

PERTEMUAN 1

BAHASA PEMROGRAMAN

- ❑ Bahasa pemrograman, atau sering diistilahkan juga dengan **bahasa komputer** atau **bahasa pemrograman komputer**, adalah instruksi standar untuk memerintah **komputer**.
- ❑ Bahasa pemrograman ini merupakan suatu himpunan dari aturan **sintaks** dan **semantik** yang dipakai untuk mendefinisikan **program komputer**.
- ❑ Bahasa ini memungkinkan seorang programmer dapat menentukan secara persis data mana yang akan diolah oleh komputer, bagaimana data ini akan disimpan/diteruskan, dan jenis **langkah** apa yang akan diambil dalam berbagai situasi secara persis.

JENIS BHS. PEMROGRAMAN

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> C | <input type="checkbox"/> PHP |
| <input type="checkbox"/> C++ | <input type="checkbox"/> CSS |
| <input type="checkbox"/> C# | <input type="checkbox"/> PYTHON |
| <input type="checkbox"/> JAVA | <input type="checkbox"/> DELPHI |
| <input type="checkbox"/> VB.NET | <input type="checkbox"/> Dsb..... |

Paradigma Pemrograman

- ❑ **"Ilmu"** pemrograman berkembang, menggantikan **"seni"** memrogram atau memrogram secara coba-coba (**"trial and error"**). Program harus dihasilkan dari proses pemahaman permasalahan, analisis, sintesis dan dituangkan menjadi kode dalam bahasa komputer secara sistematis dan metodologis.

ALGORITMA

- ❑ Algoritma adalah metode efektif yang diekspresikan sebagai rangkaian terbatas.
- ❑ Algoritma juga merupakan kumpulan perintah untuk menyelesaikan suatu masalah.
- ❑ Perintah-perintah ini dapat diterjemahkan secara bertahap dari awal sampai akhir.
- ❑ Langkah-langkah logis penyelesaian masalah yang disusun secara sistematis

ALGORITMA

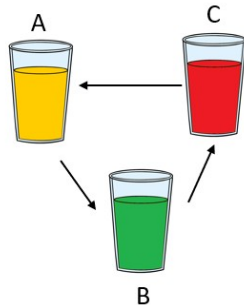
- ❑ Algoritma adalah metode efektif yang diekspresikan sebagai rangkaian terbatas.
- ❑ Algoritma juga merupakan kumpulan perintah untuk menyelesaikan suatu masalah.
- ❑ Perintah-perintah ini dapat diterjemahkan secara bertahap dari awal sampai akhir.
- ❑ Langkah-langkah logis penyelesaian masalah yang disusun secara sistematis

CONTOH ALGORITMA

- ❑ Algoritma mengendarai motor
 1. Siapkan motor dan helm
 2. Pakai helm di dalam kepala
 3. Nyalakan sepeda motor
 4. Naik ke atas sepeda motor
 5. Pegang handle gas
 6. Tarik handle gas

STUDI KASUS

- ❑ Buat Algoritma dalam memancing ikan
- ❑ Buat Algoritma untuk memindahkan air pada gelas



HAPPY LEARNING