

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**  
**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA – STMIK JAKARTA STI&K**

	09/SEPTEMBER/2016			
<b>Fakultas</b>	-			
<b>Program Studi</b>	Manajemen Informatika		Kode Prodi: 57401	
<b>Jenjang</b>	Diploma Tiga			
<b>Kode dan Nama MK</b>	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK			
<b>SKS dan Semester</b>	SKS	3	Semester	5 (lima)
<b>Prasyarat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Algoritma dan Pemrograman (Semester 1)</li> <li>▪ Pemrograman 1 (Semester 2)</li> <li>▪ Pemrograman 2 (Semester 3)</li> <li>▪ Pemrograman Bahasa C</li> </ul>			
<b>Status Mata Kuliah</b>	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Wajib [ ... ] Pilihan			
<b>Dosen Pengampu</b>	Yudi Irawan Chandra			
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah</b>	Sikap	Berdasarkan (Permen_Dikbud_49_2014_pasal_6-1).		
	Sikap dan Tata Nilai	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu berpikir kreatif dan inovatif</li> <li>▪ Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu dan terukur dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang sesuai dengan bidang keahliannya dalam Sistem Informasi</li> <li>▪ Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur</li> <li>▪ Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi IPTEK sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah, dalam rangka menghasilkan solusi.</li> <li>▪ Mampu mendeskripsikan secara saintifik sesuai hasil kajiannya dalam bentuk laporan</li> <li>▪ Mampu menguasai konsep, teori, metode, teknik/algoritma mengenai pemrograman berorientasi objek secara sistematis, yang diperoleh melalui penalaran dalam proses pembelajaran, pengalaman kerja dan penelitian yang terkait dengan pembelajaran</li> </ul>		
	Ketrampilan Kerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu menggunakan dan menguasai bahasa pemrograman Java</li> <li>▪ Mampu merancang dan melakukan percobaan, menganalisis, dan menafsirkan hasil percobaan yang berkaitan dengan pemrograman berorientasi objek</li> <li>▪ Mampu menyelesaikan masalah dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek</li> <li>▪ Mampu bekerja sama dalam kelompok</li> <li>▪ Mampu menemukan, mengenali, merumuskan, dan menyelesaikan persoalan dalam bidang ilmu dan teknologi komputer yang diterapkan dalam teknologi informasi</li> <li>▪ Memahami pada dampak penerapan teknologi pada lingkungan dan dalam kehidupan masyarakat</li> <li>▪ Mampu belajar sepanjang hayat atau melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi</li> <li>▪ Mampu mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi yang berbasis komputer serta penerapannya dalam teknologi informasi</li> <li>▪ Mampu menggunakan peralatan modern dalam bidang komputer dan teknologi informasi</li> </ul>		
Penguasaan Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menguasai pengetahuan untuk mengenali masalah dan menyusun langkah pemecahan masalah secara logis melalui pendekatan pemrograman berorientasi objek;</li> <li>▪ Mengetahui konsep, peran, dan hubungan dalam teknik pemrograman.</li> <li>▪ Memahami hubungan teknik pemrograman berorientasi objek</li> </ul>			

