

Nama Komponen Panel

THREE BOOKS IN ONE: Belajar Cepat, Mudah, dan Mandiri Pemrograman Java

Jaringan Syaraf Tiruan Backpropagation Menggunakan MATLAB GUI (Kasus 1) : Langkah demi langkah memahami dan mengimplementasikan jaringan syaraf tiruan Backpropagation untuk prediksi data - Studi kasus prediksi data penjualan air minum dalam kemasan

Jaringan Syaraf Tiruan Backpropagation Menggunakan MATLAB GUI (Kasus 2) : Langkah demi langkah memahami dan mengimplementasikan jaringan syaraf tiruan Backpropagation untuk prediksi/klasifikasi data gempa

Bel. Otodidak Java Dg Netbeans 6.0 + Cd

Kupas Tuntas Ekstension Terbaik Joomla

Aplikasi Penggajian dengan Java untuk Pemula

SIX BOOKS IN ONE: Belajar Pemrograman C/C++/Java/MATLAB/Visual Basic/Visual C#

Semua Bisa Menjadi: Programmer Java Basic Programming

Cara Cepat Menguasai Java Desktop dengan Metode Pro-00P+cd

Pemrograman Java: Teori dan Implementasi

Energi Terbarukan

STEGANOGRAFI DALAM KEAMANAN KOMPUTER

Menggunakan, Merawat, dan Memperbaiki Peralatan Dapur

MEMBANGUN APLIKASI INVENTORY MULTI STORE DENGAN VISUAL BASIC DAN MYSQL

Graphical User Interface Dengan C++ Builder

Buku Pertama Belajar Pemrograman JAVA

Buku Pintar JAVA GUI dengan ECLIPSE

PEMROGRAMAN DATABASE GUI JAVA MENGGUNAKAN JDBC & MySQL

Pemrograman Java Untuk Sains dan Teknik

PEMROGRAMAN JAVA: KONSEP DAN IMPLEMENTASI

Sistem Pakar Forward Chaining dengan Java GUI & MySQL : Studi kasus diagnosa penyakit ikan air tawar

Rumah Sistem Panel Instan (RUSPIN)

Kupas Tuntas Istilah No Programming

BELAJAR MANDIRI PEMROGRAMAN JAVA: PBO DAN GUI

Membuat Aplikasi Database

Prediksi Harga Emas Dengan Jaringan Syaraf Tiruan Backpropagation Menggunakan MATLAB GUI

Belajar Java, Database, dan NetBeans dari Nol

Bootstrap Design Framework

Java Untuk Mahasiswa dan Peneliti

Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application

Mastering Ubuntu

BL Ponsel & Web Flash Prof 8+CD

SIX BOOKS IN ONE: The Secrets of Java

Membangun Aplikasi Super Cantik Dan Full Animasi Dengan Delphi

Autodesk Revit - Collection

Seri Rumah Ide - 30 Material Inovatif

Shortcourse Series Mendesain Web Dinamis dan Menarik dengan Adobe Dreamweaver CS4

App Inventor By Example

JURUS KILAT MEMBANGUN DECESION SUPPORT SYSTEM (DSS)

Automasi Proses Robotik untuk Akuntansi: Konsep dan Aplikasi

Nama Komponen Panel

Downloaded from ftp.bonide.com by guest

HICKS TRAVIS

THREE BOOKS IN ONE: Belajar Cepat, Mudah, dan Mandiri Pemrograman Java Deepublish

Microsoft Visual Basic merupakan perkembangan lingkungan terpadu dalam pembuatan program IDE (Integreted Development Environment) buatan Microsoft. Visual Basic 2012 menggunakan .Net Framework 4.5 dan sebagai database default adalah SQL Server 2012. Dengan buku ini Anda akan semakin dekat dengan konsep OOP, dimulai dari analisis dan perancangan menggunakan UML sehingga bisa menjadi gambaran ketika bekerja dalam sebuah team work programming. Anda dan Siapa saja yang menekuni Visual Programming, segera ambil dan serap semua yang ada dalam buku ini kemudian ‘upgrade’ skill pemrograman, analisis, perancangan, pemodulan, pengkodean dan pelaporan.

