

---

# Latihan Soal Pemrograman Dasar Bab 1 2 Kelas Xi Semester 1

---

Thank you for reading **Latihan Soal Pemrograman Dasar Bab 1 2 Kelas Xi Semester 1**. Maybe you have knowledge that, people have look hundreds times for their chosen books like this Latihan Soal Pemrograman Dasar Bab 1 2 Kelas Xi Semester 1, but end up in harmful downloads.

Rather than reading a good book with a cup of tea in the afternoon, instead they are facing with some harmful bugs inside their computer.

Latihan Soal Pemrograman Dasar Bab 1 2 Kelas Xi Semester 1 is available in our digital library an online access to it is set as public so you can get it instantly. Our digital library hosts in multiple countries, allowing you to get the most less latency time to download any of our books like this one.

Merely said, the Latihan Soal Pemrograman Dasar Bab 1 2 Kelas Xi Semester 1 is universally compatible with any devices to read

*Latihan Soal  
Pemrograman Dasar  
Bab 1 2 Kelas Xi  
Semester 1*

*2024-06-07*

---

## **FRIEDMAN BRYCE**

---

Pendidikan Inklusif Sekolah Dasar:  
Merangkul Perbedaan dalam  
Kebersamaan Niaga Swadaya  
Buku Algoritma dan Pemrograman ini didesain sebagai buku ajar untuk mata kuliah yang sama atau sejenis. Sebagai buku ajar, materi dalam buku ini mengacu pada rencana pembelajaran semester (RPS) untuk mata kuliah yang sama. Buku ini diperkaya dengan banyak studi kasus dan latihan soal. Banyak contoh kasus di dalam buku ini berkaitan dengan kehidupan siswa atau lingkungan akademis. Meskipun demikian, contoh kasus yang umum juga

disertakan. Bahasa pemrograman dalam buku ini adalah bahasa C. Meskipun demikian, pembaca, khususnya mahasiswa sarjana atau diploma tidak terpaku dengan satu bahasa pemrograman saja Algoritma Dan Pemrograman ini diterbitkan oleh Penerbit Deepublish dan tersedia juga dalam versi cetak

Pemrograman Dasar untuk SMK/MAK  
Kelas X Penerbit Aksara TIMUR

Buku ini akan memberikan informasi secara lengkap mengenai materi yang akan diperlukan untuk merancang website seperti pengertian website, jenis dan manfaat website, bahasa pemrograman HTML, Cascading Style Sheet, Javascript, PHP, Database MySQL dan mengupload hasil kerja ke sebuah domain dan hosting yang berasal dari

berbagai sumber terpercaya yang berguna sebagai tambahan wawasan mengenai bab-bab yang dipelajari tersebut. Secara lengkap buku ini membahas: Bab 1 Pemrograman Web Bab 2 Web Server dan Instalasi Bab 3 HTML (Hypertext Markup Language) Bab 4 HTML: Table, Form dan Frame Bab 5 Cascading Style Sheet (CSS) Bab 6 Javascript, Variabel, Operator, Decision dan Looping Bab 7 PHP : Variabel, Operator dan Looping Bab 8 PHP : Decision, Include dan Require Bab 9 Database MYSQL Bab 10 Koneksi Database MYSQL dengan PHP Bab 11 Layout Desain Website Bab 12 Merancang Website Sederhana dan Publish  
Deepublish  
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.

**Ulangan & Ujian SMP** Universitas Brawijaya Press

Dunia pemrograman pada saat ini, menjadi bidang yang banyak diminati oleh para pelajar baik para siswa, mahasiswa atau pun khalayak umum. Menariknya, dunia pemrograman tidak hanya diminati oleh mereka yang berasal dari jurusan komputer atau IT saja, tetapi para pelajar di bidang lain