		dengan disiplin ilmu yang serumpun,		
	Manajerial, Wewenang Dan Tanggung Jawab	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu memecahkan masalah secara profesional berdasarkan keilmuan sistem informasi;</li> <li>▪ Memiliki etika dan tanggung jawab profesi di bidang IS/ IT;</li> <li>▪ Mampu berkomunikasi secara efektif baik kepada sesama kolega, atasan, maupun bawahan;</li> <li>▪ Mampu menunjukkan karakter sebagai seorang programmer;</li> <li>▪ Mampu bekerjasama dalam tim.</li> <li>▪ Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri</li> </ul>		
<b>Deskripsi Umum (Silabus)</b>	Mata kuliah ini secara umum berisi materi mengenai : struktur pemrograman Java, struktur pemrograman Java, Operator dan Ekspresi, Operasi Masukan dan Eksepsi, Penyeleksian Kondisi , Perulangan, Array (Larik), Fungsi String dan Matematika, Teknik Pemrograman Obyek, Konstruktor, Overloading dan Pewarisan, Pemrograman Graphic User Interface (GUI), Pemrograman Swing dan Pengantar Applet			
<b>Metode Pembelajaran</b>	1. Ceramah/Kuliah Pakar	✓	4. Praktik Laboratorium	✓
	2. Problem Based Learning/FGD	✓	5. Self-Learning (V-Class)	.....
	3. Project Based Learning	✓	6. Lainnya: Discovery Learning	✓
<b>Pengalaman Belajar/Tugas</b>	a. Tayangan Presentasi	✓	c. Online exercise/kuiz (V-class)	.....
	1. Review textbook/Jurnal	.....	d. Laporan	✓
	e. Lainnya: .....			
<b>Referensi / Sumber Belajar</b>	<b>Referensi :</b> 1) Kadir, A. 2004. <i>Dasar Pemrograman Java 2</i> . Yogyakarta: ANDI. 2) 2. Deitel, H. M., and Deitel, P. J. 2000. <i>Java : How to Program fifth edition</i> . New Jersey : Prentice-Hall International. 3) Purnama, R. 2002. <i>Tuntunan Pemrograman Java Jilid 1</i> . Jakarta : Prestasi Pustaka 4) Cavaness, C., Friesen, G., And Keeton, B. 2001. <i>Special Edition Using Java 2 Standart Edition</i> . Indianapolis : Que.			

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pelajaran)	Metode/Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)	Sumber belajar
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memahami jenis-jenis bahasa pemrograman yang ada</li> <li>▪ Membandingkan beberapa bahasa pemrograman</li> <li>▪ Menganalisis teknik pemrograman berorientasi objek</li> <li>▪ Mengaplikasikan konsep pemrograman berorientasi objek</li> </ul>	<p><b>DASAR-DASAR PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis bahasa pemrograman               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bahasa Mesin</li> <li>b. Bahasa Assembly</li> <li>c. Bahasa Tingkat Tinggi</li> <li>d. Bahasa yang berorientasi pada masalah spesifik</li> </ol> </li> <li>2. Karakteristik Pemrograman Berorientasi Objek               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Encapsulated</li> <li>b. Inheritance</li> <li>c. Polymorphism</li> </ol> </li> <li>3. Konstruktor dan Destruktor</li> <li>4. Konsep Pemrograman Berorientasi Objek               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Class</li> <li>b. Objek</li> <li>c. Abstraksi</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ceramah</li> <li>▪ Discovery Learning</li> </ul>	120 menit	<p>Latihan Dimensi : Pemahaman</p> <p>Penilaian kompetensinya :  <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sangat memuaskan</li> <li>▪ Memuaskan</li> <li>▪ Batas</li> <li>▪ Kurang memuaskan</li> </ul> </p>	2 %	1 2 3 4
2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengetahui sejarah dan perkembangan bahasa Java</li> <li>▪ Mengetahui dan memahami instalasi, konfigurasi, dan struktur pemrograman Java.</li> <li>▪ Menguasai cara mengkompilasi dan menjalankan program contoh dengan menggunakan command line dan editor tertentu.</li> </ul>	<p><b>PENGANTAR BAHASA JAVA SDK</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sejarah Java</li> <li>2. Kelebihan Java dari bahasa lainnya</li> <li>3. Program Java Sederhana</li> <li>4. Instalasi dan konfigurasi <i>J2SDK</i></li> <li>5. Struktur pemrograman <i>Java</i></li> <li>6. Kompilasi dan interpretasi program <i>Java</i></li> <li>7. Macam-macam editor untuk pemrograman <i>Java</i></li> <li>8. Definisi Karakter</li> <li>9. Jenis-jenis Kata Kunci</li> <li>10. Pengenal</li> <li>11. Tipe Data Primitif</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ceramah</li> <li>▪ Discovery Learning</li> <li>▪ Problem Based Learning</li> <li>▪ Praktikum Laboratorium</li> </ul>	160 menit	<p>Latihan Dimensi : Pemahaman</p> <p>Laporan Tugas Dimensi :  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelengkapan Tugas</li> <li>2. Kebenaran Tugas</li> <li>3. Komunikasi tertulis               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bahasa paper</li> <li>b. Kerapian paper</li> </ol> </li> </ol> </p>	3 %	1 2 3 4

