



# DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b>	v
<b>DAFTAR ISI</b>	ix
<b>BAGIAN PERTAMA: ANALISIS DAN DESAIN</b>	1
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	3
1.1 Berorientasi Objek	3
1.1.1 Karakteristik dari Objek	4
1.1.2 Sejarah Berorientasi Objek	6
1.2 Pengembangan Berorientasi Objek	7
1.2.1 Konsep Pemodelan	7
1.2.2 Metodologi Berorientasi Objek	7
1.2.3 Karakteristik Metodologi Berorientasi Objek	9
1.2.4 Perbedaan dengan Metodologi Non Objek	10
1.3 Tema Berorientasi Objek	11
1.3.1 Abstraksi	11
1.3.2 Pengkapsulan	12
1.3.3 Menggabungkan Data dengan Perilaku	12
1.3.4 Penggunaan Bersama	13
1.4 Latihan	14
<b>BAB 2 PEMODELAN BERORIENTASI OBJEK</b>	17
2.1 Pemodelan sebagai Teknik Desain	17
2.1.2 Teknik Pemodelan	19

2.2	Model Berorientasi Objek	21
2.2.1	Objek dan Kelas	21
2.2.2	Diagram Objek	23
2.3	Pedoman Spesifik Pemodelan Berorientasi Objek	27
2.3.1	Menentukan Kelas-&-Objek	28
2.3.2	Menentukan Struktur Objek dan Hirarki Kelas	34
2.3.3	Menentukan Subjek	37
2.3.4	Menentukan Atribut	38
2.3.5	Menentukan Metoda	46
2.3.6	Menentukan Message	48
2.4	Latihan	49
<b>BAB 3</b>	<b>ANALISIS BERORIENTASI OBJEK</b>	<b>53</b>
3.1	Pendekatan Berorientasi Non Objek	54
3.1.1	Pendekatan Dekomposisi Fungsional	55
3.1.2	Pendekatan Aliran Data	55
3.1.3	Pendekatan Pemodelan Informasi	56
3.2	Pendekatan Berorientasi Objek	57
3.2.1	Dasar	57
3.2.2	Prinsip	58
3.2.3	Pendekatan	59
3.2.4	Tujuan dan Keuntungan	60
3.3	Kasus	60
3.3.1	Contoh: Penerbitan Majalah	60
3.3.2	Contoh: Order Pesanan	65
3.3.3	Contoh: Animasi Komputer	67
3.4	Latihan	71
<b>BAB 4</b>	<b>DESAIN BERORIENTASI OBJEK</b>	<b>73</b>
4.1	Komponen Desain Berorientasi Objek	73
4.1.1	Notasi Berorientasi Objek	74
4.1.2	Strategi Berorientasi Objek	74
4.1.3	Kriteria yang Baik	74
4.2	Arsitektur Desain Berorientasi Objek	75
4.2.1	Komponen Interface Manusia	75
4.2.2	Komponen Domain Problem	77
4.2.3	Komponen Manajemen Tugas	78

4.2.4	Komponen Manajemen Data	78
4.3	Desain Interface Manusia	78
4.4	Desain Basis Data	79
4.4.1	Desain Layout Data	82
4.4.2	Desain Metoda	83
4.5	Kasus	83
4.5.1	Contoh: Order Pesanan	83
4.6	Latihan	85
<b>BAGIAN KEDUA: PEMROGRAMAN</b>		<b>89</b>
<b>BAB 5 PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK</b>		<b>91</b>
5.1	Bahasa Pemrograman	91
5.1.1	Bahasa Pemrograman Prosedural	91
5.1.2	Pemrograman Terstruktur	92
5.1.3	Bahasa Pemrograman C++ Berorientasi Objek	94
5.1.4	Karakteristik Bahasa Berorientasi Objek	94
5.2	Kelas dan Objek	96
5.2.2	Kelas dan Objek dengan Pewarisan	103
5.2.3	Constructor	108
5.2.4	Destructor	113
5.2.5	Fungsi Anggota Overriding	113
5.2.6	Kelas dan Objek Lanjutan	115
5.2.7	Friend	121
5.3	Latihan	131
<b>BAGIAN KETIGA: APLIKASI</b>		<b>133</b>
<b>BAB 6 APLIKASI DOKUMENTASI ARTIKEL</b>		<b>135</b>
6.1	Pengelolaan Teks Kliping	135
6.1.1	File Teks Kliping	135
6.1.2	Penyimpanan Teks Kliping	139
6.1.3	Klasifikasi Topik	140
6.2	Analisis dan Desain Berorientasi Objek	141
6.2.1	Kelas, Objek dan Subjek	141
6.2.2	Struktur Objek dan Hirarki Kelas	143
6.2.3	Atribut	143
6.2.4	Metoda	145

