

Buku Pegangan

1. Robertson, Lesley Anne. (1993). *Simple Program Design*. Boyd & Fraser Publishing Company. Denvers. Massachusetts.
2. LaBudde, Keith. (1987). *Structure Programming Concepts*. McGraw-Hill Book Co. New York.
3. Hawryzkiewyez L.T. (1993). *Introduction to System Analysis and Design*. Prentice Hall. New York.
4. Coad, P., and E. Yourdon (1991). *Object-Oriented Design*. Prentice-Hall, New Jersey
5. Rambaugh, J.et.all (1991). *Object-Oriented Modeling and Design*. Prentice-Hall. New Jersey

Edisi : 1 Revisi : 0 **BINA NUSANTARA** Sept - 2000

Langkah-langkah Pengembangan Program

1. Definisi Masalah
 - ◆ Masukan
 - ◆ Output
 - ◆ Proses
2. Outline Pemecahan Masalah
 - ↳ Langkah-langkah proses
 - ↳ Rincian/detail proses
 - ↳ Struktur kontrol (pengulangan dsb)
 - ↳ Variable dan record
 - ↳ Logika 'Mainline'
3. Pengembangan Outline ke dalam Algoritma
4. Melakukan test Algoritma
5. Coding/menulis program dan algoritma
6. Execute program
7. Dokumentasi dan pemeliharaan program

Edisi : 1 Revisi : 0 **BINA NUSANTARA** Sept - 2000

Merancang Program

Tujuan

- Menjelaskan langkah-langkah pengembangan program
- Menjelaskan tentang Pemograman Terstruktur
- Algoritma dan pseudocode

Edisi : 1 Revisi : 0 **BINA NUSANTARA** Sept - 2000

Pemrograman Terstruktur

- * Pengembangan Top-down
- * Merancang Modul
- * Theorema Struktur
 - Sequence
 - Selection or IF-THEN ELSE & CASE
 - Repetition or DO WHILE & REPEAT-UNTIL

Edisi : 1 Revisi : 0 **BINA NUSANTARA** Sept - 2000

Algoritma dan Pseudocode

Algoritma ?

- ↳ Jelas, tepat, tak samar-samar
- ↳ Memberikan pemecahan yang tepat untuk semua kasus
- ↳ Memiliki akhir.

Contoh

Turn on Calculator
Clear Calculator
Repeat the following instruction
 Key in dolar ammount
 Key in decimal point
 Key in cent ammount
Until all prices ware been entered
While down total price
Turn of calculator

Pseudocode

1. Statement program ditulis dengan bahasa Indonesia/Inggris yang sederhana
2. Setiap instruksi ditulis pada setiap baris
3. Keywords/kata kunci digunakan untuk khusus menjelaskan control structure
4. Setiap set/bagian blok instruksi memiliki awal dan akhir dengan "one entry one exit"
5. Pengelompokan statement bisa membentuk satu modul yang mempunyai nama