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengetahui definisi karakter, kata kunci dan pengenal</li> <li>▪ Memahami dan mampu membuat program dengan berbagai tipe data</li> <li>▪ Mengaplikasikan macam-macam literal dalam program</li> <li>▪ Mengingat tata cara pembuatan suatu variabel dalam program</li> <li>▪ Memahami penggunaan konstanta dan komentar program</li> <li>▪ Mampu melatih membuat program sederhana</li> </ul>	<p>12. Macam-macam Literal :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Literal Bilangan</li> <li>b. Literal Karakter</li> <li>c. Literal Boolean</li> <li>d. Literal String</li> </ol> <p>13. Konstanta</p> <p>14. Penulisan Variabel</p> <p>15. Memberikan Komentar Program</p>			<p>Penilaian Kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sangat memuaskan</li> <li>▪ Memuaskan</li> <li>▪ Batas</li> <li>▪ Kurang memuaskan</li> <li>▪ Di bawah standar</li> </ul>		
3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memahami konsep ekspresi</li> <li>▪ Memahami konsep Operator</li> <li>▪ Mampu menganalisis jenis-jenis operator</li> <li>▪ Mampu mengaplikasikan operator pada program</li> <li>▪ Menganalisis operator dalam program sesuai masalah</li> <li>▪ Memahami prioritas operator</li> <li>▪ Membuat program dengan pengarah tipe</li> <li>▪ Mampu melatih membuat program dengan berbagai jenis</li> </ul>	<p><b>OPERATOR DAN EKSPRESI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi Ekspresi</li> <li>2. Jenis-jenis Operator : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. operator aritmatika</li> <li>b. operator penambahan dan pengurangan</li> <li>c. operator penugasan</li> <li>d. operator perbandingan</li> <li>e. operator logika</li> <li>f. operator bit</li> </ol> </li> <li>3. Prioritas Operator</li> <li>4. Pengarah Tipe (Type-Casting)</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ceramah</li> <li>▪ Discovery Learning</li> <li>▪ Problem Based Learning</li> <li>▪ Praktik Laboratorium</li> </ul>	160 menit	<p>Latihan Dimensi : Pemahaman</p> <p>Laporan Tugas Dimensi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelengkapan Tugas</li> <li>2. Kebenaran Tugas</li> <li>3. Komunikasi tertulis <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bahasa paper</li> <li>b. Kerapian paper</li> </ol> </li> </ol> <p>Penilaian Kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sangat</li> </ul>	8%	1 2 3 4

	operator				<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ memuaskan</li> <li>▪ Memuaskan</li> <li>▪ Batas</li> <li>▪ Kurang memuaskan</li> <li>▪ Di bawah standar</li> </ul>		
4.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memahami jenis-jenis Stream Standar</li> <li>▪ Menerangkan pemasukan data dari keyboard</li> <li>▪ Membuat berbagai teknik program masukan dari keyboard</li> <li>▪ Mampu melatih konversi tipe data string ke numerik</li> <li>▪ Mampu melatih membuat program masukan</li> </ul>	<b>OPERASI MASUKAN DAN EKSEPSI</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Stream Standar</li> <li>2. Membaca dari keyboard</li> <li>3. Masukan dengan <i>DataInputStream</i></li> <li>4. Masukan dengan <i>BufferedReader</i></li> <li>5. Masukan dengan <i>Scanner</i></li> <li>6. Masukan dengan <i>JOptionPane</i></li> <li>7. Konversi tipe data String ke Numerik</li> <li>8. Penggunaan Try dan Catch</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ceramah</li> <li>▪ Discovery Learning</li> <li>▪ Problem Based Learning</li> <li>▪ Praktik Laboratorium</li> </ul>	160 menit	Latihan Dimensi : Pemahaman  Laporan Tugas Dimensi : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelengkapan Tugas</li> <li>2. Kebenaran Tugas</li> <li>3. Komunikasi tertulis             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bahasa paper</li> <li>b. Kerapian paper</li> </ol> </li> </ol> Penilaian Kompetensinya : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sangat memuaskan</li> <li>▪ Memuaskan</li> <li>▪ Batas</li> <li>▪ Kurang memuaskan</li> </ul> Di bawah standar	13%	1 2 3 4
5.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu menerangkan definisi ekspresi Boolean</li> <li>▪ Memahami defrinisi</li> </ul>	<b>PENYELEKSIAN KONDISI</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ekspresi Boolean</li> <li>2. Operator Pemanding</li> <li>3. Operator Logika</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ceramah</li> <li>▪ Discovery Learning</li> <li>▪ Problem Based</li> </ul>	160 menit	Latihan Dimensi : Pemahaman  Laporan Tugas	5%	1 2 3 4



