

Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar

Jam Pelajaran : 144 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Menerapkan alur logika pemrograman komputer	4.1 Membuat alur logika pemrograman komputer
3.2 Memahami perangkat lunak bahasa pemrograman	4.2 Melakukan Instalasi perangkat lunak bahasa pemrograman
3.3 Menerapkan alur pemrograman dengan struktur bahasa pemrograman komputer	4.3 Menulis kode program sesuai dengan aturan dan sintaks bahasa pemrograman
3.4 Menerapkan penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi	4.4 Membuat kode program dengan tipe data, variabel, konstanta, operator dan ekspresi
3.5 Menerapkan operasi aritmatika dan logika	4.5 Membuat kode program dengan operasi aritmatika dan logika
3.6 Menerapkan struktur kontrol Percabangan dalam bahasa pemrograman	4.6 Membuat kode program struktur kontrol percabangan
3.7 Menerapkan struktur kontrol Perulangan dalam bahasa pemrograman	4.7 Membuat kode program struktur kontrol perulangan
3.8 Menganalisis penggunaan array untuk penyimpanan data di memori	4.8 Membuat kode program untuk menampilkan kumpulan data array
3.9 Menerapkan penggunaan fungsi	4.9 Membuat kode program menggunakan fungsi
3.10 Menerapkan pembuatan antar muka ( <i>User Interface</i> ) pada aplikasi	4.10 Membuat antar muka ( <i>User Interface</i> ) pada aplikasi
3.11 Menerapkan berbagai struktur kontrol dalam aplikasi antar muka ( <i>User Interface</i> ).	4.11 Membuat kode program berbagai struktur kontrol dalam aplikasi antar muka ( <i>User Interface</i> ).
3.12 Menganalisis pembuatan aplikasi sederhana berbasis antar muka ( <i>User Interface</i> )	4.12 Membuat aplikasi sederhana berbasis antar muka ( <i>User Interface</i> )
3.13 Mengevaluasi <i>debuging</i> aplikasi pada sederhana	4.13 Menggunakan <i>debuging</i> pada aplikasi sederhana
3.14 Mengevaluasi paket <i>installer</i> aplikasi sederhana	4.14 Memformulasikan paket <i>installer</i> aplikasi sederhana