

---

# Animasi Anggota Tubuh

---

Televisi, kekerasan, dan perempuan

Pengembangan Educational Game

Rebirth of the Demonslayer

Prinsip dan Praktik Keperawatan Kesehatan Jiwa Stuart, edisi Indonesia 11

FIVE BOOKS IN ONE: Visual Basic .NET Dari Nol Sampai Master

Majalah Al Azhar - Edisi 288

Producing Animation

Pendidikan Seni Rupa Estetik Sekolah Dasar

Pengantar Ilmu Public Speaking

Kolaborasi CoreDRAW X4 & Photoshop

Oopredoo Buku Mewarnai Hafiz Hafizah: Belajar Mengenal Hewan dalam Bahasa Arab

Tabloid Reformata Edisi 63 Juli Minggu II 2007

Teknik Animasi 2D dan 3D SMK/MAK Kelas XI

Dua Mata Saya

Sastra Anak

3X Klik Sulap Foto

Serpent Rising: The Kundalini Compendium (Terjemahan Bahasa Indonesia)

Humor rumor di republikartun

PEMBELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL (Sebuah Pengembangan Media pada Sekolah Kejuruan)

Gambar Teknik Otomotif

AN1MAGINE

Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya

One Piece Party 02

Mastering Chibi Character + CD

SGS : Animasi Kartun dgn Flash 8

Sistem informasi

Naskah-naskah Kompas

San-chan!

12 Jurus Pamungkas Animasi kartun Dengan Flash 8

Kamus Inggris-Melayu Dewan An English-Malay Dictionary

Tempo

Biografi Leonardo Da Vinci - Walter Isaacson

Animasi 2D dan 3D SMK/MAK Kelas XI. Kompetensi Keahlian Multimedia. Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika.

Gelaran Almanak Seni Rupa Jogja 1999-2009

The Martyr

Be An Absolute Genius

Prosiding Seminar Nasional 2018 Jilid 2

VIDEO BASED INSTRUCTIONS

Sawi

Membuat Game Fighting dengan Flash

*Animasi Anggota Tubuh*

*Downloaded from [dev.gamersdecide.com](http://dev.gamersdecide.com)  
by guest*

---

## **HUFFMAN GABRIELLE**

---

Televisi, kekerasan, dan perempuan An1Image

Media silaturahmi, komunikasi dan informasi Keluarga Besar YPI Al Azhar. Dicitak dan diterbitkan satu kali setiap dua bulan sebanyak 10.000 eksemplar. Distribusi mencakup Komunitas Donatur dan Sahabat LAZ Al Azhar, Mitra Bisnis, Yayasan kerja sama YPI Al Azhar, Orang Tua Murid dan lingkungan Sekolah Islam Al Azhar di seluruh Indonesia.

Pengembangan Educational Game Nilacakra

Pengetahuan seseorang akan suatu objek akan memberikan dampak positif pada kesan terhadap objek tersebut. Dengan

artian bahwa semakin banyak pengetahuan yang dimiliki seseorang akan suatu objek maka akan sangat mempengaruhi kesan yang mereka munculkan terhadap objek tersebut. Begitulah berbicara di depan Umum. Public speaking adalah sebuah hal penting yang akan menunjang karir dalam kehidupan pembicara. Dalam pekerjaan pembicara juga akan dituntut untuk memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik atau yang biasa disebut dengan kemampuan public speaker. Berbicara di depan umum adalah sesuatu yang kebanyakan orang berusaha untuk menghindari dan atau bahkan sungkan. Banyak orang kedatangan sangat gugup sebelum dan selama presentasi di depan umum atau pidato mereka. Ini dapat memiliki pengaruh negatif pada pernapasan dan dapat mengakibatkan kehabisan napas. Komunikasi melibatkan 3 unsur: pengirim (sender), media

komunikasi, dan penerima (receiver). Jadi Pembicara butuh ketelatenan memperbaiki diri agar semakin baik dan menjadi pribadi yang super. Seorang pemimpin bukanlah dia yang mampu melakukan apapun dan menyelesaikan semua masalah sendirian. Pemimpin sejati adalah pemimpin yang dapat mengarahkan anak buahnya dan memberikan jalan bagi mereka agar dapat menjadi pemimpin baru di masa depan. Jika ingin menguasai Dunia maka belajarlaha Ilmu berbahasa !

*Rebirth of the Demonslayer* SPARTA PUBLISHING  
Ditulis serta diilustrasikan oleh Eiichiro Oda, One Piece adalah seri manga yang diterbitkan majalah Weekly Shonen Jump di tahun 1997. Mengisahkan tentang petualangan Monkey D. Luffy, anak laki-laki yang memiliki kemampuan tubuh elastis seperti karet setelah memakan buah Iblis secara tidak sengaja. Di dalam komik ini, petualangan Luffy dalam menjelajahi Grand Line membawanya bertemu dengan banyak orang baru yang sama-sama mencari harta karun terbesar dalam rangka menjadi Raja Bajak Laut berikutnya. Disambut dengan baik juga antusiasme para pembaca yang melonjak, Manga ini telah diadaptasi menjadi semua animasi video asli, diproduksi tahun 1998. Manga ini memiliki plot menarik yang menjanjikan siapa saja yang mengikutinya akan terus menantikan kelanjutannya. Simak tembakan kedua komik komedi spin-off One Piece! Terdiri dari lima komik pendek yang mengundang gelak tawa, termasuk petualangan Ace! Komik ini juga diceritakan para anggota Tobiroppo yaitu Sasaki yang menghadapi Franky, Who's Who dan menghadang Jinbei. Pertarungan para monster masih terus berlanjut. Luffy menuju ke puncak Onigashima untuk melakukan konfrontasi kepada Kaido, pertempuran terus terjadi dan anggota