pun tertarik untuk mempelajari bidang ini, terbukti banyaknya perusahaan start up di Indonesia yang sukses dan bukan hanya didirikan oleh mereka yang berasal dari dunia IT saja. Materi pada buku " Dasar-Dasar Pemrograman dengan .NET" ini, disusun dengan tujuan untuk memberikan kemudahan bagi para pembaca dalam mempelajari ilmu pemrograman awal yang harus diketahui dalam bidang pemrograman, yaitu dasar-dasar pemrograman atau algoritma. Dalam buku ini digunakan tools .NET sebagai bahasa pemrograman untuk mengimplementasikan program atau aplikasi yang dibuat. Penyajian materi diberikan secara terstruktur atau sistematis, jelas, dan terperinci. Setiap penjelasan kasus diberikan algoritma/pseudocode selanjutnya

ditransformasikan ke dalam bahasa pemrograman .NET featuring Visual Basic.Net 10, di mana keluaran setiap program berupa tampilan visual grafis termasuk implementasi contoh project database nyata (sebagai pengganti simpanan file), dan masih banyak lagi. Dalam setiap bab diberikan contoh-contoh latihan dan diakhiri dengan soal latihan yang dapat membantu para pembaca untuk lebih memahami kajian yang telah dipaparkan.

*Belajar Algoritma Pemrograman Dengan Menggunakan Python* Prenada Media

Ada sebuah proses yang harus dijalani untuk mencapai kesuksesan, begitu juga sukses dibidang akademik, proses belajar harus dijalani. Untuk itu, kami menyusun buku ini untuk mendampingi siswa dalam proses belajar demi meraih

kesuksesan. Buku disusun sistematis, untuk memudahkan siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam. Dalam setiap bab buku ini ada 3 (tiga) bagian. Bagian pertama tentang rangkuman materi, bertujuan untuk memudahkan siswa mengingat materi yang di sajikan dalam bab tersebut. Bagian kedua berisi trik cerdas penyelesaian soal-soal ujian nasional dan ujian masuk perguruan tinggi negeri (PTN). Bagian ketiga merupakan pendalaman materi, yang berisi soal latihan standar Ujian Nasional maupun Ujian Masuk PTN. Soal-soal yang disajikan dalam buku ini merupakan soal-soal pilihan yang kami ambil dari soal ujian nasional dan soal ujian masuk PTN. Sebagian besarnya adalah model soal terbaru. Kami berharap buku ini

dapat memberikan gambaran nyata kepada siswa mengenai soal yang pernah diujikan sehingga siswa mampu mengenali diferensiasi model soal yang keluar. Dengan memahami berbagai macam model soal, siswa dituntut untuk siap lebih dini dalam menghadapi ujian. Buku ini dilengkapi aplikasi android. Ada tiga aplikasi yang kami berikan secara gratis yaitu: Aplikasi Simulasi MATEMATIKA/BAB Aplikasi Ujian Nasional Lengkap Aplikasi SBMPTN Lengkap Buku dan Aplikasi yang ada dalam buku ini memuat 2190 Butir Soal. Jumlah Soal yang Fantastis, yang tidak pernah ada di buku lain yang khusus membahas Matematika. (Genta Smart Publisher)

**Dasar-Dasar Komputasi Sinyal Digital dan Contoh Aplikasinya Menggunakan MATLAB** Deepublish

Materi yang disusun pada buku ini terdiri atas 13 bab. Pembaca diasumsikan sudah memiliki kemampuan dasar Pemrograman. Sejumlah materi ajar pada buku ajar ini disampaikan dalam satu semester. Isi buku ajar pada setiap topik bahasan disusun mulai dari teori penunjang setiap topik bahasan, praktik, dan tugas membuat program untuk mengaplikasikan setiap topik bahasan, dan diakhiri dengan latihan soal. Dengan demikian, pembaca diharapkan lebih memahami setiap topik bahasan. Durasi aktivitas pada setiap bab (kecuali bab 1) terdiri atas 100 menit penyampaian teori ditambah 170 menit untuk praktik dan tugas. Latihan soal dapat dikerjakan untuk memperkuat pemahaman terhadap teori dan praktik yang telah dilaksanakan. Kit yang digunakan dalam

buku ini adalah STM32F407G-DISC1, sebuah Development kit berbasis mikrokontroler STM32F407VGT6 (ARM Cortex-M4). Pemrograman dilakukan dengan menggunakan Keil  $\mu$ Vision dan STM32CubeMX sehingga sangat memudahkan dalam melakukan pemrograman.

