

Bagaimana Cara Memulai Menjadi Seorang Programmer

3 min read · Jan 27, 2022



Aulia Sabri

Follow



Share

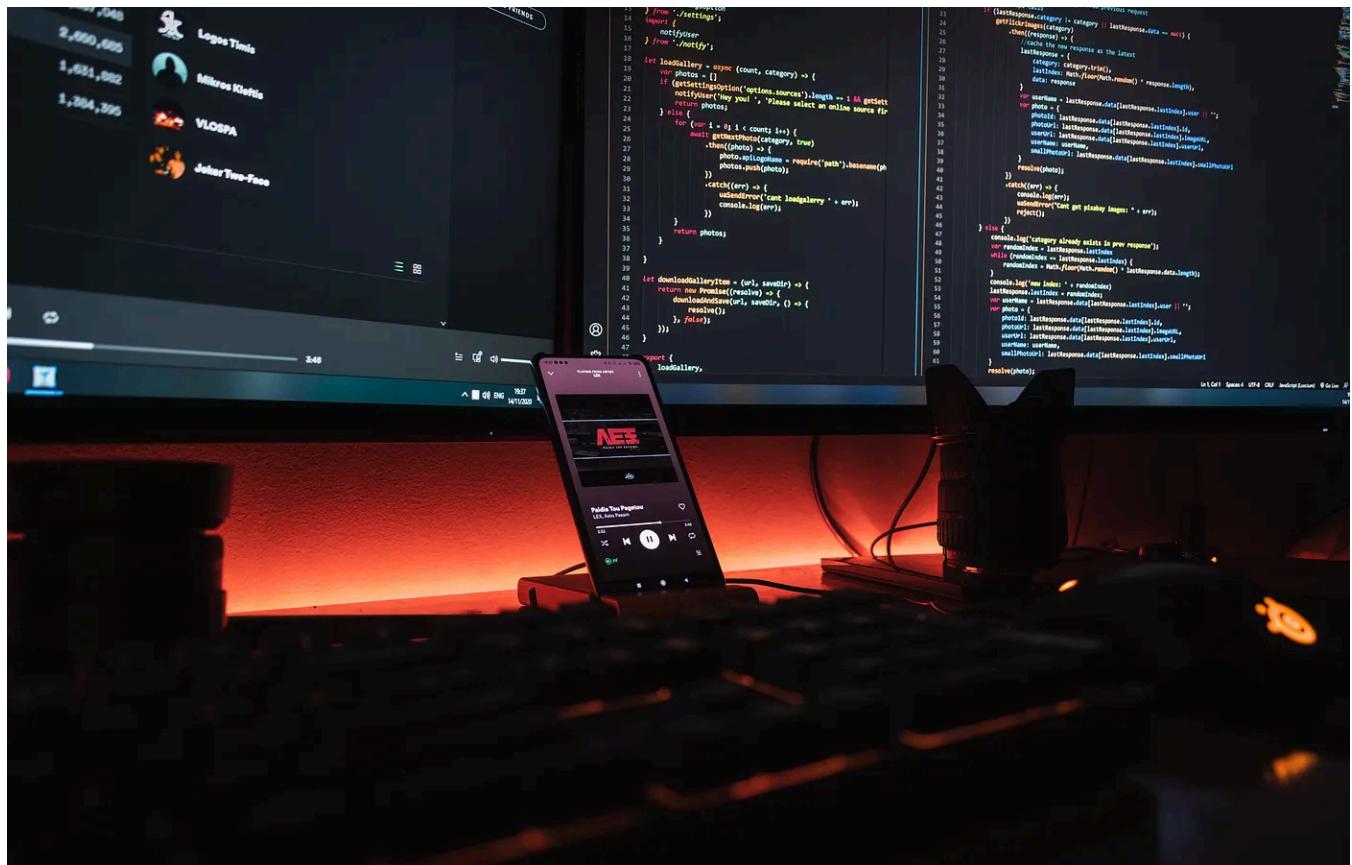


Photo by Fotis Fotopoulos on [Unsplash](#)

Halo! Selamat datang.

Semoga hari anda menyenangkan dan tetap dalam keadaan semangat.