	<p>operator pembanding dan logika</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menciptakan program dengan operator pembanding dan logika</li> <li>▪ Memahami jenis-jenis penyeleksi kondisi dalam Pemrograman <i>Java</i>.</li> <li>▪ Mampu mengidentifikasi penyeleksi kondisi dalam Pemrograman <i>Java</i>.</li> <li>▪ Mampu melatih membuat program dengan seleksi</li> </ul>	<p>4. Bentuk-bentuk seleksi kondisi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pernyataan IF sederhana</li> <li>b. Pernyataan IF ELSE</li> <li>c. Pernyataan IF ELSE IF (IF Bersarang)</li> </ol> <p>5. Operator Berkondisi</p> <p>6. Pernyataan SWITCH</p>	<p>Learning</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Praktik Laboratorium</li> </ul>		<p>Dimensi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelengkapan Tugas</li> <li>2. Kebenaran Tugas</li> <li>3. Komunikasi tertulis <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bahasa paper</li> <li>b. Kerapian paper</li> </ol> </li> </ol> <p>Penilaian Kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sangat memuaskan</li> <li>▪ Memuaskan</li> <li>▪ Batas</li> <li>▪ Kurang memuaskan</li> <li>▪ Di bawah standar</li> </ul>		
6.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memahami jenis-jenis perulangan dalam program</li> <li>▪ Menerapkan jenis-jenis perulangan</li> <li>▪ Membuat program dengan teknik loop dalam loop</li> <li>▪ Mengaplikasikan pernyataan break,</li> <li>▪ Memahami pernyataan continue,</li> <li>▪ Mampu membedakan perintah goto dan exit</li> <li>▪ Mampu melatih membuat program dengan berbagai jenis</li> </ul>	<p><b>PERULANGAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perulangan For</li> <li>2. Perulangan While</li> <li>3. Perulangan Do - While</li> <li>4. Loop di dalam loop</li> <li>5. Pernyataan break</li> <li>6. Pernyataan continue</li> <li>7. Pernyataan goto</li> <li>8. Pernyataan exit</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ceramah</li> <li>▪ Discovery Learning</li> <li>▪ Problem Based Learning</li> <li>▪ Praktik Laboratorium</li> </ul>	160 menit	<p>Latihan</p> <p>Dimensi : Pemahaman</p> <p>Laporan Tugas</p> <p>Dimensi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelengkapan Tugas</li> <li>2. Kebenaran Tugas</li> <li>3. Komunikasi tertulis <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bahasa paper</li> <li>b. Kerapian paper</li> </ol> </li> </ol> <p>Penilaian</p>	5%	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p>

