SERTIFIKAT KOMPETENSI KELULUSAN

dicoding

4EXGVE53GXRL

Diberikan kepada

Yakobus Dimas Setiawan

Atas kelulusannya pada kelas

Memulai Pemrograman Dengan C

28 Desember 2024

Narenda Wicaksono
Chief Executive Officer
Dicoding Indonesia

Verifikasi Sertifikat
dicoding.com/certificates/4EXGVE53GXRL
Berlaku hingga 28 Desember 2027

dicoding

Kelas ini ditujukan untuk pemula yang ingin mempelajari dasar pemrograman bahasa C dengan mengacu pada standar industri. Di akhir kelas, siswa dapat membuat program C dengan menggunakan IDE Online seperti Glot.io atau Replit.

Materi yang dipelajari:

- **Pendahuluan** : Memperkenalkan sejarah C, contoh aplikasi, dan istilah-istilah yang dipakai. Juga dibahas IDE yang disarankan. (35 menit)
- **Program Kecil dalam Bahasa C** : Mengenalkan bahasa C dengan program terkecil yaitu Halo Dunia. (50 menit)
- **Inisialisasi dan Assignment** : Mengenalkan apa itu variabel dan tipe dasar yang ada, seperti integer (bilangan bulat), bilangan riil (bilangan pecahan), dan karakter (huruf). Serta memahami dua cara yang dapat dilakukan untuk mengisi nilai dari sebuah variabel, yakni inisialisasi dan assignment. (1 jam

45 menit)

- **Konstanta** : Mengenalkan arti konstanta, yakni variabel yang tidak dapat diubah. Serta mengenalkan perbedaan antara konstanta dengan variabel. (25 menit)
- **Baca-Tulis** : Mengajarkan bagaimana memasukkan suatu nilai ke variabel. (50 menit)
- **Operasi Sederhana dengan Komputer** : Mengajarkan operasi-operasi yang ada di dalam C, seperti aritmatika, boolean, perbandingan, dll. (1 jam 25 menit)
- **Instruksi Kondisional** : Mengenalkan instruksi kondisional agar program dapat berjalan sesuai alur yang ditetapkan. (1 jam 25 menit)
- **Instruksi Pengulangan** : Mengenalkan instruksi pengulangan agar program dapat mengulangi instruksi secara berulang, seperti for, while-do, do-while, dan for. (1 jam 35 menit)
- **Array-Tabel** : Mengenalkan array untuk menyimpan banyak nilai dalam suatu bentuk matriks. (2 jam)
- **Subprogram** : Mengenalkan subprogram fungsi dan prosedur, yaitu sebuah abstraksi suatu proses komputasi yang dapat dipanggil oleh sebuah program. (1 jam 15 menit)
- **Penutup** : Latihan problem solving dengan membuat program-program sederhana seperti operasi komputasi, instruksi kondisional, instruksi perulangan, tabel atau array, serta fungsi dan prosedur. (2 jam)

Evaluasi pembelajaran:

- Ujian akhir kelas

Total jam yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kelas ini adalah **15 jam**.