Topi Jerami ikut bertarung melawan. Sebuah komik komedi yang merupakan spin-off dari serial terkenal One Piece yang pasti akan mengundang gelak tawa siapapun yang membaca dengan plot cerita yang menarik! Judul: One Piece Party 02 Cerita: Eiichiro Oda Tebal: 192 Halaman Format: Soft Cover Tanggal Terbit: Agustus 2019

Prinsip dan Praktik Keperawatan Kesehatan Jiwa Stuart, edisi Indonesia 11 Elex Media Komputindo  
San-chan! PENULIS: Koibumi Alana Tebal :279 halaman ISBN : 978-623-7477-07-5 [www.guepedia.com](http://www.guepedia.com) Sinopsis: Sri Aksara, gadis dari Indonesia kuliah di jurusan animasi di Jepang. Ia bertetangga dengan Yanagawa Shun, trainee seiyuu yang mana tempat pelatihannya satu instansi dan lokasi dengan universitas di mana Sri kuliah. Terkadang keduanya pergi dan pulang secara tidak disengaja, keduanya pun mejadi akrab. Dan tetangga sebelah lagi bernama Kobayashi Ran, teman kecil Shun yang juga seorang vokalis band indie. Teman terkedatnya di kampus bernama Qin Xiao Mei, gadis China yang juga mahasiswi asing seperti Sri, yang ikut klub tenis. Di kampus Sri ikut kegiatan mahasiswa—klub—bernama QuickAn, kelompok mahasiswa yang serius meingkatkan skill untuk membuat animasi. Ketua klub QuickAn, Oribe Misaki, mengumumkan projek besar klub dan semua anggota termasuk Sri sejak projek itu dimulai semakin sibuk di sisi kuliah. Projek animasi klub QuickAn pun bekerjasama dengan pelatihan seiyuu, yang mana mereka butuh para pengisi suara untuk animasi tersebut. Untuk itu audisi pun diberlangsungkan dan Shun pun ikut audisi tersebut tanpa tahu kalau Sri juga tergabung dalam projek tersebut. Shun pun terpilih menjadi salah satu seiyuu yang memerankan karakter

pendukung tetap. Satu momen, Sri terlalu larut mengerjakan proyek klub dan pulang kemalaman. Ia diantar pulang ke apartemen oleh teman seangkatannya. Saat itu tidak sengaja terlihat oleh Shun, pemuda itu mulai merasa cemburu. Ditambah dengan perasaan sedih dirundung teman satu kelas pelatihan yang iri dengan kepemilihannya. Keperhatian Sri juga disalahartikannya. Hingga ia keceplasan menyatakan perasaannya. [www.guepedia.com](http://www.guepedia.com) Email : [guepedia@gmail.com](mailto:guepedia@gmail.com) WA di 081287602508 Happy shopping & reading Enjoy your day, guys

**FIVE BOOKS IN ONE: Visual Basic .NET Dari Nol Sampai Master** Elex Media Komputindo

Sastra anak kini semakin menarik perhatian orang dan telah masuk ke dalam kurikulum di berbagai perguruan tinggi. Namun, sayangnya belum banyak literatur tentang sastra anak yang ditulis dalam bahasa Indonesia. Buku ini sengaja ditulis untuk mengisi “kekosongan” itu dan dapat dijadikan sebagai salah satu bacaan mahasiswa jurusan sastra dan bahasa, atau pembaca lainnya yang berminat, untuk dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang hal-hal yang berkaitan dengan sastra anak. Cakupan (baca: genre) sastra anak relatif luas, justru lebih luas daripada sastra dewasa, dan buku ini berusaha untuk merambah berbagai genre sastra anak yang dimaksud mulai dari sastra tradisional, fiksi, puisi, buku informasi, dan komik. Namun, sebelumnya dikemukakan hal-hal yang berkaitan dengan pengetahuan umum tentang sastra anak dan perkembangan kejiwaan anak, sastra anak di usia awal, sastra dan literasi, dan buku-buku yang sesuai untuk anak di usia awal. Pembicaraan per genre sastra anak diusahakan sesederhana mungkin dan

dilengkapi contoh-contoh secara konkret.

*Majalah Al Azhar - Edisi 288* Winged Shoes Publishing  
Seri pertama buku ini diperuntukkan bagi kelas X teknik otomotif, baik untuk program keahlian teknik kendaraan ringan, teknik bisnis sepeda motor maupun untuk program keahlian body painting, alat berat dan ototronik. Buku ini berdasarkan kurikulum revisi 2017 dan secara sistematis membahas pokok-pokok bahasan antara lain: 1. Memahami peralatan dan kelengkapan gambar teknik dan memilih peralatan dan kelengkapan gambar teknik. 2. Memahami garis-garis gambar teknik sesuai bentuk dan fungsi garis dan Membedakan garis-garis gambar teknik sesuai bentuk dan fungsi garis. 3. Memahami huruf, angka dan etika gambar teknik dan Menyajikan huruf, angka dan etika gambar teknik. 4. Memahami gambar konstruksi geometris berdasarkan bentuk konstruksi dan Mengelompokan gambar konstruksi geometris berdasarkan bentuk konstruksi. 5. Memahami sketsa gambar benda 3 D sesuai aturan proyeksi pictorial dan Menyajikan sketsa gambar benda 3 D sesuai aturan proyeksi pictorial. 6. Memahami sketsa gambar benda 2 D sesuai aturan proyeksi ortogonal dan Menyajikan sketsa gambar benda 2 D sesuai aturan proyeksi orthogonal. 7. Menganalisis gambar potongan berdasarkan jenis potongan dan menyajikan gambar potongan berdasarkan jenis potongan. 8. Menerapkan pembuatan ukuran sesuai fungsi dan pandangan utama gambar teknik dan menyajikan pembuatan ukuran sesuai fungsi dan pandangan utama gambar teknik. 9. Memahami pemberian ukuran berantai, sejajar, kombinasi, bertingkat, kordinat dan ukuran khusus dan Menggunakan ukuran berantai, sejajar, kombinasi, bertingkat, kordinat dan ukuran khusus. 10.

