

Tabel Perkalian 1 Sampai 50

Thank you entirely much for downloading **tabel perkalian 1 sampai 50**. Most likely you have knowledge that, people have look numerous period for their favorite books following this tabel perkalian 1 sampai 50, but end stirring in harmful downloads.

Rather than enjoying a good PDF past a cup of coffee in the afternoon, otherwise they juggled later some harmful virus inside their computer. **tabel perkalian 1 sampai 50** is clear in our digital library an online admission to it is set as public for that reason you can download it instantly. Our digital library saves in multiple countries, allowing you to get the most less latency period to download any of our books next this one. Merely said, the tabel perkalian 1 sampai 50 is universally compatible as soon as any devices to read.

BELAJAR MANDIRI PEMROGRAMAN JAVA: PBO DAN GUI Vivian Siahaan 2019-07-17 Buku ini dikonstruksi dengan menganut pendekatan solutif atas dasar-dasar teknik pemrograman Java. Buku teks ini didasarkan ide-ide dasar yang dipercaya dapat menjadikan pembaca memiliki kemampuan analisis dan pemrograman berorientasi-objek: Berorientasi-objek: Buku ini sungguh-sungguh mengajarkan pendekatan berorientasi-objek. Semua pemrosesan program selalu didiskusikan dalam peristilahan berorientasi-objek. Pembaca akan belajar bagaimana menggunakan objek-objek sebelum menulis dan menciptakannya. Buku ini menggunakan pendekatan progresi alamiah yang membuahkan kemampuan dalam merancang solusi-solusi berorientasi-objek. **Praktek pemrograman yang benar:** Pembaca seharusnya tidak diajari bagaimana memprogram; Pembaca sebaiknya diajari bagaimana menuliskan program yang benar. Buku teks ini mengintegrasikan latihan-latihan yang berperan sebagai fondasi dari keterampilan pemrograman yang baik. Pembaca akan belajar bagaimana menyelesaikan permasalahan dan bagaimana mengimplementasikan solusinya. Contoh: Pembaca akan belajar dari contoh. Buku teks ini diisi dengan contoh-contoh yang diimplementasikan secara utuh untuk mendemonstrasikan konsep-konsep pemrograman yang baik. **Animasi dan GUI:** Grafika dapat menjadi motivator bagi pembaca, dan kegunaannya dapat berperan sebagai contoh-contoh yang baik untuk pemrograman berorientasi-objek. **Latihan Pemrograman:** Pembaca ditantang untuk menyelesaikan soal-soal yang disediakan secara khusus pada akhir dari tiap bab.

Pintar SD Kls 3 (Teman Belj Btg Pelj)

Senang Matematika

Bank Soal Matematika SD/MI Kelas 4,5,6 Uly Amalia dan kawan-kawan 2022-01-01 Bank Soal Matematika SD Kelas 4,5,&6 ini tersusun atas ringkasan materi superlengkap, contoh soal beserta pembahasan, dan latihan soal untuk membantu siswa berlatih dalam mengerjakan berbagai macam ulangan. Buku persembahan penerbit Bmedia #AgroMedia

Fundamental C++: Konsep Dasar dan Praktek Vivian Siahaan 2018-12-20 Buku ini dikhususkan bagi mahasiswa dan peneliti, dimana banyak contoh program disajikan untuk mengatrol pemahaman pembaca. Berikut adalah topik-topik bahasan pada buku ini: Bab 1 membahas elemen - elemen dasar C++. Setelah menyelesaikan bab ini, pembaca akan familiar dengan dasar - dasar C++ dan siap untuk menulis program - program yang cukup kompleks. Operasi masukan / keluaran merupakan hal yang

fundamental pada setiap bahasa pemrograman. Hal ini dikenalkan pada Bab 2 dan didiskusikan secara detail. Bab 3 dan 4 menyajikan struktur kendali untuk mengubah aliran sekuensial dari eksekusi. Bab 5 dan 6 mendiskusikan fungsi - fungsi yang didefinisikan oleh pengguna. Direkomendasikan bahwa pengguna tanpa latar belakang pemrograman perlu menyediakan waktu ekstra dalam mempelajari Bab 5 dan 6. Beberapa contoh disediakan untuk menolong pembaca dalam memahami konsep - konsep pelewatan parameter dan skop sebuah pengenalan. Bab 7 membahas tipe data terdefinisi - pengguna (tipe enumerasi), mekanisme namespace dari C++ Standar ANSI/ISO, dan tipe string. Tipe enumerasi memiliki keterbatasan dalam penggunaannya; Tujuan utama dari tipe enumerasi adalah meningkatkan keterbacaan sebuah program. Bab 8 mendiskusikan array secara detail. Bab 9 menjelaskan rekaman (struct) sebagai syarat bagi Anda untuk mempelajari C++ lebih lanjut.

TOP NO.1 UN SMA/MA IPA 2016 Tim Guru Indonesia 2015-09-01 Buku persembahkan dari Penerbit BintangWahyu ini dilengkapi: 1. Informasi Penting Tentang UN SMA/MA IPA 2. Strategi dan Tips Sukses Menghadapi UN SMA/MA IPA 3. Analisis Soal Ujian Nasional Tahun 2012-2016 4. Kisi-kisi Ujian Nasional UN SMA/MA IPA 5. Ringkasan Materi Lengkap per SKL dan Kumpulan Soal & Pembahasan Lengkap 6. Paket Soal & Pembahasan UN SMA/MA IPA 2015. -Bintang Wahyu- #Serba20

Paduan Pembelajaran Tematik 2B Nasar, dkk.

Matematika 3 (Ebook) Dian Amalia 2019-05-29 Pembahasan buku Matematika 3 ini meliputi bilangan dan pengukuran. Pada bagian bilangan, dibahas bilangan empat angka beserta operasi hitungnya dan bilangan besar dengan angka lebih dari empat. Uang dan aplikasinya dibahas sebagai penerapan atas pemahaman materi bilangan besar. Konsep dasar pecahan juga dijelaskan sehingga bekal siswa untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari lebih lengkap. Pada bagian pengukuran, pengukuran waktu dalam notasi 24 jam dan menit yang bukan kelipatan 5, konversi waktu, beserta variasi penyelesaian masalahnya mulai dikenalkan. Buku ini disusun secara sistematis sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar sehingga memudahkan dalam mengetahui urutan pembelajaran dan apa saja yang menjadi prasyaratnya. Siswa juga diajak mengenal konsep agar arah dan manfaat yang akan diperoleh setelah mempelajari materi tertentu dapat diketahui dengan baik (contextual learning). Setiap akhir pembahasan materi dilengkapi dengan latihan soal. Pada soal cerita, siswa diajak menganalisa dan menyelesaikan masalah. Narasinya menggunakan kalimat-kalimat yang membentuk karakter islami. Usaha siswa dalam mengerjakan latihan soal diapresiasi dengan mengucapkan hamdalah. Buku ini didukung dengan ilustrasi apik sehingga membuat siswa tertarik dan tidak bosan dalam membacanya.

Pemrograman C++ Untuk Pemula Rismon Hasiholan Sianipar 2014-01-14 Pemrograman C++ untuk Pemula merupakan sebuah buku yang memuat koleksi contoh - contoh dan latihan - latihan yang menjadi suplemen pembelajaran dasar pemrograman C++ di universitas. Pendekatan pada buku ini dipicu oleh kebutuhan mahasiswa dalam penjelasan dan keterbacaan program C++. Material ditulis dan ditulis - kembali sampai para mahasiswa nyaman dengan tiap program yang disajikan. Kebanyakan contoh pada buku ini dihasilkan dari interaksi para mahasiswa di dalam kelas. Buku ini merupakan dasar bagi buku kami yang berjudul "Pemrograman C++ untuk Programmer". Buku ini didesain agar mereka yang tidak memiliki pengalaman pemrograman sama sekali dapat menggunakannya. Buku ini bahkan dapat dipergunakan bagi para siswa SMU sederajat dan para pembelajar mandiri. Satu - satunya syarat dalam mempelajari buku ini adalah pengetahuan matematika yang cukup. Bab 1 mendiskusikan elemen - elemen dasar C++. Setelah menyelesaikan bab ini, pembaca akan familiar dengan dasar - dasar C++ dan siap untuk menulis program - program yang cukup kompleks. Operasi masukan / keluaran merupakan hal yang fundamental pada setiap bahasa pemrograman. Hal ini dikenalkan pada Bab 2 dan didiskusikan secara detail. Bab 3 dan 4 mengenalkan struktur kendali untuk

mengubah aliran sekuensial dari eksekusi. Bab 5 dan 6 mendiskusikan fungsi - fungsi yang didefinisikan oleh pengguna. Direkomendasikan bahwa pengguna tanpa latar belakang pemrograman perlu menyediakan waktu ekstra dalam mempelajari Bab 5 dan 6. Beberapa contoh disediakan untuk menolong pembaca dalam memahami konsep - konsep pelewatan parameter dan skop sebuah pengenalan. Bab 7 mendiskusikan tipe data terdefinisi - pengguna (tipe enumerasi), mekanisme namespace dari C++ Standar ANSI/ISO, dan tipe string. Tipe enumerasi memiliki keterbatasan dalam penggunaannya; Tujuan utama dari tipe enumerasi adalah meningkatkan keterbacaan sebuah program. Bab 8 mendiskusikan array secara detil. Bab 9 menjelaskan rekaman (struct) sebagai syarat bagi Anda untuk mempelajari C++ lebih lanjut.

Semua Anak Jenius!

Tip dan Trik Pemrograman C++: Dari Nol Sampai Pakar Abdul Mannan 2019-01-06 Penulis mengucapkan penghargaan yang tinggi kepada rekan - rekan dosen dan para mahasiswa yang telah meluangkan waktu untuk membantu mengoreksi naskah. Kami juga mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada penerbit CAHAYA INFORMATIKA yang telah memberikan kesempatan berharga ini. Buku ini diawali dengan membahas pemrograman fundamental C++. Setelah menuntaskan bab ini, pembaca akan menjadi mahir tentang dasar - dasar C++ dan siap untuk membuat sendiri program - program yang cukup rumit. Operasi masukan / keluaran adalah hal yang mendasar pada setiap bahasa pemrograman. Hal ini dikenalkan pada bab selanjutnya dan didiskusikan secara detil. Bab 3 dan 4 mengenalkan struktur kendali untuk mengubah aliran sekuensial dari eksekusi. Bab 5 dan 6 mendiskusikan fungsi - fungsi yang didefinisikan oleh pengguna. Direkomendasikan bahwa pengguna tanpa latar belakang pemrograman perlu menyediakan waktu ekstra dalam mempelajari Bab 5 dan 6. Beberapa contoh disediakan untuk menolong pembaca dalam memahami konsep - konsep pelewatan parameter dan skop sebuah pengenalan. Bab 7 mendiskusikan tipe data terdefinisi - pengguna (tipe enumerasi), mekanisme namespace dari C++ Standar ANSI/ISO, dan tipe string. Tipe enumerasi memiliki keterbatasan dalam penggunaannya; Tujuan utama dari tipe enumerasi adalah meningkatkan keterbacaan sebuah program. Bab 8 mendiskusikan array secara detil. Bab 9 menjelaskan rekaman (struct) sebagai syarat bagi Anda untuk mempelajari C++ lebih lanjut.