Jaringan Syaraf Tiruan Backpropagation Menggunakan MATLAB GUI (Kasus 1) : Langkah demi langkah memahami dan mengimplementasikan jaringan syaraf tiruan Backpropagation untuk prediksi data - Studi kasus prediksi data penjualan air minum dalam kemasan Penerbit Andi

Dalam persaingan global, peranan teknologi tidak perlu disangsikan lagi. Bangsa yang menguasai teknologi walau miskin sumber daya alam telah terbukti mampu mengeksploitasi bangsa yang kaya sumber daya alam namun terbelakang dalam penguasaan teknologi. Alam telah menyediakan sumber daya alam untuk dimanfaatkan oleh manusia dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya. Salah satu sumber daya alam yang berperan

serta dalam usaha mensejahterakan masyarakat adalah sumber daya energi, yang digolongkan menjadi dua bagian besar, yaitu sumber daya energi tak terbarukan dan sumber daya energi terbarukan. Sumber daya energi tak terbarukan cadangannya sangat banyak namun karena selalu dieksploitasi terus-menerus akhirnya menjadi langka dan habis. Apabila terjadi hal yang demikian, manusia hendaknya mulai “menggali” sumber daya energi terbarukan dengan rekayasa teknologi yang telah dikuasai. Teknologi itu bersifat universal, boleh dipelajari oleh semyua orang, tidak baik namun juga tidak buruk. Baik buruknya teknologi sangat ditentukan oleh yang empunya. Teknologi tidak statis, tetapi sangat dinamis dan selalu berkembang. Oleh sebab itu anda wajib mengikuti perkembangan IPTEK yang tiada berujung itu. Dalam buku ini dibahas konsep dasar pemanfaatan sumber daya energi terbarukan, antara lain PLT Panasbumi dengan energi geothermal sebagai penggerak utama, PLTMH dengan energi air sebagai penggerak utama, PLT Bayu dengan energi angin sebagai penggerak utama, PLT Surya dengan energi panas matahari sebagai penggerak utama. Tidak ketinggalan pula dibahas konsep pemanfaatan unsur radioaktif sebagai sumber daya energi sebagai Pembangkit Listrik Tenaga Nuklir untuk tujuan damai dan CBM. Tidak ketinggalan pula dibahas tentang biofuel dan biogas dengan bahan baku yang ada dimasyarakat. Bila penguasaan teknologi telah dimiliki, saatnya sekarang anda tinggal membangun kemauan yang hingga saat ini masih “disembunyikan” dalam usaha menggapai kesejahteraan masyarakat.Penulis berkeyakinan, anda merupakan salah satu insan ilmiah yang ingin dikenal dengan berperan serta ikut mensejahterakan masyarakat. Caranya sangat sederhna, timbulkan kemauan dengan pantang menyerah. Baca dan cermati isi buku ini mulai halaman pertama hingga halaman terakhir hanya dengan menyisihkan waktu 30 menit saja setiap hari. Kemudian, pilih topik yang sesuai dengan

sumber daya energi yang ada di masyarakat untuk diaplikasikan. Selamat berinovasi dan berkreasi, dengan keyakinan pasti berhasil.

Jaringan Syaraf Tiruan Backpropagation Menggunakan MATLAB GUI (Kasus 2) : Langkah demi langkah memahami dan mengimplementasikan jaringan syaraf tiruan Backpropagation untuk prediksi/klasifikasi data gempa BALIGE PUBLISHING

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 melewati 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. Miike, 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 merancang dan mengimplementasikan sistem yang mudah 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.Regular-Expressions. 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 topi 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 subscript-tunggal dan array subscript-ganda, adalah struktur data berukuran tetap. Bab ini akan mengintroduksi 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

[Bel. Otodidak Java Dg Netbeans 6.0 + Cd](#) Pascal Books

"Google telah meluncurkan sebuah tool online gratis untuk membuat aplikasi Android, yaitu App Inventor. Dengan App Inventor, Anda tidak perlu menulis kode program sama sekali untuk membuat aplikasi. Anda hanya perlu menyusun potongan-potongan puzzle fungsi yang terpisah menjadi sebuah aplikasi Android. Buku ini akan membantu Anda belajar membuat aplikasi Android melalui 9 contoh proyeksi ringkas. Aplikasi Android yang akan Anda buat adalah : Aplikasi Paint Aplikasi Ketangkasan Aplikasi Bola Sakti Aplikasi Sensor Lokasi Aplikasi Web Browser Aplikasi Peta Wisata Aplikasi Gambar Apa Aplikasi Slide Show Aplikasi Login"

[Kupas Tuntas Ekstension Terbaik Joomla](#) ZAYID MUSIAFA

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.

[Aplikasi Penggajian dengan Java untuk Pemula](#) SPARTA PUBLISHING

Buku ini disusun berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan teknologi beton pracetak sejak tahun 2013 dengan tujuan agar masyarakat luas dapat mengenal teknologi beton pracetak Rumah Sistem Panel Instan (RUSPIN), mengetahui cara pembuatan dan pemasangan komponen RUSPIN, serta mengetahui contoh penerapannya untuk bangunan tempat tinggal. Konten buku ini juga diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi pembaca yang berminat untuk mengembangkan teknologi beton pracetak. Sebagian besar konten buku ini mudah dipahami oleh pihak yang baru memulai pengalaman bidang perumahan, penjelasan yang diberikan pada setiap bab cukup detail dan sederhana, serta dapat digunakan langsung untuk praktek penerapan di lapangan. Ada beberapa konton dalam buku ini yang mengacu pada pedoman teknis dan Standar Nasional Indonesia (SNI) sehingga pembaca perlu mendapatkan dokumen tersebut bila ingin memahami filosofinya secara utuh. Penjelasan tentang modal usaha untuk menjadi aplikator tidak diberikan secara lengkap karena sangat beragamnya metode analisis biaya dan pemilihannya diserahkan kepada calon aplikator.