Pemrograman Berorientasi Objek dengan Java Penerbit Andi

Buku ini disajikan dengan urutan yang memudahkan pembaca dalam memahami konsep pemrograman, mulai dari konsep berpikir algoritmik berorientasi pemecahan masalah, unsur-unsur pemrograman hingga pengenalan paradigma pemrograman berorientasi objek. Namun demikian, pembaca dapat mempelajari sesuai urutan yang dikehendaki. Guna mengasah

kemampuan memecahkan masalah dan memprogram, buku ini dilengkapi dengan latihan soal dan praktik memprogram dalam bahasa pemrograman Python menggunakan Jupyter Notebook.

**Dilengkapi Pengenalan Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi Kuantitatif-Kualitatif**

Prenada Media

Mata kuliah Bahasa Pemrograman Visual Basic di STMIK Pringsewu diberikan untuk memperkenalkan Lingkungan Visual Basic, pembuatan interface dengan menggunakan tools yang ada serta mengimplementasikan program sederhana dengan bahasa Visual Basic. Di samping itu juga memahami struktur dan perintah-perintah program bahasa Visual Basic.

**Strategi Cerdas Bank Soal Matematika SMA Kelas X, XI, XII**

Yayasan Kita Menulis

Keterampilan Dasar Praktik Kebidanan adalah kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang bidan dalam memberikan asuhannya secara aman dan bertanggung jawab. Didasari kompetensi tersebut, bidan dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilannya dalam memberikan asuhan sesuai dengan kebutuhan pasien secara optimal. Buku ajar ini disusun untuk membantu mahasiswa dalam mempelajari keterampilan dasar praktik kebidanan dengan menghimpun materi - materi pokok yang relevan disesuaikan dengan panduan kurikulum Program Studi Kebidanan. Buku ini dilengkapi dengan latihan soal berupa kasus

disetiap akhir BAB untuk memudahkan mahasiswa dalam mamahami materi sebagai upaya untuk persiapan uji kompetensi. Buku Ajar Keterampilan Dasar Praktik Kebidanan ini diterbitkan oleh Penerbit Deepublish dan tersedia juga dalam versi cetak\*

Think Smart Bahasa Inggris Instiper Press

Buku ini merupakan buku pendukung mata kuliah pemrograman dasar yang diajarkan pada berbagai jurusan di lingkungan Perguruan Tinggi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) dan Teknik tingkat sarjana atau diploma. Buku ini akan membantu mahasiswa untuk melakukan berbagai komputasi dan visualisasi model matematika bidang Sains dan Teknik dengan menggunakan program

komputer menggunakan MATLAB. Kompetensi yang dapat dicapai setelah mempelajari buku ini adalah:  
Memahami dasar-dasar pemrograman terstruktur menggunakan MATLAB.  
Mengenal operasi-operasi dasar dalam MATLAB. Menggunakan fungsi-fungsi standar dalam MATLAB untuk aplikasi dalam bidang sains. Menyusun program komputer untuk komputasi berbagai model matematika dalam bidang sains dengan menggunakan MATLAB.  
Menyusun program komputer untuk visualisasi . berbagai model matematika dalam bidangsains dengan menggunakan MATLAB. -PrenadaMedia-  
**Dasar Komputer** Universitas Brawijaya Press  
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. Grafika dan GUI: Grafika dapat menjadi motivator bagi pembaca, dan kegunaannya dapat berperan sebagai contoh-contoh yang baik untuk pemrograman berorientasi-objek. Bank Soal: Pembaca ditantang untuk menyelesaikan soal-soal yang disediakan secara khusus pada bab Bank Soal. Berikut topik-topik bahasan yang disajikan pada buku teks ini: Bab 1. Sekilas Tentang Java Bab 2. Data dan