THREE BOOKS IN ONE: Belajar Cepat, Mudah, dan Mandiri Pemrograman C/C++/JAVA Vivian Siahaan
BUKU 1: Pemrograman C Konsep dan Implementasi Buku ini menyajikan pendekatan “belajar dari contoh” bagi mahasiswa, instruktur, dan para profesional. Setiap konsep disajikan dalam konteks program utuh, bukan potongan program. Diawali dengan konsep-konsep bahasa C (termasuk operator, struktur kendali, dan fungsi), buku ini berlanjut sampai membahas konsep dan aplikasi struktur data seperti senarai berantai, antrian, tumpukan, dan pohon. Buku ini dimaksudkan untuk mengajari Anda belajar memprogram C dan cocok untuk programmer pemula maupun programmer berpengalaman. Setiap fitur pemrograman C didiskusikan di sini. Setiap fitur baru disajikan, contoh program utuh disajikan untuk memberikan ilustrasi fitur bahasan. Hal ini merefleksikan filosofi dalam penulisan buku ini: untuk mengajari dengan contoh. Kemudahan dalam pembacaan program sangat ditekankan pada buku ini. Hal ini karena penulis percaya bahwa program harus ditulis sedemikian rupa agar mudah dibaca baik oleh penulis maupun oleh orang lain. Karena buku ini ditulis sebagai tutorial dan kaya contoh, setiap bab yang dirangkum didasarkan pada materi yang disajikan sebelumnya. Oleh karena itu, untuk keuntungan maksimum dari buku ini, Anda direkomendasikan untuk membaca setiap bab secara berurutan. Untuk lebih mengontrol pemahaman, Anda diminta untuk mengerjakan soal latihan di akhir setiap bab sebelum melanjutkan ke bab berikutnya. BUKU 2: Fundamental C++ Konsep Dasar dan Praktek Buku ini merupakan dasar bagi buku kami yang berjudul “Pemrograman C++ untuk Programmer”. Buku ini didesain agar mereka yang tidak memiliki pengalaman pemrograman sama sekali

dapat menggunakannya. Buku ini bahkan dapat dipergunakan bagi para siswa SMU sederajat dan para pembelajar mandiri. Satu – satunya syarat dalam mempelajari buku ini adalah pengetahuan matematika yang cukup. Bab 1 mendiskusikan elemen – elemen dasar C++. Setelah menyelesaikan bab ini, pembaca akan familiar dengan dasar – dasar C++ dan siap untuk menulis program – program yang cukup kompleks. Operasi masukan / keluaran merupakan hal yang fundamental pada setiap bahasa pemrograman. Hal ini dikenalkan pada Bab 2 dan didiskusikan secara detil. Bab 3 dan 4 mengenalkan struktur kendali untuk mengubah aliran sekuensial dari eksekusi. Bab 5 dan 6 mendiskusikan fungsi – fungsi yang didefinisikan oleh pengguna. Direkomendasikan bahwa pengguna tanpa latar belakang pemrograman perlu menyediakan waktu ekstra dalam mempelajari Bab 5 dan 6. Beberapa contoh disediakan untuk menolong pembaca dalam memahami konsep – konsep melewati parameter dan skop sebuah pengenalan. Bab 7 mendiskusikan tipe data terdefinisi – pengguna (tipe enumerasi), mekanisme namespace dari C++ Standar ANSI/ISO, dan tipe string. Tipe enumerasi memiliki keterbatasan dalam penggunaannya; Tujuan utama dari tipe enumerasi adalah meningkatkan keterbacaan sebuah program. Bab 8 mendiskusikan array secara detil. Bab 9 menjelaskan rekaman (struct) sebagai syarat bagi Anda untuk mempelajari C++ lebih lanjut. BUKU 3: Pemrograman Java Mulai Dari Nol Sampai Master Buku yang dikhususkan bagi pembaca yang benar-benar ingin menguasai fondasi PBO. Karena fondasi harus kokoh, buku ini sungguh-sungguh memperdalam konsep-konsep yang mendasari PBO misalnya pewarisan dan polimorfisme, overloading metode, dan enkapsulasi. Buku ini ditulis karena spirit untuk mendokumentasikan gagasan-gagasan pemrograman berorientasi objek di dalam keluarga besar JAVA. Di Indonesia, sangat jarang ditemui buku yang mendiskusikan pemrograman JAVA yang mengupas secara detil kelebihan dan kekurangan suatu kode sumber. Buku ini menelaah suatu kode sumber dengan memberikan perhatian khusus terhadap potongan-potongan kode yang dianggap penting. Buku ini dikhususkan bagi mahasiswa sarjana dan pembelajar mandiri yang menjadi pemrogram aktif.

Matematika 3 Kelas 3 Sekolah Dasar

Raja Bank Soal Matematika SD Kelas 4, 5, & 6 Uly Amalia 2015-03-01 Buku ini memiliki 6 keunggulan sehingga tepat dijadikan pegangan bagi siswa untuk berlatih mengerjakan soal-soal. 1. Tingkat kesulitan soal yang bervariasi Soal-soal dalam buku ini berjumlah lebih dari 1.200 soal. Soal-soalnya memiliki tingkat kesulitan yang bervariasi, mulai dari soal yang mudah, sedang, hingga soal yang sulit. 2. Sumber soal yang bervariasi Soal-soal yang ada di buku ini diambil dari soal-soal ulangan harian, ujian semester, ujian kenaikan kelas, dan soal ujian nasional (UN). 3. Penyajian soal yang bervariasi Buku ini dalam tiap babnya menyajikan soal-soal dalam bentuk contoh soal yang dibahas, soal-soal pendalaman, dan soal-soal untuk latihan. 4. Pembahasan soal Soal-soal di buku ini dibahas secara detail, lengkap, dan mudah dipahami. Selain dengan cara yang biasa, ada juga cara cepat atau trik smart dalam mengerjakan soal. 5. Ringkasan materi Buku ini dilengkapi dengan materi pelajaran matematika yang diringkas berdasarkan poin-poin penting yang harus dikuasai siswa. Dengan adanya ringkasan materi, siswa akan lebih memahami konsepnya dan mudah dalam menyelesaikan soal. 6. Paket soal UN Sebagai bahan pemantapan dalam menghadapi ujian nasional (UN), buku ini dilengkapi pula dengan paket soal UN beserta pembahasannya. Dengan belajar dan berlatih soal dari buku ini, siswa akan lebih siap dalam menghadapi berbagai ujian di sekolah, baik itu ulangan harian, ujian akhir semester, ujian kenaikan kelas, ujian nasional, maupun ujian masuk SMP favorit. -BMedia-

Manajemen Laboratorium dalam Aspek Keselamatan dan Kesehatan Kerja pada Laboratorium Pendidikan Nur Najmi Laila 2021-10-12 Berbagai aktivitas di laboratorium seperti penggunaan bahan kimia dan alat laboratorium berpotensi menimbulkan terjadinya kecelakaan kerja. Oleh karena, itu perlu dilakukan upaya untuk mencegah terjadinya kecelakaan dengan cara melakukan evaluasi manajemen laboratorium dari aspek Keselamatan dan Kesehatan Kerja. Buku ini akan membahas

terkait evaluasi manajemen K3 yang perlu dilakukan untuk melihat segala aspek yang berhubungan dengan K3 yang perlu diketahui oleh pengguna lab, seperti jenis bahan kimia yang ada, bagaimana penggunaannya, pengendalian, penyimpanan, sistem tanggap darurat yang ada, peralatan safety, desain praktikum yang aman, inspeksi yang dilakukan dan transportasi serta penerimaan bahan kimia di laboratorium. Harapannya, buku ini dapat memberikan pengetahuan bagi pembacanya mengenai hal-hal apa saja yang diperlukan dalam menyiapkan Manajemen Laboratorium yang baik dalam aspek Keselamatan dan Kesehatan Kerja sehingga semua yang bekerja di dalam maupun di luar laboratorium dapat terjaga keselamatan dan kesehatannya.

Matematika 2 Kelas 2 Sekolah Dasar

Pemrograman JAVA: Belajar Mandiri 8 Hari Vivian Siahaan 2020-05-17 Alasan kunci kesuksesan Java adalah kemampuannya dalam beradaptasi. Sejak JDK 1.0, Java tak henti beradaptasi dan berkembang untuk memenuhi ekspektasi para programmer. Yang paling penting adalah Java tidak hanya mengikuti tren, tetapi justru menciptakan tren baru dalam dunia pemrograman. Kemampuan Java dalam mengakomodasi perubahan yang cepat dalam dunia komputasi merupakan bagian krusial mengapa Java menjadi bahasa pemrograman nomor satu di dunia. Buku ini merupakan panduan cepat, kilat, namun komprehensif bagi mereka yang mau belajar bahasa Java dalam 8 hari. Tentu telah banyak beredar buku yang mengupas bahasa pemrograman Java. Buku ini menjadi alternatif bagi Anda yang ingin mempelajari bahasa Java dengan cara ringkas, to the point, yang menyajikan banyak contoh untuk memperdalam konsep yang sedang dibahas. Untuk mengadopsi elemen-elemen baru, buku ini ditulis menggunakan JDK SE 9. Buku ini tidak hanya menjelaskan sintaksis, katakunci, dan prinsip-prinsip fundamental pemrograman Java, melainkan juga mengajarkan kepada Anda bagaimana cara pemrograman yang benar dan efisien. Buku ini dibagi ke dalam delapan hari, yang masing-masing hari bisa dijadikan in-depth tutorial. Karena sifatnya tutorial, buku ini fokus pada: elemen-elemen dasar pemrograman; tipe data, variabel dan array; operator; statemen kendali; kelas; String; dan pewarisan.