Pada kesempatan kali ini saya ingin membagikan sebuah tulisan tentang bagaimana cara memulai menjadi seorang programmer. Tulisan ini merupakan postingan

pertama saya dan semoga dapat bermanfaat bagi teman-teman semua.

Saat ini sudah banyak website atau video youtube yang membagikan tips-tips mengenai cara menjadi programmer. Teman-teman dapat dengan mudah mencarinya. Namun, di sini saya akan berbagi dari pengalaman saya sendiri tentang bagaimana memulai untuk menjadi seorang programmer.

Tanpa perlu basa-basi lagi yuk kita bahas.

Apa/siapa itu programmer ?

Sebelumnya mari kita lihat apa/siapa itu programmer. Sederhananya Programmer merupakan seseorang yang mempunyai kemampuan untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan bahasa pemrograman. Nah pekerjaannya ini disebut dengan programming sedangkan solusi yang dihasilkan untuk menyelesaikan masalah disebut dengan program atau aplikasi.

Apa modal awal yang harus anda miliki untuk menjadi seorang programmer ?

Komputer ?? laptop ?? bukan yaa :D

Memang benar kita memerlukan komputer atau laptop namun bukan itu yang ingin saya sampaikan. Terus apa? berikut ini modal yang perlu teman-teman miliki untuk memulai menjadi seorang programmer:

1. Matematika

Kenapa matematika ? karena matematika mengajarkan kita berpikir untuk menyelesaikan masalah. Masak iya pas ketemu error di cuekin ;) kita harus berpikir apa solusinya supaya error tidak terjadi lagi.

Di suatu interview saya pernah ditanya oleh CTO perusahaan apakah saya menyukai matematika. Pada saat itu saya menjawab saya tidak terlalu menyukai matematika, namun saya berasal dari SMK dengan jurusan yang menuntut saya untuk bisa matematika, jadi matematika merupakan hal yang wajib untuk dipahami bagi saya. Setelah interview selesai CTO itu menjelaskan bahwa programmer yang tidak menyukai matematika biasanya akan sulit beradaptasi dengan teknologi baru yang mana pada dunia profesional kita dituntut agar dapat menyelesaikan masalah dengan teknologi apapun.

Tapi tenang bagi teman-teman yang tidak menyukai matematika tidak apa-apa kok, karena yang diambil dari matematika bukan rumus-rumusnya tapi konsep

berpikirnya. berpikir bagaimana dapat menyelesaikan suatu masalah secara sistematis. Namun, ada juga bidang IT tertentu yang memerlukan programmer dengan matematika yang cukup advanced seperti data science.

2. Bahasa Inggris

Kalo menurut saya tidak bisa matematika masih oke asalkan paham operasi sederhana seperti tambah, kurang, bagi, dan kali. Tapi bahasa inggris adalah yang

Open in app ↗

Sign up

Sign in

Medium

Search



mungkin akan berkerja dengan orang asing nantinya.

Apa yang harus dipelajari ?

Jika teman-teman sudah mempunyai modal seperti yang dibahas diatas maka saatnya untuk memulai. Apa saja yang harus dipelajari:

1. Logika matematika

Komputer tidak memahami gambar, video, suara, bahkan kata-kata yang kita ketik pada pesan whatsapp. komputer hanya memahami dua hal 1 dan 0. Gambar, video, dan teks adalah interpretasi dari kumpulan angka 1 dan 0. Oleh karena itu untuk memahaminya kita perlu belajar logika matematika atau juga biasa disebut dengan logika informatika. Logika matematika sendiri merupakan suatu mata kuliah yang terdapat pada jurusan IT. Namun jika teman-teman bukan berasal dari jurusan IT atau tidak kuliah. Teman-teman dapat mencari sumber belajar lain dari internet.

Bagi saya pribadi hal yang sangat bermanfaat dari mata kuliah ini yang dapat kita terapkan dalam programming adalah materi yang membahas hubungan sebab akibat. karena konsepnya dapat kita pakai saat proses debugging jika terjadi error pada program yang sedang kita kerjakan.

