



Dasar Pemrograman Python: Algoritma dan Struktur Data

Ibnu Mansyur Hamdani
Syamsumar Bustamin

Dasar Pemrograman Python: Algoritma dan Struktur Data

Ibnu Mansyur Hamdani
Syamsumar Bustamin

ScienceTech.
Group



Dasar Pemrograman Python: Algoritma dan Struktur Data

Penulis:

Ibnu Mansyur Hamdani
Syamsumar Bustamin

ISBN:

978-623-10-9537-4

Editor:

A. Hermina Julyaningsih

Penata Letak & Desain Sampul:

Science Tech Studio

Cetakan pertama:

Mei 2025

Hak Cipta 2025, pada Penulis

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara
apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

Penerbit:

CV. Science Tech Group

Anggota IKAPI No. 008/SULTRA/2024

Redaksi:

Jl. Findayani Indah, B/4, Kel. Wundudopi, Kec. Baruga

Kota Kendari, Sulawesi Tenggara

Email: editorial@scitech.com

Website: <https://scitechgrup.com/>

Instagram: [@scitech.group](https://www.instagram.com/scitech.group)



PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga buku "Dasar Pemrograman Python: Algoritma dan Struktur Data" dapat disusun dan diselesaikan dengan baik.

Dalam buku ini, kami akan membahas konsep algoritma dan struktur data dalam konteks pemrograman. Algoritma merupakan langkah-langkah logis untuk menyelesaikan masalah atau mencapai tujuan tertentu, sedangkan struktur data adalah cara penyimpanan dan pengorganisasian data di dalam komputer.

Buku ini tidak hanya memberikan penjelasan teoritis, tetapi juga dilengkapi dengan contoh kode dan latihan praktis untuk memperkuat pemahaman. Melalui praktek langsung, diharapkan pembaca dapat menginternalisasi konsep tersebut dengan lebih baik.

Kami juga akan mengajarkan konsep dasar pemrograman menggunakan bahasa Python. Mulai dari pengenalan tentang pemrograman hingga topik seperti variabel, tipe data, operator, kondisi, perulangan, fungsi, dan struktur data dasar.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian buku ini, terutama pimpinan dan rekan-rekan dosen Akademi Teknologi Industri Dewantara Palopo. Kami menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penyusunan buku ini, dan kami sangat menghargai masukan dari semua pihak untuk perbaikan lebih lanjut.

Kami berharap buku ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam menjelajahi lebih dalam tentang algoritma dan struktur data menggunakan bahasa Python. Teruslah belajar, berlatih, dan menantang diri sendiri. Semoga buku ini juga dapat berkontribusi pada pengetahuan di bidang pendidikan kejuruan.

Bantaeng, Mei 2025

Penulis



DAFTAR ISI

PRAKATA	III
DAFTAR ISI	IV
DAFTAR GAMBAR	VI
DAFTAR TABEL	IX
A. APA ITU PEMROGRAMAN?	1
B. MENGAPA HARUS BELAJAR PEMROGRAMAN PYTHON?	2
C. PENGERTIAN BAHASA PEMROGRAMAN PYTHON	3
D. SEJARAH PEMROGRAMAN PYTHON	3
E. MENGINSTAL PYTHON	5
BAB II PENCETAKAN	7
BAB III TIPE DATA PEMROGRAMAN PYTHON	13
A. INTEGER	13
B. STRING	14
C. <i>FLOAT</i>	15
D. <i>COMPLEX NUMBER</i>	15
E. <i>BOOLEAN</i>	16
F. <i>LIST</i>	17
G. <i>TUPLE</i>	20
H. <i>SET</i>	22
I. <i>DICTIONARY</i>	23
J. <i>KONVERSI TIPE DATA</i>	25
BAB IV OPERATOR PEMROGRAMAN PYTHON	27
A. OPERATOR ARITMATIKA	27
B. OPERATOR PERBANDINGAN / RELASIONAL	30
C. OPERATOR LOGIKA	31
D. OPERATOR ASSIGNMENT (PENUGASAN)	34
E. OPERATOR IDENTITAS	35
F. OPERATOR KEANGGOTAAN (MEMBERSHIP)	36
BAB V STRUKTUR KONDISI DAN PERULANGAN PEMROGRAMAN PYTHON	38
A. KONDISI IF	38
BAB VI FUNGSI / FUNCTION PEMROGRAMAN PYTHON	58
A. FUNGSI / FUNCTION DASAR	58
B. FUNCTION DENGAN RETURN	61
C. FUNCTION DENGAN PARAMETER	63