Buku Pintar Matematika

New Edition Mega Bank Soal SD/MI Kelas 4, 5, & 6 Uly Amalia, dkk. 2017-01-01 Untuk bisa mengerjakan soal-soal ujian, tentunya tidak cukup dengan menghafal atau memahami materinya saja, tetapi harus disertai dengan berlatih mengerjakan soal. Buku New Edition Mega Bank Soal SD/MI Kelas 4, 5, & 6 ini adalah buku yang tepat dijadikan pegangan bagi siswa untuk belajar dan berlatih mengerjakan soal. Ada beberapa alasan mengapa siswa harus memiliki buku ini. 1. Sempel. Dengan adanya buku ini, siswa tidak perlu membawa banyak buku ke sekolah dan tidak perlu membuka banyak buku untuk belajar. 2. Superlengkap. Dalam buku ini dibahas materi dan soal dari 9 mata pelajaran SD/MI kelas 4, 5, dan 6, yaitu matematika, bahasa Indonesia, IPA, IPS, PKn, bahasa Inggris, seni budaya dan keterampilan, pendidikan jasmani dan kesehatan, serta teknologi informasi dan komunikasi. 3. Ringkasan materi dalam buku ini disusun berdasarkan poin-poin penting yang harus dikuasai siswa. 4. Soal-soal yang ada dalam buku ini diambil dari soal-soal ulangan harian, ujian semester, ujian kenaikan kelas, dan ujian sekolah/madrasah yang memiliki tingkat kesulitan yang bervariasi. 5. Dilengkapi pula dengan paket soal tryout ujian sekolah/madrasah beserta pembahasannya sebagai bahan pematapan dalam menghadapi ujian. 6. Buku ini ditulis oleh tim penulis yang berpengalaman dan berkompeten di bidangnya. 7. Dilengkapi video pembelajaran yang akan membantu siswa memahami materi pelajaran. Buku Persembahan Penerbit Bmedia

Cara Genius Menguasai Tabel Perkalian Adi W. Gunawan 2007-10-07 Matematika adalah mata pelajaran yang membuat banyak anak tertekan, bahkan sampai anak tersebut tumbuh besar, padahal

ilmu matematika adalah ilmu dasar yang sangat penting, sangat relevan, dan berguna dalam hidup kita sehari-hari---mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian, ataupun perkalian. Sayangnya, ilmu dasar ini sering kali diajarkan secara salah pada anak-anak sehingga membuat mereka benci terhadap matematika. Dalam buku ini, penulis hanya membahas soal perkalian. Penguasaan tabel perkalian dasar dirasa amat penting untuk membantu anak mempelajari dan mengerjakan soal-soal matematika yang lebih rumit. Karena itu, bila cara menghafalnya sudah sedemikian membosankan dan sangat membebani anak, maka bisa ditebak apa yang muncul dalam pikiran anak. Anak pasti berpikir bahwa belajar matematika itu sangat sulit dan membosankan dan akhirnya anak tidak suka dengan pelajaran matematika. Bila anak sudah tidak suka, dia tidak mungkin bisa mempelajari matematika secara maksimal. Akibatnya, nilainya menjadi jelek dan ini akan berimbas pada mata pelajaran lainnya. Melalui metode dalam buku ini, anak-anak bisa menguasai tabel perkalian dengan sangat cepat, menyenangkan, dan tanpa perlu bersusah payah. Anda dan anak-anak akan dibantu untuk menguasai tabel perkalian dengan cara: + menghancurkan mental block terhadap matematika + jurus jari sakti + teknik sugesti

THREE BOOKS IN ONE: Belajar Cepat, Mudah, dan Mandiri Pemrograman C++ Vivian Siahaan

BUKU 1: Fundamental C++: Konsep Dasar dan Praktek Buku ini didesain agar mereka yang tidak memiliki pengalaman pemrograman sama sekali dapat menggunakannya. Buku ini bahkan dapat dipergunakan bagi para siswa SMU sederajat dan para pembelajar mandiri. Satu - satunya syarat dalam mempelajari buku ini adalah pengetahuan matematika yang cukup. Bab 1 mendiskusikan elemen - elemen dasar C++. Setelah menyelesaikan bab ini, pembaca akan familiar dengan dasar - dasar C++ dan siap untuk menulis program - program yang cukup kompleks. Operasi masukan / keluaran merupakan hal yang fundamental pada setiap bahasa pemrograman. Hal ini dikenalkan pada Bab 2 dan didiskusikan secara detil. Bab 3 dan 4 mengenalkan struktur kendali untuk mengubah aliran sekuensial dari eksekusi. Bab 5 dan 6 mendiskusikan fungsi - fungsi yang didefinisikan oleh pengguna. Direkomendasikan bahwa pengguna tanpa latar belakang pemrograman perlu menyediakan waktu ekstra dalam mempelajari Bab 5 dan 6. Beberapa contoh disediakan untuk menolong pembaca dalam memahami konsep - konsep pelewatan parameter dan skop sebuah pengenalan. Bab 7 mendiskusikan tipe data terdefinisi - pengguna (tipe enumerasi), mekanisme namespace dari C++ Standar ANSI/ISO, dan tipe string. Tipe enumerasi memiliki keterbatasan dalam penggunaannya; Tujuan utama dari tipe enumerasi adalah meningkatkan keterbacaan sebuah program. Bab 8 mendiskusikan array secara detil. Bab 9 menjelaskan rekaman (struct) sebagai syarat bagi Anda untuk mempelajari C++ lebih lanjut.

BUKU 2: Teori dan Praktek Pemrograman C++ Buku ini menyajikan pendekatan secara progresif sehingga pembelajar C++ tidak hanya dijejali dengan "aturan dan larangan" tetapi juga ditantang untuk menelusuri pemikiran berorientasi objek di balik setiap kode sumber secara gradual dan integratif. Buku ini mengungkap secara komprehensif: komponen-komponen utama kelas yang meliputi konsep konstruktor dan destruktur; fungsi akses dan utilitas; fungsi const; fungsi dan kelas friend; pointer this; anggota kelas static; overloading operator biner dan unary; pewarisan dan polimorfisme; fungsi virtual murni; relasi antar objek; template fungsi dan kelas; manipulator dan format aliran; penanganan eksepsi; kelas unique_ptr; kegagalan new; file sekuensial dan file akses acak; pemrosesan string; pustaka karakter, STL, operator bitwise; iterator; kontainer (runtun, asosiatif dan adapter); kelas mutable; operator const_cast; pointer ke anggota kelas; pewarisan jamak dan kelas basis virtual.

BUKU 3: Pemrograman C++: Question & Answer Banyak buku algoritma dan struktur data yang telah beredar, namun yang terjadi justru pembaca tenggelam pada kerumitan teori yang membingungkan. Setiap bab pada buku ini menawarkan materi untuk mengilustrasikan hubungan langsung antara teori dan aplikasi riil di dunia nyata. Pendekatan soal & penyelesaian dipakai untuk mendemonstrasikan dan mengilustrasikan pelbagai permasalahan dunia nyata dan solusinya. Tujuan utama dari buku ini adalah memberikan kesempatan bagi para mahasiswa untuk memperbaiki keterampilan pemrograman C++ dalam mengimplementasikan pelbagai algoritma dan struktur data untuk menyelesaikan berbagai

permasalahan dalam sains dan keteknikan. Dengan mengembangkan kode program yang diberikan, buku ini bisa dipakai menjadi tonggak bagi pembelajar untuk mengeksplorasi struktur data terapan.

Tabel Matematika Lengkap Untuk Sd

PEMROGRAMAN JAVA: KONSEP DAN IMPLEMENTASI Vivian Siahaan 2021-02-22 Buku ini dikonstruksi dengan menganut pendekatan solutif atas dasar-dasar teknik pemrograman Java. Anda dapat memahami isi buku secara otodidak. Buku ini berlandaskan pada ide-ide dasar yang dipercaya dapat menjadikan pembaca memiliki kemampuan analisis dan pemrograman berorientasi-objek: Berorientasi-objek: Buku ini sungguh-sungguh mengajarkan pendekatan berorientasi-objek. Semua pemrosesan program selalu didiskusikan dalam peristilahan berorientasi-objek. Pembaca akan belajar bagaimana menggunakan objek-objek sebelum menulis dan menciptakannya. Buku ini menggunakan pendekatan progresi alamiah yang membuahkan kemampuan dalam merancang solusi-solusi berorientasi-objek. Praktek pemrograman yang benar: Pembaca seharusnya tidak diajari bagaimana memprogram; Pembaca sebaiknya diajari bagaimana menuliskan program yang benar. Buku teks ini mengintegrasikan latihan-latihan yang berperan sebagai fondasi dari keterampilan pemrograman yang baik. Pembaca akan belajar bagaimana menyelesaikan permasalahan dan bagaimana mengimplementasikan solusinya. Contoh: Pembaca akan belajar dari contoh. Buku teks ini diisi dengan contoh-contoh yang diimplementasikan secara utuh untuk mendemonstrasikan konsep-konsep pemrograman yang baik. Latihan Pemrograman: Pembaca ditantang untuk menyelesaikan soal-soal yang disediakan secara khusus pada akhir dari tiap bab. Akhirnya kami berharap buku ini menjadi referensi berguna bagi mereka yang membaca. Dengan ini pula, kami menyatakan bahwa semua kesalahan yang ada pada buku ini adalah milik kami.

Cara Cepat Menyelesaikan Perkalian Harris Syamsi Yulianto 2011-11-14 Penulis : Harris Syamsi Yulianto Ukuran : 14,8 x 21 cm ISBN : 978-602-8922-48-7 Trik-trik cepat dalam buk ini disusun dari perkalian bilangan satuan hingga ribuan. Kamu juga bisa melatih seberapa cepat kemampuanmu dalam perkalian. Tidak perlu takut salah, karena buku ini mengajarkan cara mengecek hasil perkalian secara cepat. Setelah menguasai trik-trik dalam buku ini, kamu tidak perlu lagi kalkulator!