Mengevaluasi hasil sketsa gambar benda 2D dan 3D standar proyeksi orthogonal dan menyajikan hasil sketsa gambar benda 2D dan 3D standar proyeksi orthogonal dalam menerapkan pengetahuan tentang otomotif baik secara teoristis maupun praktis.

#### Producing Animation Penerbit Adab

Buku yang berjudul Animasi 2D dan 3D SMK/MAK Kelas XI ini hadir sebagai penunjang pembelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan Kompetensi Keahlian Multimedia. Buku ini berisi materi pembelajaran yang membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan dalam dunia Multimedia. Materi yang dibahas dalam buku ini meliputi hal-hal berikut.

- Prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vektor)
- Penerapan teknik pembuatan gambar objek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D
- Penerapan teknik animasi tweening 2D
- Penerapan teknik pembuatan karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D
- Penerapan gerak digital puppeteer pada animasi 2D
- Analisis elemen gambar digital puppeteer dalam animasi 2D
- Prinsip dasar menggambar latar
- Prinsip-prinsip dasar animasi
- Penerapan teknik produksi animasi 2D
- Evaluasi terhadap produk animasi 2D
- Penggambaran konsep dasar objek 3D dalam sketsa rancangan
- Penerapan model sederhana berbasis 3D Hardsurface
- Analisis pengolahan permodelan objek sederhana berbasis 3D Hardsurface
- Material pada objek sederhana 3D
- Analisis posisi kamera yang tepat dalam aplikasi 3D
- Analisis teknik gerakan nonkarakter dalam aplikasi 3D
- Teknik rendering pada objek 3D
- Kreasi produk animasi 3D menggunakan objek-objek sederhana
- Menjelaskan evaluasi produk animasi 3D

Berdasarkan materi yang telah disajikan, para siswa diajak untuk

melakukan aktivitas HOTS (Higher Order Thinking Skills) dengan cara menanya, mengeksplorasi, mengamati, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan. Buku ini dilengkapi dengan latihan soal berupa pilihan ganda, isian, esai, dan tugas proyek. Hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi. Selain itu, buku ini juga dilengkapi dengan info untuk menambah pengetahuan para peserta didik. Melalui pemanfaatan dan penggunaan buku ini, kami berharap bahwa siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Selain itu, kami juga berharap bahwa buku ini dapat memberikan kontribusi yang terbaik bagi kemajuan dunia pendidikan dalam rangka mempersiapkan generasi yang cerdas dan tangguh di bidang multimedia.

*Pendidikan Seni Rupa Estetik Sekolah Dasar Galangpress Group*  
*Violence against women on television and its impact on children.*

#### **Pengantar Ilmu Public Speaking** PTS Professional

Gelaran Almanak Senirupa Jogja 1999-2009 ini bukan sekadar "Almanak", melainkan "Almanak +" lantaran menggabungkan banyak sekali model: Ensiklopedia, Kamus, Kronik, Who's Who, Katalog, maupun Yellow Pages (Nama | Alamat). Ini adalah semacam "buku pintar" seni rupa yang bisa dipegang oleh seluruh komponen yang berkepentingan dengan dunia seni rupa, terutama di Yogyakarta selama sepuluh tahun terakhir. Sebuah kota yang secara statistik, memiliki puluhan ribu seniman dengan aktivitas seni yang kaya. Karena itu kota ini kerap disebut sebagai produsen seni yang paling fantastik di Asia atau "Makkah"-nya seni rupa Asia. Buku ini diikat oleh empat kategori besar: nama (seniman), peristiwa (kronik), ruang (tempat/kawasan), dan komunitas (organisasi). Dari keempat

ikatan itu lalu diturunkan menjadi tema-tema spesifik yang dirujuk dari perkembangan-perkembangan termutakhir dunia seni rupa selama sepuluh tahun sebagaimana yang terpetakan dalam daftar isi buku ini.

*Kolaborasi CoreDRAW X4 & Photoshop* UGM PRESS

BUKU 1: 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 proyek 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 memampukan

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.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 kompiler 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 2: Visual Basic .NET: Question And Answer Versi pertama dari Visual Basic dikenalkan pada tahun 1991. Sebelum itu, penulisan kode untuk antarmuka GUI pada sebuah aplikasi bukanlah pekerjaan yang