D. FUNCTION DENGAN PARAMETER DAN RETURN	65
E. FUNCTION DALAM FUNCTION	66
DAFTAR PUSTAKA	68
BIOGRAFI PENULIS	70



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1. PROGRAM CETAK KALIMAT.....	7
GAMBAR 2 PENGGUNAAN TANDA PETIK	8
GAMBAR 3 PENGGUNAAN TANDA PETIK 2.....	8
GAMBAR 4 PENGGUNAAN BACKSLASH	9
GAMBAR 5 PENGGUNAAN “END”	9
GAMBAR 6 MENCETAK DOCSTRINGS	10
GAMBAR 7 CETAK VARIABLE DENGAN KALIMAT	11
GAMBAR 8 CETAK DENGAN STRING FORMATTING	11
GAMBAR 9 CETAK DENGAN F-STRING.....	12
GAMBAR 10 VARIABEL DENGAN TIPE DATA INTEGER	14
GAMBAR 11 VARIABEL DENGAN TIPE DATA STRING	14
GAMBAR 12 VARIABEL DENGAN TIPE DATA FLOAT.....	15
GAMBAR 13 VARIABEL DENGAN TIPE DATA BILANGAN KOMPLEKS	16
GAMBAR 14 VARIABEL DENGAN TIPE DATA <i>BOOLEAN</i>	16
GAMBAR 15 TIPE DATA LIST.....	17
GAMBAR 16 DATA LIST <i>MUTABLE</i>	17
GAMBAR 17 LIST DALAM LIST	18
GAMBAR 18 URUTAN INDEXING	18
GAMBAR 19 INDEXING DI PYTHON	19
GAMBAR 20 SLICING DI PYTHON	19
GAMBAR 21 TIPE DATA TUPLE	20
GAMBAR 22 TUPLE IMMUTABLE	21
GAMBAR 23 TUPLE DALAM TUPLE.....	21
GAMBAR 24 INDEXING DATA TUPLE	22
GAMBAR 25 SLICING DATA TUPLE.....	22
GAMBAR 26 TIPE DATA SET.....	23
GAMBAR 27 SET TIDAK MENDUKUNG FUNGSI INDEXING DAN SLICING.....	23
GAMBAR 28 TIPE DATA DICTIONARY.....	24
GAMBAR 29 DICTIONARY MEMUAT TIPE DATA BERBEDA-BEDA.....	24
GAMBAR 30 CARA MENGAKSES ELEMEN PADA TIPE DATA DICTIONARY	25
GAMBAR 31 CONTOH PENGGUNAAN KONVERSI TIPE DATA	26
GAMBAR 32 SOURCE CODE OPERATOR ARITMATIKA.....	28
GAMBAR 33 PENGGUNAAN OPERATOR ARITMATIKA UNTUK VARIABEL LEBIH DARI SATU	29
GAMBAR 34 <i>COMPOUND ASSIGNMENT OPERATOR</i>	29