[SIX BOOKS IN ONE: Belajar Pemrograman C/C++/Java/MATLAB/Visual Basic/Visual C#](#) Elex Media Komputindo

Java adalah pemrograman masa depan yang bisa diaplikasikan untuk pembuatan perangkat lunak berbasis desktop, console, maupun mobile. Oleh karena itu, menguasai Java sejak dini merupakan investasi bagus untuk masa depan. Buku ini mengajarkan Java untuk para pemula. Agar memudahkan Anda belajar, buku ini mengupas pula penggunaan NetBeans sebagai IDE untuk pemrograman Java yang paling populer. Tidak hanya Java, buku ini juga mengupas teknik penggunaan database dalam pemrogramannya. Para pemula dianjurkan membaca buku ini karena dilengkapi dengan berbagai contoh kasus pemrograman. Setelah membaca buku ini, diharapkan para pembaca bisa mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya untuk pembuatan aplikasiaplikasi lain yang lebih kompleks. Selamat membaca!

[Semua Bisa Menjadi: Programmer Java Basic Programming](#) BALIGE PUBLISHING

Java merupakan bahasa pemrograman yang sangat populer dan menarik untuk dipelajari. Bersifat Kode Sumber Terbuka (Open Source) membuat Java berkembang sangat pesat sehingga mampu digunakan untuk membuat program dalam skala kecil hingga skala besar/korporasi. Begitu banyak referensi buku pemrograman Java yang telah ditulis untuk memenuhi kebutuhan para pembelajar. Namun hanya sedikit sekali yang membahas secara langsung tentang pemrograman GUI Java . Buku ini hadir sebagai jawaban bagi siswa, mahasiswa, dosen, atau kalangan umum yang ingin belajar pemrograman GUI Java mulai dari nol. Buku ini cocok bagi pembelajar pemula yang ingin belajar pemrograman GUI Java mulai dari dasar sampai tingkat database. Buku ini juga hadir bagi pembelajar JAVA yang ingin meningkatkan level nya ketahap pembuatan aplikasi database berbasis GUI untuk usaha kecil/menengah ataupun tingkat korporasi. Pembahasan di dalam buku ini tidak bertele-tele dan dan tidak teoritis. Setiap pembahasan di dalam buku ini disajikan secara singkat padat dan jelas, serta langsung kepada contoh yang mengimplementasikan pembahasan tersebut. Pembelajar pemula yang ingin belajar melalui buku ini tidak perlu takut kehilangan pemahaman tentang konsep pemrograman sesungguhnya, karena buku ini secara detail membahas konsep-konsep pemrograman Java mulai tingkat dasar sampai tingkat lanjut. Pembahasan-pembahasan pada buku ini terkait tentang Dasar-Dasar Pemrograman GUI, Tipe Data, Variabe, String, Statement Keputusan, Statement Perulangan, Method, Array, File, Grafik, Pemrograman Database, dan Pemrograman GUI Lanjut.

[Cara Cepat Menguasai Java Desktop dengan Metode Pro-00P+cd](#) TURIDA Publisher

BUKU 1: JAVA UNTUK MAHASISWA DAN PENELITI 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. BUKU 2: STRUKTUR DATA UNTUK MAHASISWA DAN PENELITI Karena sifatnya aplikatif, maka buku ini dimulai dengan bab yang mereview kelas abstrak dan antarmuka yang dilanjutkan dengan topik grafik, pemrograman event-driven, GUI, file biner I/O, rekursi, pemrograman generik, JCF, pengurutan, antrian, pohon pencarian biner, dan graf. Sebelum membaca buku ini, pembaca diharapkan memiliki fondasi pemrograman JAVA yang cukup kuat. Kedalaman materi pada buku ini menjadikannya layak sebagai bahan referensi bukan hanya bagi mahasiswa sarjana tetapi juga bagi mahasiswa pascasarjana yang ingin memperdalam pemrograman JAVA. BUKU 3: COOKBOOK PEMROGRAMAN JAVA Buku ini diperuntukkan bagi semua programmer Java, baik yang pemula maupun yang pro berpengalaman. Para pemula akan mendapati banyak soal dan penyelesaian yang dapat mempercepat pemahamannya. Rangkuman atas fitur-fitur dan pustaka Java akan berguna bagi programmer pro. Buku ini cocok menjadi referensi cepat bagi semua kalangan. Buku ini merupakan panduan komprehensif untuk bahasa Java. Sintaks, katakunci, dan prinsip-prinsip pemrograman fundamental secara otomatis levat 290 soal dan penyelesaian yang disajikan. Lewat kekayaan contohnya, buku ini membiarkan kode Java sendiri yang menjelaskan pada Anda.