mudah. Ditambah lagi, pemahaman akan grafika, memori, dan pemanggilan sistem yang kompleks sangat diperlukan. Visual Basic merupakan hal yang revolusioner karena secara signifikan mempermudah proses ini. Dengan Visual Basic, programmer dapat merancang antarmuka pengguna pada sebuah aplikasi secara visual. Visual Basic kemudian akan membangkitkan secara otomatis kode yang diperlukan untuk menampilkan dan mengoperasikan antarmuka. Pada 2002, Microsoft merilis sebuah platform baru yang dikenal dengan .NET. Platform .NET memuat beberapa layer perangkat lunak yang ditempatkan di atas sistem operasi dan menyediakan lingkungan yang terkelola dan aman. Selain itu, .NET juga menyediakan beberapa teknologi baru untuk menciptakan program-program berbasis-internet yang menyediakan layanan Web. Dengan begitu, programmer dapat menulis aplikasi desktop maupun aplikasi Web untuk platform .NET. VB.NET tidak hanya versi baru dari VB 6. Namun VB.NET merupakan sebuah lingkungan pemrograman yang sama sekali baru. Sedemikian dramatisnya perubahan yang ada, sehingga program-program yang ditulis dengan VB versi terdahulu tidak kompatibel dengan VB.NET. Microsoft menyediakan utilitas yang dapat digunakan untuk mengkonversi aplikasi Visual Basic menjadi sintaks VB.NET yang baru, meskipun hasilnya tidak selalu berhasil. Hal ini dirasa memberatkan oleh para pengembang Visual Basic, tetapi Microsoft beralasan bahwa perubahan tersebut diperlukan untuk memastikan bahwa Visual Basic dapat berevolusi menjadi bahasa pemrograman profesional dan modern. Microsoft terus melanjutkan perbaikan terhadap Visual Basic secara reguler dengan merilis versi-versi yang baru: Visual Basic 2003, Visual Basic 2005, Visual Basic, 2008, Visual

Basic 2010, Visual Basic 2012, dan Visual Basic 2013. Buku ini ditulis dengan Visual Basic 2012. Versi ini memuat banyak perbaikan sehingga dijuluki sebagai bahasa pemrograman yang sangat profesional. Banyak fitur dikenalkan pada buku ini dengan pendekatan penyelesaian kasus demi kasus. Melalui penyelesaian kasus, buku ini diharapkan dapat mengontrol kompetensi pemrograman dari pembelajar awal yang sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan paradigma dasar dari bahasa pemrograman level-tinggi. Buku ini dimaksudkan sebagai buku mandiri, yang memuat lebih dari 130 contoh kasus. Beberapa sasaran ketika buku teks ini ditulis adalah: Mengembangkan bab-bab secara terfokus. Daripada merangkum banyak bab dengan kedalaman permukaan saja, buku ini hanya difokuskan pada subjek-subjek bahasan penting. Menyelesaikan kasus demi kasus. Meskipun data uji pada program tidak merepresentasikan data riil, tetapi kekayaan penyelesaian kasus pada buku ini mengilustrasikan banyak teknik pemrograman yang sangat dibutuhkan para pembejalar. Menjadikan buku teks yang informatif dan ringkas. Pada tiap fokus bahasan, buku ini tidak bertele-tele, langsung ke sasaran dengan penyajian kasus. Memuat topik database dan aplikasi Web. Buku ini juga memuat topik bahasan database dan aplikasi Web yang banyak dibutuhkan bagi para pengembang Visual Basic. Berikut merupakan topik-topik bahasan yang disajikan pada buku ini: Bab. 1 Pengantar Visual Basic Bab 2. Keputusan Bab 3. Repetisi Bab 4. Prosedur dan Fungsi Bab 5. Array Bab 6. File dan Struktur Bab 7. Struktur Data Bab 8. Pustaka .NET Bab 9. Multiple Form, Module, dan Menu Bab 10. Aplikasi Web Bab 11. Bekerja dengan Database Bab 12. Grafika, Animasi, Suara, dan

DragDrop BUKU 3: LANGKAH DEMI LANGKAH PEMROGRAMAN ANIMASI DAN GAME DENGAN VISUAL BASIC .NET Pada Bab 1 mengenalkan IDE Visual Basic yang menjadi tempat dimana Anda membangun dan menguji aplikasi dan game. Di sini, Anda akan dikenalkan bagaimana membangun aplikasi yang diimplementasikan dengan tiga langkah: menempatkan kontrol-kontrol, menugaskan properti-properti, dan menuliskan kode program. Pada Bab 2, Anda akan membangun GAME Bahtera Nuh. Ini merupakan game sederhana. Sampai dengan 10 kura-kura akan berlomba masuk ke bahtera Nuh. User menebak dua kura-kura yang dianggap bisa memenangkan perlombaan. Dengan mengklik tombol Mulai, perlombaan akan dimulai. Semua kura-kura akan berlomba kecepatan untuk sampai ke garis akhir. Label-label dipakai untuk menampilkan instruksi dan banyak kura-kura dalam perlombaan. Empat kontrol tombol dilibatkan: dua tombol untuk mengubah banyak kura-kura, satu tombol untuk memulai game, dan satu tombol lain untuk menghentikan game. Kontrol kotak citra dipakai untuk memuat citra kura-kura. Sebuah kontrol pewaktu dipakai untuk memperbarui pergerakan kura-kura selama perlombaan. Pada Bab 3, Anda akan membangun GAME Elias dan Burung Gagak. Burung gagak terbang dan menjatuhkan roti dari langit. User ditantang untuk memosisikan Elias di bawah roti yang jatuh untuk menangkapnya sebagai makanan. Label-label dipakai untuk instruksi dan untuk menampilkan informasi game (sisa waktu, banyak roti yang berhasil ditangkap, dan level kesulitan game). Dua tombol dipakai untuk mengubah level kesulitan game, satu tombol untuk mengawali game, dan satu tombol lain untuk menghentikan game. Kontrol-kontrol kotak citra menampung citra-citra untuk

Elias, burung gagak, dan roti. Pada Bab 4, Anda akan membangun GAME Daniel dan Singa. Daniel ditempatkan pada sebuah grid dengan sejumlah singa (dan empat batu). Idennya adalah agar Daniel bisa mengeliminasi atau menaklukkan setiap singa dengan cara menembakkan doa. Game akan berakhir ketika Daniel menaklukkan semua singa atau apabila singa menempati posisi Daniel. Label-label dipakai untuk menampilkan instruksi dan informasi game. Ada banyak kontrol tombol disediakan. Dua tombol untuk mengubah level kesulitan game, satu tombol untuk mengawali game, dan satu tombol lain untuk mengakhiri game. Sembilan kontrol tombol (dengan panah) dipakai untuk memindahkan Daniel, sedangkan delapan tombol lain dipakai untuk menembakkan doa pada singa. Kedua kontrol kotak citra dipakai untuk memuat citra Daniel dan singa. Pada Bab 5, Anda akan membangun GAME Tic Tac Toe. Konon, ini merupakan game pertama yang pernah diprogram di komputer dan salah satu yang pernah diprogram oleh Bill Gates sendiri ketika ia masih remaja saat bersekolah di Lakeside School di Seattle. Tujuan dari game ini adalah memenangkan permainan pada grid 3 x 3 dengan kemenangan tiga simbol identik (X atau O) pada baris horisontal, diagonal, maupun vertikal. Para pemain akan bermain secara bergantian. Pada game ini diberikan dua opsi permainan: pemain 1 melawan pemain 2 atau pemain manusia melawan komputer. Sebuah strategi cerdas namun sederhana akan dikembangkan untuk logika komputer agar bisa menjadi lawan yang tangguh buat manusia. Anda memerlukan 14 kontrol label di sisi kiri dari form. Tempatkan tiga kotak grup di sisi kanan, berikut dengan dua kontrol tombol. Tempatkan dua kontrol tombol radio pada tiap kotak grup. Pada Bab 6, Anda

akan membangun GAME Mencocokkan Citra. Sepuluh pasang citra disembunyikan pada papan permainan. Tujuan game adalah mencari pasangan-pasangan citra. Pada mode Dua Pemain, para pemain akan mendapat giliran secara bergantian. Pada mode Satu Pemain, ada dua opsi yang bisa dipilih: Bermain Sendiri atau Lawan Komputer. Bila opsi Bermain Sendiri dipilih, pemain akan bermain sendiri tanpa lawan. Jika opsi Lawan Komputer dipilih, maka tingkat kecerdasan komputer disediakan pada beberapa tingkat sesuai dengan level kesulitan game yang disediakan. Kontrol-kontrol kotak citra dipakai untuk menampilkan citra-citra. Kontrol-kontrol label menampilkan skor dan memberikan pesan. Tombol-tombol radio dipakai untuk menetapkan opsi-opsi game. Tombol-tombol (satu tombol untuk memulai dan mengakhiri game dan satu tombol lagi untuk keluar dari game) dipakai untuk mengendalikan operasi game. Kontrol pewaktu akan dipakai untuk mengimplementasikan tunda untuk pemain komputer. Terakhir, ada sebuah kontrol kotak citra di balik dua kontrol tombol. Kontrol ini dipakai sebagai citra 'kover' yang menyembunyikan citra-citra. Pada Bab 7, Anda akan membangun sebuah GAME Pengantaran Bebek Bakar. Pada game simulasi ini, banyak keputusan yang diperlukan. Ide dasarnya adalah membaca pesanan lewat telepon yang masuk dan memberitahu mobil pengantar untuk berangkat ke lokasi yang memesan. Anda juga perlu memastikan agar selalu menyediakan bebek bakar siap antar untuk diangkut oleh mobil pengantar. Luasan pengantaran adalah sebuah grid 20 kali 20 persegi. Semakin banyak bebek bakar yang dijual, semakin banyak pula keuntungan yang didapatkan. Kontrol panel di sisi kiri form memuat grid pengantaran. Di sisi kanan atas adalah kotak-kotak

grup dengan satu kontrol label untuk menampilkan waktu atau jam dan hasil penjualan. Monitor komputer (pada sebuah kotak citra) menampilkan pesanan dan status pengantaran menggunakan sebuah kotak list dan kontrol label. Kotak grup lain memuat oven bebek bakar ketika bebek-bebek bakar ditampilkan menggunakan delapan kontrol kotak citra. Dua kontrol tombol pada kontrol kotak grup mengendalikan operasi oven. Kotak-kotak grup di bawah oven menunjukkan berapa banyak bebek yang siap untuk diantar dan berapa banyak yang berada di dalam mobil pengantar (sebuah kontrol tombol disediakan untuk memuat bebek bakar ke dalam mobil). Dua kontrol tombol di bawah form dipakai untuk memulai/merehatkan game dan untuk menghentikan game atau keluar dari game. Pada luasan di bawah form terdapat beberapa pewaktu untuk mengendalikan sejumlah aspek dalam program. BUKU 4: Pemrograman Aplikasi dan Game Dengan Visual Basic .NET Buku ini menyajikan pendekatan terstruktur dan kasuistik sehingga pembelajar Visual Basic tidak hanya dijejali sintaksis pemrograman yang melelahkan. Apa yang ditawarkan buku ini adalah bahwa pembaca akan mempraktekkan, langkah demi langkah, banyak kontrol pada toolbar Visual Basic. Dengan membaca buku ini secara tuntas, Anda akan menjadi programmer handal yang mampu membuat aplikasi terapan dan game untuk kebutuhan pribadi maupun komersil. Bab 1 mengenalkan IDE Visual Basic yang menjadi tempat dimana Anda membangun dan menguji aplikasi dan game. Di sini, Anda akan dikenalkan bagaimana membangun aplikasi yang diimplementasikan dengan tiga langkah: menempatkan kontrol-kontrol, menugaskan properti-properti, dan menuliskan kode program. Pada bab 2, Anda akan