	perulangan				Kompetensinya : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sangat memuaskan</li> <li>▪ Memuaskan</li> <li>▪ Batas</li> <li>▪ Kurang memuaskan</li> <li>▪ Di bawah standar</li> </ul>		
7.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu memahami pembuatan variabel Array</li> <li>▪ Memahami definisi objek Array</li> <li>▪ Mampu menciptakan variabel dan objek Array</li> <li>▪ Mampu menjelaskan definisi elemen Array</li> <li>▪ Mampu memadukan perintah FOR dalam Array</li> <li>▪ Mampu melatih membuat program dengan Array</li> </ul>	<b>ARRAY (LARIK)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variabel Array</li> <li>2. Objek Array</li> <li>3. Elemen Array</li> <li>4. Penggunaan FOR dalam Array</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ceramah</li> <li>▪ Discovery Learning</li> <li>▪ Problem Based Learning</li> <li>▪ Praktik Laboratorium</li> </ul>	160 menit	Kuis Dimensi : Pemahaman  Laporan Tugas Dimensi : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelengkapan Tugas</li> <li>2. Kebenaran Tugas</li> <li>3. Komunikasi tertulis             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bahasa paper</li> <li>b. Kerapian paper</li> </ol> </li> </ol> Penilaian Kompetensinya : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sangat memuaskan</li> <li>▪ Memuaskan</li> <li>▪ Batas</li> <li>▪ Kurang memuaskan</li> <li>▪ Di bawah standar</li> </ul>	8%	<ol style="list-style-type: none"> <li>1</li> <li>2</li> <li>3</li> <li>4</li> </ol>
8.							

9.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu memahami pembuatan variabel Array Multi Dimensi</li> <li>▪ Memahami definisi objek Array Multi Dimensi</li> <li>▪ Mampu menciptakan variabel dan objek Array Multi Dimensi</li> <li>▪ Mampu menjelaskan definisi elemen Array Multi Dimensi</li> <li>▪ Mampu memadukan perintah FOR dalam Array Multi Dimensi</li> <li>▪ Mampu melatih membuat program dengan Array Multi Dimensi</li> </ul>	<p><b>ARRAY MULTI DIMENSI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variabel Array Multi Dimensi</li> <li>2. Objek Array Multi Dimensi</li> <li>3. Elemen Array Multi Dimensi</li> <li>4. Penggunaan FOR dalam Array Multi Dimensi</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ceramah</li> <li>▪ Discovery Learning</li> <li>▪ Problem Based Learning</li> <li>▪ Praktik Laboratorium</li> </ul>	160 menit	<p>Latihan Dimensi : Pemahaman</p> <p>Laporan Tugas Dimensi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelengkapan Tugas</li> <li>2. Kebenaran Tugas</li> <li>3. Komunikasi tertulis               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bahasa paper</li> <li>b. Kerapian paper</li> </ol> </li> </ol> <p>Penilaian Kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sangat memuaskan</li> <li>▪ Memuaskan</li> <li>▪ Batas</li> <li>▪ Kurang memuaskan</li> <li>▪ Di bawah standar</li> </ul>	13%	1 2 3 4
10.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu memahami operasi yang berhubungan string, matematika dan tanggal</li> <li>▪ Memahami definisi fungsi string, matematika dan tanggal</li> <li>▪ Mampu menciptakan program dengan operasi yang berhubungan string, matematika dan tanggal</li> </ul>	<p><b>FUNGSI STRING DAN MATEMATIKA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Operasi String           <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Metode substring</li> <li>b. Metode length</li> <li>c. Metode concat</li> <li>d. Metode replace</li> <li>e. Metode toLowerCase</li> <li>f. Metode toUpperCase</li> <li>g. Metode trim</li> <li>h. Metode equals</li> <li>i. Metode equalsIgnoreCase</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ceramah</li> <li>▪ Discovery Learning</li> <li>▪ Problem Based Learning</li> <li>▪ Praktik Laboratorium</li> </ul>	160 menit	<p>Latihan Dimensi : Pemahaman</p> <p>Laporan Tugas Dimensi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelengkapan Tugas</li> <li>2. Kebenaran Tugas</li> <li>3. Komunikasi tertulis</li> </ol>	12%	1 2 3 4