2. Algoritma

Algoritma sederhananya adalah sebuah resep masakan yang mempunyai bahan dan langkah-langkah dalam membuat suatu makanan. Dimana untuk membuat makanan tersebut kita harus mengikuti langkah-langkahnya dari awal hingga akhir sesuai urutan. Konsep ini juga dipakai dalam programming untuk menciptakan suatu aplikasi atau program sederhana.

3. Pilih dan tekuni satu bahasa pemrograman

Setelah mempelajari logika matematika dan algoritma maka teman-teman sudah mempunyai fondasi yang kuat untuk mempelajari bahasa pemrograman. Mulailah untuk memilih dan pelajari satu bahasa pemrograman. Jadilah expert di bahasa tersebut. karena pada hakikatnya semua bahasa pemrograman itu sama hanya sintaksnya saja yang sedikit berbeda.

Saat ini ada banyak bahasa pemrograman yang tersedia. Bahasa-bahasa tersebut juga memiliki tujuan, kelebihan, dan kekurangan masing-masing. Jadi pastikan teman-teman memahami dulu tujuan atau fungsi dari bahasa pemrograman tersebut sebelum mulai mempelajarinya.

Sekian dulu untuk tulisan kali ini.

Semoga bermanfaat :)

Programmer

It

Logika Matematika

Algoritma



Follow

Written by Aulia Sabri

0 followers · 1 following

Javascript enthusiast



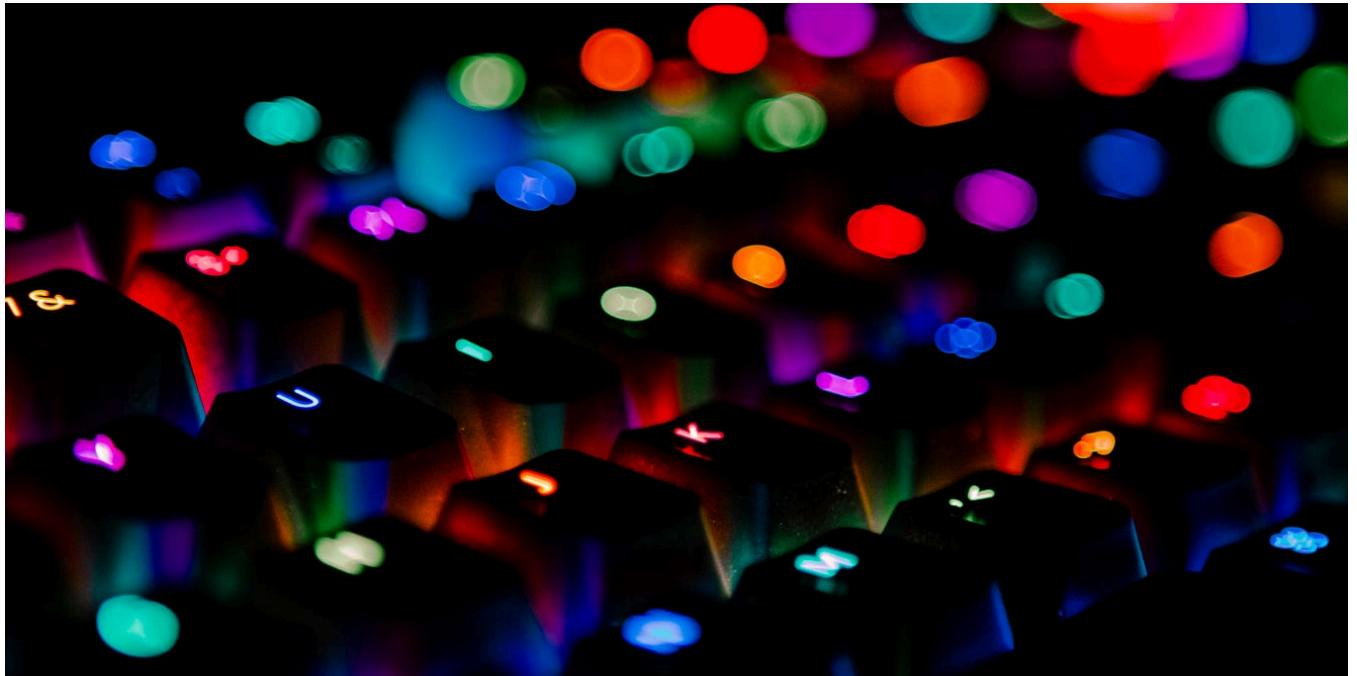
No responses yet



Write a response

What are your thoughts?

