

Abstrak

Sekarang ini, pemakaian aplikasi sangat luas, dengan banyak *user*, banyak *device* yang terlibat. Hal ini menimbulkan banyak permasalahan bagi para *developer*. Masalah *complexity*, *portability* dan *adaptability* akan menjadi masalah utama. *Context Oriented Programming* mampu mengurangi permasalahan yang muncul tersebut. Namun pada tahap desain, desain *Context Oriented Programming* belum mampu menggambarkan desain sistem secara keseluruhan.

Dengan menggunakan desain berbasis *object oriented*, diharapkan *Context Oriented Programming* mampu menggambarkan sistem lebih baik.

Tugas akhir ini menganalisis perubahan apa yang harus ada dalam melakukan desain *Context Oriented Programming* dengan perancangan berbasis *object oriented*.

Dengan memanfaatkan perancangan berbasis *object oriented* diperlukan sebuah kelas untuk menangani *context*. Kelas inilah yang akan menangani *gap – gap* yang ada pada sistem.

Kata kunci: *Context Oriented Programming*, *object oriented*, desain, *context*, *gap*.