LAPORAN PRAKTIKUM ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN 2

MODUL 1 DAN 2

REVIEW STRUKTUR KONTROL



Oleh:

MUHAMMAD GAMEL AL GHIFARY

103112400028

12 IF-01

S1 TEKNIK INFORMATIKA TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO

2025

I. DASAR TEORI

1. Struktur Dasar Program Go

Komponen Utama

- Program Go selalu memiliki dua komponen kunci:
 - 1. `package main`: Penanda program utama
 - 2. `func main()`: Berisi kode eksekusi utama

Komentar

- Dua jenis komentar:
 - 1. Satu baris: Diawali \//
- 2. Beberapa baris: Diapit \hat{\partial} * */\hat{\partial}
- 2. Tipe Data

Kategori Tipe Data

- 1. Integer
 - Berbagai ukuran: `int8`, `int32`, `int64`
 - Signed dan unsigned
- 2. Real/Floating Point
 - `float32`
 - `float64`

Boolean

- `bool`: Hanya `true` atau `false`

Karakter

- `byte` (uint8)
- `rune` (int32)
- 5. String
 - Teks dengan panjang variabel
- 3. Variabel

Karakteristik

- Nama dimulai huruf
- Dapat berisi huruf, angka, garis bawah
- Deklarasi dengan `var` atau `:=`
- Memiliki nilai default jika tidak diinisialisasi

Konversi Tipe Data

- Menggunakan casting
- Memanfaatkan fungsi konversi
- 4. Operasi Dasar

Jenis Operator

- Aritmetika: `+`, `-`, `*`, `/`, `%`
- Perbandingan: `<`, `>`, `==`
- Logika: `&&`, `||`, `!`
- Bit: `&`, `|`, `^`
- 5. Input/Output

Fungsi Dasar

- Input: `fmt.Scan()`, `fmt.Scanln()`
- Output: `fmt.Print()`, `fmt.Println()`, `fmt.Printf()`
- 6. Konstanta
- Didefinisikan dengan kata kunci `const`
- Nilai tetap tidak dapat diubah
- 7. Kompilasi

Proses

- Menggunakan `go build`
- Menghasilkan executable

- Pemeriksaan sintaks ketat

II. GUIDED

```
SOURCE CODE:
package main

import "fmt"

func main() {
    var greetings = "Selamat di Dunia DAP"
    var a, b int
    fmt.Println(greetings)
    fmt.Scan(&a, &b)
    fmt.Printf("%v + %v = %v\n", a, b, a+b)

}
```

OUTPUT:

```
PS D:\LAPRAKKKKK> go run "d:\LAPRAKKKKK\week10\cosollaprak2.go"
Selamat di Dunia DAP
3 4
3 + 4 = 7
```

DESKRIPSI PROGRAM:

Program ini menyapa pengguna, meminta dua angka sebagai input, dan kemudian menampilkan hasil penjumlahan dari kedua angka tersebut.

```
SOURCE CODE

package main

import "fmt"
```

```
func main() {
    for i := 1; i <= 5; i++ {
        fmt.Println("Iterasi ke-", i)
    }
}</pre>
```

```
PS D:\LAPRAKKKKK> go run "d:\LAPRAKKKKK\week10\cosollaprak2.go"
Iterasi ke- 1
Iterasi ke- 2
Iterasi ke- 3
Iterasi ke- 4
Iterasi ke- 5
```

DESKRIPSI PROGRAM:

Program ini seharusnya mencetak "Iterasi ke- 1" sebanyak 5 kali, tetapi karena menggunakan angka tetap 1 dalam fmt.Println, hasilnya akan selalu sama. Untuk mencetak nomor iterasi yang benar, seharusnya ditulis fmt.Println("Iterasi ke-", i).

```
SOURCE CODE

package main

import "fmt"

func main() {

nilai := 80
```

```
pctHadir := 0.75
  adaTubes := true
  var indeks string
  if nilai > 75 && adaTubes {
    indeks = "A"
  } else if nilai > 65 {
    indeks = "B"
  } else if nilai > 50 \&\& pctHadir > 0.7 {
    indeks = "C"
  } else {
    indeks = "F"
  fmt.Printf("Nilai %d dengan kehadiran %.2f%% dan buat tubes %t, mendapat indeks
%s\n", nilai, pctHadir*100, adaTubes, indeks)
}
```

```
PS D:\LAPRAKKKKK> go run "d:\LAPRAKKKKK\week10\cosollaprak2.go"
Nilai 80 dengan kehadiran 75.00% dan buat tubes true, mendapat indeks A
```

DESKRIPSI:

Secara keseluruhan, program ini memberikan cara sederhana untuk mengevaluasi dan mengklasifikasikan kinerja siswa berdasarkan beberapa kriteria.