6.3	Basis Data	145
6.3.1	Data Layout	147
6.3.2	Metoda	148
6.3.3	Message	150
6.4	User Interface	154
6.4.1	Desain Menu Utama	154
6.4.2	Desain Menu Artikel	155
6.5	Pemrograman dengan Borland Pascal	156
6.5.1	Pendefinisian Kelas dan Objek	157
6.5.2	Algoritma	158
<b>BAB 7</b>	<b>DESAIN WEB</b>	<b>163</b>
7.1	Pengembangan Web	163
7.1.1	Corporate Portal	163
7.2	Penerbitan	165
7.2.1	Penerbitan Buku	165
7.2.2	Pengolahan Naskah	167
7.2.3	Pengolahan Desain	167
7.2.4	Pencetakan	169
7.3	Analisis dan Desain Berorientasi Objek	169
7.3.1	Kelas, Objek dan Subjek	170
7.3.2	Struktur Objek dan Hirarki Kelas	170
7.3.3	Atribut	170
7.3.4	Metoda	174
7.4	User Interface	174
7.4.1	Elemen desain grafis	176
7.4.2	Konsep desain grafis	177
7.4.3	Desain Halaman	178
7.5	Pemrograman dengan HTML	181
7.5.1	Pendefinisian Kelas dan Objek	181
7.5.2	Metoda Link	182
<b>BAB 8</b>	<b>APLIKASI GAME MENARA HANOI</b>	<b>183</b>
8.1	Menara Hanoi	183
8.2	Analisis dan Desain Berorientasi Objek	185
8.2.1	Kelas, Objek dan Subjek	185
8.2.2	Struktur Objek dan Hirarki Kelas	185

8.2.3	Atribut	187
8.2.4	Metoda	187
8.3	User Interface	189
8.4	Pemrograman dengan JavaScript	189
8.4.1	Penggunaan JavaScript	190
8.4.2	Struktur JavaScript	190
8.4.3	Script Aplikasi Game	190
<b>BAB 9</b>	<b>TRANSFORMASI GRAFIK DUA DIMENSI</b>	<b>197</b>
9.1	Transformasi Dua Dimensi	197
9.1.1	Transformasi Dasar	197
9.1.2	Transparansi Warna	199
9.2	Analisis dan Desain Berorientasi Objek	200
9.2.1	Kelas, Objek dan Subjek	200
9.2.2	Struktur Objek dan Hirarki Kelas	200
9.2.3	Atribut	202
9.2.4	Metoda	204
9.3	User Interface	205
9.4	Pemrograman dengan ActionScript	205
9.4.1	Metoda	206
9.4.2	Pembuatan Aplikasi dengan Macromedia Flash	207
<b>BAB 10</b>	<b>APLIKASI MULTIMEDIA</b>	<b>211</b>
10.1	Alat Bantu Pendidikan	211
10.1.1	Matematika Dasar	211
10.2	Multimedia	212
10.2.1	Komponen Multimedia	212
10.2.2	Metodologi Pengembangan Multimedia	215
10.2.3	Perangkat Lunak	217
10.3	Analisis dan Desain Berorientasi Objek	217
10.3.1	Kelas, Objek dan Subjek	218
10.3.2	Struktur Objek dan Hirarki Kelas	219
10.3.3	Atribut	219
10.3.4	Metoda	222
10.4	Pengumpulan Material	222
10.4.1	Gambar	222
10.4.2	Button	222

187	6.3	10.4.3	Suara	222
187		10.5	User Interface	223
189		10.6	Pemrograman dengan Lingo Language	225
189		10.6.1	Variabel	226
190	6.4	10.6.2	Internal Cast	227
190		10.6.3	Script	228
			<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	231
			<b>KAMUS</b>	233
			<b>INDEKS</b>	247
197	<b>BAB 7 DESAIN WEB</b>			251
199			-oo0oo-	251
200	7.1		Pengembangan	251
200		7.1.1	Corporal	251
200		7.1.2	Kelas Objek dan Objek	251
202	7.2		Struktur Objek dan Hirarki Kelas	251
202		7.2.1	Atribut	251
204		7.2.2	Pengolahan Naskah	251
205		7.2.3	Pengolahan Desain	251
205		7.2.4	Pengembangan dengan ActionScript	251
206	7.3		Analisis Desain Berorientasi Objek	251
207		7.3.1	Metode	251
207		7.3.2	Pembuatan Aplikasi dengan Macromedia Flash	251
211		7.3.3	Atribut	251
211		7.3.4	Metode	251
211		7.3.5	User Interface	251
212		7.4	Elemen desain multimedia	251
212		7.4.1	Komponen Multimedia	251
216		7.4.2	Metodologi Pengembangan Multimedia	251
217		7.4.3	Pengembangan multimedia	251
217	7.5		Pemrograman	251
217		7.5.1	Analisis dan Desain Berorientasi Objek	251
218		7.5.2	Kelas Objek dan Subjek	251
219		7.5.3	Struktur Objek dan Hirarki Kelas	251
219	<b>BAB 8 APLIKASI GAME HANAH</b>			251
222		8.1	Metode	251
222		8.2	Analisis dan Desain Berorientasi Objek	251
222		8.2.1	Kelas Objek dan Subjek	251
222		8.2.2	Struktur Objek dan Hirarki Kelas	251