



# SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER JAKARTA STI&K SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah : KAPITA SELEKTA BAHASA PEMROGRAMAN  
Kode Mata Kuliah : MI - 23311  
Jurusan / Jenjang : D3 – MANAJEMEN INFORMATIKA  
Tujuan Instruksional Umum: Mahasiswa Mampu Membuat Program Sederhana Menggunakan Bahasa JAVA

M	Pokok Bahasan dan TIK	Sub Pokok Bahasan dan Sasaran Belajar	Cara Pengajaran	Media	Tugas	Referensi
1	Pengenalan Java TIK : Mahasiswa mengetahui sejarah perkembangan, karakteristik dan kelebihan bahasa pemrograman JAVA	<ul style="list-style-type: none"><li>Sejarah Java</li><li>Kelebihan Java dari bahasa lainnya</li><li>Program Java Sederhana</li></ul>	Mimbar kelas Praktek Praktikum Lab	Overhead projector papan tulis & komputer	<ul style="list-style-type: none"><li>Latihan</li><li>Tugas</li></ul>	
2	Variabel dan Tipe Data TIK : Mahasiswa mengetahui tentang variabel dan tipe data pada bahasa pemrograman JAVA	<ul style="list-style-type: none"><li>Variabel</li><li>Membuat Variable</li><li>Penamaan Variabel</li><li>Statemen</li><li>Tipe Data Primitip</li><li>String</li><li>Kata Tercadang</li></ul>	Mimbar kelas Praktek Praktikum Lab	Overhead projector papan tulis & komputer	<ul style="list-style-type: none"><li>Latihan</li><li>Tugas</li></ul>	

M	Pokok Bahasan dan TIK	Sub Pokok Bahasan dan Sasaran Belajar	Cara Pengajaran	Media	Tugas	Referensi
3	<p>Operator</p> <p>TIK : Mahasiswa mengetahui operator-operator yang di gunakan pada bahasa pemrograman JAVA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Group operator</li> <li>• Operator aritmatika</li> <li>• Operator penugasan</li> <li>• Operator increment/decrement</li> <li>• Operator relasi</li> <li>• Operator kondisi</li> </ul>	<p>Mimbar kelas Praktek Praktikum Lab</p>	<p>Overhead projector papan tulis &amp; komputer</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> <li>• Tugas</li> </ul>	
4	<p>Struktur Kendali</p> <p>TIK : Mahasiswa akan dapat menjelaskan mengenai penggunaan perintah-perintah untuk alur program</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• If</li> <li>• If- else</li> <li>• If-else-if</li> <li>• Switch-case</li> </ul>	<p>Mimbar kelas Praktek Praktikum Lab</p>	<p>Overhead projector papan tulis &amp; komputer</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> <li>• Tugas</li> </ul>	
5	<p>Perulangan</p> <p>TIK : Mahasiswa akan dapat menjelaskan mengenai penggunaan perintah-perintah untuk perulangan program</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• For</li> <li>• While</li> <li>• Do - While</li> <li>• Loop di dalam loop</li> </ul>	<p>Mimbar kelas Praktek Praktikum Lab</p>	<p>Overhead projector papan tulis &amp; komputer</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> <li>• Tugas</li> </ul>	
6	<p>Perulangan (lanjutan)</p> <p>TIK : Mahasiswa akan dapat menjelaskan mengenai penggunaan perintah-perintah untuk perulangan program</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pernyataan break</li> <li>• Pernyataan continue</li> <li>• Pernyataan goto</li> <li>• Pernyataan exit</li> </ul>	<p>Mimbar kelas Praktek Praktikum Lab</p>	<p>Overhead projector papan tulis &amp; komputer</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> <li>• Tugas</li> </ul>	