Pemrograman C++ Untuk Pembelajar Mandiri Edy Satrio 2019-01-02 Pada bab 1, Anda akan belajar elemen-elemen dasar dan konsep-konsep bahasa pemrograman C++ untuk menciptakan program C++. Untuk memperjelas contoh-contoh dalam mengilustrasikan beragam konsep, akan diberikan penjelasan-penjelasan yang akan mengawal pemahaman Anda. Pada bagian ini, akan disajikan sebuah contoh pemrograman C++. Pada titik ini, Anda tidak perlu cemas dengan detail program. Anda hanya perlu mengetahui pengaruh sebuah statemen keluaran. Pada bab 2, Anda akan belajar tentang beragam operasi I/O yang dapat meningkatkan fleksibilitas program Anda. Dalam C++, I/O merupakan sebuah runtun byte, yang dinamakan dengan aliran (stream), dari sumber ke tujuan atau destinasi. Byte-byte biasanya berupa karakter, kecuali jika program memerlukan tipe informasi lain, seperti citra atau suara digital. Oleh karena itu, aliran merupakan runtun karakter dari sumber ke tujuan. Bab 3 dan 4 mengenalkan struktur kendali untuk mengubah aliran sekuensial dari eksekusi. Bab 5 dan 6 mendiskusikan fungsi - fungsi yang didefinisikan oleh pengguna. Direkomendasikan bahwa pengguna tanpa latar belakang pemrograman perlu menyediakan waktu ekstra dalam mempelajari Bab 5 dan 6. Beberapa contoh disediakan untuk menolong pembaca dalam memahami konsep - konsep melewati parameter dan skop sebuah pengenalan. Pada bab 6, Anda akan mengeksplorasi fungsi terdefinisi-pengguna secara umum dan, secara khusus, fungsi yang tidak memiliki tipe data, yang dikenal dengan fungsi kosong. Pada bab 7, Anda akan belajar tentang tipe enum. Selain itu, statemen using namespace std; (yang telah didiskusikan pada Bab 1) dipakai dalam setiap program C++ yang

menggunakan file-file header C++ Standar ANSI/ISO. Setengah bagian kedua dari bab ini akan mendiskusikan statemen ini. Anda akan belajar apa mekanisme namespace. Anda juga akan belajar tentang tipe string dan banyak fungsi lain yang dapat Anda pakai untuk secara efektif memanipulasi string. Pada bab 4, Anda telah belajar bagaimana membaca angka, menampilkannya, dan menghitung penjumlahan atas tiap angka yang dibaca. Perbedaannya pada bab 8 adalah bahwa Anda akan menampilkan angka - angka tersebut dengan urutan terbalik. Ini berarti bahwa Anda tidak dapat menampilkan empat angka pertama sampai setelah Anda menampilkan angka kelima, dan seterusnya. Untuk melakukannya, Anda perlu menyimpan semua angka sebelum menampilkannya dengan urutan terbalik. Dari apa yang telah Anda pelajari sejauh ini, program berikut dapat menyelesaikan permasalahan ini. Pada bab 9, Anda akan belajar bagaimana mengelompokkan beberapa nilai yang berelasi dengan berbagai tipe data. C++ menyediakan sebuah tipe data terstruktur yang lain, dinamakan struct (beberapa bahasa pemrograman menggunakan istilah "rekaman"), untuk mengelompokkan item-item berelasi yang berbeda tipe. Array merupakan struktur data homogen; struct adalah struktur data heterogen.

Kompilasi Latihan Psikotes Lengkap JB Team 2010-01-01 Kegagalan seseorang dalam sebuah psikotes tidak menunjukkan bahwa ia kurang pandai. Gagal psikotes lebih banyak disebabkan persiapan dan niat yang pas-pasan. Sekali lagi, psikotes merupakan alat yang umum dipakai untuk menguji kompetensi, integritas, dan intelegensi seseorang untuk kemudian dicocokkan dengan kebutuhan perusahaan. Jadi, tidak ada jaminan pasti bahwa Anda akan gagal atau pasti lolos psikotes. Maka, cara terampuh untuk lolos ialah berlatih mengerjakan berbagai jenis soal, menjawab dengan penuh strategi, dan percaya pada petensi diri. Lebih dari 40 jenis psikotes populer, kunci jawaban, pembahasan, serta tips cepat selesaikan soal menjadi nilai plus buku ini. Ujilah kesiapan Anda, intiplah saran penting dari pendahuluan Anda yang telah sukses, dan terus perbaiki etos kerja Anda. Masa depan cerah sebentar lagi dalam genggamannya. Buku Penerbit Jogja Bangkit (Galangpress Group).

SIX BOOKS IN ONE: The Secrets of Java Vivian Siahaan 2020-02-19 BUKU 1: OTODIDAK Belajar Java Untuk Programmer Pemula Buku ini dikonstruksi dengan menganut pendekatan solutif atas dasar-dasar teknik pemrograman Java. Anda dapat memahami isi buku secara otodidak. Buku ini berlandaskan pada ide-ide dasar yang dipercaya dapat menjadikan pembaca memiliki kemampuan analisis dan pemrograman berorientasi-objek: Berorientasi-objek: Buku ini sungguh-sungguh mengajarkan pendekatan berorientasi-objek. Semua pemrosesan program selalu didiskusikan dalam peristilahan berorientasi-objek. Pembaca akan belajar bagaimana menggunakan objek-objek sebelum menulis dan menciptakannya. Buku ini menggunakan pendekatan progresi alamiah yang membuahkan kemampuan dalam merancang solusi-solusi berorientasi-objek. Praktek pemrograman yang benar: Pembaca seharusnya tidak diajari bagaimana memprogram; Pembaca sebaiknya diajari bagaimana menuliskan program yang benar. Buku teks ini mengintegrasikan latihan-latihan yang berperan sebagai fondasi dari keterampilan pemrograman yang baik. Pembaca akan belajar bagaimana menyelesaikan permasalahan dan bagaimana mengimplementasikan solusinya. Contoh: Pembaca akan belajar dari contoh. Buku teks ini diisi dengan contoh-contoh yang diimplementasikan secara utuh untuk mendemonstrasikan konsep-konsep pemrograman yang baik. Animasi dan GUI: Grafika dapat menjadi motivator bagi pembaca, dan kegunaannya dapat berperan sebagai contoh-contoh yang baik untuk pemrograman berorientasi-objek. Latihan Pemrograman: Pembaca ditantang untuk menyelesaikan soal-soal yang disediakan secara khusus pada akhir dari tiap bab. Akhirnya kami berharap buku ini menjadi referensi berguna bagi mereka yang membaca. Dengan ini pula, kami menyatakan bahwa semua kesalahan yang ada pada buku ini adalah milik kami. BUKU 2: Java Untuk Mahasiswa dan Peneliti Buku ini berjudul "JAVA Untuk Mahasiswa dan Peneliti" yang dikhususkan bagi pembaca yang benar-benar ingin menguasai fondasi PBO. Karena fondasi harus kokoh, buku ini sungguh-sungguh memperdalam

konsep-konsep yang mendasari PBO misalnya pewarisan dan polimorfisme, overloading metode, dan enkapsulasi. Buku ini ditulis karena spirit untuk mendokumentasikan gagasan-gagasan pemrograman berorientasi objek di dalam keluarga besar JAVA. Di Indonesia, sangat jarang ditemui buku yang mendiskusikan pemrograman JAVA yang mengupas secara detil kelebihan dan kekurangan suatu kode sumber. Buku ini menelaah suatu kode sumber dengan memberikan perhatian khusus terhadap potongan-potongan kode yang dianggap penting. Buku ini dikhususkan bagi mahasiswa, peneliti, serta pembelajar mandiri yang menjadi pemrogram aktif. BUKU 3: Struktur Data Dengan Java Buku ini merupakan pengembangan bahan ajar matakuliah “Struktur Data” dan Pemrograman Platform Independen” yang telah dibina dan diajar oleh penulis di beberapa universitas negeri maupun swasta. Karena sifatnya aplikatif, maka buku ini dimulai dengan bab yang mereview kelas abstrak dan antarmuka yang dilanjutkan dengan topik grafik, pemrograman event-driven, GUI, file biner I/O, rekursi, pemrograman generik, JCF, pengurutan, antrian, pohon pencarian biner, dan graf. Sebelum membaca buku ini, pembaca diharapkan memiliki fondasi pemrograman JAVA yang cukup kuat. Kedalaman materi pada buku ini menjadikannya layak sebagai bahan referensi bukan hanya bagi mahasiswa sarjana tetapi juga bagi mahasiswa pascasarjana yang ingin memperdalam pemrograman JAVA. BUKU 4: Panduan Lengkap dan Ringkas Pemrograman Database dengan Java/MySQL Pada buku ini, Anda akan mempelajari bagaimana membangun dari nol sebuah sistem manajemen database MySQL menggunakan Java. Dalam merancang GUI dan sebagai IDE, Anda akan memanfaatkan perangkat NetBeans. Secara bertahap dan langkah demi langkah, Anda akan diajari bagaimana memanfaatkan MySQL dalam Java. Pada bab kesatu, Anda akan mempelajari: Bagaimana menginstalasi NetBeans, JDK 11, dan MySQL Connector/J; Bagaimana mengintegrasikan Library eksternal ke dalam proyek; Bagaimana perintah dasar MySQL digunakan; Bagaimana statemen query untuk menciptakan database, menciptakan tabel, mengisi tabel, dan memanipulasi isi tabel dilakukan. Pada bab kedua, Anda akan mempelajari: Menciptakan projek tiga tabel awal pada database sekolah: tabel Guru, tabel Kelas, dan tabel MatPel; Menciptakan file konfigurasi database; Menciptakan GUI Java untuk melihat dan menavigasi isi tiap tabel. Menciptakan GUI Java untuk menyisipkan dan mengedit tabel; dan Menciptakan GUI Java untuk menggabungkan dan melakukan query atas ketiga tabel tersebut. Pada bab ketiga, Anda akan mempelajari: Menciptakan form utama untuk menghubungkan semua form; Menciptakan projek akan menambahkan tiga tabel lagi pada database sekolah: tabel Siswa, tabel Ortu, dan tabel UangSekolah; Menciptakan GUI Java untuk melihat dan menavigasi isi tiap tabel; Menciptakan GUI Java untuk mengedit, menyisipkan, dan menghapus rekaman pada tiap tabel; Menciptakan GUI Java untuk menggabungkan dan melakukan query atas ketiga tabel dan keenam tersebut. Pada bab keempat, Anda akan mempelajari: Menciptakan projek akan menambahkan dua tabel terakhir pada database sekolah: tabel Nilai dan tabel Ujian; Menciptakan GUI Java untuk mengedit, menyisipkan, dan menghapus rekaman pada tiap tabel. Menciptakan GUI Java untuk menggabungkan dan melakukan query atas kedelapan tabel yang ada. Akhir kata, diharapkan buku ini berguna dan bisa meningkatkan keahlian pemrograman database bagi programmer Java/MySQL seperti Anda. BUKU 5: Belajar Cepat dan Mandiri Pemrograman Database dengan Java/MySQL Pada buku ini, Anda akan mempelajari bagaimana membangun dari nol sebuah sistem manajemen database rekam jejak kriminal menggunakan Java/MySQL. Semua kode Java untuk melakukan pemrosesan citra digital pada buku ini merupakan Native Java. Disengaja tidak mengandalkan pustaka eksternal, agar pembaca mengetahui secara detil proses ekstraksi citra digital mulai dari nol dalam Java. Hanya ada tiga pustaka eksternal yang digunakan pada buku ini: Connector/J untuk memfasilitasi koneksi Java ke MySQL, JCalendar untuk menampilkan kontrol kalender, dan JFreeChart untuk menampilkan grafik. Fitur-fitur citra digital yang digunakan pada buku ini adalah tapis keabuan, tapis penajaman, tapis balik (invert), dilasi, erosi, closing, dan opening. Bagi pembaca, Anda bisa mengembangkannya untuk menyimpan fitur-fitur mutakhir lain berbasis deskriptor seperti SIFT dan lainnya untuk pengembangan pencocokan berbasis deskriptor. Pada bab pertama, Anda akan ditunjukkan sejumlah perangkat yang diperlukan

untuk diunduh dan diinstalasi. Anda perlu mengetahui bagaimana menambahkan pustaka eksternal ke dalam lingkungan NetBeans. Perangkat-perangkat ini diperlukan agar Anda bisa menjalankan skrip Java yang disediakan. Pada bab kedua, Anda akan diajarkan untuk menciptakan sebuah tabel Tersangka pada database proyek. Tabel ini memiliki sebelas kolom: id_tersangka (kunci primer), nama_tersangka, tanggal_lahir, tanggal_perkara, tanggal_laporan, status_kasus, tanggal_ditahan, nama_ibu, alamat, telepon, dan foto. Di sini, Anda juga akan diajak untuk berekspresimen merancang GUI Java untuk menampilkan, mengedit, mengisi, dan menghapus data tabel Tersangka. Pada bab ketiga, Anda akan menciptakan tabel kedua dengan nama Ekstraksi_Fitur, yang memiliki delapan kolom: id_fitur (kunci primer), id_tersangka (kunci asing), canny, adaptif, kmeans, histogram, gradien, dan segmentasi. Keenam bidang (kecuali kunci) akan memiliki tipe data blob, agar citra fitur akan langsung disimpan ke dalam tabel ini. Di sini, Anda juga akan diajak untuk berekspresimen merancang GUI Java untuk menampilkan, mengedit, mengisi, dan menghapus data tabel Ekstraksi_Fitur. Pada bab keempat, Anda akan menambahkan dua tabel: Polres dan Penyidik. Kedua tabel ini nanti akan diintegrasikan dengan tabel Tersangka melalui sebuah tabel lain, Berkas_Perkara, yang akan dibangun pada bab kelima. Tabel ketiga pada buku ini, dengan nama Polres, memiliki enam kolom: id_polres (kunci primer), lokasi, kab_kota, propinsi, telepon, dan foto. Tabel keempat pada buku ini dengan nama Penyidik memiliki delapan kolom: id_penyidik (kunci primer), nama_penyidik, pangkat, tanggal_lahir, jenis_kelamin, alamat, telepon, dan foto. Di sini, Anda juga akan diajak untuk berekspresimen merancang GUI Java untuk menampilkan, mengedit, mengisi, dan menghapus data pada kedua tabel tersebut. Pada bab kelima, Anda akan menambahkan dua tabel: Korban dan Berkas_Perkara. Tabel Berkas_Perkara akan menghubungkan empat tabel lainnya: Tersangka, Polres, Penyidik, dan Korban. Tabel kelima pada buku ini, dengan nama Korban, memiliki sembilan kolom: id_korban (kunci primer), nama_korban, korban_kejahatan, tanggal_lahir, tanggal_kejahatan, jenis_kelamin, alamat, telepon, dan foto. Tabel keenam, dengan nama Berkas_Perkara, yang memiliki tujuh kolom: id_berkas (kunci primer), id_tersangka (kunci asing), id_polres (kunci asing), id_penyidik (kunci asing), id_korban (kunci asing), status, dan keterangan. Anda juga akan diajak untuk berekspresimen merancang GUI Java untuk menampilkan, mengedit, mengisi, dan menghapus data pada kedua tabel tersebut. Akhir kata, diharapkan buku ini berguna dan bisa meningkatkan keahlian pemrograman database bagi programer Java seperti Anda.

BUKU 6: LANGKAH DEMI LANGKAH PEMROGRAMAN DATABASE MENGGUNAKAN JAVA/POSTGRESQL

Pada buku ini, Anda akan mempelajari bagaimana membangun dari nol sebuah sistem manajemen database PostgreSQL menggunakan Java. Dalam merancang GUI dan sebagai IDE, Anda akan memanfaatkan perangkat NetBeans. Secara bertahap dan langkah demi langkah, Anda akan diajari bagaimana memanfaatkan PostgreSQL dalam Java. Pada bab kesatu, Anda akan mempelajari: Bagaimana menginstalasi NetBeans, JDK 11, dan konektor PostgreSQL; Bagaimana mengintegrasikan Library eksternal ke dalam proyek; Bagaimana perintah dasar PostgreSQL digunakan; Bagaimana statemen query untuk menciptakan database, menciptakan tabel, mengisi tabel, dan memanipulasi isi tabel dilakukan. Pada bab kedua, Anda akan mempelajari: Menciptakan proyek tiga tabel awal pada database sekolah: tabel Guru, tabel Kelas, dan tabel MatPel; Menciptakan file konfigurasi database; Menciptakan GUI Java untuk melihat dan menavigasi isi tiap tabel. Menciptakan GUI Java untuk menyisipkan dan mengedit tabel; dan Menciptakan GUI Java untuk menggabungkan dan melakukan query atas ketiga tabel tersebut. Pada bab ketiga, Anda akan mempelajari: Menciptakan form utama untuk menghubungkan semua form; Menciptakan proyek akan menambahkan tiga tabel lagi pada database sekolah: tabel Siswa, tabel Ortu, dan tabel UangSekolah; Menciptakan GUI Java untuk melihat dan menavigasi isi tiap tabel; Menciptakan GUI Java untuk mengedit, menyisipkan, dan menghapus rekaman pada tiap tabel; Menciptakan GUI Java untuk menggabungkan dan melakukan query atas ketiga tabel dan keenam tersebut. Pada bab keempat, Anda akan mempelajari: Menciptakan proyek akan menambahkan dua tabel terakhir pada database sekolah: tabel Nilai dan tabel Ujian; Menciptakan GUI Java untuk mengedit, menyisipkan, dan menghapus rekaman pada tiap tabel.

Menciptakan GUI Java untuk menggabungkan dan melakukan query atas kedelapan tabel yang ada. Akhir kata, diharapkan buku ini berguna dan bisa meningkatkan keahlian pemrograman database bagi programmer Java/PostgreSQL seperti Anda.

Strategi Berhitting Tercepat dan Terbaru Pembagian Ajaib

Ketahanan Pangan dan Gizi Nasional Berkelanjutan : Kebijakan dan Capaian Achmad Suryana

2019-06-01 Buku ini secara khusus membicarakan persoalan ketimpangan agraria; suatu topik yang sering kali diangkat ke wacana publik, akan tetapi jarang sekali dijernihkan pengertiannya. Contohnya adalah apa yang berlangsung pada Pilpres 2019 lalu ketika persoalan ketimpangan agraria dijadikan komoditi politik oleh dua kubu pasangan capres untuk menyerang lawan masing-masing, namun tanpa keduanya mengajukan agenda yang konkret untuk mengatasi persoalan kronis ini. Atas dasar inilah penulis dalam buku sederhana ini hendak mengupas persoalan ketimpangan agraria dari tiga sisi sekaligus: (1) pendekatan konseptual; (2) deskripsi empiris atas kondisi ketimpangan saat ini; dan (3) analisis kritis atas kebijakan pemerintah dalam penanganannya.

TRIK: MUDAH PERKALIAN DALAM HITUNGAN DETIK Harris Syamsi Yulianto Banyak buku yang mengajarkan trik cepat perkalian. Tetapi, semua itu apakah sudah mampu menyelesaikan beragam soal perkalian? Kenyataannya, trik-trik cepat itu hanya mampu untuk menyelesaikan perkalian bilangan-bilangan tertentu saja. BUKU INI BEDA! Buku ini mampu menyelesaikan perkalian bilangan berapa pun dalam HITUNGAN DETIK! Simak contoh penyelesaiannya bilangan sulit berikut. $13 \times 37 = \dots$ Kalian hanya perlu mengalikan $3 \times 4 = 12$, jumlahkan hasilnya dengan 37 ($12 + 37 = 49$), hasilnya kalikan dengan 10 lalu kurangi $9(490 - 9 = 481)$. Dapatlah hasilnya 481. TAK HANYA ITU! Buku ini juga mengajarkan cara perkalian unik, berbeda dari kebiasaan pada umumnya, yaitu mengalikan digit per digit dari kiri ke kanan. Cara unik ini terbukti LEBIH CEPAT dan MUDAH dibanding cara konvensional. Kalian hanya perlu menguasai perkalian 2, pembagian 2, serta penjumlahan dan pengurangan bilangan satuan.

MEMBERANTAS BUTA PROGRAM DENGAN BAHASA PYTHON Maulida Khiatuddin 2021-01-01

Komputer adalah alat elektronik yang mengolah data (data processor) yang sanggup menghitung (sehingga dinamakan computer [penghitung] dalam bahasa Inggris), mengatur data (sehingga dinamakan ordinateur [pengatur] dalam bahasa Perancis), atau secara umum melakukan pekerjaan yang berkaitan dengan data (sehingga dinamakan dator [berasas data] dalam bahasa Swedia). Mungkin, dalam bahasa Indonesia padanan kata yang lebih tepat untuk nama komputer adalah pendata (pelaku data) karena kemampuannya menerjemahkan data menjadi informasi yang mudah difahami. Dalam tulisan ini sejumlah istilah komputer dalam bahasa Inggris dicoba diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia supaya pelajar pemula komputer dapat memahami konsep komputer secara nyata (kongkrit), bukan dengan hanya menghafal istilah yang seperti orang menghafal mantra. Manusia memiliki banyak sekali data yang disimpan, disaring, diolah, diterjemahkan, sehingga menjadi informasi/maklumat yang berguna bagi pengambilan keputusan, kemudahan hidup, belajar, berdagang, hiburan, dll. Data adalah catatan dari suatu fakta atau peristiwa, sedangkan informasi adalah data yang telah diolah, diringkas, dan dipaparkan sehingga mudah difahami oleh manusia. Gambar 0.1 menunjukkan salah satu konsep data dan informasi. Koordinat 43,3 Lintang Utara dan 5,3 Bujur Timur adalah data yang menunjukkan posisi pentul (pin) dalam peta Google. Data tersebut bersama dengan jutaan data lainnyadiolah oleh Google menjadi informasi geografis yang sangat mudah dimengerti. Salah satu informasi yang disajikan dalam gambar itu adalah letak suatu tempat "Dekat Laut Tengah yang dapat ditempuh dalam waktu 44 menit dengan mobil" dari tempat komputer pengguna. Komputer berperan besar mengubah data menjadi informasi dalam waktu yang sangat cepat, sehingga ilmu komputer disebut juga informatika dan teknologi yang berkaitan dengan

informasi disebut teknologi informasi (TI) atau teknologi maklumat (TM). Seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi yang membutuhkan komputer, telekomunikasi (saling bertukar pesan dari jarak jauh) memungkinkan komputer saling bertukar informasi dengan komputer lain. Akhirnya terjadi paduan baru dalam teknologi yang kita kenal sebagai TIK (teknologi informasi dan telekomunikasi). Saat ini, semakin banyak alat yang berisikan komputer di dalamnya (bukan hanya telepon cerdas saja) dan terhubung dengan jaringan telekomunikasi (yang sering disebut benda terhubung/ connected object atau internet benda /internet of thing), sehingga komputer tidak terpisahkan lagi dari telekomunikasi. Manusia selalu berusaha membuat alat atau sistem yang memudahkan kehidupan. Dengan alat pengungkit manusia mampu mengangkat beban yang lebih berat dari yang dapat dilakukan dengan anggota tubuh. Pengguna kendaraan yang digerakkan dengan tenaga manusia, hewan, informasi data fosil, dll., memungkinkan manusia berpindah dengan cepat dari satu tempat ke tempat lain lebih cepat. Penggunaan huruf dan angka (bahasa tertulis) memungkinkan manusia menggunakan lambang untuk memindahkan ide secara tepat dalam matriks (dimensi) ruang dan waktu; dari satu tempat ke tempat lain dengan cepat, dan dari satu generasi ke generasi berikutnya dalam masyarakat berbeda.

