapat menggambarkan garis dan berbagai objek 2 dimensi lainnya (misalnya busur, lingkaran, persegi, dll)
- Mahasiswa dapat membuat koneksi ke suatu database
- Mahasiswa dapat membuat pernyataan SQL dalam pemrograman Java
- Mahasiswa dapat membuat suatu statement untuk mengeksekusi pernyataan SQL dalam pemrograman Java



STIKOM AL-KHAIRIYAH
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
S1 TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Deskripsi Singkat MK

Mata

kuliah ini bertujuan agar mahasiswa memahami konsep dasar-dasar dalam membangun aplikasi dengan bahasa pemrograman Java berbasis Grafis User Interface yang mendukung kebutuhan.



STIKOM AL-KHAIRIYAH
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
S1 TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Bahan Kajian / Materi
Pembelajaran

- Paradigma Pemrograman Berorientasi Obyek (OOP)
- Pengenalan Bahasa Java: sifa Karakteristik dan Arsitektur
- Struktur Program : Class/Obyek, variabel/Tipe Data dan Operator
- Kontrol
Program: Percabangan, perulangan dan Error Handling
- Encapsulation:
Constructor, Destructor dan Lingkup Akses
- Inheritance
: Hirarki Class, Interfaces dan Packages
- Java
I/O : Simple I/O, Stream I/O dan file I/O
- Java
Applet : Life Cycle, security restriction, debugging
- User
Interface : AWT-Abstract Window Toolkit dan SWING
- Event
Handling dan Layout Manager
- Multithreads
Programming
- Network
Programming
- Java
Multimedia
- JDBC-Java
Database Connectivity

Pustaka

Utama:

