Fakultas computer

Redo prayoga

Section 1

MEMBAHAS SEJARAH ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN

Redo prayoga

195120052

Fakultas computer

Redoprayeroga.students@umitra.ac.id

Abstract

Sejarah Algoritma

Ditinjau dari asal usul katanya kata Algoritma sendiri mempunyai sejarah yang aneh. Orang hanya menemukan kata Algorism yang berarti proses menghitung dengan angka arab. Anda dikatakan Algorist jika anda menghitung menggunakan Angka Arab. Para ahli Bahasa berusaha menemukan asal kata ini namun hasilnya kurang memuaskan. Akhirnya para ahli sejarah matematika menemukan asal kata tersebut yang berasal dari nama seorang ahli matematika dari Uzbekistan Abu Abdullah -Khuwarizmi (770-840). Al-Khuwarizmi dibaca orang barat menjadi Algorism. Al-Khuwarizmi menulis buku yang berjudul Kitab AlJabar Wal-Muqabala yang artinya “Buku pemugaran dan pengurangan” (Thebookofrestorationandreduction). Dari judul buku itu kita juga memperoleh akar kata “Aljabar” (Algebra).

Sejarah pemrograman

Mekanisme Antikythera dari Yunani kuno adalah kalkulator menggunakan persneling dari berbagai ukuran dan konfigurasi untuk menentukan operasi, [3] yang dilacak siklus Metonik masih digunakan di bulan-ke-surya kalender, dan yang konsisten untuk menghitung tanggal olimpiade [4]. Al-Jazari dibangun Automata diprogram pada tahun 1206. Salah satu sistem yang digunakan dalam perangkat ini adalah penggunaan pasak dan Cams ditempatkan ke drum kayu di lokasi tertentu, yang secara berurutan akan memicu tuas yang pada gilirannya dioperasikan instrumen perkusi. Output dari perangkat ini adalah drumer kecil bermain berbagai ritme dan pola drum. [5] [6] The Jacquard Loom, Joseph Marie Jacquard yang dikembangkan pada tahun 1801, menggunakan serangkaian karton kartu dengan menekan lubang di dalamnya. Pola lubang pola yang mewakili alat tenun harus mengikuti menenun kain. Alat tenun bisa menghasilkan tenun yang sama sekali berbeda dengan menggunakan kumpulan kartu yang berbeda. Charles Babbage mengadopsi penggunaan kartu menekan sekitar tahun 1830 untuk mengendalikan Analytical Engine. Program komputer pertama ditulis untuk Analytical Engine oleh matematikawan Ada Lovelace untuk menghitung urutan Bilangan Bernoulli. [7] Sintesis perhitungan numerik, operasi dan output telah ditentukan, bersama dengan cara untuk mengatur dan masukan instruksi dengan cara yang relatif mudah bagi manusia untuk hamil dan menghasilkan, menyebabkan perkembangan modern pemrograman komputer. Pengembangan pemrograman komputer dipercepat melalui Revolusi Industri. Pada akhir 1880-an, Herman Hollerith menemukan rekaman data pada media yang kemudian dapat dibaca oleh mesin. Sebelum menggunakan mesin dibaca dari media, di atas, telah untuk kontrol, bukan data. "Setelah beberapa percobaan awal dengan kertas pita, ia menetap di kartu menekan ..." [8] Untuk memproses kartu menekan ini, pertama kali dikenal sebagai "kartu Hollerith" dia menciptakan tabulator, dan mesin keypunch. Ketiga penemuannya dasar dari industri pengolahan informasi modern. Pada tahun 1896 ia mendirikan Tabulating Machine Company

(yang kemudian menjadi inti dari IBM). Penambahan panel kontrol (plugboard) ke 1906 Tipe I Tabulator memungkinkannya untuk melakukan pekerjaan yang berbeda tanpa harus secara fisik dibangun kembali. Pada akhir 1940-an, ada berbagai mesin panel kontrol diprogram, disebut catatan unit peralatan, untuk melakukan pengolahan data tugas.

A.PENDAHULUAN

Pendahuluan Algoritma memegang peranan penting dalam bidang pemrograman. Sebegitu pentingnya suatu algoritma, sehingga perlu dipahami konsep dasar algoritma. Apalagi untuk seorang programmer, tentu diperlukan suatu algoritma sehingga dapat membuat program yang lebih efektif dan efisien. Bagi kebanyakan orang, algoritma sangat membantu dalam memahami konsep logika pemrograman. Algoritma adalah kumpulan instruksi yang dibuat secara jelas untuk menunjukkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. Pada umumnya algoritma kurang lebih sama dengan suatu prosedur yang sering dilakukan setiap hari, misalnya prosedur untuk mengganti ban bocor/pecah, prosedur pemakaian telepon umum, prosedur membuat kue dan lain-lain. Dalam bidang komputer, misalnya EDP (Elektronik Data Processing) atau MIS (Management Information System), algoritma sering dimanfaatkan untuk menyelesaikan suatu masalah atau untuk proses pengambilan keputusan. Seorang sistem analisis (analisis system) tentunya menggunakan algoritma untuk merancang suatu sistem. Bagi seorang programmer, algoritma digunakan untuk membuat modul-modul program. Guna memahami suatu algoritma, harus dimiliki pengetahuan dasar matematika karena pada dasarnya algoritma lahir dari konsep logika matematika. Disini yang perlu dilatih adalah kemampuan logikanya agar benar-benar bisa menyusun langkah-langkah penyelesaian masalah dengan baik. Dalam buku ajar ini, disajikan konsep dasar dan analisis algoritma. Pada bagian konsep dasar dibahas komponen utama, desain, dan contoh pembuatan.

B.PEMBAHASAN / STUDY KASUS

Dalam pembahasan di atas saya simpulkan bahwa Algoritma sendiri mempunyai sejarah yang aneh. Orang hanya menemukan kata Algorism yang berarti proses menghitung dengan angka arab. Anda dikatakan Algorist jika anda menghitung menggunakan Angka Arab. Para ahli Bahasa berusaha menemukan asal kata ini namun hasilnya kurang memuaskan. Akhirnya para ahli sejarah matematika menemukan asal kata tersebut yang berasal dari nama seorang ahli matematika dari Uzbekistan Abu Abdullah -Khuwarizmi (770-840). Al-Khuwarizmi dibaca orang barat menjadi Algorism. Sedangkan pemrograman

Mekanisme Antikythera dari Yunani kuno adalah kalkulator menggunakan persneling dari berbagai ukuran dan konfigurasi untuk menentukan operasi, [3] yang dilacak siklus Metonik masih digunakan di bulan-ke-surya kalender, dan yang konsisten untuk menghitung tanggal olimpiade [4]. Al-Jazari dibangun Automata diprogram pada tahun 1206. Salah satu sistem yang digunakan dalam perangkat ini adalah penggunaan pasak dan Cams ditempatkan ke drum kayu di lokasi tertentu, yang secara berurutan akan memicu tuas yang pada gilirannya dioperasikan instrumen perkusi

C.ID SECURITY

QWTD4452377-ASP-52441

D.KESIMPULAN

Kesimpulan dari materi di atas saya simpulkan bahwa perkembangan algoritma dan pemrograman ini sangat berpengaruh pada era sekarang untuk kemajuan teknologi di bidang IT, karena jaman sekarang sudah canggih apa apa sudah memakai teknologi,kita harus tau bahwa ada nya perkembangan teknologi sekarang ini di rintis oleh orang dulu maka kita harus menghargainya.dan juga kita harus menambah wawasan kita sebagai programmer agar teknologi bisa di manfaatkan yang baik.

E.DISKUSI

Saya mendiskusikan materi di atas bersama erwan suganda putra kita saling menanyakan dan juga memberi tahu satu sama lain tentang materi yang akan kita bahas kemudian erwan membahas algoritma dan struktur data sedangkan saya membahas sejarah algoritma dan pemrograman, kita disini saling bertukar pendapat lebih tepat nya mendiskusikan materi ini dan juga kita bekerja sama dalam mengerjakan tugas ini walau pun kami tidak bertatapapan muka karena pemerintah memberi tahu warga nya supaya saty at home karena ada nya virus corana atau covid 19 maka kami mendiskusikan tugas atau materi perkuliahan ini lewat media social,itu lah sedikit diskusi saya bersama teman saya erwan suganda putra.