Mahir Dalam Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian & Pembagian Pani Suswari, S.Pd.

2019-12-07 Buku ini akan membahas tentang operasi dalam matematika. Yaitu terdiri dari, operasi penjumlahan, operasi pengurangan, operasi perkalian & operasi pembagian. Keempat operasi tersebut akan disajikan secara ringkas dan detail. Artinya bahwa buku tersebut akan menyajikan materi dilengkapi dengan petunjuk penyelesaiannya. Petunjuk yang dimaksud adalah cara menyelesaikan soal berkaitan dengan setiap operasi. Selain itu, Buku ini akan menyajikan beberapa gambar yang akan membuat siswa terbawa dalam situasi nyata dalam belajar sehingga diharapkan mudah untuk dipahami oleh siswa. Namun buku ini tidak hanya unggul dalam penyajian materinya, buku ini juga dilengkapi dengan latihan fathan yang mana diharapkan dapat membuat pemahaman siswa lebih mendalam terhadap materi berkaitan dengan setiap operasi matematika tersebut. Buku ini disusun untuk siswa sekolah dasar, khususnya untuk siswa kelas 1, 2, dan 3. Namun ditekankan untuk siswa yang sudah bisa membaca. Karena seperti yang telah diungkapkan sebelumnya di atas bahwa buku ini dilengkapi dengan petunjuk atau cara penyelesaiannya. Namun jangan khawatir, buku ini juga dapat diterapkan untuk siswa yang belum bisa baca karena buku ini berisi penyelesaian langsung dan dengan cara di bimbing oleh orang terdekat. Selain untuk belajar mandiri, buku ini juga dapat diterapkan di bimbingan belajar (BIMBEL) karena setiap operasi matematika dalam buku ini tersaji dengan banyak cara penyelesaian (open ended) dan penyelesaiannya juga dengan cara cepat sehingga siswa diharapkan tidak hanya dapat menguasai satu cara dalam mengoperasikan operasi matematika tetapi lebih atau beragam. Dengan kata lain buku ini diharapkan dapat membuat siswa mahir dalam menerapkan operasi matematika.

Cerdas Belajar Matematika

Teknik2 Statistik dalam Bisnis dan Ekonomi 1 (ed.13)

Tabel dan Rumus Hafalan Matematika SD

Memahami Perkembangan Siswa Slow Learner Andi Ahmad Ridha 2022-01-14 Menyandang predikat sebagai siswa dengan slow learner bukanlah hal yang mudah dilalui oleh siswa. Kondisi tersebut membuat siswa tidak hanya kesulitan memahami materi pelajaran, tapi juga mengalami hambatan dalam bergaul, hingga mampu menurunkan rasa percaya diri. Ketidaktahuan orang-orang

terdekat siswa seperti guru dan orang tua turut memperparah dampak slow learner pada siswa. Mereka seringkali dicap sebagai siswa yang bodoh dan malas. Permasalahan siswa slow learner tersebut disebabkan oleh adanya karakteristik slow learner yang merupakan salah satu jenis kebutuhan khusus. Lalu apa yang harus dilakukan oleh keluarga ataupun guru saat mengetahui siswa mengalami gangguan slow learner? Untuk itulah buku ini sangat tepat dibaca oleh siapapun yang ingin memahami perkembangan siswa slow learner. Buku ini mengupas tuntas seluk beluk siswa dengan slow learner. Buku ini tidak hanya menyajikan materi secara teoretis tapi dilengkapi dengan contoh kasus siswa slow learner yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Buku ini juga menyajikan beragam alternatif penanganan yang dapat dilakukan oleh orang-orang terdekat siswa.

Pemrograman Dasar Menggunakan Python Dr. Harja Santana Purba, M. Kom. 2021-10-01 Buku ajar ini merupakan bagian dari proses belajar mengajar untuk mata kuliah Pemrograman Dasar. Buku ini berisi sepuluh bab. Masing-masing diawali dengan pendahuluan dan uraian tentang capaian pembelajaran di akhir, diikuti dengan uraian materi, rangkuman dan soal latihan. Pemrograman Dasar Menggunakan Python ini diterbitkan oleh Penerbit Deepublish dan tersedia juga dalam versi cetak.

SIX BOOKS IN ONE: Belajar Pemrograman C/C++/Java/MATLAB/Visual Basic/Visual C# Vivian Siahaan 2020-02-09 BUKU 1: Pemrograman C: Konsep dan Implementasi Selamat datang ke bahasa pemrograman C! Buku ini menyajikan pendekatan “belajar dari contoh” bagi mahasiswa, instruktur, dan para profesional. Setiap konsep disajikan dalam konteks program utuh, bukan potongan program. Buku ini berjudul “PEMROGRAMAN C: Konsep dan Implementasi” yang dikhususkan bagi pembaca yang benar-benar ingin menguasai teknik-teknik pemrograman terstruktur dan struktur data menggunakan C. Karena pondasi harus kokoh, buku ini sungguh-sungguh memperdalam konsep-konsep yang mendasari pemrograman terstruktur. Buku ini ditulis karena spirit untuk mendokumentasikan gagasan-gagasan pemrograman terstruktur dan struktur data di dalam keluarga besar bahasa C. Di Indonesia, sangat jarang ditemui buku yang mendiskusikan pemrograman C yang mengupas secara detil kelebihan dan kekurangan suatu kode sumber. Buku ini menelaah suatu kode sumber dengan memberikan perhatian khusus terhadap potongan-potongan kode yang dianggap penting. Buku ini dikhususkan bagi siswa programmer profesional serta pembelajar mandiri yang menjadi pemrogram handal. BUKU 2: Fundamental C++: Konsep Dasar dan Praktek Buku ini dikhususkan bagi mahasiswa dan peneliti, dimana banyak contoh program disajikan untuk mengontrol pemahaman pembaca. Berikut adalah topik-topik bahasan pada buku ini: Bab 1 membahas elemen - elemen dasar C++. Setelah menyelesaikan bab ini, pembaca akan familiar dengan dasar - dasar C++ dan siap untuk menulis program - program yang cukup kompleks. Operasi masukan / keluaran merupakan hal yang fundamental pada setiap bahasa pemrograman. Hal ini dikenalkan pada Bab 2 dan didiskusikan secara detil. Bab 3 dan 4 menyajikan struktur kendali untuk mengubah aliran sekuensial dari eksekusi. Bab 5 dan 6 mendiskusikan fungsi - fungsi yang didefinisikan oleh pengguna. Direkomendasikan bahwa pengguna tanpa latar belakang pemrograman perlu menyediakan waktu ekstra dalam mempelajari Bab 5 dan 6. Beberapa contoh disediakan untuk menolong pembaca dalam memahami konsep - konsep pelewatan parameter dan skop sebuah pengenalan. Bab 7 membahas tipe data terdefinisi - pengguna (tipe enumerasi), mekanisme namespace dari C++ Standar ANSI/ISO, dan tipe string. Tipe enumerasi memiliki keterbatasan dalam penggunaannya; Tujuan utama dari tipe enumerasi adalah meningkatkan keterbacaan sebuah program. Bab 8 mendiskusikan array secara detil. Bab 9 menjelaskan rekaman (struct) sebagai syarat bagi Anda untuk mempelajari C++ lebih lanjut. BUKU 3: Pemrograman Java Mulai Dari Nol Sampai Master Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas tuntasnya penulisan buku ini. Semua konten di dalam buku ini merupakan pengembangan bahan ajar matakuliah “PEMROGRAMAN BERORIENTASI-OBJEK” selama penulis menjadi pengasuh matakuliah tersebut. Hal lain yang memungkinkan selesainya buku ini adalah deretan diskusi kritis dengan kalangan mahasiswa

dan alumni yang memiliki ikatan atau ketertarikan khusus pada bidang pemrograman JAVA. Tanpa semangat muda mereka yang menularkan energi dinamis kepada penulis, mustahil buku ini bisa terealisasi. Buku yang dikhususkan bagi pembaca yang benar-benar ingin menguasai fondasi PBO. Karena fondasi harus kokoh, buku ini sungguh-sungguh memperdalam konsep-konsep yang mendasari PBO misalnya pewarisan dan polimorfisme, overloading metode, dan enkapsulasi. Buku ini ditulis karena spirit untuk mendokumentasikan gagasan-gagasan pemrograman berorientasi objek di dalam keluarga besar JAVA. Di Indonesia, sangat jarang ditemui buku yang mendiskusikan pemrograman JAVA yang mengupas secara detil kelebihan dan kekurangan suatu kode sumber. Buku ini menelaah suatu kode sumber dengan memberikan perhatian khusus terhadap potongan-potongan kode yang dianggap penting. Buku ini dikhususkan bagi mahasiswa sarjana dan pembelajar mandiri yang menjadi pemrogram aktif. Penulis mengucapkan penghargaan yang tinggi kepada Prof. Miike, Dr. Nomura, dan Dr. Osa di Universitas Yamaguchi dan di Universitas Hiroshima yang telah memberikan masukan-masukan inovatif selama penulisan buku ini. Akhirnya kami berharap buku ini menjadi referensi berguna bagi mereka yang membaca. Dengan ini pula, kami menyatakan bahwa semua kesalahan yang ada pada buku ini adalah milik kami.