M	Pokok Bahasan dan TIK	Sub Pokok Bahasan dan Sasaran Belajar	Cara Pengajaran	Media	Tugas	Referensi
7	Array  TIK : Mahasiswa memahami penggunaan array pada JAVA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deklarasi Array</li> <li>• Inisialisasi Array</li> <li>• Array berdimensi satu</li> <li>• Array berdimensi dua</li> <li>• Array berdimensi banyak</li> </ul>	Mimbar kelas Praktek Praktikum Lab	Overhead projector papan tulis & komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> <li>• Tugas</li> </ul>	
UTS ( Materi 1 s/d 7 )						
8	String  TIK: Mahasiswa mampu mendemonstrasikan penulisan program dengan menggunakan statement penanganan string	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inisialisasi string</li> <li>• Fasilitas dan fungsi string</li> </ul>	Mimbar kelas Praktek Praktikum Lab	Overhead projector papan tulis & komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> <li>• Tugas</li> </ul>	
9	PBO  TIK : Mahasiswa akan dapat menjelaskan mengenai metodologi PBO dalam Java	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encapsulation</li> <li>• Polymorphism</li> <li>• Inheritance</li> </ul>	Mimbar kelas Praktek Praktikum Lab	Overhead projector papan tulis & komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> <li>• Tugas</li> </ul>	

M	Pokok Bahasan dan TIK	Sub Pokok Bahasan dan Sasaran Belajar	Cara Pengajaran	Media	Tugas	Referensi
10	<p>Class, Object dan method</p> <p>TIK : Mahasiswa dapat menjelaskan mengenai class, object</p> <p>Mahasiswa mengerti bagaimana membuat program sederhana dengan menggunakan class dan object</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Class</li> <li>• Object</li> </ul>	Mimbar kelas Praktek Praktikum Lab	Overhead projector papan tulis & komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> <li>• Tugas</li> </ul>	
11	<p>Class, Object dan method (lanjutan)</p> <p>TIK : Mahasiswa dapat menjelaskan mengenai method</p> <p>Mahasiswa mengerti bagaimana menggunakan method</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Method</li> <li>• Deklarasi Method</li> <li>• Statement Return</li> <li>• Void Method</li> </ul>	Mimbar kelas Praktek Praktikum Lab	Overhead projector papan tulis & komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> <li>• Tugas</li> </ul>	

M	Pokok Bahasan dan TIK	Sub Pokok Bahasan dan Sasaran Belajar	Cara Pengajaran	Media	Tugas	Referensi
12	Package dan Interface  TIK : Mahasiswa akan dapat menjelaskan mengenai package dan interface dalam java	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penulisan package</li> <li>• Statement <i>import</i></li> <li>• Statemen <i>interface</i></li> <li>• Statement <i>implement</i></li> <li>• Variable dalam interface</li> </ul>	Mimbar kelas Praktek Praktikum Lab	Overhead projector papan tulis & komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> <li>• Tugas</li> </ul>	
13	Eksepsi  TIK : Mahasiswa mampu menjelaskan penanganan eksepsi dalam java Mahasiswa mampu mendemonstrasikan penulisan program mengenai penanganan eksepsi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penanganan eksepsi</li> <li>• Dasar-dasar penanganan eksepsi</li> <li>• Tipe eksepsi</li> <li>• Eksepsi yang tidak dapat ditangkap</li> <li>• <i>Try</i> dan <i>catch</i></li> <li>• Statement multiple <i>catch</i></li> <li>• Nested block <i>try</i></li> <li>• <i>Throw, throws, finally</i></li> <li>• Subclass eksepsi</li> </ul>	Mimbar kelas Praktek Praktikum Lab	Overhead projector papan tulis & komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> <li>• Tugas</li> </ul>	
14	Thread  TIK : Mahasiswa mampu menjelaskan multithreading dalam bahasa java	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Multithreaded Programming</li> <li>• Konsep dasar multithreading</li> <li>• Membuat thread dan multiple thread</li> <li>• Prioritas thread</li> </ul>	Mimbar kelas Praktek Praktikum Lab	Overhead projector papan tulis & komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> <li>• Tugas</li> </ul>	

M	Pokok Bahasan dan TIK	Sub Pokok Bahasan dan Sasaran Belajar	Cara Pengajaran	Media	Tugas	Referensi
15	Sistem I/O dan Stream  <b>TIK :</b> Mahasiswa mampu menjelaskan kegunaan file stream dalam bahasa java	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Byte stream class</li> <li>• Character stream class</li> <li>• Predefined Stream</li> </ul>	Mimbar kelas Praktek Praktikum Lab	Overhead projector papan tulis & komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan</li> <li>• Tugas</li> </ul>	

Keterangan: M = Pertemuan Minggu ke

**DAFTAR PUSTAKA:**