

The background features a dark blue gradient with various abstract graphic elements. In the upper left, there are large, overlapping circles in shades of blue, teal, and orange. The lower left contains a stylized illustration of a person with dark hair and glasses sitting at a desk, viewed from behind. They are looking at a computer monitor that displays several yellow and white user interface screens. To the right of the monitor are three smaller yellow icons: a gear, a bar chart, and a play button. The overall aesthetic is modern and professional.

MTs N 24 JAKARTA Campus B

MATERI HARI PERTAMA

MATERI KELAS 8

lima materi disamping adalah materi yang akan disampaikan selama di kelas 8.



Git and Github

mempelajari bagaimana kita meinstall git di laptop kita , membuat repository, git pull, git push dan git merge



flowchart

penjelasan tentang bagaiman diagram alir bekerja, untuk apa diagram alir itu, dan penjelasan symbol symbol flwochart (proyek)



Canva

mengajarkan siswa bagaimana membuat sebuah presentasi.



microsoft office word

mempelajari tentang bagaimana siswa nanti pada saat mengerjakan ISAS



microsof office excel

mempelajari bagaimana kita mengolah data yang baik dan cepat di excel

MTs N 24 Jakarta

MATERI

Bab 1 dan Bab 2



INFORMATIKA DAN PROFILE BELAJAR PANCASILA

pelajaran informatika adalah bagaimana teknologi informasi dapat digunakan untuk memfasilitasi dan meningkatkan proses pembelajaran dan pengajaran. Sedangkan profil belajar Pancasila adalah cara seseorang belajar dan memahami nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Kedua materi tersebut dapat saling terkait karena penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila.



BERPIKIR KOMPUTASIONAL

adalah seperangkat keterampilan kognitif yang memberi peluang pada pendidik untuk meidentifikasi pola, memecahkan masalah kompleks menjadi langkah langkah kecil, mengatur dan membuat serangkain langkah dalam memberikan solusi, serta membangun representasi data melalui simulasi.



TUJUAN BELAJAR BERPIKIR KOMPUTASIONAL

berpikir komputasional bertujuan untuk melatih otak supaya bisa berpikiri secara logis terstruktur dan kreatif



PENJELASAN

DASAR ALGORITMA

DEFINISI ALGORITMA

Di matematika dan di ilmu komputer adalah sebuah urutan penyelesain dari suatu masalah yang di tulis secara berurutan.

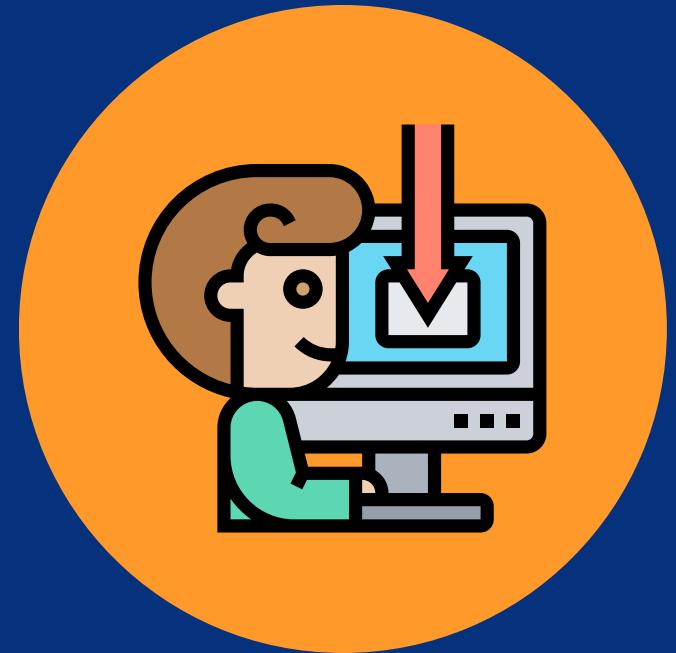


Sejarah

Para sejarawan matematika percaya bahwa kata Algorisme berasal dari nama penulis buku dan ahli matematika Arab terkenal Abu Ja'far Muhammad Ibn Musa Al-Khuwarizmi (770-840).

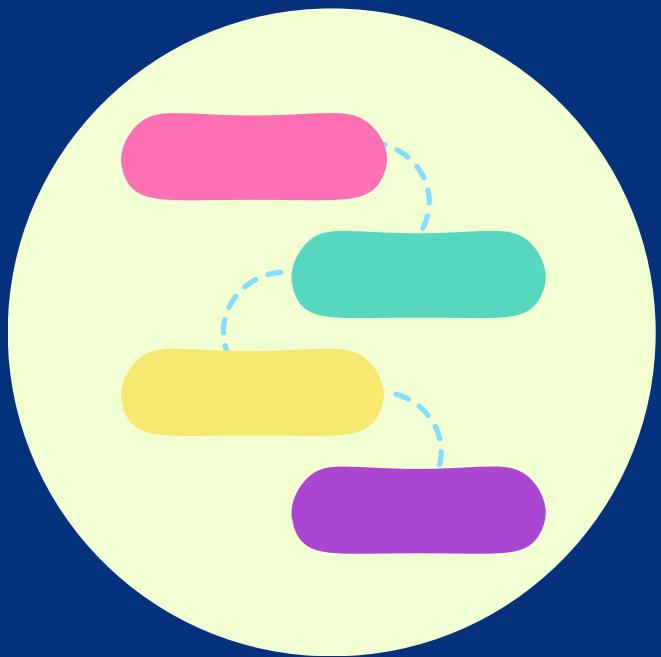


ciri utama algoritma



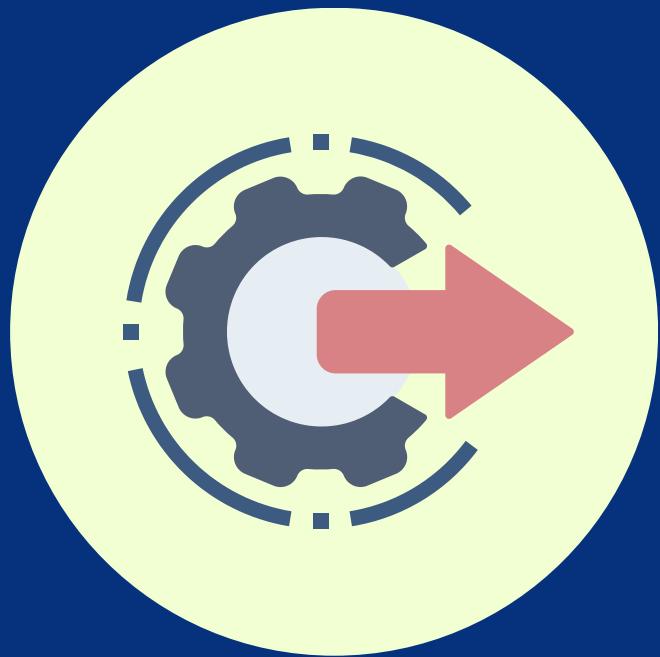
INPUT

adanya input atau sebuah permasalahan



PROSES

adanya langkah langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan akhir



OUTPUT

adanya sebuah solusi atau target yang akan di capai dari suatu algoritma ini

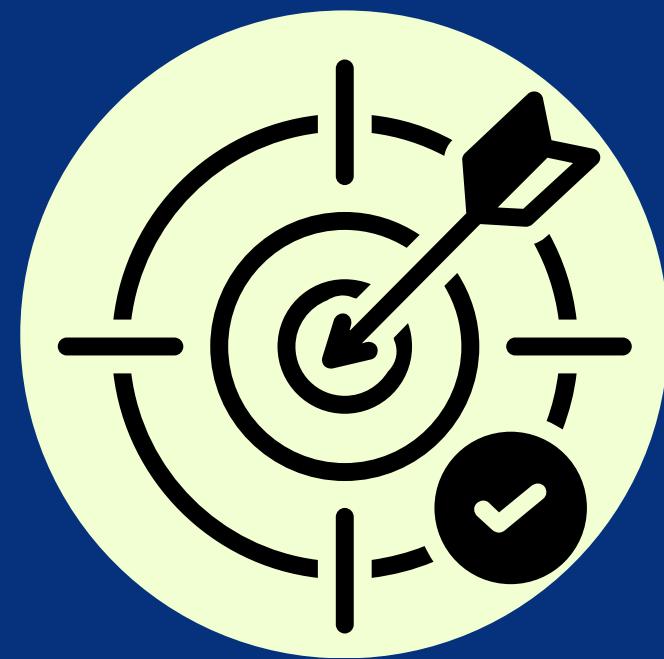
Ciri Utama Algoritma

Part 2



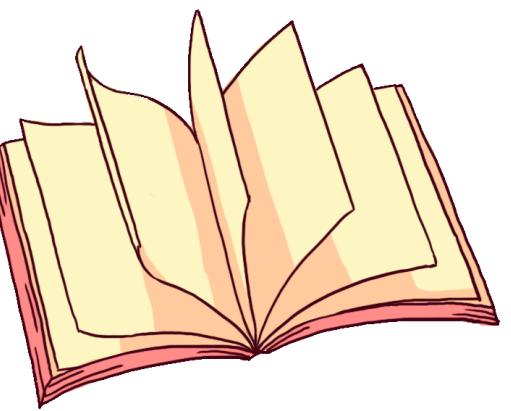
INSTRUKSI

adanya instruksi yang jelas dalam algoritma sehingga tidak terjadi kesalahan dalam menghasilkan output



TUJUAN AKHIR

adanya tujuan akhir yang dimana program akan berhenti ketika tujuan sudah tercapai



Flowchart

Dalam Bahasa Indonesia Diagram Alir



Penjelasan Flowchart



Flowchart adalah representasi visual dari proses atau sistem yang menggunakan simbol dan panah untuk menggambarkan urutan langkah atau tindakan. Ini biasanya digunakan untuk menggambarkan proses yang kompleks atau proses pengambilan keputusan dengan cara yang jelas dan ringkas.

6

Sejarah

FRANK DAN LILLIAN MERUPAKAN PENEMU FLOWCHART

Frank dan lillian Gilbreth adalah seorang insinyur Amerika, pada awal tahun 1920-an. Dia terkenal karena kontribusinya pada teknik dan manajemen industri. Frank Gilbreth, bersama istrinya Lillian Gilbreth, sering disebut sebagai "Bapak Manajemen Ilmiah".

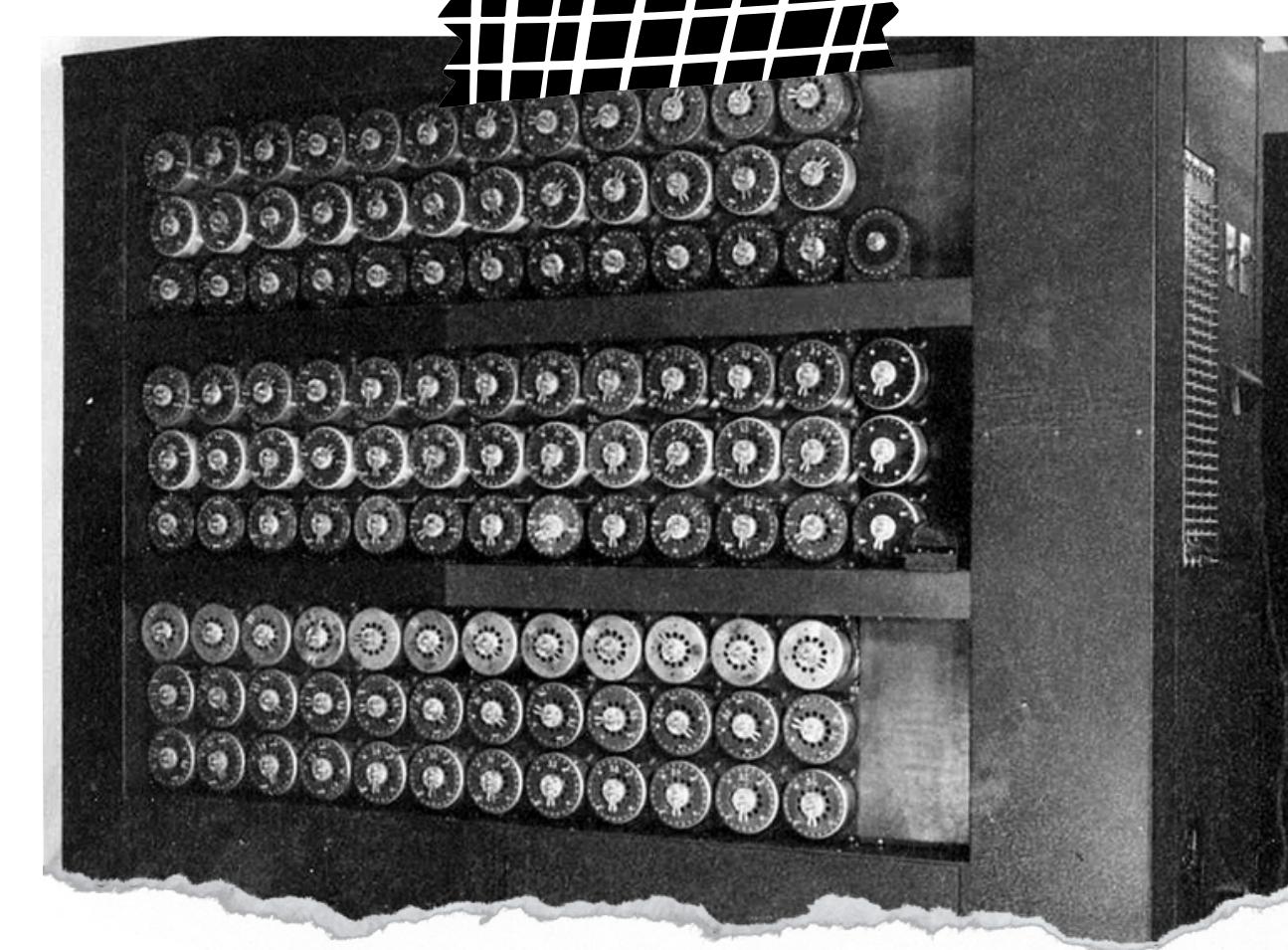


-
-
-
-

SEJARAH

DIAGRAM ALIR SEBELUM DAN SETELAH WW2

Flowchart mendapatkan popularitas dan pengakuan yang lebih luas setelah Perang Dunia II, terutama di bidang ilmu komputer dan pemrograman. Mereka menjadi alat penting untuk merepresentasikan proses dan algoritma dengan cara yang visual dan mudah dimengerti.



the Bombe
komputer digital pertama yang
dibuat oleh alan turing

SIMBOL SIMBOL

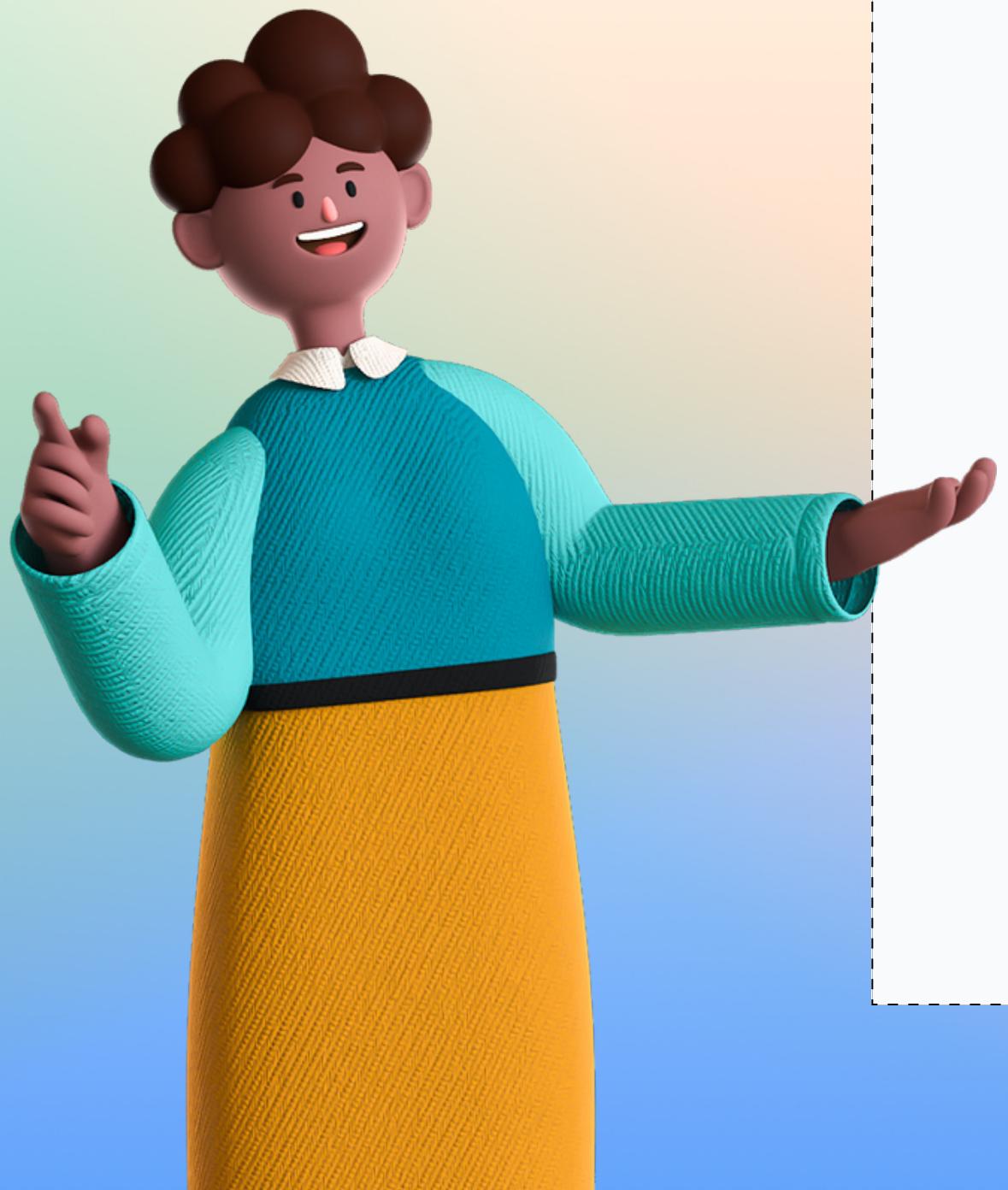
FLOW CHART

(DIAGRAM ALIR)



	Flow Direction symbol Yaitu simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga connecting line.
	Terminator Symbol Yaitu simbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu kegiatan
	Connector Symbol Yaitu simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar / halaman yang sama.
	Connector Symbol Yaitu simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses pada lembar / halaman yang berbeda.
	Processing Symbol Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer
	Simbol Manual Operation Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh computer
	Simbol Decision Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.
	Simbol Input-Output Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya
	Simbol Manual Input Simbol untuk pemasukan data secara manual on-line keyboard
	Simbol Preparation Simbol untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam storage.
	Simbol Predefine Proses Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program)/prosedure
	Simbol Display Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, plotter, printer dan sebagainya.
	Simbol disk and On-line Storage Simbol yang menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk.
	Simbol magnetik tape Unit Simbol yang menyatakan input berasal dari pita magnetik atau output disimpan ke pita magnetik.
	Simbol Punch Card Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
	Simbol Dokumen Simbol yang menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.

bentuk bentuk
flowchart yang sering
digunakan disuatu
program.



Simbol yang sering digunakan

→
gunakan tanda
panah untuk
menunjukan alir dari
proses yang kita
buat

gunakan persegi panjang yang
merererepresentasikan
sebuah proses.

Gunakan jajar genjang
untuk proses input dan
output

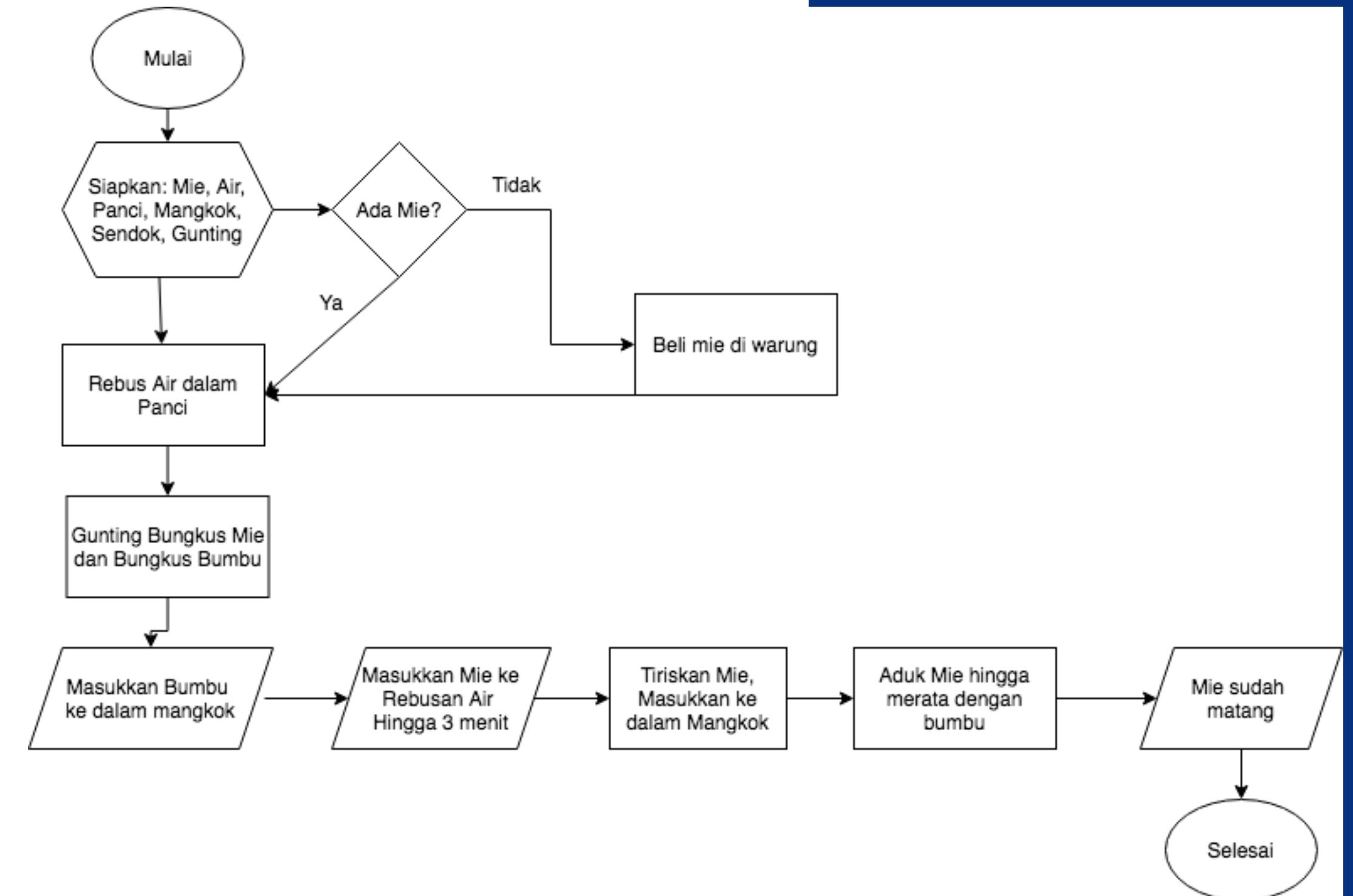
gunakan bentuk
permata yang
biasanya berisi
sebuah pertanyaan

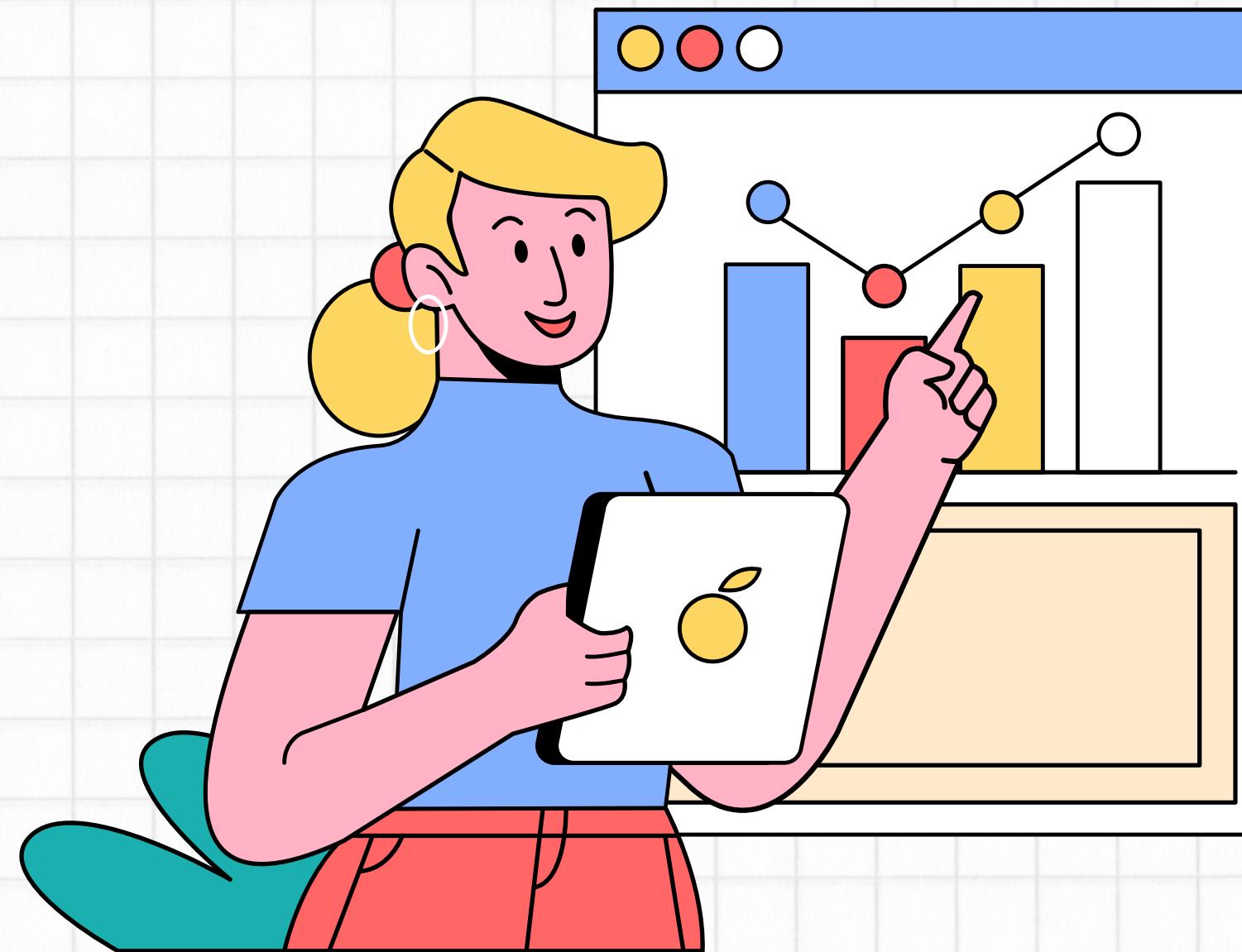
gunakan oval untuk
memulai dan meakhiri
diagram alir

Gunakan hexagon
untuk persiapan dari
proses yang akan
kita jalankan



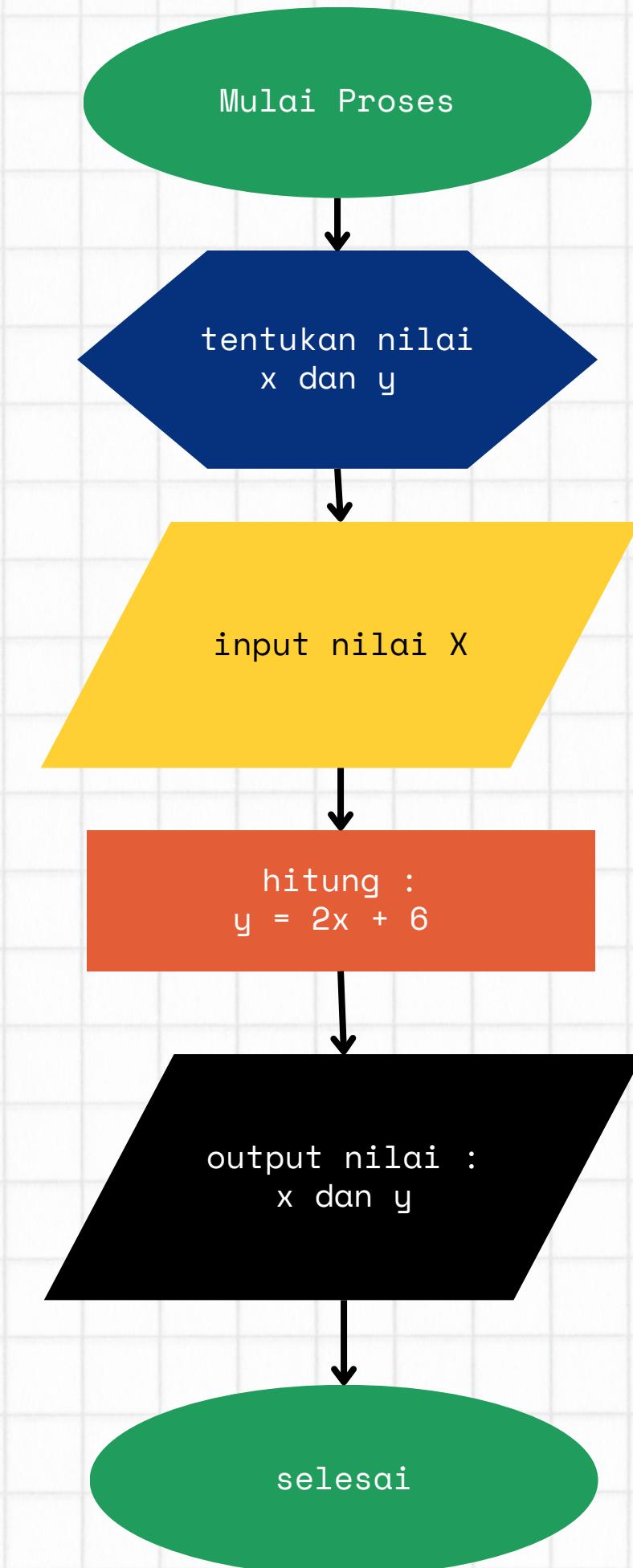
Flowchart di kehidupan sehari





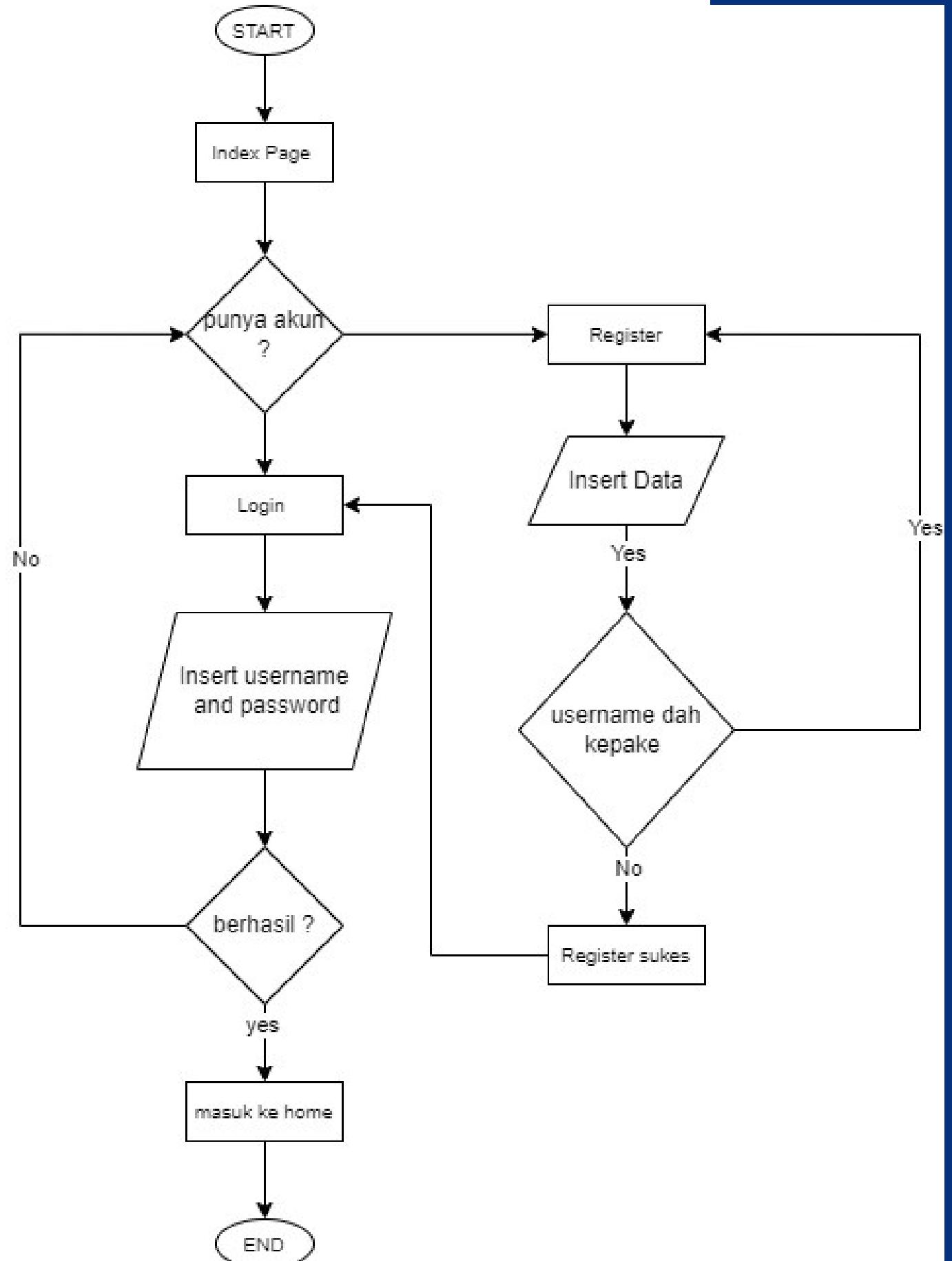
math flowchart