BUKU 4: Konsep dan Praktek Pemrograman MATLAB: Matriks, Citra Digital, Komputasi Numerik, dan Persamaan Differensial Buku ini ditulis untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa dan peneliti dalam mempelajari pemrograman MATLAB dalam menyelesaikan masalah-masalah sains dan teknik. Buku teks ini disarikan dan dipadukan dari Diktat matakuliah Matematika Teknik dan Diktat matakuliah Pemrosesan Citra Digital. Bab 1 sampai Bab 6 mengenalkan fondasi pemrograman MATLAB, Bab 7 sampai Bab 9 menyajikan terapan pemrograman MATLAB dalam pemrosesan citra digital, dan Bab 10 sampai Bab 15 menyajikan beberapa terapan matematika teknik (interpolasi, persamaan nonlinier, integrasi dan differensiasi numerik, fungsi-fungsi istimewa, dan persamaan differensial) dalam MATLAB. Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk memperkenalkan pemrograman MATLAB sebagai suatu alat bantu komputasi dan simulasi bagi para (calon) insinyur dan (calon) ilmuwan yang (sebelumnya) tidak memiliki pemahaman tentang MATLAB. Buku ini menganut pendekatan belajar-sendiri dimana pembaca ditantang untuk mencoba sendiri dalam menemukan cara pemrograman MATLAB yang efisien. Kode-kode MATLAB yang disediakan pada buku ini dapat dengan mudah dimodifikasi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang hampir sama. MATLAB dikembangkan berdasarkan pada konsep matematik atas matriks. Jadi, tidak seperti buku-buku MATLAB yang lain, buku ini mengasumsikan pembaca tidak memerlukan pemahaman yang detil tentang matriks. Hal ini dikarenakan konsep penggunaan matriks didiskusikan secara bertahap.

BUKU 5: Pemrograman Visual Basic: Dari A Sampai Z Berikut disajikan pemetaan singkat tiap bab pada buku ini: Bab 2: Dasar Pemrograman Visual Basic Pada bab ini, akan dikenalkan pemrograman Visual Basic dan disajikan beberapa contoh yang mengilustrasikan fitur-fitur penting Visual Basic. Untuk mengatrol pemahaman pembaca, kode program akan dinomori untuk membantu analisa. Ada beberapa projek Visual Basic; aplikasi konsol merupakan yang paling sederhana. Keluaran teks pada aplikasi konsol ditampilkan dalam command window (disebut juga dengan konsol window). Pada Microsoft Windows 95/98, command window disebut dengan MS-DOS prompt; pada Microsoft Windows NT/2000/XP/Vista/7/8/10, command window dikenal dengan command prompt. Bab 3: Struktur Kendali Bagian 1 Visual Basic menyediakan tiga jenis struktur seleksi, yang akan didiskusikan pada bab ini dan bab berikutnya. Struktur seleksi If/Then menyeleksi (melakukan) sebuah aksi (atau runtun aksi) jika kondisi bernilai true atau melompati sebuah aksi (atau runtun aksi) jika kondisi bernilai false. Struktur seleksi If/Then/Else melakukan (menyeleksi) sebuah aksi (atau runtun aksi) jika kondisi bernilai true dan melakukan sebuah aksi yang berbeda jika kondisi bernilai false. Struktur Select Case, yang didiskusikan pada Bab 4, melakukan salah satu dari banyak aksi (runtun aksi), bergantung pada nilai dari sebuah ekspresi. Struktur If/Then dikenal dengan struktur seleksi-tunggal karena ia memilih atau mengabaikan sebuah aksi tunggal (atau sebuah runtun aksi). Struktur If/Then/Else dikenal dengan struktur seleksi-ganda karena memilih di antara dua aksi yang berbeda (atau dua runtun aksi yang berbeda). Struktur

Select Case dikenal dengan struktur seleksi-jamak karena memilih di antara berbagai aksi atau runtun aksi yang berbeda. Visual Basic menyediakan tujuh jenis struktur repetisi, While, Do While/Loop, Do/Loop While, Do Until/Loop, Do/Loop Until, For/Next, dan For Each/Next. Struktur repetisi While, Do While/Loop, dan Do Until/Loop akan dibahas pada bab ini; Do/Loop While, Do Loop/Until, dan For/Next akan dibahas pada Bab 4. Struktur kendali For Each/Next akan dijelaskan pada Bab 6. Kata-kata If, Then, Else, End, Select, Case, While, Do, Until, Loop, For, Next, dan Each semuanya adalah katakunci Visual Basic. Visual Basic memiliki himpunan katakunci yang jauh lebih besar dari bahasa pemrograman lainnya.

Bab 4: Struktur Kendali Bagian 2 Sebelum menulis sebuah program untuk menyelesaikan masalah tertentu, adalah hal yang esensial untuk memiliki pemahaman yang dalam terhadap masalah dan secara hati-hati merancang pendekatan untuk menyelesaikannya. Pada bab ini, akan didiskusikan beberapa isu yang terkait dengan teori dan prinsip pemrograman terstruktur. Teknik yang akan dieksplorasi dapat diterapkan pada semua bahasa pemrograman tingkat tinggi, termasuk Visual Basic. Pada Bab 7, Pemrograman Berbasis Objek, akan ditunjukkan bagaimana mengendalikan semua struktur yang disajikan pada bab ini agar berguna dalam konstruksi dan manipulasi objek.

Bab 5: Prosedur Program Visual Basic memuat banyak komponen, termasuk modul dan kelas. Programmer mengombinasikan modul dan kelas baru dengan kelas-kelas yang tersedia dalam FCL (Framework Class Library) .NET. Ketika prosedur dimuat di dalam sebuah kelas, prosedur tersebut dinamakan dengan metode. FCL memuat koleksi yang kaya akan kelas dan metode yang bisa dipakai untuk melakukan kalkulasi matematik, manipulasi string, manipulasi karakter, operasi masukan/keluaran, pemeriksaan error, dan banyak operasi lain. Framework tersebut membuat pekerjaan programmer menjadi lebih mudah, karena banyak metode di dalamnya menyediakan kapabilitas yang dibutuhkan. Pada beberapa bab terdahulu, pada Anda telah dikenalnya beberapa kelas FCL, seperti Console, yang menyediakan metode untuk membaca dan menampilkan data. Meskipun FCL menyediakan banyak metode yang bisa dipakai untuk mengerjakan pekerjaan-pekerjaan yang umum dijumpai, tetap saja hal itu tidak bisa memenuhi semua yang dibutuhkan programmer. Jadi, Visual Basic membolehkan programmer untuk menciptakan prosedur yang bisa didefinisikan sendiri. Terdapat tiga tipe prosedur: prosedur Sub, prosedur Function, dan prosedur event. Pada bab ini, istilah prosedur akan merujuk pada prosedur Sub dan Function.

Bab 6: Array Array adalah sekelompok lokasi memori yang bertetangga yang memiliki nama sama dan tipe sama. Untuk merujuk ke lokasi tertentu dalam memori atau sebuah elemen di dalam suatu array, Anda perlu menspesifikasi nama array dan nomor posisi elemen yang ditunjuk. Nomor posisi adalah nilai yang mengindikasikan lokasi spesifik di dalam array.

Bab 7: Pemrograman Berbasis Objek Pada bab ini, akan dijelaskan bagaimana menciptakan dan menggunakan kelas dan objek; Inilah topik pemrograman berbasis objek. Bab 8 dan Bab 9 akan mengenalkan pewarisan dan polimorfisme, dua teknik kunci yang memungkinkan pemrograman berorientasi objek.

Bab 8: Pemrograman Berorientasi Objek: Pewarisan Ketika menciptakan sebuah kelas, daripada harus menuliskan metode dan variabel instans yang baru, programmer dapat mewarisi variabel, properti, dan metode dari kelas lain. Kelas yang diwarisi disebut dengan kelas basis, dan kelas yang mewarisi dikenal dengan kelas terderivasi. (Pada bahasa pemrograman yang lain, seperti Java, kelas basis disebut dengan superkelas dan kelas terderivasi dikenal dengan subkelas). Setelah diciptakan, setiap kelas terderivasi bisa menjadi kelas basis bagi kelas terderivasi berikutnya. Kelas terderivasi, yang memiliki variabel, properti, dan metode yang unik biasanya lebih besar dari kelas basisnya. Oleh karena itu, kelas terderivasi lebih spesifik daripada kelas basisnya dan merepresentasikan grup objek yang lebih detail. Secara umum, kelas terderivasi memiliki watak dari kelas basisnya dan watak tambahan. Kelas basis langsung adalah kelas basis yang diwarisi kelas terderivasi secara eksplisit. Kelas basis tak-langsung adalah kelas basis yang diwarisi dari dua atau lebih level di dalam hirarki pewarisan oleh suatu kelas terderivasi. Pewarisan tunggal adalah kasus dimana sebuah kelas terderivasi hanya mewarisi dari sebuah kelas basis. Visual Basic tidak mendukung keberadaan pewarisan jamak (dimana sebuah kelas terderivasi mewarisi lebih dari satu kelas basis).

Setiap objek dari sebuah kelas terderivasi juga merupakan objek dari kelas basis yang mewarisi kelas terderivasi tersebut. Namun, objek kelas basis bukanlah objek dari kelas terderivasinya. Sebagai contoh, semua mobil adalah kendaraan, tetapi tidak semua kendaraan adalah mobil. Anda perlu membedakan antara relasi “adalah suatu” dengan relasi “memiliki suatu”. Relasi “adalah suatu” merepresentasikan pewarisan. Di dalam relasi “adalah suatu”, setiap objek kelas terderivasi diperlakukan sebagai objek kelas basisnya. Sebagai contoh, mobil adalah suatu kendaraan. Sebaliknya, relasi “memiliki suatu” merepresentasikan komposisi (yang telah didiskusikan pada Bab 7). Dalam relasi “memiliki suatu”, setiap objek kelas memuat satu atau lebih referensi objek sebagai anggota. Sebagai contoh, mobil memiliki suatu stir. Metode kelas terderivasi memerlukan akses terhadap metode, properti, dan variabel instans kelas basisnya. Metode kelas terderivasi dapat mengakses anggota tak-Private kelas basisnya. Anggota kelas basis yang tidak bisa diakses oleh properti atau metode kelas terderivasinya melalui pewarisan dideklarasikan Private di dalam kelas basis. Kelas terderivasi dapat mengakses anggota kelas basis Private, tetapi hanya melalui metode dan properti tak-Private yang disediakan di dalam kelas basis dan diwarisi oleh kelas basis.

Bab 9: Pemrograman Berorientasi Objek: Polimorfisme Diskusi tentang pemrograman berorientasi objek (PBO) pada bab terdahulu difokuskan pada salah satu komponen kunci, pewarisan. Pada bab ini, akan dilanjutkan untuk membahas PBO polimorfisme. Kedua pewarisan dan polimorfisme adalah komponen krusial dalam pengembangan perangkat-lunak yang kompleks. Polimorfisme memungkinkan Anda untuk menulis program yang dapat menangani berbagai varietas kelas yang berelasi dan memfasilitasi penambahan kelas dan kapabilitas baru ke dalam suatu sistem. Dengan polimorfisme, dimungkinkan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem yang mudah untuk diperluas atau dikembangkan. Program dapat memproses objek-objek dari semua kelas di dalam suatu hirarki kelas yang secara generik dipandang sebagai objek-objek dengan kelas basis yang sama. Di samping itu, kelas baru dapat ditambahkan dengan sedikit atau tanpa modifikasi terhadap program, sepanjang kelas baru tersebut adalah bagian dari hirarki pewarisan yang diproses secara generik oleh program. Satu-satunya bagian program yang perlu dimodifikasi untuk mengakomodasi kelas baru adalah komponen program yang memerlukan pengetahuan langsung tentang kelas baru yang ditambahkan programer ke dalam hirarki. Pada bab ini, akan didemonstrasikan dua hirarki kelas dan objek-objek dari kedua hirarki akan dimanipulasi secara polimorfik.