III. UNGUIDED

```
SOURCE CODE:

package main

import "fmt"

func main() {

var tahun int

var status bool

fmt.Scan(&tahun)

status = tahun%4 == 0

fmt.Println("TAHUN:", tahun)

fmt.Println("KABISAT:", status)
}
```

OUTPUT:

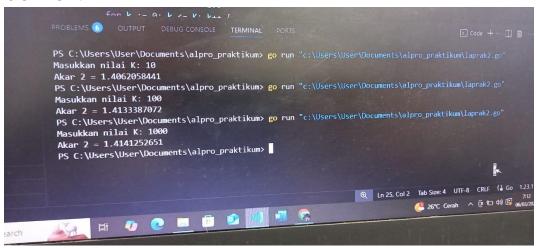
DESKRIPSI:

Program ini adalah program sederhana dalam bahasa Go yang digunakan untuk menentukan apakah suatu tahun adalah tahun kabisat atau tidak

SOURCE CODE:

```
package main
import (
  "fmt"
  "math"
)
func hitungAkar2(K int) float64 {
  var hasil float64 = 1.0
  for k := 0; k <= K; k++ \{
     nom := math.Pow(float64(4*k+2), 2)
     den := float64((4*k + 1) * (4*k + 3))
     hasil *= nom / den
  akar2 := hasil
  return akar2
}
func main() {
  var K int
  fmt.Print("Masukkan nilai K: ")
  fmt.Scan(&K)
  akar2 := hitungAkar2(K)
```

```
fmt.Printf("Akar 2 = \%.10f\n", akar2)
```



DESKRIPSI:

Program ini ditulis dalam bahasa Go dan berfungsi untuk menghitung nilai akar kuadrat dari 2 menggunakan metode deret

```
SOURCE CODE:

package main

import (
    "fmt"
)

func main() {
    var berat_asli int
    fmt.Print("Berat parsel (gram): ")
    fmt.Scanln(&berat_asli)

    kg := berat_asli / 1000
    gram := berat_asli % 1000

fmt.Printf("Detail berat: %d kg + %d gr\n", kg, gram)
```

```
biaya_kg := kg * 10000
var biaya_gram int

if gram >= 500 {
    biaya_gram = gram * 5
} else {
    biaya_gram = gram * 15
}

fmt.Printf("Detail biaya: Rp. %d + Rp. %d\n", biaya_kg, biaya_gram)
fmt.Printf("Total biaya: Rp. %d", biaya_kg+biaya_gram)
}
```

DESKRIPSI:

Program ini ditulis dalam bahasa Go dan berfungsi untuk menghitung biaya pengiriman berdasarkan berat parsel yang dimasukkan oleh pengguna.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan dari modul ini adalah sebagai berikut:

Modul ini memaparkan beberapa contoh program dalam bahasa Go yang digunakan untuk berbagai tujuan, seperti:

- 1. Program Penjumlahan Angka Menggunakan input dua angka untuk menghasilkan hasil penjumlahan.
- 2. Penggunaan Looping dan Variabel Iterasi Program ini menunjukkan penggunaan loop dan bagaimana variabel iterasi dapat memengaruhi output yang dihasilkan.
- 3. Klasifikasi Nilai Siswa Program ini mengevaluasi dan mengklasifikasikan kinerja siswa berdasarkan nilai, persentase kehadiran, dan apakah ada tugas tambahan (tubes).
- 4. Pengecekan Tahun Kabisat Program sederhana untuk menentukan apakah suatu tahun merupakan tahun kabisat atau tidak.
- 5. Penghitungan Akar Kuadrat dari 2 Menggunakan deret untuk menghitung akar kuadrat dari 2.
- 6. Penghitungan Biaya Pengiriman Program ini menghitung biaya pengiriman berdasarkan berat parsel yang dimasukkan oleh pengguna.

Secara keseluruhan, modul ini memperkenalkan beberapa konsep dasar dalam pemrograman, seperti penggunaan variabel, perulangan (loop), percabangan (if-else), dan interaksi dengan pengguna melalui input dan output.

V. REFERENSI

Petani Kode. (2025). Belajar Pemrograman Go (Golang) untuk Pemula. Petani Kode