

# Daftar Isi

|   |             |
|---|-------------|
| <b>Tinjauan Mata Kuliah</b>   | <b>vii</b>  |
| <b>Modul 01</b>   | <b>1.1</b>  |
| Konsep Pemrograman Berorientasi Objek                                       |             |
| <b>Kegiatan Belajar 1</b>   | <b>1.5</b>  |
| Pengantar Pemrograman Berorientasi Objek                                    |             |
| <b>Kegiatan Belajar 2</b>   | <b>1.19</b> |
| Instalasi Program Java  |             |
| <b>Modul 02</b>   | <b>2.1</b>  |
| Tipe Data, Variabel, <i>Identifier</i> , dan <i>Keyword</i>                 |             |
| <b>Kegiatan Belajar 1</b>   | <b>2.4</b>  |
| Tipe Data, Variabel, <i>Identifier</i> , dan <i>Keyword</i>                 |             |
| <b>Kegiatan Belajar 2</b>   | <b>2.21</b> |
| Menggunakan Variabel dalam <i>Class</i> , <i>Object</i> , dan <i>Method</i> |             |
| <b>Modul 03</b>   | <b>3.1</b>  |
| <i>Array</i> dan <i>String</i>  |             |
| <b>Kegiatan Belajar 1</b>   | <b>3.4</b>  |
| <i>Array</i> dan <i>String</i>  |             |
| <b>Kegiatan Belajar 2</b>   | <b>3.14</b> |
| <i>Method</i> pada <i>Array</i> dan <i>String</i>                           |             |

|   |            |
|---|------------|
| <b>Modul 04</b>                           | <b>4.1</b> |
| Struktur Keputusan                        |            |
| <b>Kegiatan Belajar 1</b>                 | 4.5        |
| Struktur If                               |            |
| <b>Kegiatan Belajar 2</b>                 | 4.19       |
| Struktur <i>Switch Case</i>               |            |
| <b>Modul 05</b>                           | <b>5.1</b> |
| Struktur Perulangan                       |            |
| <b>Kegiatan Belajar 1</b>                 | 5.4        |
| Struktur Perulangan <i>For</i>            |            |
| <b>Kegiatan Belajar 2</b>                 | 5.14       |
| Struktur Perulangan <i>While</i>          |            |
| <b>Modul 06</b>                           | <b>6.1</b> |
| <i>Unified Modeling Language</i><br>(UML) |            |
| <b>Kegiatan Belajar 1</b>                 | 6.5        |
| Konsep UML                                |            |
| <b>Kegiatan Belajar 2</b>                 | 6.18       |
| Perancangan dengan UML                    |            |
| <b>Modul 07</b>                           | <b>7.1</b> |
| Pemrograman Berorientasi<br>Objek 1       |            |
| <b>Kegiatan Belajar 1</b>                 | 7.4        |
| <i>Abstraction</i> dan <i>Interface</i>   |            |
| <b>Kegiatan Belajar 2</b>                 | 7.20       |
| <i>Inheritance</i>                        |            |

|  |            |
|--|------------|
| <b>Modul 08</b>                            | <b>8.1</b> |
| Pemrograman Berorientasi<br>Objek 2        |            |
| <b>Kegiatan Belajar 1</b>                  | 8.5        |
| <i>Encapsulation</i>                       |            |
| <b>Kegiatan Belajar 2</b>                  | 8.17       |
| <i>Polymorphism</i>                        |            |
| <b>Kegiatan Belajar 3</b>                  | 8.32       |
| <i>Exception, I/O<br/>dan Operasi File</i> |            |
| <b>Modul 09</b>                            | <b>9.1</b> |
| Membuat Aplikasi                           |            |
| <b>Kegiatan Belajar 1</b>                  | 9.5        |
| <i>Graphical User Interface</i>            |            |
| <b>Kegiatan Belajar 2</b>                  | 9.33       |
| <i>Database</i>                            |            |
| <b>Riwayat Penulis</b>                     | 9.71       |