Pemrograman Java: Teori dan Implementasi SPARTA PUBLISHING

BUKU 1: OTODIDAK Belajar Java Untuk Programmer Pemula Buku ini dikonstruksi dengan menganut pendekatan solutif atas dasar-dasar teknik pemrograman Java. Anda dapat memahami isi buku secara otodidak. Buku ini berlandaskan pada ide-ide dasar yang dipercaya dapat menjadikan pembaca memiliki kemampuan analisis dan pemrograman berorientasi-objek: Berorientasi-objek: Buku ini sungguh-sungguh mengajarkan pendekatan berorientasi-objek. Semua pemrosesan program selalu didiskusikan dalam peristilahan berorientasi-objek. Pembaca akan belajar bagaimana menggunakan objek-objek sebelum menulis dan menciptakannya. Buku ini menggunakan pendekatan progresi alamiah yang membuahkan kemampuan dalam merancang solusi-solusi berorientasi-objek. Praktek pemrograman yang benar: Pembaca seharusnya tidak diajari bagaimana memprogram; Pembaca sebaiknya diajari bagaimana menuliskan program yang benar. Buku teks ini mengintegrasikan latihan-latihan yang berperan sebagai fondasi dari keterampilan pemrograman yang baik. Pembaca akan belajar bagaimana menyelesaikan permasalahan dan bagaimana mengimplementasikan solusinya. Contoh: Pembaca akan belajar dari contoh. Buku teks ini diisi dengan contoh-contoh yang