membangun sebuah APLIKASI stopwatch dual-mode. Stopwatch tersebut dapat dimulai dan dihentikan kapanpun diinginkan. Dua waktu dijejaki: waktu berjalan ketika stopwatch aktif (waktu berjalan) dan total waktu sejak pertama kali stopwatch diaktifkan. Pada bab 3, Anda akan membangun sebuah APLIKASI untuk membantu menghitung dan menganalisis pinjaman. User akan memasukkan saldo pinjaman dan suku bunga tahunan. User kemudian memiliki dua opsi: (1) memasukkan banyak bulan cicilan atau pembayaran dan aplikasi akan menghitung cicilan atau pembayaran per bulan, atau (2) memasukkan cicilan per bulan dan aplikasi akan menghitung banyak bulan cicilan. Analisis pinjaman, termasuk total pembayaran dan total hutang terbayar, juga akan disediakan. Pada bab 4, Anda akan membangun sebuah program APLIKASI ujian pilihan berganda. Item-item acak yang diekstraksi dari sebuah file akan ditampilkan pada user. User kemudian memilih item yang cocok. Sebagai contoh, jika sebuah ibukota ditampilkan, maka user akan memilih propinsi yang bersangkutan. Jawaban disajikan dalam pilihan berganda atau diketikkan sendiri oleh user. Pada bab 5, Anda akan membangun sebuah GAME agar anak-anak (orang dewasa) dapat berlatih keterampilan dasar dalam operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Projek Game Matematika Flash Card ini dapat dipakai untuk memilih jenis soal dan apa faktor yang ingin digunakan. Projek ini memiliki tiga opsi pewaktuan. Pada bab 6, Anda akan membangun sebuah program GAME kartu Blackjack. Program ini dapat dipakai oleh seorang pemain untuk melawan bandar komputer. Ide Blackjack adalah untuk mendapatkan skor lebih tinggi dari bandar tanpa melewati poin 21. Kartu-kartu dihitung sesuai nilainya (kecuali kartu Jack,

Queen, dan King bernilai 10 dan Ace bernilai satu). Jika user mengalahkan bandar, user mendapatkan 10 poin. Jika user mendapatkan Blackjack (nilai 21 hanya dengan dua kartu) dan mengalahkan bandar, user mendapatkan 15 poin. Jika bandar mengalahkan user, user kehilangan 10 poin. Pada bab 7, Anda akan membangun sebuah program APLIKASI untuk memonitor berat badan. Program ini dapat dipakai untuk memasukkan berat badan Anda tiap hari, kemudian memeriksanya menggunakan grafik garis. Pada bab 8, Anda akan membangun sebuah program APLIKASI inventori rumah. Program ini dapat dipakai untuk merekam atau mencatat semua harta benda Anda di rumah. Pada bab 9, Anda akan membangun sebuah program GAME Lempar Bola Salju. Program ini dapat dimainkan oleh dua pemain manusia atau pemain manusia melawan komputer. Kontrol-kontrol dari pemain dilakukan lewat keyboard. Pemain 1 menekan kunci A untuk bergerak naik, kunci Z untuk bergerak turun, dan kunci S untuk melempar bola salju. Ketika user memilih Dua Pemain dari tombol Opsi, game ini dapat dimainkan oleh dua pemain manusia. Pemain 1 menekan kunci-kunci yang sama, sedangkan pemain 2 menekan kunci K untuk bergerak naik, M untuk bergerak turun, dan kunci J untuk melempar bola salju.

**BUKU 5: LANGKAH DEMI LANGKAH PEMROGRAMAN DATABASE ACCESS & SQL SERVER DENGAN VISUAL BASIC .NET**

Pada Bab 1, akan dikenalkan tentang apa itu database, di mana database digunakan, dan bagaimana Visual Basic dipakai dengan database. Selain itu, pembaca akan diajarkan untuk mengenal lingkungan pengembangan Visual Basic dan langkah-langkah yang diperlukan untuk membangun sebuah aplikasi dalam Visual Basic. Pada Bab 2, pembelajaran akan difokuskan tentang

struktur database dan bagaimana database diciptakan. Buku ini akan menggunakan database contoh untuk mengenal konsep-konsep yang disuguhkan. Pada Bab 3, Visual Basic akan digunakan untuk melakukan koneksi ke suatu database. Koneksi ini dilakukan menggunakan objek-objek data. Dengan menggunakan kontrol-kontrol data bound dan objek-objek data, informasi yang termuat di dalam database dapat dilihat. Pada Bab 4, apa yang dipelajari adalah bagaimana menggunakan SQL untuk mengekstraksi informasi yang diinginkan dari database. Agar pembaca menjadi familiar, pada Bab 5, metode-metode, event-event, dan properti-properti dari sejumlah kontrol dasar pada Visual Basic akan disajikan. Pada bab ini, akan dilakukan perancangan form masukan dua tabel: Pengarang dan Penerbit. Pada Bab 6, pembaca akan belajar langkah-langkah yang terlibat dalam manajemen database. Aspek-aspek yang akan dibahas adalah bagaimana mengedit data, menambah data, menghapus data, dan melakukan pencarian pada database. Dengan pengetahuan ini, diharapkan pembaca dapat membangun sebuah sistem database lengkap untuk database buku. Setelah melihat bagaimana objek-objek ADO .NET dan Visual Basic dipakai untuk membangun DBMS yang lengkap dan tangguh, yang bisa dipakai untuk mengedit, menambah, menghapus, dan/atau mencari rekaman pada database, akan lebih lengkap bila form juga memiliki fitur untuk mencetak informasi dari tabel data. Pada Bab 7, pembaca akan melihat bagaimana menggunakan kode Visual Basic untuk menghasilkan laporan database.