Bab 10: String dan Karakter Pada bab ini, akan dikenalkan kapabilitas pemrosesan karakter dan string Visual Basic dan didemonstrasikan kegunaan ekspresi reguler dalam mencari pola di dalam teks. Teknik-teknik yang disajikan pada bab ini dapat dipakai untuk mengembangkan editor teks, pengolah kata, dan perangkat-lunak pemrosesan teks lainnya. Pada bab ini, akan diberikan penjelasan detil tentang kapabilitas kelas String dan tipe Char dari namespace System, dan kelas StringBuilder dari namespace System.Text, dan kelas Regex dan Match dari namespace System.Text.Reguler-Expressions.

Bab 11: GUI GUI (graphical user interface) memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara visual dengan sebuah program. GUI juga memberikan tampilan yang semarak dan indah. GUI juga membuat pengguna tidak perlu mengingat sederet kunci (keystroke) dalam menjalankan aplikasi. GUI dibangun dari komponen-komponen GUI (yang kadangkala dikenal dengan kontrol atau widget). Komponen GUI adalah sebuah objek yang bisa berinteraksi dengan pengguna melalui mouse atau keyboard.

Bab 12: Berbagai Proyek GUI Bab ini akan melanjutkan diskusi tentang GUI, yang dimulai dengan topik lanjut yang paling sering digunakan, menu. Menu menyajikan beberapa perintah atau opsi kepada pengguna. Kemudian akan didiskusikan bagaimana mengembangkan menu menggunakan beberapa tool yang disediakan Visual Studio .NET. Komponen GUI LinkLabel akan diintroduksi, yang memungkinkan pengguna untuk mengklik mouse untuk menuju beberapa destinasi. Selanjutnya akan didemonstrasikan bagaimana memanipulasi sebuah daftar nilai melalui ListBox dan bagaimana menggabungkan beberapa checkbox di dalam sebuah CheckedListBox. Komponen ComboBox dan TreeView juga akan dibahas.

Bab 13: Grafik dan Multimedia Pada bab ini, akan dibahas mengenai perangkat Visual Basic untuk menggambar bangun dua dimensi dan untuk

mengendalikan warna dan font. Visual Basic mendukung grafik agar programmer dapat memperbaiki aplikasi Windows secara visual. Bahasa ini memuat kapabilitas penggambaran dari namespace System.Drawing dan beberapa namespace lain yang membentuk GDI+ (Graphical Device Interface). GDI + merupakan antarmuka pemrograman aplikasi (API, application programming interface), yang menyediakan beberapa kelas untuk menciptakan grafik vektor, memanipulasi font dan citra. Bab 14: File Visual Basic memandang setiap file sebagai aliran byte sekuensial. Setiap file diakhiri dengan penanda end-of-file. Ketika file dibuka, Visual Basic menciptakan sebuah objek dan kemudian mengaitkan sebuah aliran dengan objek tersebut. Ada tiga objek aliran, masing-masing dapat diakses lewat properti Console.Out, Console.In, dan Console.Error. Ketiga objek tersebut memfasilitasi komunikasi antara program dan file atau divais tertentu. Properti Console.In menghasilkan objek aliran masukan standar, yang memungkinkan sebuah program untuk membaca data dari keyboard. Properti Console.Out menghasilkan objek aliran keluaran standar, yang memungkinkan sebuah program untuk menampilkan data pada monitor. Properti Console.Error menghasilkan objek aliran error standard, yang memungkinkan sebuah program untuk menampilkan pesan error pada layar. Anda telah menggunakan Console.Out dan Console.In pada beberapa aplikasi konsol sebelumnya, dimana metode-metode Console, Write dan WriteLine menggunakan Console.Out dalam menampilkan keluaran, dan metode-metode Read dan ReadLine menggunakan Console.In dalam membaca masukan. Untuk melakukan pemrosesan file dalam Visual Basic, namespace System.IO harus direferensi. Namespace ini mencakup beberapa definisi untuk kelas-kelas aliran seperti StreamReader (untuk membaca teks dari sebuah file), StreamWriter (untuk menulis teks ke dalam sebuah file), dan FileStream (untuk kedua pembacaan dan penulisan file). File dibuka dengan menciptakan objek dari kelas aliran tersebut, yang mewarisi kelas MustInherit TextReader, TextWriter, dan Stream. Sebenarnya, Console.In dan Console.Out merupakan properti dari kelas TextReader dan TextWriter. Kedua kelas tersebut adalah MustInherit; StreamReader dan StreamWriter adalah kelas yang diderivasi dari kelas TextReader dan TextWriter. Visual Basic menyediakan kelas BinaryFormatter, yang digunakan dengan sebuah objek Stream untuk melakukan pembacaan dan penulisan objek. Serialisasi melibatkan konversi sebuah objek menjadi format yang dapat ditulis ke dalam sebuah file tanpa harus kehilangan data objek. Deserialisasi memuat pembacaan format tersebut dari sebuah file dan merekonstruksi objek asli darinya. Sebuah BinaryFormatter dapat menserialisasi objek dan mendeserialisasi objek. Kelas System.IO.Stream menyediakan fungsionalitas untuk merepresentasikan aliran sebagai byte. Kelas ini adalah MustInherit, jadi objek-objek kelas ini tidak dapat diinstansiasi. Kelas FileStream, MemoryStream, dan BufferedStream (semua dari namespace System.IO) mewarisi kelas Stream. Bab 15: Struktur Data Struktur data yang telah dipelajari sejauh ini, seperti array subscript-tunggal dan array subscript-ganda, adalah struktur data berukuran tetap. Bab ini akan memperkenalkan struktur data dinamis, yang dapat bertumbuh dan menyusut pada saat eksekusi. Senarai berantai adalah koleksi item data, dimana pengguna dapat menyisipkan dan menghapus sembarang item di mana saja di dalam senarai tersebut. Tumpukan penting pada kompilator dan sistem operasi; penyisipan dan penghapusan hanya berlaku untuk item pada posisi paling atas tumpukan. Antrian merepresentasikan baris antrian; penyisipan hanya dilakukan di belakang (disebut juga dengan ekor) antrian, dan penghapusan hanya dilakukan di depan (disebut pula dengan kepala) antrian. Pohon biner memfasilitasi pencarian dan pengurutan kecepatan-tinggi, dimana di dalamnya dilakukan eliminasi efisien atas item-item data duplikat. Antrian merepresentasikan hirarki sistem-file dan kompilasi ekspresi menjadi bahasa mesin. Pada bab ini, akan didiskusikan setiap tipe struktur data dan diimplementasikan beberapa program yang menciptakan dan memanipulasi setiap struktur data tersebut. Kelas, pewarisan, dan komposisi diciptakan sehingga dapat meningkatkan kapabilitas struktur data. BUKU 6: TUTORIAL PEMROGRAMAN VISUAL C#.NET Telah banyak buku pemrograman Visual C# .NET dipublikasikan dan didistribusikan. Faktanya, sangat sedikit yang mengupas dasar pengenalan Visual C# .NET secara komprehensif dan yang merangkum topik bahasan secara detil dan efektif. Sementara itu, banyak para mahasiswa, insinyur, peneliti, maupun

pengembang perangkat lunak yang tidak berkesempatan belajar Visual C# .NET di universitas, tetapi tetap berkeinginan untuk menguasai Visual C# .NET dengan berlatih setiap hari. Oleh karena itu, buku ini, yang berorientasi-contoh langkah-demi-langkah, memberikan kesempatan kepada setiap pembaca untuk belajar Visual Basic mulai dari nol sampai benar-benar menguasai. Buku ini mengungkap secara komprehensif: komponen-komponen utama Visual C# .NET yang meliputi tipe data dan variabel; struktur seleksi dan repetisi, prosedur, fungsi, array, dan file dan struktur. Karena sifatnya yang dasar dan komprehensif, buku ini cocok untuk programmer pemula, baik untuk mahasiswa maupun siswa SMU/SMK. Anda mungkin tidak langsung menjadi pakar Visual Basic .NET setelah membaca buku ini, tetapi Anda telah bersiap-siap menjadi salah satu orang yang mahir memprogram Visual C# .NET, karena buku ini didesain untuk membantu Anda menjadi programmer Visual C# .NET yang tangguh. Berikut adalah sejumlah topik yang dikupas pada buku ini: 1 Pengantar; 2 Keputusan; 3 Loop; 4 Metode; 5 Array dan List; 6 Pemrosesan Data; 7 Kelas dan Multiform; 8 Pewarisan dan Polimorfisme

Langkah Awal Belajar Microsoft Excel untuk Orang Biasa

Matematika 4 (Ebook) Dian Amalia 2019-05-27 Pembahasan buku Matematika 4 ini meliputi bilangan, pengukuran, dan geometri. Pada bagian bilangan, dibahas bilangan bulat, pecahan beserta operasi hitungnya (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan bilangan bulat), bilangan Romawi, serta kelipatan dan faktor bilangan. Pada bagian pengukuran, dibahas tentang pengukuran panjang dengan satuan tak baku dan baku beserta konversinya, pengukuran berat dengan satuan tak baku dan baku beserta konversinya, konsep skala, dan pengukuran sudut beserta aplikasinya. Pada bagian geometri dibahas tentang bangun datar, sifat-sifat dan unsur-unsurnya, beserta penerapannya dalam pola bangun datar dan pengubinan (teselasi). Buku ini disusun secara sistematis sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar sehingga memudahkan dalam mengetahui urutan pembelajaran dan apa saja yang menjadi prasyaratnya. Siswa juga diajak mengenal konsep agar arah dan manfaat yang akan diperoleh setelah mempelajari materi tertentu dapat diketahui dengan baik (contextual learning). Setiap akhir pembahasan materi dilengkapi dengan latihan soal. Pada soal cerita, siswa diajak menganalisa dan menyelesaikan masalah. Narasi pada buku ini menggunakan kalimat-kalimat yang santun dan membentuk karakter siswa sebagai muslim yang ta'at. Usaha siswa dalam mengerjakan latihan soal diapresiasi dengan mengucapkan hamdalah. Buku ini didukung ilustrasi yang apik membuat siswa tertarik dan tidak bosan dalam membacanya.