diimplementasikan secara utuh untuk mendemonstrasikan konsep-konsep pemrograman yang baik. Animasi dan GUI: Grafika dapat menjadi motivator bagi pembaca, dan kegunaannya dapat berperan sebagai contoh-contoh yang baik untuk pemrograman berorientasi-objek. Latihan Pemrograman: Pembaca ditantang untuk menyelesaikan soal-soal yang disediakan secara khusus pada akhir dari tiap bab. 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 2: Java Untuk Mahasiswa dan Peneliti Buku ini berjudul “JAVA Untuk Mahasiswa dan Peneliti” 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 detail 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, peneliti, serta pembelajar mandiri yang menjadi pemrogram aktif. BUKU 3: Struktur Data Dengan Java Buku ini merupakan pengembangan bahan ajar matakuliah “Struktur Data” dan Pemrograman Platform Independen” yang telah dibina dan diajar oleh penulis di beberapa universitas negeri maupun swasta. Karena sifatnya aplikatif, maka buku ini dimulai dengan bab yang mereview kelas abstrak dan antarmuka yang dilanjutkan dengan topik grafik, pemrograman event-driven, GUI, file biner I/O, rekursi, pemrograman generik, JCF, pengurutan, antrian, pohon pencarian biner, dan graf. Sebelum membaca buku ini, pembaca diharapkan memiliki fondasi pemrograman JAVA yang cukup kuat. Kedalaman materi pada buku ini menjadikannya layak sebagai bahan referensi bukan hanya bagi mahasiswa sarjana tetapi juga bagi mahasiswa pascasarjana yang ingin memperdalam pemrograman JAVA. BUKU 4: Panduan Lengkap dan Ringkas Pemrograman Database dengan Java/MySQL Pada buku ini, Anda akan mempelajari bagaimana membangun dari nol sebuah sistem manajemen database MySQL menggunakan Java. Dalam merancang GUI dan sebagai IDE, Anda akan memanfaatkan perangkat NetBeans. Secara bertahap dan langkah demi langkah, Anda akan diajari bagaimana memanfaatkan MySQL dalam Java. Pab bab kesatu, Anda akan mempelajari: Bagaimana menginstalasi NetBeans, JDK 11, dan MySQL Connector/J; Bagaimana mengintegrasikan Library eksternal ke dalam proyek; Bagaimana perintah dasar MySQL digunakan; Bagaimana statemen query untuk menciptakan database, menciptakan tabel, mengisi tabel, dan memanipulasi isi tabel dilakukan. Pada bab kedua, Anda akan mempelajari: Menciptakan proyek tiga tabel awal pada database sekolah: tabel Guru, tabel Kelas, dan tabel MatPel; Menciptakan file konfigurasi database; Menciptakan GUI Java untuk melihat dan menavigasi isi tiap tabel. Menciptakan GUI Java untuk menyisipkan dan mengedit tabel; dan Menciptakan GUI Java untuk menggabungkan dan melakukan query atas ketiga tabel tersebut. Pada bab ketiga, Anda akan mempelajari: Menciptakan form utama untuk menghubungkan semua form; Menciptakan proyek akan menambahkan tiga tabel lagi pada database sekolah: tabel Siswa, tabel Ortu, dan tabel UangSekolah; Menciptakan GUI Java untuk melihat dan menavigasi isi tiap tabel; Menciptakan GUI Java untuk menyisipkan dan mengedit tabel; dan Menciptakan GUI Java untuk menggabungkan dan melakukan query atas ketiga tabel tersebut. Pada bab keempat, Anda akan mempelajari: Menciptakan proyek akan menambahkan dua tabel terakhir pada database sekolah: tabel Nilai dan tabel Ujian; Menciptakan GUI Java untuk mengedit, menyisipkan, dan menghapus rekaman pada tiap tabel. Menciptakan GUI Java untuk menggabungkan dan melakukan query atas kedelapan tabel yang ada. Akhir kata, diharapkan buku ini berguna dan bisa meningkatkan keahlian pemrograman database bagi programmer Java/MySQL seperti Anda. BUKU 5: Belajar Cepat dan Mandiri Pemrograman Database dengan Java/MySQL Pada buku ini, Anda akan mempelajari bagaimana membangun dari nol sebuah sistem manajemen database rekam jejak kriminal menggunakan Java/MySQL. Semua kode Java untuk melakukan pemrosesan citra digital pada buku ini merupakan Native Java. Disengaja tidak mengandalkan pustaka eksternal, agar pembaca mengetahui secara detail proses ekstraksi citra digital mulai dari nol dalam Java. Hanya ada tiga pustaka eksternal yang digunakan pada buku ini: Connector/J untuk memfasilitasi koneksi Java ke MySQL, JCalendar untuk menampilkan kontrol kalender, dan JFreeChart untuk menampilkan grafik. Fitur-fitur citra digital yang digunakan pada buku ini adalah tapis keabuan, tapis penajaman, tapis balik (invert), dilasi, erosi, closing, dan opening. Bagi pembaca, Anda bisa mengembangkannya untuk menyimpan fitur-fitur mutakhir lain berbasis deskriptor seperti SIFT dan lainnya untuk pengembangan pencocokan berbasis deskriptor. Pada bab pertama, Anda akan ditunjukkan sejumlah perangkat yang diperlukan untuk diunduh dan diinstalasi. Anda perlu mengetahui bagaimana menambahkan pustaka eksternal ke dalam lingkungan NetBeans. Perangkat-perangkat ini diperlukan agar Anda bisa menjalankan skrip Java yang disediakan. Pada bab kedua, Anda akan diajarkan untuk menciptakan sebuah tabel Tersangka pada database proyek. Tabel ini memiliki sebelas kolom: id_tersangka (kunci primer), nama_tersangka, tanggal_lahir, tanggal_perkara, tanggal_laporan, status_kasus, tanggal_ditahan, nama_ibu, alamat, telepon, dan foto. Di sini, Anda juga akan diajak untuk berekspresimen merancang GUI Java untuk menampilkan, mengedit, mengisi, dan menghapus data tabel Tersangka. Pada bab ketiga, Anda akan menciptakan tabel kedua dengan nama Ekstraksi_Fitur, yang memiliki delapan kolom: id_fitur (kunci primer), id_tersangka (kunci asing), canny, adaptif, kmeans, histogram, gradien, dan segmentasi. Keenam bidang (kecuali kunci) akan memiliki tipe data blob, agar citra fitur akan langsung disimpan ke dalam tabel ini. Di sini, Anda juga akan diajak untuk berekspresimen merancang GUI Java untuk menampilkan, mengedit, mengisi, dan menghapus data tabel Ekstraksi_Fitur. Pada bab keempat, Anda akan menambahkan dua tabel: Polres dan Penyidik. Kedua tabel ini nanti akan diintegrasikan dengan tabel Tersangka melalui sebuah tabel lain, Berkas_Perkara, yang akan dibangun pada bab kelima. Tabel ketiga pada buku ini, dengan nama Polres, memiliki enam kolom: id_polres (kunci primer), lokasi, kab_kota, propinsi, telepon, dan foto. Tabel keempat pada buku ini dengan nama Penyidik memiliki delapan kolom: id_penyidik (kunci primer), nama_penyidik, pangkat, tanggal_lahir, jenis_kelamin, alamat, telepon, dan foto. Di sini, Anda juga akan diajak untuk berekspresimen merancang GUI Java untuk menampilkan, mengedit, mengisi, dan menghapus data pada kedua tabel tersebut. Pada bab kelima, Anda akan menambahkan dua tabel: Korban dan Berkas_Perkara. Tabel Berkas_Perkara akan menghubungkan empat tabel lainnya: Tersangka, Polres, Penyidik, dan Korban. Tabel kelima pada buku ini, dengan nama Korban, memiliki sembilan kolom: id_korban (kunci primer), nama_korban, korban_kejahatan, tanggal_lahir, tanggal_kejahatan, jenis_kelamin, alamat, telepon, dan foto. Tabel keenam, dengan nama Berkas_Perkara, yang memiliki tujuh kolom: id_berkas (kunci primer), id_tersangka (kunci asing), id_polres (kunci asing), id_penyidik (kunci asing), id_korban (kunci asing), status, dan keterangan. Anda juga akan diajak untuk berekspresimen merancang GUI Java untuk menampilkan, mengedit, mengisi, dan menghapus data pada kedua tabel tersebut. Akhir kata, diharapkan buku ini berguna dan bisa meningkatkan keahlian pemrograman database bagi programmer Java seperti