More from Aulia Sabri



 Aulia Sabri

Cara Menghidupkan Lampu Backlit Keyboard Pada Linux

Ini dia cara menghidupkan backlit keyboard anda saat menggunakan linux

Feb 19, 2022



 Aulia Sabri

Daftar website untuk mencari pekerjaan bagi para Programmer, Developer, dan UI/UX Designer.

Halo! Bagi kamu yang sedang mencari pekerjaan khususnya di bidang IT wajib nih kunjungi website berikut ini, tapi gak cuma bidang IT saja...

Sep 29, 2022

 Aulia Sabri

Pekerjaan Seorang Programmer

Hai, terima kasih sudah mengunjungi artikel ini. Semoga pertanyaan anda tentang pekerjaan seorang programmer dapat terjawab.

Feb 5, 2022

[See all from Aulia Sabri](#)

Recommended from Medium

 Sebastian Carlos

Fired From Meta After 1 Week: Here's All The Dirt I Got

This is not just another story of a disgruntled ex-employee. I'm not shying away from the serious corporate espionage or the ethical...

 Jan 8  22K  493

The screenshot shows the Dart IDE interface. On the left is the Explorer panel with project files like .dart_tool, .idea, .idx, android, build, lib/main.dart, test, web, .gitignore, .metadata, analysis_options.yaml, myapp.iml, pubspec.lock, pubspec.yaml, and README.md. The main editor window displays the code for main.dart:

```

lib > main.dart > MyApp > build
57 _MyHomePageState extends State<MyHomePage> {
58   int _counter = 0;
59
60   void _incrementCounter() {
61     setState(() {
62       _counter++;
63     });
64   }
65
66   @override
67   Widget build(BuildContext context) {
68     return Scaffold(
69       appBar: AppBar(
70         title: Text('Flutter Demo Home Page'),
71       ),
72       body: Center(
73         child: Column(
74           mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
75           children: <Widget>[
76             Text(
77               'You have pushed the button this many times:',
78               style: Theme.of(context).textTheme.headlineMedium,
79             ),
80             Text(
81               '$_counter',
82               style: Theme.of(context).textTheme.bodyLarge,
83             ),
84           ],
85         ),
86       ),
87       floatingActionButton: FloatingActionButton(
88         onPressed: _incrementCounter,
89         tooltip: 'Increment',
90         child: const Icon(Icons.add),
91       ),
92     );
93   }
94 }

```

To the right of the code editor is a preview of the Flutter application running on an Android device. The app shows the text "Flutter Demo Home Page" at the top and "You have pushed the button this many times: 0" below it. A floating action button is visible at the bottom right.

At the bottom of the IDE, there are tabs for PROBLEMS, OUTPUT, DEBUG CONSOLE, and TERMINAL. The OUTPUT tab shows log messages from the Android emulator:

```

2025-03-02T14:37:35Z [android] Running gradle task 'assembleDebug'...
2025-03-02T14:37:39Z [android] Built build/app/src/main/flutter apk/app-debug.apk
2025-03-02T14:37:39Z [android] Lost connection to device.
2025-03-02T14:37:43Z [android] Syncing files to device sdk gphone64 x86 64...
2025-03-02T14:37:43Z [android] <INDEX> Preview running
2025-03-02T14:37:43Z [android] I/Choreographer( 7793): Skipped 124 frames! The application may be doing too much work on its main thread.
2025-03-02T14:37:43Z [android] I/Gralloc4( 7793): mapper 4.x is not supported
2025-03-02T14:37:43Z [android] W/OpenGLRenderer( 7793): Failed to initialize 101010-2 format, error = EGL_SUCCESS
2025-03-02T14:37:44Z [android] I/Choreographer( 7793): Skipped 50 frames! The application may be doing too much work on its main thread.
2025-03-02T14:37:48Z [android] N/ProfileInstaller( 7793)- Installing profile for com.example.myapp

```

In Coding Beauty by Tari Ibaba

This new IDE from Google is an absolute game changer

This new IDE from Google is seriously revolutionary.