Ekspresi Bab 3. Menggunakan Kelas dan Objek I Bab 4. Menggunakan Kelas dan Objek II Bab 5. Kondisional dan Loop Bab 6. Lebih Lanjut dengan Kondisional dan Loop Bab 7. Perancangan Berorientasi-Objek Bab 8. Array Bab 9. Pewarisan dan Polimorfisme Bab 10. Eksepsi Bab 11. Rekursi Bab 12. Bank Soal

**DASAR PEMROGRAMAN 2** Poliban Press

Pemrograman Dasar untuk SMK/MAK Kelas X

Metode Penelitian Sosial Ekonomi Pertanian Gramedia Widiasarana Indonesia

Dinamika problematik petani gurem dan tunakisma yang semakin tersudut di margin terendah surplus ekonomi pertanian atau rumitnya formulasi kebijakan ketahanan pangan tentu

membutuhkan solusi permasalahan strategis yang berbeda. Trending issues seperti liberalisasi perdagangan produk pertanian, global climate change, dan isu degradasi sumber daya alam dan lingkungan juga menjadi permasalahan prioritas beberapa dasawarsa ke depan. Dibutuhkan penguasaan pengetahuan dan metode riset yang mumpuni agar alumni Fakultas Pertanian dan profesional agribisnis mampu memberikan kontribusi optimal.

**Pengantar Logika Informatika.**

**Algoritma dan Pemrograman**

**Komputer** Elex Media Komputindo

Bank Soal Visual FoxPro + CDElex Media Komputindo Dasar-Dasar Pemrograman Dengan Python Deepublish

Dasar-Dasar Pemrograman dengan .NET PT Grafindo Media Pratama

Mata kuliah pemrograman web adalah salah satu pemrograman, diantara bahasa pemrograman web yang saat ini sering dipelajari adalah Bahasa pemrograman HTML, PHP, ASP, dan Java Script yang sangat dibutuhkan oleh pengguna internet. Oleh karena itu maka perlu diberikan dasar-dasar pemrograman web khususnya Bahasa Pemrograman PHP yang mana enam puluh persen lebih website dibangun dengan Bahasa Pemrograman PHP. Bahan ajar pemrograman web lebih banyak dibahas tentang Bahasa Pemrograman PHP, dan akan dibahas pula bahasa pemrograman yang terkait yaitu: HTML dan Database MySQL.

SPARTA PUBLISHING  
Buku Konsep Dasar Algoritma dan Pemrograman dengan Bahasa Java

adalah buku ajar yang dipergunakan untuk mempelajari dasar pemrograman. Selain itu buku ini juga mengenalkan logika algoritma mempergunakan pseudocode dan flowchart. Selanjutnya dijelaskan juga berbagai macam tipe data, konsep percabangan, perulangan, array, class, method, object.

*Pemrograman Dasar Menggunakan Python* Penerbit ANDI  
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 projek; 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\_penidik (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 programmer 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. Pab bab kesatu, Anda akan mempelajari: Bagaimana menginstalasi NetBeans, JDK 11, dan konektor PostgreSQL; Bagaimana mengintegrasikan Library eksternal ke dalam projek; 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 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/PostgreSQL seperti Anda.

#### DASAR PEMROGRAMAN VISUAL BASIC

Penerbit Andi

Di dunia komputer kita sering mendengar istilah program, software atau aplikasi. Di kehidupan sehari-hari masyarakat sering menggunakan istilah tersebut untuk hal yang sama, walaupun sebenarnya ada sedikit perbedaan diantara istilah-istilah tersebut. Software

atau biasa diterjemahkan sebagai perangkat lunak adalah istilah yang paling luas (umum), karena istilah software ini sebenarnya juga mencakup aplikasi dan program. Software adalah suatu perangkat (lunak) yang digunakan untuk mengendalikan atau memanfaatkan perangkat (keras) komputer. Software dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian, antara lain: > Sistem Operasi, adalah suatu perangkat lunak yang berfungsi untuk mengatur dan mengendalikan perangkat (resource) yang terdapat pada komputer. Contoh sistem operasi adalah Microsoft Windows XP, Linux, Mac OS X, dll. > Aplikasi, yang dapat dibagi lagi menjadi: >> Aplikasi Umum Contohnya: Microsoft Office, Adobe Photo-shop, Corel Draw, dll Utiliti