Anda. BUKU 6: LANGKAH DEMI LANGKAH PEMROGRAMAN DATABASE MENGGUNAKAN JAVA/POSTGRESQL Pada buku ini, Anda akan mempelajari bagaimana membangun dari nol sebuah sistem manajemen database PostgreSQL menggunakan Java. Dalam merancang GUI dan sebagai IDE, Anda akan memanfaatkan perangkat NetBeans. Secara bertahap dan langkah demi langkah, Anda akan diajari bagaimana memanfaatkan PostgreSQL dalam Java. Pab bab kesatu, Anda akan mempelajari: Bagaimana menginstalasi NetBeans, JDK 11, dan konektor PostgreSQL; Bagaimana mengintegrasikan Library eksternal ke dalam proyek; Bagaimana perintah dasar PostgreSQL digunakan; Bagaimana statemen query untuk menciptakan database, menciptakan tabel, mengisi tabel, dan memanipulasi isi tabel dilakukan. Pada bab kedua, Anda akan mempelajari: Menciptakan proyek tiga tabel awal pada database sekolah: tabel Guru, tabel Kelas, dan tabel MatPel; Menciptakan file konfigurasi database; Menciptakan GUI Java untuk melihat dan menavigasi isi tiap tabel. Menciptakan GUI Java untuk menyisipkan dan mengedit tabel; dan Menciptakan GUI Java untuk menggabungkan dan melakukan query atas ketiga tabel tersebut. Pada bab ketiga, Anda akan mempelajari: Menciptakan form utama untuk menghubungkan semua form; Menciptakan proyek akan menambahkan tiga tabel lagi pada database sekolah: tabel Siswa, tabel Ortu, dan tabel UangSekolah; Menciptakan GUI Java untuk melihat dan menavigasi isi tiap tabel; Menciptakan GUI Java untuk mengedit, menyisipkan, dan menghapus rekaman pada tiap tabel; Menciptakan GUI Java untuk menggabungkan dan melakukan query atas ketiga tabel dan keenam tersebut. Pada bab keempat, Anda akan mempelajari: Menciptakan proyek akan menambahkan dua tabel terakhir pada database sekolah: tabel Nilai dan tabel Ujian; Menciptakan GUI Java untuk mengedit, menyisipkan, dan menghapus rekaman pada tiap tabel. Menciptakan GUI Java untuk menggabungkan dan melakukan query atas kedelapan tabel yang ada. Akhir kata, diharapkan buku ini berguna dan bisa meningkatkan keahlian pemrograman database bagi programmer Java/PostgreSQL seperti Anda.

Energi Terbarukan SPARTA PUBLISHING

Buku ini saya dedikasikan untuk istriku fitriah dan anak-anaku kanaya dan elzio yang telah memberikan dukungan secara moril, material, arahan, dan selalu mendoakan keberhasilan dan kemudahan selama penyusunan buku ini.

STEGANOGRAFI DALAM KEAMANAN KOMPUTER Elex Media Komputindo

Buku ini menyajikan penjelasan praktis tentang Jaringan Syaraf Tiruan Backpropagation dan bagaimana implementasinya untuk memprediksi data penjualan air minum dalam kemasan. Pembahasan dalam buku ini disajikan secara bertahap dan langkah demi langkah sehingga akan membantu pembaca memahami setiap konsep dan tahapan dari JST Backpropagation. Buku ini sangat cocok untuk pelajar, mahasiswa, dan peneliti yang ingin mengimplementasikan JST Backpropagation dengan menggunakan MATLAB GUI. Pembahasan dalam buku ini akan memberikan pemahaman pada pembaca tentang arsitektur JST Backpropagation dan parameter-parameter yang terdapat didalamnya. Pembaca akan dibantu memahami setiap langkah untuk melakukan prediksi melalui contoh kasus dan perhitungan manualnya. Selain itu, pembaca juga dibimbing secara bertahap dan langkah demi langkah untuk mengimplementasikan JST Backpropagation menggunakan MATLAB GUI. Pembaca akan dibimbing untuk merealisasikan setiap tahapan JST Backpropagation ke dalam fungsi-fungsi MATLAB yang dibuat sendiri. Hasil akhir dari buku ini adalah pembaca mampu merealisasikan sendiri setiap tahapan JST Backpropagation untuk memprediksi data penjualan air minum dalam kemasan menggunakan MATLAB yang berbasis Command Windows dan MATLAB yang berbasis GUI.