Mar 12 5.6K 334





In Write A Catalyst by Adarsh Gupta

Google just Punished GeekforGeeks

And that's for a reason.

♦ Apr 11

3.4K

145



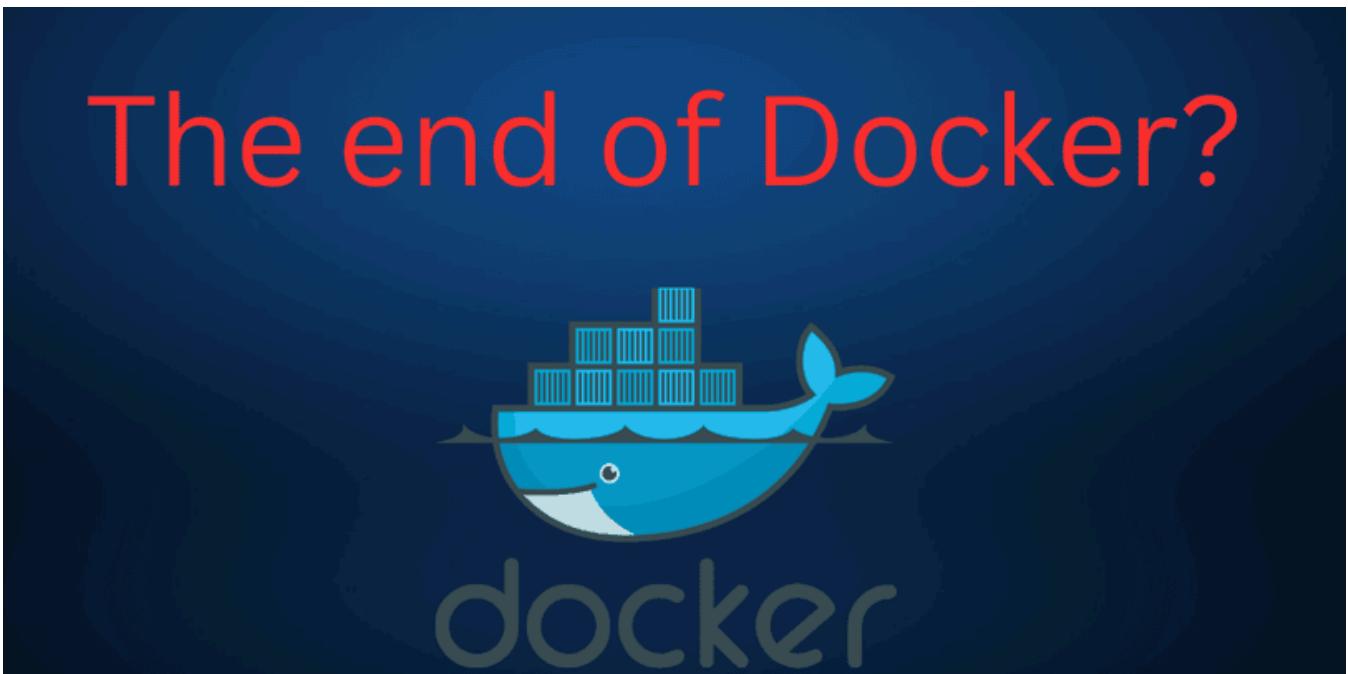


In PsyC Digest by Alessia Fransisca 

The 1-Minute Introduction That Makes People Remember You Forever

A Behavioral Scientist's Trick to Hack the "Halo Effect"

Apr 12  27K  627



In Devlink Tips by Devlink Tips 

The end of Docker? The Reasons Behind Developers Changing Their Runtimes

Docker once led the container revolution—but times have changed. Developers are embracing faster, leaner, and more secure alternatives in...

Mar 21 2.7K 87



In LearnAlforproft.com by Nipuna Maduranga

You Can Make Money With AI Without Quitting Your Job

I'm doing it, 2 hours a day

Mar 25 10.3K 478



See more recommendations