

Hal yang pertama kali dilakukan ketika mempelajari **pemrograman**

1. Belajar Bahasa Inggris
2. Belajar cara mencari sesuatu

Solusi untuk belajar Bahasa Inggris?

1. Buka platform Google Translate/Deepl
2. Catat semua kosakata baru yang dipelajari di aplikasi catatan

Solusi untuk belajar mencari sesuatu?

1. [How to Search Google](#)

**Next step?**

1. Belajar cara ngoding
2. Belajar cara debugging
3. Belajar prompt engineering

Solusi untuk belajar ngoding?

1. Freecodecamp, Youtube, dll

Solusi untuk belajar debugging?

1. [How to Debugging Code](#)
2. ChatGPT (tidak direkomendasikan untuk yang baru belajar)

Solusi untuk belajar prompt engineering?

1. <https://www.promptingguide.ai/introduction/basics>

2. Cari di Google “prompt engineering guide” dan sejenisnya

Kesimpulan dari semuanya adalah...

# **Belajar Bahasa Inggris**

## **Belajar cara mencari sesuatu**

Tips untuk teman-teman yang merasa salah jurusan tapi udah terlanjur nyebur di jurusan IT

1. Cari kesukaannya di mana, misal di seni
2. Cari hal/pekerjaan di IT yang berhubungan dengan kesukaannya tersebut, contoh: seni itu related sama UI/UX Designer
3. Coba pelajari hal tersebut sampe mahir

Tips buat yang engga tau kesukaannya di mana

1. Coba pelajari semua bidang di IT (Front-end, Back-end, Mobile, dll)
2. Dari semua bidang yang dipelajari, coba temukan zona nyaman teman-teman
3. Kalau udah nemu, pelajari hal tersebut sampe mahir

Rekomendasi hal yang bisa dipelajari di IT

1. Front-End: Mempelajari tentang pembuatan tampilan website yang interaktif dan responsif.
2. Back-End: Mempelajari tentang pengelolaan server, aplikasi, dan database di belakang layar website.
3. Android/Mobile: Mempelajari tentang pembuatan aplikasi untuk perangkat mobile seperti smartphone dan tablet.
4. Quality Assurance: Mempelajari tentang pengujian perangkat lunak untuk memastikan kualitas dan keandalannya.
5. Cyber Security: Mempelajari tentang perlindungan sistem dan data dari ancaman cyber.

6. Game Developer: Mempelajari tentang pembuatan game, termasuk desain, pengembangan, dan pemrograman game.
7. Artificial Intelligence: Mempelajari tentang pembuatan sistem yang dapat meniru atau melampaui kemampuan manusia dalam melakukan tugas tertentu.
8. Data Scientist: Mempelajari tentang pengumpulan, analisis, dan interpretasi data besar untuk mendapatkan wawasan dan membuat keputusan berdasarkan data tersebut.
9. Data Analyst: Mempelajari tentang pengumpulan dan interpretasi data untuk membantu perusahaan dalam pengambilan keputusan.
10. User Interface/User Experience (UI/UX): Mempelajari tentang desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk membuat produk yang mudah dan menyenangkan untuk digunakan.
11. Blockchain: Mempelajari tentang teknologi blockchain yang digunakan untuk transaksi yang aman dan transparan, seperti dalam mata uang kripto.
12. Dan lain-lain

Rekomendasi buku untuk dibaca:

[intip.in/hadiahuntukprogrammer](http://intip.in/hadiahuntukprogrammer)