*Oopredoo Buku Mewarnai Hafiz Hafizah: Belajar Mengenal Hewan dalam Bahasa Arab* Elex Media Komputindo

Malay-English dictionary.

*Tabloid Reformata Edisi 63 Juli Minggu II 2007* Penerbit Buku Kompas

Prosiding ini merupakan kumpulan paper yang telah dipresentasikan pada seminar nasional yang dilaksanakan pada tanggal 28 April 2018 di Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Sebagai pemateri pada Seminar tersebut adalah Prof. Dr. Ir. Netti Herawati, M.Si. yang merupakan ketua umum PP HIMPAUDI dan Dr. Bachtiar S. Bachri, M.Pd. yang merupakan ketua prodi S3 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Seminar tersebut diikuti oleh sekitar 300 peserta dan pemakalah yang terdiri dari dosen, guru dan mahasiswa yang terlibat maupun peduli terhadap Pendidikan Anak Usia Dini.

Teknik Animasi 2D dan 3D SMK/MAK Kelas XI Penerbit Andi

Praktik kebersihan diri saat menstruasi menjadi hal yang sangat penting bagi perempuan yang memasuki usia pubertas. Hal ini perlu diajarkan kepada perempuan khususnya bagi perempuan dengan disabilitas intelektual. Perempuan dengan disabilitas intelektual banyak yang mengalami kesulitan dalam aktivitas bantu diri, sehingga mereka memerlukan metode tertentu untuk meningkatkan kemandirian dalam self higiens terutama dalam menjaga kebersihan diri saat menstruasi. Salah satu metode pengajaran yang populer dan efektif adalah pengajaran berbasis video yaitu Video Based Instructions. Metode ini digunakan untuk mengembangkan keterampilan akademik, keterampilan hidup fungsional sehari-hari, dan keterampilan sosial kepada individu dengan disabilitas intelektual. Buku ini berisi pemaparan kajian bagaimana pengaruh penerapan Video Based Instructions dalam mengembangkan kemampuan praktik kebersihan diri saat

menstruasi pada perempuan disabilitas intelektual. Praktik yang dilakukan meliputi aktivitas dalam penggunaan pembalut, penggunaan pakaian dalam, serta kebersihan kulit, wajah, dan rambut.

*Dua Mata Saya I:BOEKOE & Gelaran Budaya*

Buku terlaris #1 New York Times dari Walter Isaacson menghidupkan Leonardo da Vinci dalam biografi baru yang menarik ini yang merupakan "sebuah studi tentang kreativitas: bagaimana mendefinisikannya, bagaimana mencapainya... Yang terpenting, ini adalah kisah yang kuat dari sebuah kisah yang menggembirakan. pikiran dan kehidupan" ( The New Yorker ). Berdasarkan ribuan halaman dari buku catatan menakjubkan Leonardo da Vinci dan penemuan-penemuan baru tentang kehidupan dan pekerjaannya, Walter Isaacson "dengan cekatan mengungkapkan Leonardo yang intim" ( San Francisco Chronicle ) dalam sebuah narasi yang menghubungkan seninya dengan sainsnya. Dia menunjukkan bagaimana kejeniusan Leonardo didasarkan pada keterampilan yang dapat kita tingkatkan dalam diri kita sendiri, seperti keingintahuan yang menggebu-gebu, pengamatan yang cermat, dan imajinasi yang begitu menyenangkan hingga menggoda fantasi. Dia menghasilkan dua lukisan paling terkenal dalam sejarah, Perjamuan Terakhir dan Mona Lisa . Dengan hasrat yang terkadang menjadi obsesif, dia melakukan studi inovatif tentang anatomi, fosil, burung, jantung, mesin terbang, botani, geologi, dan persenjataan. Dia menjelajahi matematika optik, menunjukkan bagaimana sinar cahaya menyerang kornea, dan menghasilkan ilusi perubahan perspektif dalam The Last Supper . Kemampuannya untuk berdiri di persimpangan antara humaniora dan sains, yang menjadi ikon

dengan gambarnya Manusia Vitruvian , menjadikannya jenius paling kreatif dalam sejarah. Dalam "bercahaya" ( Binatang Harian ) Leonardo da Vinci, Isaacson menjelaskan bagaimana kegemaran Leonardo dalam menggabungkan berbagai hasrat tetap menjadi resep utama untuk kreativitas. Demikian pula, kemudahannya untuk menjadi sedikit tidak cocok: tidak sah, gay, vegetarian, kidal, mudah teralihkan, dan terkadang sesat. Hidupnya harus mengingatkan kita akan pentingnya menjadi imajinatif dan, seperti pemberontak berbakat di era mana pun, berpikir berbeda. Di sini, da Vinci “menjadi hidup dalam semua kecemerlangan dan keanehannya yang luar biasa dalam biografi baru Walter Isaacson yang ambisius... potret yang penuh semangat dan berwawasan” ( The Washington Post ).