	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu menjelaskan definisi operasi string, matematika dan tanggal</li> <li>▪ Mampu melatih membuat program dengan operasi yang berhubungan string, matematika dan tanggal</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Operasi Matematika <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Konstanta E dan Phi</li> <li>b. Metode cos, sin dan tan</li> <li>c. Metode log</li> <li>d. Metode ceil</li> <li>e. Metode floor</li> <li>f. Metode max dan min</li> <li>g. Metode random</li> <li>h. Metode pow</li> <li>i. Metode sqrt</li> </ol> </li> <li>3. Fungsi Tanggal <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kelas date</li> <li>b. Kelas GregorianCalendar</li> </ol> </li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bahasa paper</li> <li>b. Kerapian paper</li> </ol> <p>Penilaian Kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sangat memuaskan</li> <li>▪ Memuaskan</li> <li>▪ Batas</li> <li>▪ Kurang memuaskan</li> <li>▪ Di bawah standar</li> </ul>			
11.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mampu memahami pembuatan suatu kelas dan objek</li> <li>▪ Memahami definisi kelas dan objek</li> <li>▪ Mampu menciptakan kelas dan objek</li> <li>▪ Mampu menjelaskan definisi kelas dan objek</li> <li>▪ Mampu memadukan perintah THIS dan lingkup variabel</li> <li>▪ Mampu mencipta program dengan akses Private dan Public</li> <li>▪ Mampu melatih membuat program dengan bentuk kelas dan objek</li> </ul>	<p><b>KELAS DAN OBJEK</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menciptakan Objek</li> <li>2. Menciptakan Kelas</li> <li>3. Kelas dan Metode</li> <li>4. Kata Kunci THIS</li> <li>5. Lingkup Variabel</li> <li>6. Penentu Akses PRIVATE dan PUBLIC</li> <li>7. Metode Kelas</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ceramah</li> <li>▪ Discovery Learning</li> <li>▪ Problem Based Learning</li> <li>▪ Praktik Laboratorium</li> </ul>	160 menit	<p>Latihan Dimensi : Pemahaman</p> <p>Laporan Tugas Dimensi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelengkapan Tugas</li> <li>2. Kebenaran Tugas</li> <li>3. Komunikasi tertulis <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bahasa paper</li> <li>b. Kerapian paper</li> </ol> </li> </ol> <p>Penilaian Kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sangat memuaskan</li> <li>▪ Memuaskan</li> <li>▪ Batas</li> <li>▪ Kurang memuaskan</li> </ul>	8%	1 2 3 4

					<ul style="list-style-type: none"> <li>Di bawah standar</li> </ul>		
12.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memaham definisi Konstruktor, Overloading dan Pewarisan</li> <li>Menerapkan jenis-jenis program Konstruktor, Overloading dan Pewarisan</li> <li>Mengaplikasikan bentuk pemrograman dengan teknik Konstruktor, Overloading dan Pewarisan</li> <li>Mampu membedakan metode Konstruktor, Overloading dan Pewarisan</li> <li>Mampu melatih membuat program dengan metode Konstruktor, Overloading dan Pewarisan</li> </ul>	<b>KONSTRUKTOR, OVERLOADING DAN PEWARISAN</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Metode Konstruktor</li> <li>Metode Overloading</li> <li>Variabel Kelas</li> <li>Pewarisan</li> <li>Penentu Akses Protected</li> <li>Penentu Abstract</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Discovery Learning</li> <li>Problem Based Learning</li> <li>Praktik Laboratorium</li> </ul>	160 menit	<p>Latihan Dimensi : Pemahaman</p> <p>Laporan Tugas Dimensi : 1. Kelengkapan Tugas 2. Kebenaran Tugas 3. Komunikasi tertulis a. Bahasa paper b. Kerapian paper</p> <p>Penilaian Kompetensinya :  <ul style="list-style-type: none"> <li>Sangat memuaskan</li> <li>Memuaskan</li> <li>Batas</li> <li>Kurang memuaskan</li> <li>Di bawah standar</li> </ul> </p>	5%	1 2 3 4
13.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami teknik pemrograman GUI</li> <li>Mampu menjelaskan Komponen AWT</li> <li>Menerapkan pemrograman GUI dalam menyelesaikan masalah</li> <li>Mengaplikasikan</li> </ul>	<b>PEMROGRAMAN GRAPHIC USER INTERFACE (GUI)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Komponen AWT</li> <li>Komponen Button</li> <li>Menangani Kejadian</li> <li>File Dialog</li> <li>Set LayOut</li> <li>Komponen Label</li> <li>Komponen TextField</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Discovery Learning</li> <li>Problem Based Learning</li> <li>Praktik Laboratorium</li> </ul>	160 menit	<p>Latihan Dimensi : Pemahaman</p> <p>Laporan Tugas Dimensi : 1. Kelengkapan Tugas 2. Kebenaran</p>	7%	1 2 3 4