(Program Bantu) Contohnya: Anti Virus (AVG, Mc Afee dll), Utiliti Kompresi (WinZip, 7-Zip, dll.). >> Kompiler atau Interpreter, adalah suatu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat perangkat lunak lain. Contohnya: Turbo Pascal, Borland C, Delphi, Microsoft Visual Basic. Program dapat diartikan sebagai kumpulan instruksi atau perintah yang dapat dimengerti komputer, sehingga komputer dapat mengerjakan aktivitas yang diinginkan. Selain program, juga dikenal istilah data, yaitu elemen penunjang yang dibutuhkan program agar tujuan dari program tersebut dapat dicapai. Jika suatu program yang telah dilengkapi dengan data, maka terbentuklah software.

### **Teori dan Aplikasi dalam Rupiah**

Tanesa

Buku ini berisikan uraian komprehensif tentang teori-teori mutu pelayanan kebidanan termasuk di dalamnya terdapat standar operasional prosedur atau implementasi yang sudah baku pada saat bidan melakukan pelayanan di lapangan sehingga akan melindungi tenaga kesehatan dari hal-hal yang tidak diinginkan serta mendorong bidan lebih kompeten dalam meningkatkan mutu pelayanan kebidanan/kesehatan. Buku ini juga dilengkapi dengan latihan soal untuk menguji pemahaman para pembaca terkait dengan materi yang terdapat pada buku. Mutu Pelayanan Kebidanan Dan Kebijakan Kesehatan ini diterbitkan oleh Penerbit Deepublish dan tersedia juga dalam versi cetak.  
*Konsep Algoritme dan Aplikasinya dalam*

*Bahasa Pemrograman C++* Deepublish

Buku ini berisi tentang dasar-dasar pemrograman untuk menyelesaikan masalah matematika sederhana dengan menggunakan perangkat lunak Dev C++. Buku ini cocok bagi pemula yang akan belajar pemrograman karena buku ini dilengkapi alur logika dari penyelesaian masalah yang diberikan. Buku ini terdiri dari 7 bab yaitu: Bab 1. Pada bab ini dibahas tentang dasar-dasar pembuatan program, kriteria program yang baik, dasar-dasar pembuatan algoritma, flowchart, dan pseudocode. Bab 2. Bab ini berisi tentang dasar-dasar Dev C++. Pada bab ini akan dijelaskan tentang sejarah bahasa pemrograman C++, cara melakukan instalasi perangkat lunak Dev C++, elemen dasar C++, dan dasar-

dasar perintah C++. Bab 3. Pada bab ini dibahas tentang pengertian array, penggunaan array untuk pengolahan data sederhana, operasi dasar vektor, dan operasi himpunan. Bab 4. Pada bab ini dibahas tentang array dua dimensi dan penerapan array dua dimensi untuk operasi dasar matriks seperti penjumlahan, tranpos, dan perkalian. Pada bab ini juga akan dibahas penerapan array untuk menyelesaikan

invers dan determinan matriks. Bab 5. Pada bab ini akan dibahas operasi string dan fungsi string yang disediakan oleh bahasa pemrograman C++. Bab 6. Pada bab ini membahas tentang bagaimana mendeklarasikan fungsi dan fungsi tanpa nilai balik, fungsi dengan nilai balik, fungsi rekursif, variabel lokal, variabel global dan fungsi overloading. Bab 7. Pada bab ini dibahas struct dan pemanfaatannya.