

---

# Belajar Konversi Bilangan Antara Desimal Biner Oktal Dan

---

Belajar Sendiri : Microsoft Office Excel 2007  
Mudah Belajar Pemrograman Dasar C++  
Logika Informatika dan Digital  
Microsoft Office Excel 2010  
Why? Matematika 5 - Bilangan dan Hitungan  
Mandiri Belajar Tematik SD/MI Kelas 6 Matematika  
Belajar Algoritma Pemrograman Dengan Menggunakan Python  
Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Era Digital  
THREE BOOKS IN ONE: Belajar Cepat, Mudah, dan Mandiri Pemrograman C/C++/JAVA  
Belajar Desimal dan Perbandingan  
Ruang Belajar: Kumpulan Metode Belajar Kreatif dari Penjuru  
Buku Ajar Teknik Digital dan Analog  
Panduan Belajar Otodidak Microsoft Office Excel 2010  
Mengenal pahlawan Indonesia  
Tidak Ada Surga Bagi Manusia  
TWO BOOKS IN ONE: Belajar Cepat, Mudah, dan Mandiri Pemrograman PHP/MYSQL  
Belajar Tuntas Rumus dan Fungsi Microsoft Excel  
Belajar Sains di Dapur  
Belajar Mengajar Matematika  
THREE BOOKS IN ONE: Belajar Cepat, Mudah, dan Mandiri Pemrograman Java  
Ayo Belajar Sendiri Matematika Kelas 6 SD  
Logika Matematika  
Model Silabus Matematika SMP  
Konsep dan Penerapan Switching dan Routing Implementasi Jaringan Komputer Berbasis Cisco  
Belajar Sendiri Microsoft Office Excel 2010  
PEMROGRAMAN JAVA UNTUK APLIKASI BERBASIS JARINGAN  
Pengantar Logika Digital  
Belajar Sendiri Microsoft Excel 2013  
SIX BOOKS IN ONE: Belajar Pemrograman C/C++/Java/MATLAB/Visual Basic/Visual C#  
Solusi Tuntas 505 Kasus Bisnis Terapan Dengan Ms Excel  
Pemrograman Multimedia dengan ActionScript 3.0  
Tip Cerdik Matematika: Tip Keren + Stres Rendah = Nilai yang (lebih) Baik  
Mudah dan Aktif Belajar Fisika  
Membangun Kelas yang Demokratis Melalui Pendidikan Matematika Realistik  
Tip Trik Formula Excel Terapan  
Silabus sekolah menengah kejuruan (SMK)  
Mandiri Belajar Tematik SD/MI Kelas 4 Matematika  
MATEMATIKA DISKRIT

## **ORTIZ CUNNINGHAM**

*Belajar Sendiri : Microsoft Office Excel 2007* BASABASI

BUKU 1: Pemrograman C Konsep dan Implementasi Buku ini menyajikan pendekatan “belajar dari contoh” bagi mahasiswa, instruktur, dan para profesional. Setiap konsep disajikan dalam konteks program utuh, bukan potongan program. Diawali dengan konsep-konsep bahasa C (termasuk operator, struktur kendali, dan fungsi), buku ini berlanjut sampai membahas konsep dan aplikasi struktur data seperti senarai berantai, antrian, tumpukan, dan pohon. Buku ini dimaksudkan untuk mengajari Anda belajar memprogram C dan cocok untuk programmer pemula maupun programmer berpengalaman. Setiap fitur pemrograman C didiskusikan di sini. Setiap fitur baru disajikan, contoh program utuh disajikan untuk memberikan ilustrasi fitur bahasan. Hal ini merefleksikan filosofi dalam penulisan buku ini: untuk mengajari dengan contoh. Kemudahan dalam pembacaan program sangat ditekankan pada buku ini. Hal ini karena penulis percaya bahwa program harus ditulis sedemikian rupa agar mudah dibaca baik oleh penulis maupun oleh orang lain. Karena buku ini ditulis sebagai tutorial dan kaya contoh, setiap bab yang dirangkum didasarkan pada materi yang disajikan sebelumnya. Oleh karena itu, untuk keuntungan maksimum dari buku ini, Anda direkomendasikan untuk membaca setiap bab secara berurutan. Untuk lebih mengontrol pemahaman, Anda diminta untuk mengerjakan soal latihan di akhir setiap bab sebelum melanjutkan ke bab berikutnya. BUKU 2: Fundamental C++ Konsep Dasar dan Praktek Buku ini merupakan dasar bagi buku kami yang berjudul “Pemrograman C++ untuk Programmer”. Buku ini didesain agar mereka yang tidak memiliki pengalaman pemrograman sama sekali dapat menggunakannya. Buku ini bahkan dapat dipergunakan bagi para siswa SMU sederajat dan para pembelajar mandiri. Satu – satunya syarat dalam mempelajari buku ini adalah pengetahuan matematika yang cukup. Bab 1 mendiskusikan elemen – elemen dasar C++. Setelah menyelesaikan bab ini, pembaca akan familiar dengan dasar – dasar C++ dan siap untuk menulis program – program

yang cukup kompleks. Operasi masukan / keluaran merupakan hal yang fundamental pada setiap bahasa pemrograman. Hal ini dikenalkan pada Bab 2 dan didiskusikan secara detil. Bab 3 dan 4 mengenalkan struktur kendali untuk mengubah aliran sekuensial dari eksekusi. Bab 5 dan 6 mendiskusikan fungsi – fungsi yang didefinisikan oleh pengguna. Direkomendasikan bahwa pengguna tanpa latar belakang pemrograman perlu menyediakan waktu ekstra dalam mempelajari Bab 5 dan 6. Beberapa contoh disediakan untuk menolong pembaca dalam memahami konsep – konsep pelewatan parameter dan skop sebuah pengenalan. Bab 7 mendiskusikan tipe data terdefinisi – pengguna (tipe enumerasi), mekanisme namespace dari C++ Standar ANSI/ISO, dan tipe string. Tipe enumerasi memiliki keterbatasan dalam penggunaannya; Tujuan utama dari tipe enumerasi adalah meningkatkan keterbacaan sebuah program. Bab 8 mendiskusikan array secara detil. Bab 9 menjelaskan rekaman (struct) sebagai syarat bagi Anda untuk mempelajari C++ lebih lanjut. BUKU 3: Pemrograman Java Mulai Dari Nol Sampai Master Buku 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 sarjana dan pembelajar mandiri yang menjadi pemrogram aktif.