GAMBAR 35	<i>SOURCE CODE</i> OPERATOR PERBANDINGAN	31
GAMBAR 36	PERBANDINGAN TIPE DATA STRING.....	31
GAMBAR 37	PENGGUNAAN OPERATOR LOGIKA 1	32
GAMBAR 38	PENGGUNAAN OPERATOR LOGIKA 1	33
GAMBAR 39	CONTOH PENGGUNAAN OPERATOR PENUGASAN	35
GAMBAR 40	CONTOH PENGGUNAAN OPERATOR IDENTITAS	36
GAMBAR 41	CONTOH PENGGUNAAN OPERATOR KEANGGOTAAN	37
GAMBAR 42	CONTOH SYNTAX IF	39
GAMBAR 43	CONTOH PENGGUNAAN IF 2	39
GAMBAR 44	BLOCK CODE IF TANPA INDENTASI	40
GAMBAR 45	BLOCK CODE IF DENGAN BANYAK PERINTAH	40
GAMBAR 46	BLOCK CODE IF (GENAP/GANJIL).....	41
GAMBAR 47	KONDISIONAL IF-ELSE.....	42
GAMBAR 48	BLOCK CODE IF-ELSE (GENAP/GANJIL)	43
GAMBAR 49	KONDISIONAL IF-ELIF-ELSE	44
GAMBAR 50	CONTOH PENGGUNAAN IF-ELIF-ELSE	45
GAMBAR 51	CONTOH KONDISIONAL BERSARANG.....	46
GAMBAR 52	STRUKTUR PERULANGAN WHILE	47
GAMBAR 53	CONTOH PERULANGAN WHILE.....	48
GAMBAR 54	INFINITY LOOP	49
GAMBAR 55	CONTOH KESALAHAN AKIBAT INDENTASI.....	50
GAMBAR 56	LOOPING “FOR”.....	51
GAMBAR 57	LOOPING FOR PADA STRING	52
GAMBAR 58	CONTOH PERULANGAN “WHILE”	53
GAMBAR 59	CONTOH PENGGUNAAN BREAK	54
GAMBAR 60	CONTOH PENGGUNAAN BREAK 2.....	54
GAMBAR 61	CONTOH PERULANGAN	56
GAMBAR 62	CONTOH PENGGUNAAN “CONTINUE”	56
GAMBAR 63	CONTOH PENGGUNAAN “CONTINUE” 2.....	57
GAMBAR 64	CONTOH FUNGSI DASAR	59
GAMBAR 65	CONTOH FUNGSI DASAR 2	60
GAMBAR 66	CONTOH PENGGUNAAN PERINTAH “RETURN”	61
GAMBAR 67	CONTOH PENGGUNAAN PERINTAH “RETURN” 2.....	62
GAMBAR 68	CONTOH FUNGSI TANPA RETURN.....	62
GAMBAR 69	CONTOH PENGGUNAAN PARAMETER	63
GAMBAR 70	CONTOH FUNGSI DENGAN LEBIH DARI 1 PARAMETER.....	64
GAMBAR 71	CONTOH PARAMETER DENGAN NILAI DEFAULT	64
GAMBAR 72	CONTOH FUNGSI DENGAN PARAMETER DAN RETURN	65



GAMBAR 73 CONTOH PEMANGGILAN FUNGSI DALAM FUNGSI.....67



DAFTAR TABEL

TABEL 1 KONVERSI TIPE DATA.....	25
TABEL 2 OPERATOR ARITMATIKA	27
TABEL 3 OPERATOR PERBANDINGAN / RELASIONAL.....	30
TABEL 4 OPERATOR LOGIKA	32
TABEL 5 TABEL KEBENARAN.....	32
TABEL 6 OPERATOR ASSIGNMENT	34



BAB I

PENGENALAN PEMROGRAMAN

A. Apa itu Pemrograman?

Pemrograman adalah proses membuat, merancang, dan mengembangkan instruksi-instruksi atau kode-kode komputer yang dapat dieksekusi oleh mesin atau sistem komputer (Payne, 2024). Pada dasarnya, pemrograman melibatkan penulisan serangkaian perintah atau algoritma yang menginstruksikan komputer bagaimana menyelesaikan suatu tugas atau memecahkan suatu masalah (Bulan Naysabilla & Yahfizham Yahfizham, 2023).

Tujuan utama dari pemrograman adalah untuk menghasilkan program komputer yang berfungsi sesuai dengan kebutuhan atau tujuan yang ditentukan. Program tersebut bisa berupa aplikasi desktop, aplikasi web, perangkat lunak mobile, sistem operasi, atau bahkan program kecil untuk melakukan tugas-tugas tertentu.

Pemrograman melibatkan pemahaman dan penerapan berbagai bahasa pemrograman seperti Python, Java, C++, JavaScript, dan masih banyak lagi. Setiap bahasa pemrograman memiliki sintaksis dan aturan sendiri untuk mengungkapkan instruksi kepada komputer.

Proses pemrograman melibatkan beberapa langkah, termasuk pemahaman permasalahan, merancang solusi, menulis kode, menguji, dan memperbaiki kesalahan, serta mengoptimalkan program. Pemrograman juga harus mempertimbangkan efisiensi, keamanan, dan skalabilitas dalam pengembangan program.

Pemrograman memungkinkan manusia untuk mengendalikan dan memanfaatkan kekuatan komputasi mesin, serta membuat inovasi baru dalam berbagai bidang seperti pengembangan perangkat lunak, kecerdasan buatan, analisis data, dan teknologi web.

Pemrograman juga merupakan keterampilan yang penting dalam dunia digital saat ini. Memahami dasar-dasar pemrograman memberikan kemampuan untuk menciptakan solusi teknologi yang efektif, meningkatkan efisiensi kerja, dan berpartisipasi dalam perubahan dunia yang semakin terhubung melalui teknologi komputer.



B. Mengapa Harus Belajar Pemrograman Python?

Python merupakan sebuah bahasa yang sangat powerful karena memiliki *library* serbaguna dan siap pakai untuk segala jenis kebutuhan, utamanya untuk keperluan Kecerdasan Buatan (Junaidi et al., 2023). Jika anda ingin membuat aplikasi “kekinian” seperti *big data*, *data mining*, *deep learning*, *data science* hingga *machine learning*, bahasa Python bisa dipakai untuk keperluan tersebut. Berikut adalah beberapa alasan lain memilih Python :

1. Mudah dipelajari dan dipahami : Python dirancang dengan sintaks yang sederhana dan mudah dibaca, mirip dengan bahasa Inggris yang umum digunakan. Hal ini membuatnya lebih mudah dipelajari oleh pemula dan mempercepat proses pengembangan perangkat lunak.
2. Kode yang bersih dan terstruktur : Python mendorong gaya penulisan kode yang terstruktur, dengan indentasi yang konsisten. Hal ini membuat kode lebih mudah dibaca, dipahami, dan dikelola oleh pengembang lain.
3. Fleksibilitas dan serbaguna : Python dapat digunakan untuk berbagai jenis pengembangan perangkat lunak, mulai dari pengembangan web, analisis data, kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), pengembangan permainan, hingga pemrograman jaringan. Python juga dapat dengan mudah diintegrasikan dengan bahasa pemrograman lain seperti C/C++, Java, dan lainnya.
4. Perpustakaan dan ekosistem yang kuat : Python memiliki ekosistem yang sangat besar dan aktif, dengan ribuan perpustakaan (*library*) yang tersedia untuk hampir setiap kebutuhan pengembangan. Contoh populer termasuk NumPy untuk komputasi numerik, Pandas untuk analisis data, Flask dan Django untuk pengembangan web, dan TensorFlow untuk kecerdasan buatan.
5. Komunitas yang luas : Python memiliki komunitas yang luas dan ramah, yang berarti ada banyak sumber daya, tutorial, forum, dan pakar yang tersedia untuk membantu dalam proses belajar dan pengembangan. Hal ini membuat pengembangan dengan Python lebih mudah dan mendukung pertumbuhan profesional.
6. Portabilitas : Python adalah bahasa pemrograman yang lintas platform, artinya kode Python yang ditulis di satu sistem operasi dapat berjalan di berbagai sistem operasi, seperti Windows,



macOS, dan Linux.

7. Populer di dunia industri : Python sangat populer di dunia industri dan digunakan oleh perusahaan-perusahaan terkemuka seperti Google, Facebook, Instagram, Netflix, dan banyak lagi. Penggunaan Python yang luas ini berarti ada banyak kesempatan kerja dan proyek-proyek yang menggunakan bahasa ini.

C. Pengertian Bahasa Pemrograman Python

Bahasa Pemrograman Python adalah interpreted high-level programming language for general-purpose programming (Sembiring, 2021). Sebuah bahasa pemrograman disebut sebagai bahasa pemrograman tingkat tinggi (high-level programming language) karena perintah atau kode program yang dipakai sudah mirip dengan bahasa manusia (bahasa inggris).

Hampir semua bahasa pemrograman modern masuk ke dalam bahasa tingkat tinggi, diantaranya Pascal, C++, Java, PHP, JavaScript dan juga Python. Bahasa C masih sering disebut bahasa pemrograman tingkat menengah karena sebagian perintahnya bisa langsung mengakses hardware komputer, tetapi karena hal ini juga bahasa C sedikit lebih rumit untuk dipelajari.

Python menggunakan metode pemrosesan interpreted, di mana kode program akan diproses baris per baris langsung dari kode program (tidak butuh proses compile). Ini mirip seperti bahasa script seperti PHP dan JavaScript.

D. Sejarah Pemrograman Python

Nama "Python" untuk bahasa pemrograman tidak terkait dengan hewan ular (piton) seperti yang mungkin muncul dalam pikiran. Sebenarnya, nama Python diambil dari judul acara komedi televisi Inggris yang populer pada akhir 1960-an dan 1970-an yang disebut "Monty Python's Flying Circus".

Guido van Rossum, pencipta Python (Umam, 2021), mengambil inspirasi dari acara tersebut dan memberikan nama Python saat ia sedang mengembangkan bahasa pemrograman baru pada akhir 1980-an. Van Rossum menyukai kata "Python" karena pendek, unik, dan mudah diingat. Nama itu memberikan sentuhan humor dan keunikan pada bahasa tersebut.



Daftar Pustaka

- belajarpython.com. (n.d.). *Operator Python*. Retrieved May 9, 2025, from <https://belajarpython.com/tutorial/operator-python/>
- Bulan Naysabilla, & Yahfizham Yahfizham. (2023). Mengenal Dan Memahami Notasi Penulisan Dalam Algoritma Pemrograman. *Jurnal Elektronika Dan Teknik Informatika Terapan (JENTIK)*, 1(4), 120–130. <https://doi.org/10.59061/jentik.v1i4.504>
- GeeksforGeeks. (n.d.-a). *Assignment Operators in Python*. Retrieved May 9, 2025, from <https://www.geeksforgeeks.org/assignment-operators-in-python/>
- GeeksforGeeks. (n.d.-b). *Python Logical Operator*. Retrieved May 9, 2025, from <https://www.geeksforgeeks.org/python-logical-operators/>
- Junaidi, S., ... M. D.-... J. P. dan, & 2023, undefined. (2023). Pelatihan Pengolahan dan Visualisasi Data Penduduk menggunakan Python. *Pdfs.Semanticscholar.Org*, 4(1), 151–162. <https://doi.org/10.30812/adma.v4i1.2963>
- Payne, J. R. (2024). *Python for Teenagers*. Apress. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-9988-3>
- Python. (n.d.-a). *Beginners Guide Python*. Retrieved May 9, 2025, from <https://wiki.python.org/moin/BeginnersGuide>
- Python. (n.d.-b). *PrintAsFunction*. Retrieved May 9, 2025, from <https://wiki.python.org/moin/PrintAsFunction>
- Sembiring, F. (2021). *Buku Ajar Dasar Pemrograman (Python)* (1st ed.). Nusa Putra Press.
- Umam, K. (2021). *Algoritma dan Pemrograman Komputer dengan Python*. Duta Media Publishing. <http://repository.iaimadura.ac.id/455/>
- w3schools. (n.d.-a). *Python Arithmetic Operators*. Retrieved May 9, 2025, from https://www.w3schools.com/python/gloss_python_arithmetic_operators.asp
- w3schools. (n.d.-b). *Python Conditions*. Retrieved May 9, 2025, from https://www.w3schools.com/python/python_conditions.asp
- w3schools. (n.d.-c). *Python For Loops*. Retrieved May 9, 2025, from https://www.w3schools.com/python/python_for_loops.asp
- w3schools. (n.d.-d). *Python Functions*. Retrieved May 9, 2025, from https://www.w3schools.com/python/python_functions.asp
- w3schools. (n.d.-e). *Python Identity Operators*. Retrieved May 9, 2025, from https://www.w3schools.com/python/gloss_python_identity_operators.asp

tors.asp

w3schools. (n.d.-f). *Python Membership Operators*. Retrieved May 9, 2025, from

https://www.w3schools.com/python/gloss_python_membership_operators.asp

w3schools. (n.d.-g). *Python While Loops*. Retrieved May 9, 2025, from

https://www.w3schools.com/python/python_while_loops.asp

Biografi Penulis



Ibnu Mansyur Hamdani adalah seorang akademisi dan peneliti yang lahir di Palopo, Sulawesi Selatan. Saat ini, beliau menjabat sebagai dosen tetap pada Program Studi Teknik Perawatan Mesin dan Sekertaris UPPM di Akademi Komunitas Industri Manufaktur Bantaeng, Kementerian Perindustrian Republik Indonesia.

Beliau menyelesaikan pendidikan sarjana di bidang Pendidikan Matematika pada Universitas Muhammadiyah Makassar dan Pendidikan magister Matematika pada Universitas Brawijaya. Bidang keahlian dan minat akademis meliputi penerapan matematika dalam bidang teknik, computer vision, dan cloud computing.

Dalam aktivitas tridarma perguruan tinggi, beliau aktif melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Sejumlah karya ilmiah telah dipublikasikan, khususnya yang berkaitan dengan computer vision dan pemanfaatan teknologi cloud. Selain itu, beliau juga pernah terlibat sebagai trainer dalam pelatihan pemanfaatan layanan AWS (Amazon Web Services) untuk civitas akademika dan pelaku industri.

Komitmennya dalam pengembangan pendidikan vokasi dan literasi digital ditunjukkan melalui berbagai inisiatif pelatihan serta publikasi ilmiah di tingkat nasional. Beliau percaya bahwa keterbukaan terhadap teknologi dan kolaborasi antardisiplin merupakan kunci untuk mencetak sumber daya manusia yang adaptif dan kompeten di era industri 4.0.



Syamsumar Bustamin, lahir di Tonasa, merupakan seorang akademisi, peneliti, dan profesional di bidang teknologi informasi, pendidikan vokasi, dan bisnis digital. Ia dikenal atas dedikasinya dalam pengembangan pendidikan tinggi serta penerapan teknologi dalam pembelajaran, layanan kesehatan, dan transformasi digital di sektor bisnis.

Beliau menempuh pendidikan di Politeknik TEDC Bandung dengan fokus pada Teknik Informatika dan Komputer, kemudian melanjutkan studi magister di Universitas Negeri Makassar pada bidang Pendidikan Teknologi Kejuruan.

Perjalanan kariernya dimulai di dunia pendidikan menengah sebagai pengajar juga menangani sistem administrasi dan teknologi informasi yang menunjukkan kemampuannya dalam menjembatani kebutuhan pendidikan dan teknologi. Ia kemudian memperluas kiprahnya ke sektor industri sebagai staf IT dan koordinator jaringan pada sebuah perusahaan berskala nasional, serta mengembangkan diri sebagai *freelancer* di bidang pengembangan web dan manajemen media sosial. Kemampuan ini menjadi dasar kuat saat ia terjun ke dunia akademik di institusi pendidikan tinggi.

Saat ini, Syamsumar menjabat sebagai Ketua LPPM di STIKes Mayapada Jakarta Selatan. Dalam kapasitas tersebut, ia memimpin pengembangan penelitian dan pengabdian masyarakat, membangun sistem jurnal ilmiah, serta mengintegrasikan hasil penelitian ke dalam strategi promosi business institusi. Selain itu, ia juga aktif mengajar mata kuliah Teknologi Informasi Kesehatan, dengan pendekatan pembelajaran berbasis inovasi dan bukti ilmiah.

Komitmentnya dalam memajukan pendidikan tinggi, riset, dan inovasi bisnis menjadikan Syamsumar Bustamin sebagai sosok berpengaruh dalam integrasi teknologi informasi, pendidikan vokasi, dan transformasi digital di sektor pembelajaran, layanan kesehatan, dan dunia usaha. Ia secara konsisten menggabungkan pendekatan akademik dan profesional untuk mencetak sumber daya manusia yang adaptif dan kompeten di era industri 4.0.



Dasar Pemrograman Python: Algoritma dan Struktur Data

Buku Dasar Pemrograman Python: Algoritma dan Struktur Data dirancang sebagai panduan komprehensif bagi pemula yang ingin mempelajari dasar-dasar pemrograman menggunakan bahasa Python. Buku ini menyajikan konsep algoritma dan struktur data secara sistematis, dimulai dari pengenalan bahasa Python, instalasi, hingga implementasi logika pemrograman dalam bentuk kode.

Buku ditulis secara lugas dan disertai ilustrasi serta contoh program yang aplikatif, pembaca diajak memahami berbagai tipe data, operator, struktur kendali (kondisi dan perulangan), serta pembuatan fungsi dalam Bahasa Pemrograman Python. Tidak hanya teori, buku ini juga dilengkapi dengan praktik langsung melalui kode-kode sederhana.

Materi disusun secara bertahap agar mudah diikuti oleh pembaca tanpa latar belakang pemrograman sekalipun. Selain itu, buku ini memperkenalkan pemikiran logis dalam menyusun algoritma serta cara efisien menyimpan dan mengelola data dengan struktur data Python yang umum digunakan seperti list, tuple, set, dan dictionary.

ScienceTech.
Group

Anggota IKAPI
No. 008/Sultra/2024

📍 Jl. Findayani Indah, B/4, Kel. Wundudopi, Kec.
Baruga, Kota Kendari, Sulawesi Tenggara

☎ +6289508163057

✉ editor@scitechgrup.com

🌐 <https://scitechgrup.com/>

ISBN 978-623-10-9331-8 (PDF)



9

786231

093318