#### **Sastra Anak** Bhuana Ilmu Populer

Judul : PEMBELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL (Sebuah Pengembangan Media pada Sekolah Kejuruan) Penulis : Handy Ferdiansyah Zulkifli N Syamsunir Kamal Muh. Abduh. Anwar Ukuran : 14,5 x 21 cm Tebal : 116 Halaman No ISBN : 978-623-5314-09-9 Buku ini membahas terkait Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital”. Buku ini penulis kontribusikan untuk dunia pendidikan Indonesia khususnya berkenaan dengan media pembelajaran. Buku ini terdiri dari lima bab. Bab pertama membahas tentang Pendahuluan. Bab kedua membahas tentang Konsep Media Pembelajaran yang meliputi Media Pembelajaran, Multimedia, Multimedia Interaktif dan Simulasi dan Komunikasi Digital. Bab ketiga membahas tentang Teknologi Pendidikan dan Model Pengembangan Media yang meliputi Definisi Teknologi Pendidikan, Kawasan Teknologi Pendidikan, Software Pengembang dan Model Pengembangan. Bab keempat

membahas tentang Pendidikan Kejuruan yang meliputi Pengertian Pendidikan Kejuruan, Karakteristik Pendidikan Kejuruan, dan Kurikulum Kejuruan SMK. Bab kelima membahas tentang Studi Tentang Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang meliputi Gambaran Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, Gambaran Tingkat Kevalidan Produk Multimedia Interaktif dalam Proses Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, Gambaran Kepraktisan Produk Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, Gambaran Keefektifan Produk Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital serta Pembahasan. [3X Klik Sulap Foto](#) YPI Al Azhar

Yuk ajak si kecil mewarnai berbagai hewan yang ada di dalam buku ini bersama Hafiz dan Hafizah. Buku ini cocok untuk si kecil melatih kemampuan motoriknya, dan juga ia dapat lebih bebas mengekspresikan diri lewat mewarnai. Tidak hanya ia dapat mewarnai, si kecil diajak untuk mengenal nama-nama hewan tersebut dalam bahasa Indonesia dan Arab. Jika si kecil dapat belajar sambil bermain, ditambah kedekatan dengan orang tua, tentu menjadikan waktu keluarga yang berkualitas. Aktivitas belajar dan mewarnai ini menampilkan Hafiz dan Hafizah, dari animasi bertema keluarga islami. Selain sebagai hiburan, cerita Hafiz, Hafizah beserta teman-teman mereka Kubil, Nico, Humaira serta Ina dapat mengajarkan nilai-nilai dalam islami yang dekat dengan keluarga si kecil. Manfaat Mewarnai untuk Anak yaitu: Mengembangkan kemampuan motorik. Manfaat mewarnai bagi anak adalah dapat mengembangkan kemampuan motorik. Keterampilan motorik adalah kemampuan untuk menggerakkan



anggota tubuh. Seperti kepala, bibir, lidah, tangan, kaki, dan jemari. Meningkatkan kreativitas, meningkatkan kreativitas adalah manfaat mewarnai bagi anak-anak selanjutnya. Kreativitas ini harus diasah sejak kecil, supaya kita tumbuh menjadi orang yang memiliki daya cipta optimal yang berguna. Membantu agar tulisan tangan bagus. Salah satu manfaat mewarnai bagi anak-anak adalah membantu agar tulisan tangan bisa bagus. Mewarnai bisa menjadi sarana belajar memegang alat tulis dengan benar, sehingga bisa membantu teman-teman menghasilkan tulisan tangan yang lebih rapi. Pengarang : PT. Hidayah Insan Mulia Jumlah Halaman : 24 Penerbit : Elex Media Komputindo Tanggal Terbit : 14 Agt 2022 Isbn : 9786230034183 Bahasa : Indonesia

Serpent Rising: The Kundalini Compendium (Terjemahan Bahasa Indonesia) Elex Media Komputindo

Mengenalkan anggota tubuh pada Si Kecil adalah hal yang sangat penting. Supaya materi gampang terekam oleh otak, moms harus menggunakan cara yang menarik. Salah satunya adalah dengan lagu dan buku bergambar. Buku ini mewakili keduanya lho moms! Buku bergambar yang berisi lagu serta cerita yang menarik. Ayo segera miliki bukunya!

**Humor rumor di republikartun** Penerbit Andi

Development information system for various needs in Indonesia; papers.

PEMBELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL (Sebuah

Pengembangan Media pada Sekolah Kejuruan) Gramedia Widiasarana Indonesia

“Alasan kebenaran berada di tempat yang tidak terlihat oleh mata, adalah karena kebenaran itu tidak ingin memperlihatkan wujudnya.” Kemunculan sekte sesat mengguncang seantero Korea Selatan dengan mengatakan dunia akan kiamat... pada akhir bulan Oktober 1992. Kim Ki-joon, wartawan yang kerap memeras dan membuntuti para selebritas demi membayar perawatan anaknya pascainsiden tabrak lari. Begitu mengetahui Sugyeong, istrinya, terjerembap ke dalam ajaran sekte sesat itu, dia segera menyelidiki sekte tersebut. Di sanalah, Ki-joon bertemu dengan Lee Seon-min, seorang anak perempuan yang dapat melihat masa depan. Namun nalurinya sebagai mantan wartawan sosial-politik, Ki-joon mengendus adanya skandal besar dan penggelapan uang 1 miliar won dalam sekte itu. Lee Seon-min meminta Ki-joon untuk menemukan “kebenaran” yang tidak terlihat, tapi harus dia ketahui. Dalam waktu kurang dari tiga minggu sebelum terjadinya “kiamat” yang diramalkan, dapatkah Ki-joon menguak persengkongkolan dalam sekte tersebut? Apakah “kebenaran” yang sangat ingin diketahui Lee Seon-min itu?

Gambar Teknik Otomotif Elex Media Komputindo

An1magine (baca: animagine) Jurnal majalah bulanan populer seni, desain, animasi, komik, novel, cerita mini, dan sains ringan yang dikemas dalam format education dan entertainment (edutainment).