PROSES MULAI, LALU TENTUKAN NILAI X, LALU HITUNG NILAI $Y = 2X + 8$, CETAK NILAI X DAN Y, PROSES SELESAI

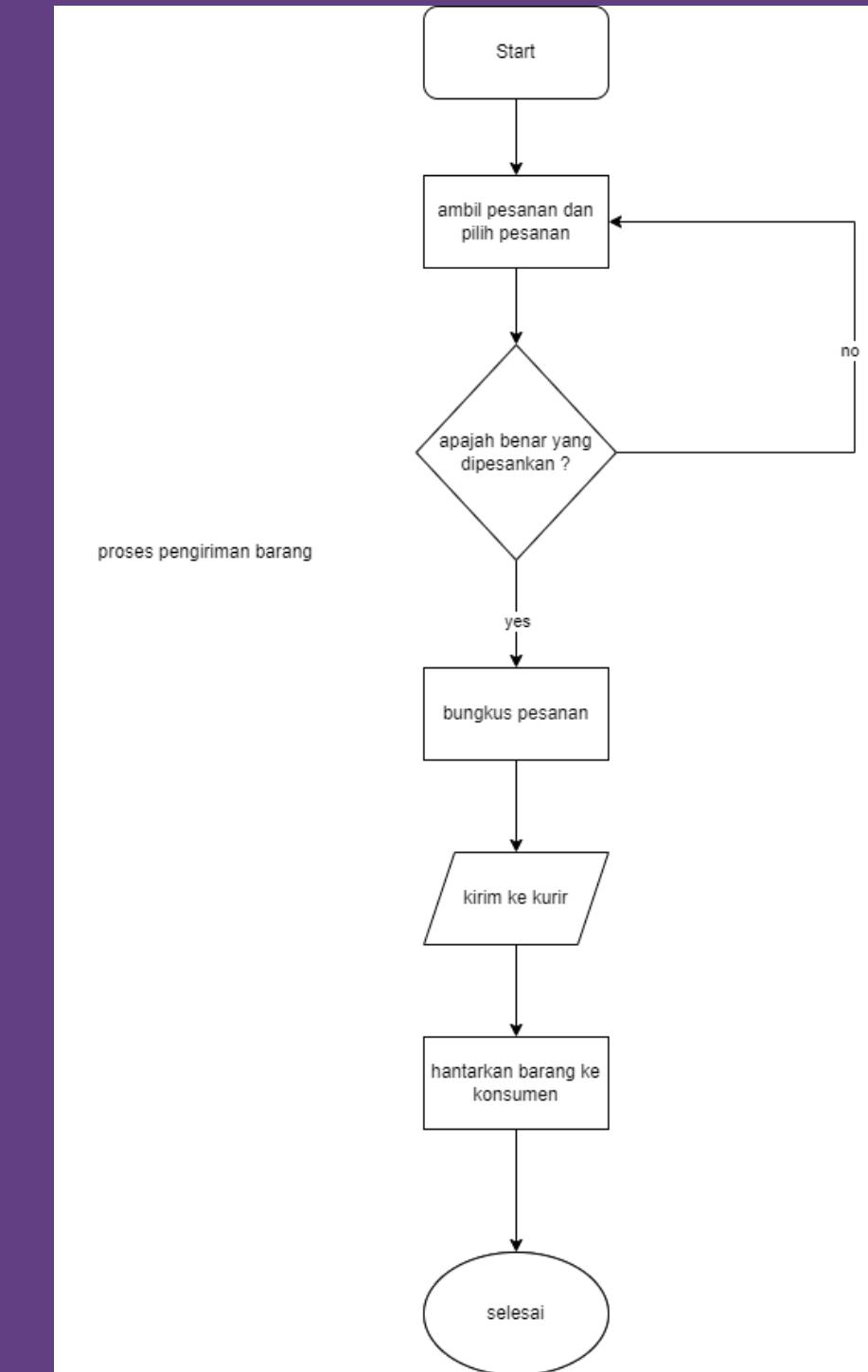
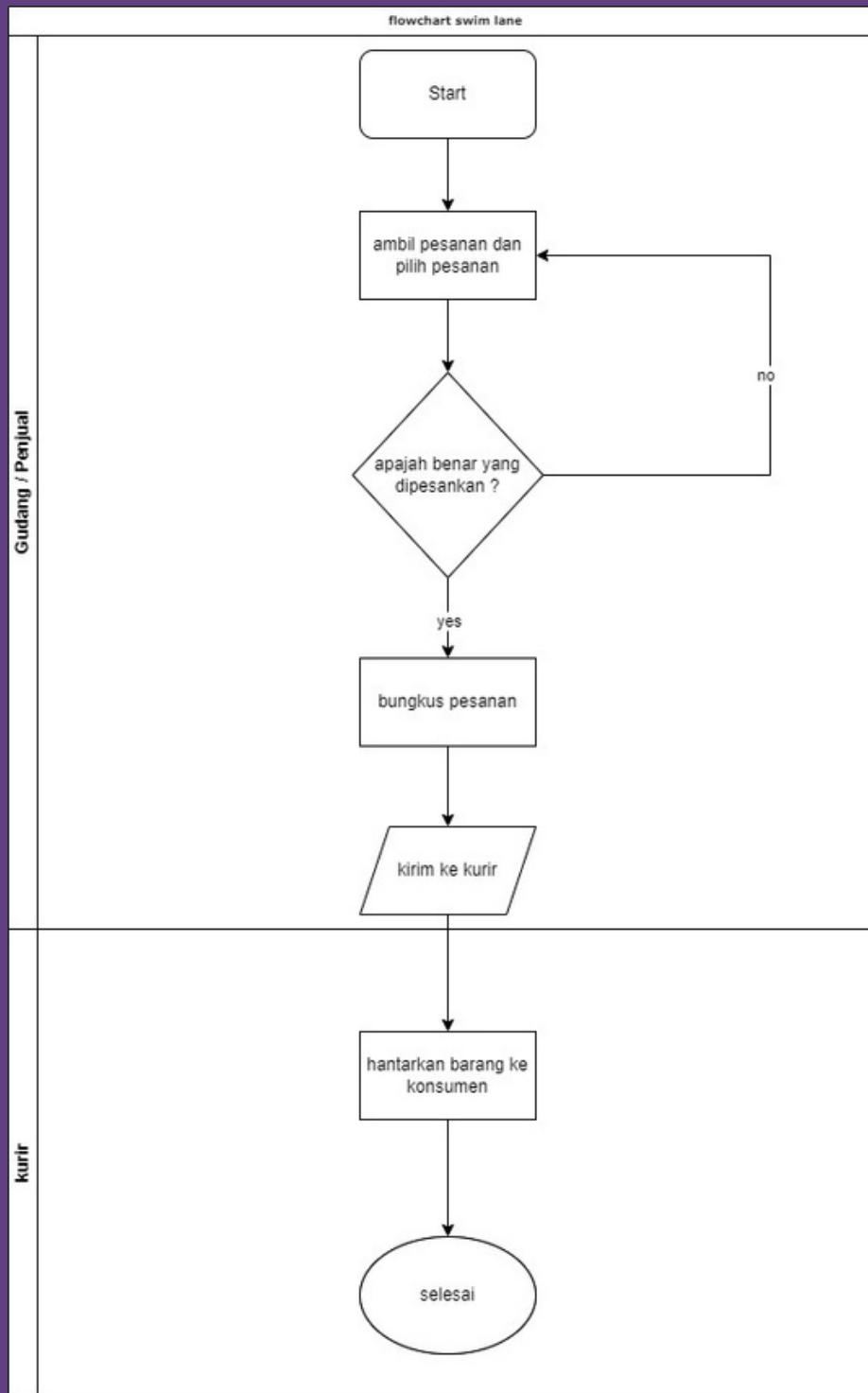




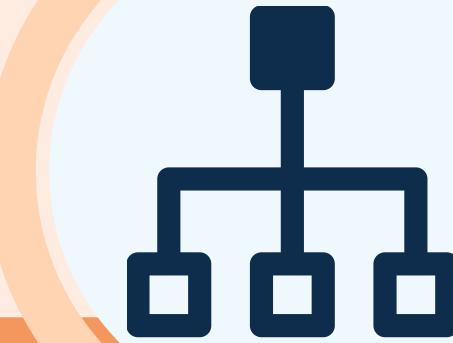
Flowchart di Pemrograman



Flowchart Swim Lane



DOKUMEN LAIN



PROCESS
FLOW



STANDARD
OPERATING
PROCEDURE



TERIMA KASIH

semangka terus yah !!!!!!!