*Mudah Belajar Pemrograman Dasar C++* Bmedia

""Berkat fungsi dan formula MS Excel, sebagian besar masalah administrasi, pencatatan data, dan kalkulasi matematika dapat diselesaikan dengan cepat dan praktis. Oleh karena itulah, menguasai fungsi dan formula merupakan salah satu jalur cepat menuju sukses dan tertib administrasi. Di dalam buku ini, Anda akan mempelajari teknik-teknik terapan yang praktis seputar: □

Bagaimana membuat sistem keanggotaan yang dilengkapi dengan tanggal kadaluarsa dan jatuh tempo. □ Membuat fungsi untuk proses Booking kamar di hotel atau sewa mobil dan rental buku. □ Merancang sistem informasi untuk mendeteksi bilamana ada keterlambatan absensi serta pengaturan jaga yang serba otomatis. □ Membuat sistem validasi alamat email, nge-tweet menggunakan Excel, dan menginput data untuk kartu kredit. □ Membuat sistem konversi suhu, sudut, panjang, berat, dan lain sebagainya untuk keperluan edukasi. □ Perancangan kalender waktu dan to do list untuk membantu lalu lintas proyek dan pekerjaan sehari-hari. □ Mencari data tertinggi dan terendah, baik untuk nilai anak sekolah maupun sales sebuah perusahaan. Buku Tip dan Trik MS Excel terapan ini pantas dibaca dan dimiliki oleh: para pengguna MS Excel yang ingin mendapatkan inspirasi sehari-hari yang berkaitan dengan fungsi dan formula, para petugas administrasi yang ingin mengotomatiskan proses pendataan, para guru dan pendidik, pengusaha dan profesional, serta siapapun yang tertarik dengan dunia fungsi dan formula. (thinkjubilee.com)""

*Logika Informatika dan Digital Media* Nusa Creative (MNC Publishing)

Buku ini juga memiliki keunikan dibandingkan dengan buku pemrograman lain yang umumnya digunakan. Buku ini disertai lebih dari 70 QR code video dan 90 gambar ilustrasi unik. QR Code video terletak di setiap materi dan contoh program yang diberikan. QR Code tersebut akan menampilkan video penjelasan materi terkait yang dibuat secara khusus jika dipindai menggunakan smartphone. Keunikan buku ini menjadikan para pembaca seolah-olah dapat menghadirkan penulis untuk menjelaskan terkait teori ataupun contoh program yang dibacanya, kapanpun dan dimanapun pembaca inginkan. Selain itu, gambar ilustrasi unik yang disertakan pada pada buku maupun pada video penjelasan dapat mempermudah pembaca untuk memahami materi yang sedang dibacanya. *Microsoft Office Excel 2010* Elex Media Komputindo Disiplin-disiplin utama di dalam matematika pertama muncul karena kebutuhan akan perhitungan di dalam perdagangan, untuk memahami hubungan antarbilangan, untuk mengukur tanah, dan untuk meramal peristiwa astronomi. Empat kebutuhan

ini secara kasar dapat dikaitkan dengan pembagian-pembagian kasar matematika ke dalam pengkajian besaran, struktur, ruang, dan perubahan (yakni aritmetika, aljabar, geometri, dan analisis). Buku Hafalan Rumus Matematika SMP/MTs Kelas VII, VIII, IX hadir sebagai solusi bagi para siswa untuk menguasai keempat kajian matematika tersebut. Buku ini berisi kumpulan rumus dan ringkasan materi yang dilengkapi dengan contoh soal dan pembahasannya. Disajikan dalam ukuran praktis agar dapat dipelajari kapan saja dan di mana saja. Buku ini akan menjadi bekal berharga bagi para siswa agar sukses dalam ulangan harian, ulangan tengah dan akhir semester, hingga ujian nasional. Selamat belajar dan salam sukses! Buku persembahkan penerbit Cmedia

Why? Matematika 5 - Bilangan dan Hitungan PT Balai Pustaka (Persero)

Dari sekian banyak cerpen yang diterima Dewan Juri Lomba Cerpen Eksperimental Basabasi, beberapa tampil menarik dengan memakai gaya dialog pingpong ala Putu Wijaya; menerapkan inialisasi nama tokoh dan absurditas Kafka; berusaha liris seperti Linus; meminjam aliran kesadaran Joyce; bermain tipografi seperti Sutardji dalam puisi; tampil formal dan dingin dengan sintaksis ala teks alihbahasa dari Inggris ke Indonesia. Di toples yang lain, ada cerpen-cerpen yang menjauhi eksperimentasi bentuk dan mengambil fokus pada penafsiran ulang terhadap realitas atau dongeng-dongeng lama, misalnya, dengan menceritakan Pinokio sebagai anak sial yang tak diakui ibu-bapaknya, menempatkan imajinasi sebagaimana delusi, memberikan pemaknaan lain terhadap surga, terhadap kematian, dan lainnya. Buku ini berisi sepuluh cerpen terbaik yang telah melalui proses penjurian yang panjang. Ia tidak sekadar menawarkan sesuatu yang segar, melainkan juga menyuguhkan persoalan-persoalan yang belum selesai dalam diri manusia dan realitas yang melingkupinya. \* "Surga bukan kenyataan. Surga adalah teror."

**Mandiri Belajar Tematik SD/MI Kelas 6 Matematika** PT Elex Media Komputindo

tujuan dari disusunnya buku ini adalah supaya para mahasiswa dapat mengetahui bagaimana cara merangkai sekaligus mengaplikasikan matakuliah logika informatika dalam rangkaian elektronika

Belajar Algoritma Pemrograman Dengan Menggunakan Python

COINS Research

Selamat Tinggal Panik karena Matematika, Selamat Datang Nilai yang (lebih) Baik! Apa kamu lelah karena Pecahan? Bingung gara-gara Perkalian? Apakah memikirkan ujian Matematika lebih menakutkan daripada badut jahat? Tarik napas... Tip Cerdik Matematika siap membantumu! Terdapat banyak sekali nasihat bersahabat dalam buku ini yang bisa membantumu rileks sehingga siap belajar dan bersahabat dengan berbagai konsep Matematika yang paling sering menyulitkan. Selain itu, kamu juga akan menemukan banyak tip dan trik yang akan membuatmu menguasai Matematika sepenuhnya, meliputi: Bilangan bulat, Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian, Pembagian, Pecahan, dan lain sebagainya. Vanessa Vakharia adalah pendiri dan direktur dari The Math Guru, sanggar belajar Matematika dan Sains superkeren yang berlokasi di Toronto. Dia percaya SIAPA PUN bisa menjadi superkeren dalam Matematika. Dia pernah tidak lulus Matematika kelas 11 dua kali, namun kemudian malah memiliki gelar Master dalam Pendidikan Matematika.

*Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Era Digital* Ashera Publisher

Ruang Belajar menyajikan praktik-praktik pengajaran terbaik yang dilakukan para Pengajar Muda dan guru setempat di depan kelas. Dari ujung-ujung Republik, para kontributornya membuktikan bahwa tantangan proses belajar-mengajar tersulit sekalipun dapat ditaklukkan lewat kreativitas tak terbatas. Semua itu mungkin dilakukan karena para pendidik ini berangkat dari ketulusan dan empati penuh kepada murid. Ruang Belajar hadir sebagai wadah yang mengakumulasi pengalaman-pengalaman berharga itu yang selalu bertambah seiring masa. Setelah hadir dalam bentuk portal online, kini 36 artikel terpilih tersaji dalam bentuk cetak lewat buku ini. Seluruh tahap pengelolaan baik portal maupun buku dilakukan oleh komunitas relawan yang terseleksi dan berkomitmen jangka panjang untuk proses ini. Ruang Belajar lebih dari sekadar portal, buku, ataupun komunitas. Ini adalah pohon ketulusan yang terus bertumbuh. ----

----- "Yang sungguh berbeda dari Ruang Belajar adalah soal gerakan masyarakat dan soal konstruktivisme. Ruang Belajar dibangun, dikelola, dan ditulis oleh gerakan masyarakat dalam wujud berbagai peran yang terlibat: penulis, kontributor, editor, serta para pengelola lainnya. Yang juga menakjubkan, seluruh

konten Ruang Belajar merupakan wujud dari pendekatan konstruktivisme dalam menyusun lesson plan oleh para guru, atau Pengajar Muda, yang terlibat: dirumuskan dalam konteks tantangan pendidikan nyata di daerah, dipraktikkan di sebuah sekolah di ujung Republik, dan dikembangkan dengan sikap terbuka bahwa setiap anak dan sekolah pasti unik serta berbeda untuk disamaratakan pendekatan belajarnya." — Hikmat Hardono, Direktur Eksekutif Gerakan Indonesia Mengajar "Saya menemukan banyak hal dari Ruang Belajar, metode yang mudah tetapi menyenangkan, media yang murah namun kreatif, sederhana, dan bermakna. Ruang Belajar sangat bermanfaat untuk saya sebagai seorang guru yang dituntut untuk kreatif, inovatif, dan menyenangkan." — Risma Febri, Guru SDN 3 Budisari, Bandung, Pembaca setia Ruang Belajar THREE BOOKS IN ONE: Belajar Cepat, Mudah, dan Mandiri Pemrograman C/C++/JAVA Bhuana Ilmu Populer Buku ajar ini juga dilengkapi contoh soal latihan pada disetiap babnya dan glosarium atau daftar istilah sehingga memudahkan pengguna untuk memahami istilah-istilah asing, tak lupa juga di beri indek untuk memudahkan mencari lokasi istilah-istilah asing yang dipakai. Secara umum sudah terpenuhi aspek materi dan latihannya sehingga buku ini sangat tepat dijadikan bahan ajar. Belajar Desimal dan Perbandingan Grasindo BUKU 1: Teori dan Aplikasi Pemrograman PHP/MYSQL Buku ini mengajarkan pada Anda bagaimana membangun situs-situs Web interaktif dan aplikasi-aplikasi menggunakan PHP, salah satu bahasa pemrograman Web yang paling populer saat ini. Dengan menggunakan PHP, Anda bisa menciptakan segala sesuatu dari form sederhana, skrim email, aplikasi forum berbasis Web, sistem manajemen konten, toko online, dan lainnya. PHP sangat mudah dipelajari. Namun, ia merupakan bahasa yang sangat ekstensif dan cepat sekali berkembang, yang saat ini memiliki ratusan fungsi pustaka dan ribuan add-ons yang melekat pada mesin PHP. Buku ini tidak mencoba untuk memandu Anda mempelajari semua aspek dan kemampuan PHP, tetapi bertujuan untuk memberikan Anda pondasi yang kokoh untuk membangun aplikasi-aplikasi PHP, yang disertai dengan proyek-proyek database yang mengintegrasikannya dengan MySQL. Banyak aplikasi Web menggunakan database untuk menyimpan data, dan buku ini memuat dua bab yang melibatkan dengan proyek dan query yang berkaitan dengan MySQL. Jika Anda telah familiar dengan

database, khususnya MySQL, kedua bab tersebut akan menjadi lahapannya. Tetapi, meskipun Anda tidak pernah menyentuh database, Anda dapat mempelajarinya pada buku ini. Sejumlah topik yang dicakup pada buku ini adalah: Bagaimana menginstal dan mengkonfigurasi mesin PHP; Dasar-dasar bahasa PHP, seperti variabel, loop, string, dan array; Fungsi, dan konsep dari kode modular; Bagaimana mengembangkan aplikasi-aplikasi berorientasi-objek; Menciptakan form Web, dan skrip PHP untuk menangannya; Berinteraksi dengan cookie dan menciptakan sesi untuk menyimpan data user; Aplikasi: penanganan file dan direktori; Bereksperimen dengan MySQL; Bereksperimen dan memanipulasi database menggunakan MySQL dan PHP. BUKU 2: Teori dan Implementasi Pemrograman PHP/MYSQL Untuk Web Developer Buku ini mengajarkan pada Anda bagaimana membangun situs-situs Web interaktif dan aplikasi-aplikasi menggunakan PHP, salah satu bahasa pemrograman Web yang paling populer saat ini. Dengan menggunakan PHP, Anda bisa menciptakan segala sesuatu dari form sederhana, skrip email, aplikasi forum berbasis Web, sistem manajemen konten, toko online, dan lainnya. Sekarang, banyak hal berbeda. Internet telah melewati dan tetap menikmati masa kejayaannya. PHP sekarang menjadi pemain kunci di antara banyak perangkat perancangan Web. Meskipun popularitas PHP dan ketersediaannya pada banyak dokumentasi dan contoh kode secara online, buku yang baik untuk mengkaji dan mendiskusikan bahasa ini masih dipandang relevan. Buku ini akan mengajari Anda tentang PHP, yang memberikan pemahaman kuat akan pemrograman PHP yang komprehensif, melalui contoh-contoh serta penjelasannya. Buku ini menyediakan pengetahuan dan kemampuan bagi Anda untuk memulai perancangan situs Web dan aplikasi Web menggunakan PHP. Sejumlah topik yang dicakup pada buku ini adalah Instalasi Server PHP, Variabel, Form HTML dan PHP, Bilangan, String, Struktur Kendali, Array, Aplikasi Web, Cookie dan Sesi, Fungsi, File dan Direktori, Database, dan Web Dinamis dengan PHP dan MySQL.

#### **Ruang Belajar: Kumpulan Metode Belajar Kreatif dari Penjuru Kawan Pustaka**

BUKU 1: Pemrograman C: Konsep dan Implementasi Selamat datang ke bahasa pemrograman C! Buku ini menyajikan pendekatan “belajar dari contoh” bagi mahasiswa, instruktur, dan para profesional. Setiap konsep disajikan dalam konteks program

utuh, bukan potongan program. Buku ini berjudul “PEMROGRAMAN C: Konsep dan Implementasi” yang dikhususkan bagi pembaca yang benar-benar ingin menguasai teknik-teknik pemrograman terstruktur dan struktur data menggunakan C. Karena pondasi harus kokoh, buku ini sungguh-sungguh memperdalam konsep-konsep yang mendasari pemrograman terstruktur. Buku ini ditulis karena spirit untuk mendokumentasikan gagasan-gagasan pemrograman terstruktur dan struktur data di dalam keluarga besar bahasa C. Di Indonesia, sangat jarang ditemui buku yang mendiskusikan pemrograman C 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 siswa programmer profesional serta pembelajar mandiri yang menjadi pemrogram handal. BUKU 2: Fundamental C++: Konsep Dasar dan Praktek Buku ini dikhususkan bagi mahasiswa dan peneliti, dimana banyak contoh program disajikan untuk mengontrol pemahaman pembaca. Berikut adalah topik-topik bahasan pada buku ini: Bab 1 membahas elemen – elemen dasar C++. Setelah menyelesaikan bab ini, pembaca akan familiar dengan dasar – dasar C++ dan siap untuk menulis program – program yang cukup kompleks. Operasi masukan / keluaran merupakan hal yang fundamental pada setiap bahasa pemrograman. Hal ini dikenalkan pada Bab 2 dan didiskusikan secara detil. Bab 3 dan 4 menyajikan struktur kendali untuk mengubah aliran sekuensial dari eksekusi. Bab 5 dan 6 mendiskusikan fungsi – fungsi yang didefinisikan oleh pengguna. Direkomendasikan bahwa pengguna tanpa latar belakang pemrograman perlu menyediakan waktu ekstra dalam mempelajari Bab 5 dan 6. Beberapa contoh disediakan untuk menolong pembaca dalam memahami konsep – konsep pelewatan parameter dan skop sebuah pengenalan. Bab 7 membahas tipe data terdefinisi – pengguna (tipe enumerasi), mekanisme namespace dari C++ Standar ANSI/ISO, dan tipe string. Tipe enumerasi memiliki keterbatasan dalam penggunaannya; Tujuan utama dari tipe enumerasi adalah meningkatkan keterbacaan sebuah program. Bab 8 mendiskusikan array secara detil. Bab 9 menjelaskan rekaman (struct) sebagai syarat bagi Anda untuk mempelajari C++ lebih lanjut. BUKU 3: Pemrograman Java Mulai Dari Nol Sampai Master Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas tuntasnya penulisan buku

ini. Semua konten di dalam buku ini merupakan pengembangan bahan ajar matakuliah “PEMROGRAMAN BERORIENTASI-OBJEK” selama penulis menjadi pengasuh matakuliah tersebut. Hal lain yang memungkinkan selesainya buku ini adalah deretan diskusi kritis dengan kalangan mahasiswa dan alumni yang memiliki ikatan atau ketertarikan khusus pada bidang pemrograman JAVA. Tanpa semangat muda mereka yang menularkan energi dinamis kepada penulis, mustahil buku ini bisa terealisasi. Buku 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 sarjana dan pembelajar mandiri yang menjadi pemrogram aktif. Penulis mengucapkan penghargaan yang tinggi kepada Prof. Miiike, Dr. Nomura, dan Dr. Osa di Universitas Yamaguchi dan di Universitas Hiroshima yang telah memberikan masukan-masukan inovatif selama penulisan buku ini. 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 4: Konsep dan Praktek Pemrograman MATLAB: Matriks, Citra Digital, Komputasi Numerik, dan Persamaan Differensial Buku ini ditulis untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa dan peneliti dalam mempelajari pemrograman MATLAB dalam menyelesaikan masalah-masalah sains dan teknik. Buku teks ini disarikan dan dipadukan dari Diktat matakuliah Matematika Teknik dan Diktat matakuliah Pemrosesan Citra Digital. Bab 1 sampai Bab 6 mengenalkan fondasi pemrograman MATLAB, Bab 7 sampai Bab 9 menyajikan terapan pemrograman MATLAB dalam pemrosesan citra digital, dan Bab 10 sampai Bab 15 menyajikan beberapa terapan matematika teknik (interpolasi, persamaan nonlinier, integrasi dan differensiasi numerik, fungsi-fungsi istimewa, dan persamaan differensial) dalam MATLAB. Tujuan yang ingin dicapai

adalah untuk memperkenalkan pemrograman MATLAB sebagai suatu alat bantu komputasi dan simulasi bagi para (calon) insinyur dan (calon) ilmuwan yang (sebelumnya) tidak memiliki pemahaman tentang MATLAB. Buku ini menganut pendekatan belajar-sendiri dimana pembaca ditantang untuk mencoba sendiri dalam menemukan cara pemrograman MATLAB yang efisien. Kode-kode MATLAB yang disediakan pada buku ini dapat dengan mudah dimodifikasi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang hampir sama. MATLAB dikembangkan berdasarkan pada konsep matematik atas matriks. Jadi, tidak seperti buku-buku MATLAB yang lain, buku ini mengasumsikan pembaca tidak memerlukan pemahaman yang detil tentang matriks. Hal ini dikarenakan konsep penggunaan matriks didiskusikan secara bertahap. BUKU 5: Pemrograman Visual Basic: Dari A Sampai Z Berikut disajikan pemetaan singkat tiap bab pada buku ini: Bab 2: Dasar Pemrograman Visual Basic Pada bab ini, akan dikenalkan pemrograman Visual Basic dan disajikan beberapa contoh yang mengilustrasikan fitur-fitur penting Visual Basic. Untuk mengontrol pemahaman pembaca, kode program akan dinomori untuk membantu analisa. Ada beberapa projek Visual Basic; aplikasi konsol merupakan yang paling sederhana. Keluaran teks pada aplikasi konsol ditampilkan dalam command window (disebut juga dengan konsol window). Pada Microsoft Windows 95/98, command window disebut dengan MS-DOS prompt; pada Microsoft Windows NT/2000/XP/Vista/7/8/10, command window dikenal dengan command prompt. Bab 3: Struktur Kendali Bagian 1 Visual Basic menyediakan tiga jenis struktur seleksi, yang akan didiskusikan pada bab ini dan bab berikutnya. Struktur seleksi If/Then menyeleksi (melakukan) sebuah aksi (atau runtun aksi) jika kondisi bernilai true atau melompati sebuah aksi (atau runtun aksi) jika kondisi bernilai false. Struktur seleksi If/Then/Else melakukan (menyeleksi) sebuah aksi (atau runtun aksi) jika kondisi bernilai true dan melakukan sebuah aksi yang berbeda jika kondisi bernilai false. Struktur Select Case, yang didiskusikan pada Bab 4, melakukan salah satu dari banyak aksi (runtun aksi), bergantung pada nilai dari sebuah ekspresi. Struktur If/Then dikenal dengan struktur seleksi-tunggal karena ia memilih atau mengabaikan sebuah aksi tunggal (atau sebuah runtun aksi). Struktur If/Then/Else dikenal dengan struktur seleksi-ganda karena memilih di antara dua aksi yang berbeda (atau dua runtun aksi yang berbeda). Struktur Select Case dikenal dengan struktur

seleksi-jamak karena memilih di antara berbagai aksi atau runtun aksi yang berbeda. Visual Basic menyediakan tujuh jenis struktur repetisi, While, Do While/Loop, Do/Loop While, Do Until/Loop, Do/Loop Until, For/Next, dan For Each/Next. Struktur repetisi While, Do While/Loop, dan Do Until/Loop akan dibahas pada bab ini; Do/Loop While, Do Loop/Until, dan For/Next akan dibahas pada Bab 4. Struktur kendali For Each/Next akan dijelaskan pada Bab 6. Kata-kata If, Then, Else, End, Select, Case, While, Do, Until, Loop, For, Next, dan Each semuanya adalah katakunci Visual Basic. Visual Basic memiliki himpunan katakunci yang jauh lebih besar dari bahasa pemrograman lainnya. Bab 4: Struktur Kendali Bagian 2 Sebelum menulis sebuah program untuk menyelesaikan masalah tertentu, adalah hal yang esensial untuk memiliki pemahaman yang dalam terhadap masalah dan secara hati-hati merancang pendekatan untuk menyelesaikannya. Pada bab ini, akan didiskusikan beberapa isu yang terkait dengan teori dan prinsip pemrograman terstruktur. Teknik yang akan dieksplorasi dapat diterapkan pada semua bahasa pemrograman tingkat tinggi, termasuk Visual Basic. Pada Bab 7, Pemrograman Berbasis Objek, akan ditunjukkan bagaimana mengendalikan semua struktur yang disajikan pada bab ini agar berguna dalam konstruksi dan manipulasi objek. Bab 5: Prosedur Program Visual Basic memuat banyak komponen, termasuk modul dan kelas. Programmer mengkombinasikan modul dan kelas baru dengan kelas-kelas yang tersedia dalam FCL (Framework Class Library) .NET. Ketika prosedur dimuat di dalam sebuah kelas, prosedur tersebut dinamakan dengan metode. FCL memuat koleksi yang kaya akan kelas dan metode yang bisa dipakai untuk melakukan kalkulasi matematik, manipulasi string, manipulasi karakter, operasi masukan/keluaran, pemeriksaan error, dan banyak operasi lain. Framework tersebut membuat pekerjaan programmer menjadi lebih mudah, karena banyak metode di dalamnya menyediakan kapabilitas yang dibutuhkan. Pada beberapa bab terdahulu, pada Anda telah dikenalnya beberapa kelas FCL, seperti Console, yang menyediakan metode untuk membaca dan menampilkan data. Meskipun FCL menyediakan banyak metode yang bisa dipakai untuk mengerjakan pekerjaan-pekerjaan yang umum dijumpai, tetap saja hal itu tidak bisa memenuhi semua yang dibutuhkan programmer. Jadi, Visual Basic membolehkan programmer untuk menciptakan prosedur yang bisa didefinisikan sendiri. Terdapat tiga tipe prosedur: prosedur Sub,

prosedur Function, dan prosedur event. Pada bab ini, istilah prosedur akan merujuk pada prosedur Sub dan Function. Bab 6: Array Array adalah sekelompok lokasi memori yang bertetangga yang memiliki nama sama dan tipe sama. Untuk merujuk ke lokasi tertentu dalam memori atau sebuah elemen di dalam suatu array, Anda perlu menspesifikasi nama array dan nomor posisi elemen yang ditunjuk. Nomor posisi adalah nilai yang mengindikasikan lokasi spesifik di dalam array. Bab 7: Pemrograman Berbasis Objek Pada bab ini, akan dijelaskan bagaimana menciptakan dan menggunakan kelas dan objek; Inilah topik pemrograman berbasis objek. Bab 8 dan Bab 9 akan mengenalkan pewarisan dan polimorfisme, dua teknik kunci yang memungkinkan pemrograman berorientasi objek. Bab 8: Pemrograman Berorientasi Objek: Pewarisan Ketika menciptakan sebuah kelas, daripada harus menuliskan metode dan variabel instans yang baru, programmer dapat mewarisi variabel, properti, dan metode dari kelas lain. Kelas yang diwarisi disebut dengan kelas basis, dan kelas yang mewarisi dikenal dengan kelas terderivasi. (Pada bahasa pemrograman yang lain, seperti Java, kelas basis disebut dengan superkelas dan kelas terderivasi dikenal dengan subkelas). Setelah diciptakan, setiap kelas terderivasi bisa menjadi kelas basis bagi kelas terderivasi berikutnya. Kelas terderivasi, yang memiliki variabel, properti, dan metode yang unik biasanya lebih besar dari kelas basisnya. Oleh karena itu, kelas terderivasi lebih spesifik daripada kelas basisnya dan merepresentasikan grup objek yang lebih detil. Secara umum, kelas terderivasi memiliki watak dari kelas basisnya dan watak tambahan. Kelas basis langsung adalah kelas basis yang diwarisi kelas terderivasi secara eksplisit. Kelas basis tak-langsung adalah kelas basis yang diwarisi dari dua atau lebih level di dalam hirarki pewarisan oleh suatu kelas terderivasi. Pewarisan tunggal adalah kasus dimana sebuah kelas terderivasi hanya mewarisi dari sebuah kelas basis. Visual Basic tidak mendukung keberadaan pewarisan jamak (dimana sebuah kelas terderivasi mewarisi lebih dari satu kelas basis). Setiap objek dari sebuah kelas terderivasi juga merupakan objek dari kelas basis yang mewarisi kelas terderivasi tersebut. Namun, objek kelas basis bukanlah objek dari kelas terderivasinya. Sebagai contoh, semua mobil adalah kendaraan, tetapi tidak semua kendaraan adalah mobil. Anda perlu membedakan antara relasi "adalah suatu" dengan relasi "memiliki suatu". Relasi "adalah suatu"

merepresentasikan pewarisan. Di dalam relasi “adalah suatu”, setiap objek kelas terderivasi diperlakukan sebagai objek kelas basisnya. Sebagai contoh, mobil adalah suatu kendaraan. Sebaliknya, relasi “memiliki suatu” merepresentasikan komposisi (yang telah didiskusikan pada Bab 7). Dalam relasi “memiliki suatu”, setiap objek kelas memuat satu atau lebih referensi objek sebagai anggota. Sebagai contoh, mobil memiliki suatu stir. Metode kelas terderivasi memerlukan akses terhadap metode, properti, dan variabel instans kelas basisnya. Metode kelas terderivasi dapat mengakses anggota tak-Private kelas basisnya. Anggota kelas basis yang tidak bisa diakses oleh properti atau metode kelas terderivasinya melalui pewarisan dideklarasikan Private di dalam kelas basis. Kelas terderivasi dapat mengakses anggota kelas basis Private, tetapi hanya melalui metode dan properti tak-Private yang disediakan di dalam kelas basis dan diwarisi oleh kelas basis. Bab 9: Pemrograman Berorientasi Objek: Polimorfisme Diskusi tentang pemrograman berorientasi objek (PBO) pada bab terdahulu difokuskan pada salah satu komponen kunci, pewarisan. Pada bab ini, akan dilanjutkan untuk membahas PBO polimorfisme. Kedua pewarisan dan polimorfisme adalah komponen krusial dalam pengembangan perangkat-lunak yang kompleks. Polimorfisme memungkinkan Anda untuk menulis program yang dapat menangani berbagai varietas kelas yang berelasi dan memfasilitasi penambahan kelas dan kapabilitas baru ke dalam suatu sistem. Dengan polimorfisme, dimungkinkan untuk diperluas atau dikembangkan. Program dapat memproses objek-objek dari semua kelas di dalam suatu hirarki kelas yang secara generik dipandang sebagai objek-objek dengan kelas basis yang sama. Di samping itu, kelas baru dapat ditambahkan dengan sedikit atau tanpa modifikasi terhadap program, sepanjang kelas baru tersebut adalah bagian dari hirarki pewarisan yang diproses secara generik oleh program. Satu-satunya bagian program yang perlu dimodifikasi untuk mengakomodasi kelas baru adalah komponen program yang memerlukan pengetahuan langsung tentang kelas baru yang ditambahkan programmer ke dalam hirarki. Pada bab ini, akan didemonstrasikan dua hirarki kelas dan objek-objek dari kedua hirarki akan dimanipulasi secara polimorfik. Bab 10: String dan Karakter Pada bab ini, akan dikenalkan kapabilitas pemrosesan karakter dan string Visual Basic dan didemonstrasikan kegunaan

ekspresi reguler dalam mencari pola di dalam teks. Teknik-teknik yang disajikan pada bab ini dapat dipakai untuk mengembangkan editor teks, pengolah kata, dan perangkat-lunak pemrosesan teks lainnya. Pada bab ini, akan diberikan penjelasan detil tentang kapabilitas kelas String dan tipe Char dari namespace System, dan kelas StringBuilder dari namespace System.Text, dan kelas Regex dan Match dari namespace System.Text.RegularExpressions. Bab 11: GUI GUI (graphical user interface) memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara visual dengan sebuah program. GUI juga memberikan tampilan yang semarak dan indah. GUI juga membuat pengguna tidak perlu mengingat sederet kunci (keystroke) dalam menjalankan aplikasi. GUI dibangun dari komponen-komponen GUI (yang kadangkala dikenal dengan kontrol atau widget). Komponen GUI adalah sebuah objek yang bisa berinteraksi dengan pengguna melalui mouse atau keyboard. Bab 12: Berbagai Proyek GUI Bab ini akan melanjutkan diskusi tentang GUI, yang dimulai dengan topik lanjut yang paling sering digunakan, menu. Menu menyajikan beberapa perintah atau opsi kepada pengguna. Kemudian akan didiskusikan bagaimana mengembangkan menu menggunakan beberapa tool yang disediakan Visual Studio .NET. Komponen GUI LinkLabel akan diintroduksi, yang memungkinkan pengguna untuk mengklik mouse untuk menuju beberapa destinasi. Selanjutnya akan didemonstrasikan bagaimana memanipulasi sebuah daftar nilai melalui ListBox dan bagaimana menggabungkan beberapa checkbox di dalam sebuah CheckedListBox. Komponen ComboBox dan TreeView juga akan dibahas. Bab 13: Grafik dan Multimedia Pada bab ini, akan dibahas mengenai perangkat Visual Basic untuk menggambar bangun dua dimensi dan untuk mengendalikan warna dan font. Visual Basic mendukung grafik agar programmer dapat memperbaiki aplikasi Windows secara visual. Bahasa ini memuat kapabilitas penggambaran dari namespace System.Drawing dan beberapa namespace lain yang membentuk GDI+ (Graphical Device Interface). GDI + merupakan antarmuka pemrograman aplikasi (API, application programming interface), yang menyediakan beberapa kelas untuk menciptakan grafik vektor, memanipulasi font dan citra. Bab 14: File Visual Basic memandang setiap file sebagai aliran byte sekuensial. Setiap file diakhiri dengan penanda end-of-file. Ketika file dibuka, Visual Basic menciptakan sebuah objek dan kemudian mengaitkan sebuah aliran dengan objek tersebut. Ada tiga objek

aliran, masing-masing dapat diakses lewat properti Console.Out, Console.In, dan Console.Error. Ketiga objek tersebut memfasilitasi komunikasi antara program dan file atau divais tertentu. Properti Console.In menghasilkan objek aliran masukan standar, yang memungkinkan sebuah program untuk membaca data dari keyboard. Properti Console.Out menghasilkan objek aliran keluaran standar, yang memungkinkan sebuah program untuk menampilkan data pada monitor. Properti Console.Error menghasilkan objek aliran error standard, yang memungkinkan sebuah program untuk menampilkan pesan error pada layar. Anda telah menggunakan Console.Out dan Console.In pada beberapa aplikasi konsol sebelumnya, dimana metode-metode Console, Write dan WriteLine menggunakan Console.Out dalam menampilkan keluaran, dan metode-metode Read dan ReadLine menggunakan Console.In dalam membaca masukan. Untuk melakukan pemrosesan file dalam Visual Basic, namespace System.IO harus direferensi. Namespace ini mencakup beberapa definisi untuk kelas-kelas aliran seperti StreamReader (untuk membaca teks dari sebuah file), StreamWriter (untuk menulis teks ke dalam sebuah file), dan FileStream (untuk kedua pembacaan dan penulisan file). File dibuka dengan menciptakan objek dari kelas aliran tersebut, yang mewarisi kelas MustInherit TextReader, TextWriter, dan Stream. Sebenarnya, Console.In dan Console.Out merupakan properti dari kelas TextReader dan TextWriter. Kedua kelas tersebut adalah MustInherit; StreamReader dan StreamWriter adalah kelas yang diderivasi dari kelas TextReader dan TextWriter. Visual Basic menyediakan kelas BinaryFormatter, yang digunakan dengan sebuah objek Stream untuk melakukan pembacaan dan penulisan objek. Serialisasi melibatkan konversi sebuah objek menjadi format yang dapat ditulis ke dalam sebuah file tanpa harus kehilangan data objek. Deserialisasi memuat pembacaan format tersebut dari sebuah file dan merekonstruksi objek asli darinya. Sebuah BinaryFormatter dapat menserialisasi objek dan mendeserialisasi objek. Kelas System.IO.Stream menyediakan fungsionalitas untuk merepresentasikan aliran sebagai byte. Kelas ini adalah MustInherit, jadi objek-objek kelas ini tidak dapat diinstansiasi. Kelas FileStream, MemoryStream, dan BufferedStream (semua dari namespace System.IO) mewarisi kelas Stream. Bab 15: Struktur Data Struktur data yang telah dipelajari sejauh ini, seperti array subskript-tunggal dan array subskript-ganda, adalah

struktur data berukuran tetap. Bab ini akan memperkenalkan struktur data dinamis, yang dapat bertumbuh dan menyusut pada saat eksekusi. Senarai berantai adalah koleksi item data, dimana pengguna dapat menyisipkan dan menghapus sembarang item di mana saja di dalam senarai tersebut. Tumpukan penting pada kompilator dan sistem operasi; penyisipan dan penghapusan hanya berlaku untuk item pada posisi paling atas tumpukan. Antrian merepresentasikan baris antrian; penyisipan hanya dilakukan di belakang (disebut juga dengan ekor) antrian, dan penghapusan hanya dilakukan di depan (disebut pula dengan kepala) antrian. Pohon biner memfasilitasi pencarian dan pengurutan kecepatan-tinggi, dimana di dalamnya dilakukan eliminasi efisien atas item-item data duplikat. Antrian merepresentasikan hirarki sistem-file dan kompilasi ekspresi menjadi bahasa mesin. Pada bab ini, akan didiskusikan setiap tipe struktur data dan diimplementasikan beberapa program yang menciptakan dan memanipulasi setiap struktur data tersebut. Kelas, pewarisan, dan komposisi diciptakan sehingga dapat meningkatkan kapabilitas struktur data. BUKU 6: TUTORIAL PEMROGRAMAN VISUAL C#.NET Telah banyak buku pemrograman Visual C# .NET dipublikasikan dan didistribusikan. Faktanya, sangat sedikit yang mengupas dasar pengenalan Visual C# .NET secara komprehensif dan yang merangkum topik bahasan secara detil dan efektif. Sementara itu, banyak para mahasiswa, insinyur, peneliti, maupun pengembang perangkat lunak yang tidak berkesempatan belajar Visual C# .NET di universitas, tetapi tetap berkeinginan untuk menguasai Visual C# .NET dengan berlatih setiap hari. Oleh karena itu, buku ini, yang berorientasi-contoh langkah-demi-langkah, memberikan kesempatan kepada setiap pembaca untuk belajar Visual Basic mulai dari nol sampai benar-benar menguasai. Buku ini mengungkap secara komprehensif: komponen-komponen utama Visual C# .NET yang meliputi tipe data dan variabel; struktur seleksi dan repetisi, prosedur, fungsi, array, dan file dan struktur. Karena sifatnya yang dasar dan komprehensif, buku ini cocok untuk programmer pemula, baik untuk mahasiswa maupun siswa SMU/SMK. Anda mungkin tidak langsung menjadi pakar Visual Basic .NET setelah membaca buku ini, tetapi Anda telah bersiap-siap menjadi salah satu orang yang mahir memprogram Visual C# .NET, karena buku ini didesain untuk membantu Anda menjadi programmer Visual C# .NET yang tangguh. Berikut adalah sejumlah topik yang dikupas pada buku

ini: 1 Pengantar; 2 Keputusan; 3 Loop; 4 Metode; 5 Array dan List; 6 Pemrosesan Data; 7 Kelas dan Multiform; 8 Pewarisan dan Polimorfisme

*Buku Ajar Teknik Digital dan Analog* Logika Matematika Alhamdulillah, puji syukur penyusun panjatkan kepada Allah SWT atas segala karunia dan rahmat-Nya sehingga tulisan ini selesai disusun. Buku ini ditulis untuk membantu siswa memahami peristiwa yang berhubungan dengan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Balai Pustaka

#### **Panduan Belajar Otodidak Microsoft Office Excel 2010** SPARTA PUBLISHING

Di tengah ketatnya persaingan perangkat lunak spreadsheet, Microsoft Excel boleh berbangga karena masih bisa dikatakan yang terbaik. Kata kuncinya adalah inovasi dan inovasi tersebut masih berlanjut hingga ke versi terbarunya, Microsoft Excel 2010. Beberapa fitur baru ditambahkan ke dalam Excel 2010 dengan penajaman berbagai fitur yang telah ada sebelumnya. Bahkan kini tersedia pula Microsoft Office Web Apps, aplikasi Microsoft Office berbasis web. Buku ini akan memandu Anda untuk belajar Microsoft Excel dari dasar. Tentu saja berbagai fitur penting, termasuk fitur baru dan juga Web Apps akan dibahas. Jangan ragu menjadikan buku ini koleksi perpustakaan Anda karena disusun oleh penulis yang telah terbukti selalu menghasilkan buku-buku aplikasi perkantoran yang laku keras.

Mengenal pahlawan Indonesia Elex Media Komputindo Globalisasi Internet telah berhasil lebih cepat dari yang bisa dibayangkan siapa pun. Cara interaksi sosial, komersial, politik, dan pribadi terjadi dengan cepat berubah mengikuti evolusi network global saat ini. Pada tahap pengembangan selanjutnya, inovator akan menggunakan internet sebagai titik awal upaya mereka menciptakan produk dan layanan baru yang dirancang khusus untuk memanfaatkan kemampuan networking. Saat pengembang mendorong batas dari apa yang mungkin, kemampuan network yang saling terhubung yang membentuk Internet akan memainkan peran yang semakin besar dalam keberhasilan proyek ini. Tujuan dari buku ini adalah untuk memperkenalkan pembaca pada konsep dan teknologi network dasar dan penerapannya. Materi buku ini akan membantu pembaca mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk merencanakan dan mengimplementasikan network infrastructure di berbagai aplikasi pembentuk networking. Keterampilan khusus

yang tercakup dalam setiap bab dijelaskan di awal dan akhir setiap bab.