	<p>komponen-komponen AWT</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu melatih membuat program dengan bentuk GUI</li> </ul>	<p>8. Komponen TextArea  9. Komponen Checkbox  10. Komponen CheckBoxGroup  11. Komponen Choice  12. Komponen List  13. Komponen ScrollBar</p>			<p>Tugas</p> <p>3. Komunikasi tertulis</p> <p>a. Bahasa paper  b. Kerapian paper</p> <p>Penilaian Kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sangat memuaskan</li> <li>Memuaskan</li> <li>Batas</li> <li>Kurang memuaskan</li> <li>Di bawah standar</li> </ul>		
14.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami teknik pemrograman Swing</li> <li>Mampu menjelaskan Komponen JComponent</li> <li>Menerapkan pemrograman GUI dalam menyelesaikan masalah</li> <li>Mengaplikasikan komponen-komponen Swing</li> <li>Mampu melatih membuat program dengan bentuk GUI</li> </ul>	<p><b>PEMROGRAMAN SWING</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Komponen JComponent</li> <li>Komponen JLabel</li> <li>Komponen JButton</li> <li>Komponen Box</li> <li>Komponen Menu</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Discovery Learning</li> <li>Problem Based Learning</li> <li>Praktik Laboratorium</li> </ul>	160 menit	<p>Latihan Dimensi :  Pemahaman</p> <p>Laporan Tugas Dimensi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kelengkapan Tugas</li> <li>Kebenaran Tugas</li> <li>Komunikasi tertulis</li> </ol> <p>a. Bahasa paper  b. Kerapian paper</p> <p>Penilaian Kompetensinya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sangat memuaskan</li> <li>Memuaskan</li> </ul>	6%	1 2 3 4

					<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Batas</li> <li>▪ Kurang memuaskan</li> <li>▪ Di bawah standar</li> </ul>		
15.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memahami teknik pemrograman Applet</li> <li>▪ Menerapkan pemrograman Applet dalam menyelesaikan masalah</li> <li>▪ Mampu membuat program Applet untuk memainkan suara</li> <li>▪ Mampu membuat program Applet untuk menampilkan gambar</li> <li>▪ Mampu mengaplikasikan program Applet kedalam dokumen HTML</li> </ul>	<b>PENGANTAR APPLET</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi Pemrograman Applet</li> <li>2. Teknik pemrograman Applet</li> <li>3. Melewatkan parameter dalam Applet</li> <li>4. Memainkan Suara</li> <li>5. Menampilkan Gambar</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ceramah</li> <li>▪ Discovery Learning</li> <li>▪ Problem Based Learning</li> <li>▪ Praktik Laboratorium</li> </ul>	160 menit	<p>Kuis Dimensi : Pemahaman</p> <p>Laporan Tugas Dimensi : 1. Kelengkapan Tugas 2. Kebenaran Tugas 3. Komunikasi tertulis a. Bahasa paper b. Kerapian paper</p> <p>Penilaian Kompetensinya :  <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sangat memuaskan</li> <li>▪ Memuaskan</li> <li>▪ Batas</li> <li>▪ Kurang memuaskan</li> <li>▪ Di bawah standar</li> </ul> </p>	5%	1 2 3 4
16.							