Menggunakan, Merawat, dan Memperbaiki Peralatan Dapur Media Pressindo

Apakah Anda ingin belajar Java dari nol? Kalau begitu, buku ini cocok sebagai batu pijakan pertama mempelajari Java. Di akhir bab, Anda akan belajar membuat aplikasi praktis untuk penggajian. Secara garis besar, buku ini mengupas: □ Sekilas Mengenai Java, NetBeans, dan MySQL □ Menginstal Java, NetBeans, dan MySQL □ Memulai Penggunaan NetBeans □ Operasi Dasar NetBeans □ Pembuatan Proyek Baru □ Pembuatan Database Aplikasi Penggajian □ Perancangan User Interface Aplikasi Penggajian □ Koneksi Database dalam Aplikasi Penggajian □ dan lain-lain Buku ini dikhususkan untuk pemula. Berbagai peranti lunak yang dibahas bisa diunduh secara gratis di situs-situs yang akan diinformasikan dengan jelas.

MEMBANGUN APLIKASI INVENTORY MULTI STORE DENGAN VISUAL BASIC DAN MYSQL TR Publisher

Buku ini menyajikan penjelasan praktis tentang metode Forward Chaining dan penerapannya dalam sistem pakar untuk mendiagnosa penyakit ikan air tawar. Pembahasan dalam buku ini disajikan secara bertahap dan langkah demi langkah sehingga akan membantu pembaca memahami setiap konsep dan tahapan dari metode Forward Chaining dan penerapannya dalam sistem pakar. Buku ini sangat cocok untuk pelajar, mahasiswa, dan peneliti yang ingin mengimplementasikan metode Forward Chaining untuk membangun sistem pakar dengan menggunakan Java GUI dan MySQL. Pembahasan dalam buku ini akan memberikan pemahaman pada pembaca tentang metode Forward Chaining dan cara kerjanya. Pembaca akan dibantu memahami setiap langkah untuk melakukan diagnosa dengan menggunakan metode Forward Chaining melalui contoh kasus. Selain itu, pembaca juga dibimbing secara bertahap dan langkah demi langkah dalam mengimplementasikan metode Forward Chaining pada sistem pakar untuk mendiagnosa penyakit ikan air tawar dengan menggunakan Java GUI dan MySQL. Pembaca akan dibimbing secara bertahap dan langkah demi langkah dalam merancang sistem pakar, dan merealisasikan setiap rancangan yang telah dibuat dengan menggunakan Java GUI dan MySQL. Hasil akhir dari buku ini adalah pembaca mampu membangun aplikasi sistem pakar secara mandiri dengan menerapkan metode Forward Chaining untuk mendiagnosa penyakit ikan air tawar dengan menggunakan Java GUI dan MySQL.

Graphical User Interface Dengan C++ Builder Penerbit INFORMATIKA

Buku ini dikonstruksi dengan menganut pendekatan solutif atas dasar-dasar teknik pemrograman Java. Buku teks ini didasarkan ide-ide dasar yang dipercaya dapat menjadikan pembaca memiliki kemampuan analisis dan pemrograman berorientasi-objek: Berorientasi-objek: Buku ini sungguh-sungguh mengajarkan pendekatan berorientasi-objek. Semua pemrosesan program selalu didiskusikan dalam peristilahan berorientasi-objek. Pembaca akan belajar bagaimana menggunakan objek-objek sebelum menulis dan menciptakannya. Buku ini menggunakan pendekatan progresi alamiah yang membuah kemampuan dalam merancang solusi-solusi berorientasi-objek. Praktek pemrograman yang benar: Pembaca seharusnya tidak diajari bagaimana memprogram; Pembaca sebaiknya diajari bagaimana menuliskan program yang benar. Buku teks ini mengintegrasikan latihan-latihan yang berperan sebagai fondasi dari keterampilan pemrograman yang baik. Pembaca akan belajar bagaimana menyelesaikan permasalahan dan bagaimana mengimplementasikan solusinya. Contoh: Pembaca akan belajar dari contoh. Buku teks ini diisi dengan contoh-contoh yang diimplementasikan secara utuh untuk mendemonstrasikan konsep-konsep pemrograman yang baik. Animasi dan GUI: Grafika dapat menjadi

motivator bagi pembaca, dan kegunaannya dapat berperan sebagai contoh-contoh yang baik untuk pemrograman berorientasi-objek. Latihan Pemrograman: Pembaca ditantang untuk menyelesaikan soal-soal yang disediakan secara khusus pada akhir dari tiap bab.