#### Tidak Ada Surga Bagi Manusia Cahya Ghani Recovery

Apa yang ada di dalam pikiran Anda ketika mendengar Microsoft Excel? Program yang sulitkah? Tidak juga. Microsoft Excel sebenarnya tidak sesulit yang dibayangkan sebagian besar orang. Sebaliknya, Microsoft Excel justru salah satu program perkantoran yang cukup mudah dipelajari oleh siapa pun. Bahkan bisa dipelajari sendiri secara otodidak. Benar! Anda tak perlu pergi ke tempat kursus, atau mengundang guru privat ke rumah Anda hanya untuk belajar Microsoft Excel, cukup gunakan buku ini. Buku ini dirancang khusus untuk Anda yang ingin belajar secara mandiri. Di dalamnya berisi langkah-langkah praktis mengenal berbagai macam fitur Microsoft Excel, sekaligus memberikan contoh kasus yang dapat Anda praktikkan. Buku panduan Microsoft Excel 2010 ini cocok untuk Anda yang bekerja di kantor, mahasiswa, anak sekolahan, atau ibu rumah tangga. Isinya lengkap, bahasa yang digunakan juga sederhana sehingga mudah dipahami oleh pemula sekali pun. Buku persembahan penerbit MediaKita #MediaKita

#### TWO BOOKS IN ONE: Belajar Cepat, Mudah, dan Mandiri Pemrograman PHP/MYSQL Syiah Kuala University Press

Buku ini merupakan buku referensi belajar mahasiswa perguruan tinggi khususnya jenjang D2 Akademi Komunitas dan pembaca yang ingin belajar logika matematika. Buku ini disusun dengan tujuan untuk membangun kemampuan berpikir logis, matematis dan sistematis yang merupakan pondasi dasar mahasiswa TI. Adapun materi yang disajikan juga mendukung kemampuan berpikir yang dibutuhkan yaitu logika matematika, teori bilangan, matriks, teori himpunan dan teori graph. Sebagai contoh pada materi teori bilangan, dalam buku ini disajikan pengkonversian bilangan, mulai dari bilangan desimal, biner, octal hingga heksa desimal. Pengetahuan dan kemampuan tersebut erat kaitannya dengan system jaringan, dimana mahasiswa harus mampu menentukan atau menghitung konversi system bilangan yang berkaitan dengan bidang TI. Selain itu juga dalam logika matematika dijelaskan materi terkait aljabar boole dan gerbang logika yang tentunya menambah pengetahuan tentang berpikir logis dan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa ketika belajar terkait konsep pemrograman atau permasalahan di bidang TI.

Belajar Tuntas Rumus dan Fungsi Microsoft Excel Topazart  
Buku "Arsitektur & Organisasi Komputer" merupakan panduan komprehensif yang mengulas topik-topik penting dalam bidang arsitektur dan organisasi komputer. Buku ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang kokoh tentang prinsip-prinsip dasar dan konsep-konsep kunci yang terlibat dalam merancang dan memahami struktur sistem komputer. Buku ini menjelaskan sistem bilangan dan representasi data yang digunakan dalam komputer, termasuk sistem bilangan biner, heksadesimal, dan oktal. Pembaca juga akan mempelajari unit pemrosesan pusat (CPU) dan fungsinya dalam memproses data, serta operasi aritmetika dan logika yang dapat dilakukan oleh komputer. Selain itu, buku ini mengulas topik mengenai memori komputer, jaringan komputer, arsitektur komputer modern dengan pemrosesan paralel dan pipelining, serta keamanan komputer. Pembaca juga akan disajikan studi kasus tentang implementasi arsitektur komputer pada sistem tertentu, yang membantu memahami bagaimana konsep-konsep teori diterapkan dalam praktik. Buku ini juga memberikan wawasan mengenai proyek-proyek terkait desain dan optimasi arsitektur komputer. Dengan gaya penulisan yang jelas dan padat, buku ini bertujuan memberikan pemahaman yang kokoh dan mendalam tentang prinsip-prinsip dasar serta konsep-konsep kunci dalam merancang dan memahami struktur sistem komputer.

*Belajar Sains di Dapur* MEGA PRESS NUSANTARA  
Logika Matematikawawasan Ilmu  
**Belajar Mengajar Matematika** Elex Media Komputindo  
Media adalah alat yang dapat membantu dalam aktivitas yang dimana bersifat untuk mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkan. Secara khusus, media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis dan ekejtronis dalam informasi visual atau verba. Ada beberapa macam-macam media pembelajaran pada era digital, salah satunya sebagai berikut: Media Articulate Storyline 3, Pop Up Book, dan Kopi Pede. Buku ini memberikan pengetahuan dan keterampilan pembaca dalam memahami media pembelajaran yang inovatif pada era digital dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan. Buku dengan judul Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Era Digital yang disusun oleh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.  
THREE BOOKS IN ONE: Belajar Cepat, Mudah, dan Mandiri Pemrograman Java Deepublish  
Penggunaan aplikasi Excel merupakan jawaban cerdas untuk pemecahan kasus bisnis yang cenderung rumit dan sulit untuk dipecahkan dalam waktu singkat. Beragam fungsi, fasilitas, dan perangkat analisis data telah disiapkan untuk mampu menyelesaikan kasus bisnis yang rumit, sekalipun hanya dalam waktu singkat. Persoalannya adalah banyak sekali fasilitas dan

perangkat analisis yang keberadaannya tidak disadari bahkan luput dari perhatian pengguna. Buku ini hadir menjembatani kebutuhan pengguna dalam memecahkan kasus bisnis dengan memanfaatkan perangkat canggih yang disediakan MS Excel. Mengupas penyelesaian 505 kasus bisnis terapan di bidang administrasi, manajemen, keuangan, pajak, statistika sampai dengan olah data sistem informasi untuk keperluan manajer. Beragam contoh studi kasus terapan mulai dari yang sederhana, rumit bahkan cenderung susah dapat dipelajari dengan cepat, mudah, dan tidak membosankan. Dilengkapi tabel data yang dirancang praktis dan interaktif, serta dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan, sehingga transformasi pengetahuan dapat berlangsung secara efektif. Buku pertama dan satu-satunya yang mengupas begitu banyak contoh kasus bisnis yang sebagian di antaranya belum pernah dibahas dalam buku manapun. Materi buku dikemas dengan bahasa yang sederhana, sehingga pembaca dapat mengikuti pembahasan demi pembahasan mengalir begitu ringan dan mudah dicerna. Sangat inspiratif dan mengupas begitu banyak materi tidak terduga sebelumnya tanpa berkuat dengan teori yang sering kali membosankan. Buku yang sangat cocok bagi siapa pun yang tertarik memperdalam MS Excel yang tidak pernah habis untuk dieksplorasi. \*Bonus pada buku fisik (CD, voucher, pembatas buku) tidak disertakan dalam buku digital (e-book)

Related with Belajar Konversi Bilangan Antara Desimal Biner Oktal Dan:

© [Belajar Konversi Bilangan Antara Desimal Biner Oktal Dan A Pocket Style Manual Pdf](#)

© [Belajar Konversi Bilangan Antara Desimal Biner Oktal Dan A Person Who Studies Insects](#)

© [Belajar Konversi Bilangan Antara Desimal Biner Oktal Dan A Secret History Of Port Townsend](#)