F. REFERENCE

- [1] O. M. Febriani and A. S. Putra, "Sistem Informasi Monitoring Inventori Barang Pada Balai Riset Standardisasi Industri Bandar Lampung," *J. Inform.*, vol. 13, no. 1, pp. 90–98, 2014.
- [2] A. S. Putra, "Paperplain: Execution Fundamental Create Application With Borland Delphi 7.0 University Of Mitra Indonesia," 2018.
- [3] A. S. Putra, "2018 Artikel Struktur Data, Audit Dan Jaringan Komputer," 2018.
- [4] A. S. Putra, "ALIAS MANAGER USED IN DATABASE DESKTOP STUDI CASE DB DEMOS."
- [5] A. S. Putra, "COMPREHENSIVE SET OF PROFESSIONAL FOR DISTRIBUTE COMPUTING."
- [6] A. S. Putra, "DATA ORIENTED RECOGNITION IN BORLAND DELPHI 7.0."
- [7] A. S. Putra, "EMBARCADERO DELPHI XE 2 IN GPU-POWERED FIREMONKEY APPLICATION."
- [8] A. S. Putra, "HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL DALAM DUNIA TEKNOLOGY BERBASIS REVOLUSI INDUSTRI 4.0."
- [9] A. S. Putra, "IMPLEMENTASI PERATURAN PERUNDANGAN UU. NO 31 TAHUN 2000 TENTANG DESAIN INDUSTRI BERBASIS INFORMATION TECHNOLOGY."
- [10] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION OF PARADOX DBASE."
- [11] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION OF TRADE SECRET CASE STUDY SAMSUNG MOBILE PHONE."
- [12] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION PATENT FOR APPLICATION WEB BASED CASE STUDI WWW. PUBLIKLAMPUNG. COM."
- [13] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION SYSTEM FIRST TO INVENT IN DIGITALLY INDUSTRY."
- [14] A. S. Putra, "MANUAL REPORT & INTEGRATED DEVELOPMENT ENVIRONMENT BORLAND DELPHI 7.0."
- [15] A. S. Putra, "PATENT AS RELEVAN SUPPORT RESEARCH."
- [16] A. S. Putra, "PATENT FOR RESEARCH STUDY CASE OF APPLE. Inc."
- [17] A. S. Putra, "PATENT PROTECTION FOR APPLICATION INVENT."
- [18] A. S. Putra, "QUICK REPORT IN PROPERTY PROGRAMMING."
- [19] A. S. Putra, "REVIEW CIRCUIT LAYOUT COMPONENT REQUIREMENT ON ASUS NOTEBOOK."
- [20] A. S. Putra, "REVIEW TRADEMARK PATENT FOR INDUSTRIAL TECHNOLOGY BASED 4.0."

- [21] A. S. Putra, "TOOLBAR COMPONENT PALLETTE IN OBJECT ORIENTED PROGRAMMING."
- [22] A. S. Putra, "WORKING DIRECTORY SET FOR PARADOX 7."
- [23] A. S. Putra, "ZQUERY CONNECTION IMPLEMENTED PROGRAMMING STUDI CASE PT. BANK BCA Tbk."
- [24] A. S. Putra, D. R. Aryanti, and I. Hartati, "Metode SAW (Simple Additive Weighting) sebagai Sistem Pendukung Keputusan Guru Berprestasi (Studi Kasus: SMK Global Surya)," in *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 2018, vol. 1, no. 1, pp. 85–97.
- [25] A. S. Putra and O. M. Febriani, "Knowledge Management Online Application in PDAM Lampung Province," in *Prosiding International conference on Information Technology and Business (ICITB)*, 2018, pp. 181–187.
- [26] A. S. Putra, O. M. Febriani, and B. Bachry, "Implementasi Genetic Fuzzy System Untuk Mengidentifikasi Hasil Curian Kendaraan Bermotor Di Polda Lampung," *SIMADA (Jurnal Sist. Inf. dan Manaj. Basis Data)*, vol. 1, no. 1, pp. 21–30, 2018.
- [27] A. S. Putra, H. Sukri, and K. Zuhri, "Sistem Monitoring Realtime Jaringan Irigasi Desa (JIDES) Dengan Konsep Jaringan Sensor Nirkabel," *IJEIS (Indonesian J. Electron. Instrum. Syst.)*, vol. 8, no. 2, pp. 221–232.
- [28] D. P. Sari, O. M. Febriani, and A. S. Putra, "Perancangan Sistem Informasi SDM Berprestasi pada SD Global Surya," in *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 2018, vol. 1, no. 1, pp. 289–294.