Buku Pertama Belajar Pemrograman JAVA BIM Consultant Jakarta

Building Information Modeling (BIM) menciptakan metode sekaligus standar baru dalam proses desain dan dokumentasi bangunan, menggantikan dokumentasi oleh CAD. Autodesk Revit merupakan salah satu software BIM yang sangat powerful dari Autodesk. Model BIM yang dihasilkan Revit dapat digunakan untuk berbagai keperluan mulai dari dokumentasi gambar kerja, visualisasi, pembuatan RAB, analisis performa bangunan, sampai memfasilitasi kerja sama antar disiplin yang berbeda dalam suatu proyek. Dalam buku ini, kita akan mengupas tuntas software BIM Autodesk Revit mulai dari konsep, workflow/ alur kerja, cara penggunaan tools, dan contoh/ soal latihan untuk memodelkan komponen arsitektur, struktur, dan MEP dalam penyelesaian suatu proyek sederhana.

Buku Pintar JAVA GUI dengan ECLIPSE Penerbit SPARTA

Perkakas rumah tangga merupakan elemen penting yang harus diperhitungkan ketika menempati sebuah rumah. Selain perabot furniture/mebel dan peralatan masak, harus ada juga peralatan lainnya seperti mesin cuci, pompa air, setrika, AC, dan lain-lainnya. Agar semua peralatan yang digunakan dalam rumah tangga tetap bertahan dalam jangka waktu yang lama, maka pengguna harus mengetahui cara menggunakan, merawat, dan memperbaiki peralatan rumah tangga, khususnya yang menggunakan tenaga listrik. Buku ini akan membahas peralatan listrik dalam kehidupan rumah tangga sehari-hari. Buku ini cocok bagi siapa saja yang mempunyai kepentingan dan berhubungan dengan peralatan yang menggunakan tenaga listrik sebagaimana pada daftar isi buku ini, baik pria maupun wanita, maupun jasa service yang bergelut di bidangnya.

PEMROGRAMAN DATABASE GUI JAVA MENGGUNAKAN JDBC & MySQL Bumi Aksara

Buku ini berjudul "JAVA Untuk Mahasiswa dan Peneliti" 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 detail 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, peneliti, serta pembelajar mandiri yang menjadi pemrogram aktif.

Pemrograman Java Untuk Sains dan Teknik Penerbit Andi

Buku ini cocok bagi programmer yang ingin bermigrasi ke Java yang sangat identik dengan OOP setelah sebelumnya berkecukupan dengan paradigma lama (seperti Visual Basic 6, Delphi, atau Visual FoxPro dengan cara prosedural). Tepat juga sebagai alternatif bagi pemula yang ingin memahami OOP dengan pendekatan yang berbeda. Buku ini berisi banyak contoh kasus aplikatif untuk memudahkan pemahaman. Tersedia juga contoh kasus sistem informasi penjualan berbasis desktop yang ditunjukkan dengan dua pendekatan sekaligus, prosedural dan OOP. Buku ini disertai CD berisi perangkat lunak pendukung dan contoh-contoh aplikasi latihan pada setiap bab.

PEMROGRAMAN JAVA: KONSEP DAN IMPLEMENTASI Penerbit Andi

Buku ini merupakan versi MATLAB dari buku yang berjudul "Prediksi Harga Emas Dengan Jaringan Syaraf Tiruan Backpropagation Menggunakan PYTHON GUI". Buku ini merupakan kasus keempat dari seri implementasi jaringan syaraf tiruan Backpropagation menggunakan MATLAB GUI. Buku ini menyajikan penjelasan praktis tentang jaringan syaraf tiruan Backpropagation dan bagaimana implementasinya untuk memprediksi harga emas. Pembahasan dalam buku ini disajikan secara bertahap dan langkah demi langkah sehingga akan membantu pembaca memahami setiap konsep dan tahapan dari algoritma jaringan syaraf tiruan Backpropagation. Buku ini sangat cocok untuk pelajar, mahasiswa, dan peneliti yang ingin mengimplementasikan jaringan syaraf tiruan Backpropagation dengan menggunakan MATLAB GUI. Pembahasan dalam buku ini akan memberikan pemahaman pada pembaca tentang arsitektur jaringan syaraf tiruan Backpropagation dan parameter-parameter yang terdapat didalamnya. Pembaca akan dibantu memahami setiap langkah untuk melakukan prediksi melalui contoh kasus dan perhitungan matematisnya. Selain itu, pembaca juga dibimbing secara bertahap dan langkah demi langkah untuk mengimplementasikan jaringan syaraf tiruan Backpropagation menggunakan MATLAB GUI. Pembaca akan dibimbing untuk merealisasikan setiap tahapan dalam algoritma jaringan syaraf tiruan Backpropagation ke dalam kelas dan fungsi-fungsi yang diciptakan sendiri. Hasil akhir dari buku ini adalah pembaca mampu merealisasikan sendiri setiap tahapan dalam algoritma jaringan syaraf tiruan Backpropagation untuk memprediksi harga emas menggunakan MATLAB menjadi aplikasi yang berbasis Command Windows dan aplikasi yang berbasis GUI.