

TUGAS PRAKTIKUM
ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN

MODUL I
PENGENALAN PEMROGRAMAN

DOSEN :

Dr. SUSILA BAHRI

ASISTEN PEMERIKSA:

M.FARHAN BUNAYYA

NAMA : Alvi Khairin Nisa
NIM : 2310431028
SHIFT : 1
HARI/TANGGAL PRAKTIKUM : Selasa/05 Maret 2024
WAKTU PRAKTIKUM : 11.10-13.00

MATHEMATICS AND DATA SCIENCE COMPUTATIONS LABORATORY

DEPARTEMEN MATEMATIKA DAN SAINS DATA

FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS ANDALAS

2024

TUGAS PRAKTIKUM

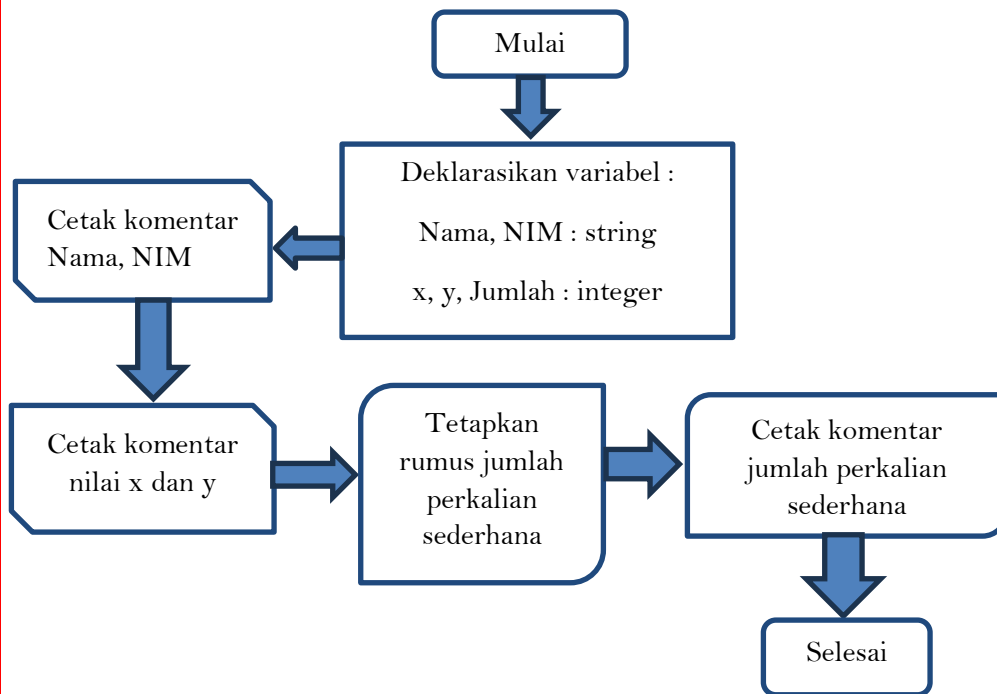
SOAL 1

Buatlah program perkalian sederhana

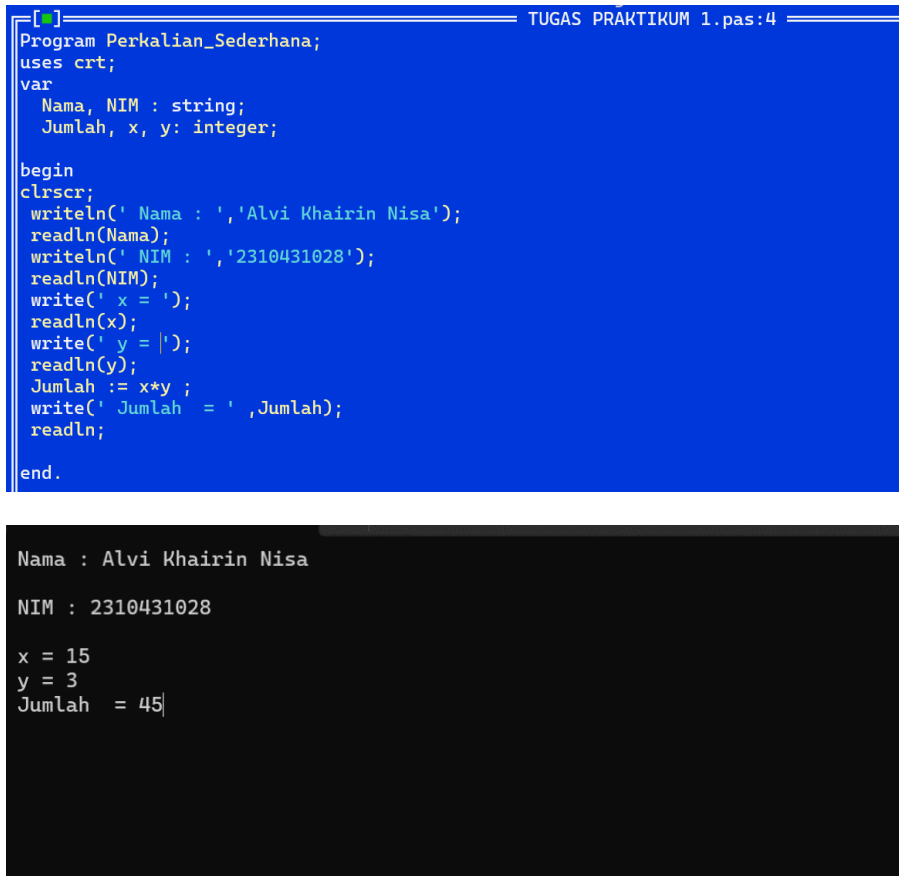
1.1 ALGORITMA

1. Input data nilai x
2. Input data nilai y
3. Input rumus perkalian sederhana
4. Hitung hasil perkalian sederhana
5. Cetak hasil perkalian sederhana

1.2 FLOWCART



1.3 OUTPUT



The image shows two screenshots from a Windows environment. The top screenshot is a code editor window titled 'TUGAS PRAKTIKUM 1.pas:4' containing a Pascal program. The program declares variables for name, NIM, and integers for calculation, prompts the user for input, and calculates the product of two numbers. The bottom screenshot is a command prompt window showing the program's execution with the user's input and the resulting output.

```
Program Perkalian_Sederhana;  
uses crt;  
var  
    Nama, NIM : string;  
    Jumlah, x, y: integer;  
  
begin  
    clrscr;  
    writeln(' Nama : ', 'Alvi Khairin Nisa');  
    readln(Nama);  
    writeln(' NIM : ', '2310431028');  
    readln(NIM);  
    write(' x = ');  
    readln(x);  
    write(' y = ');  
    readln(y);  
    Jumlah := x*y ;  
    write(' Jumlah = ', Jumlah);  
    readln;  
  
end.
```

```
Nama : Alvi Khairin Nisa  
  
NIM : 2310431028  
  
x = 15  
y = 3  
Jumlah = 45
```

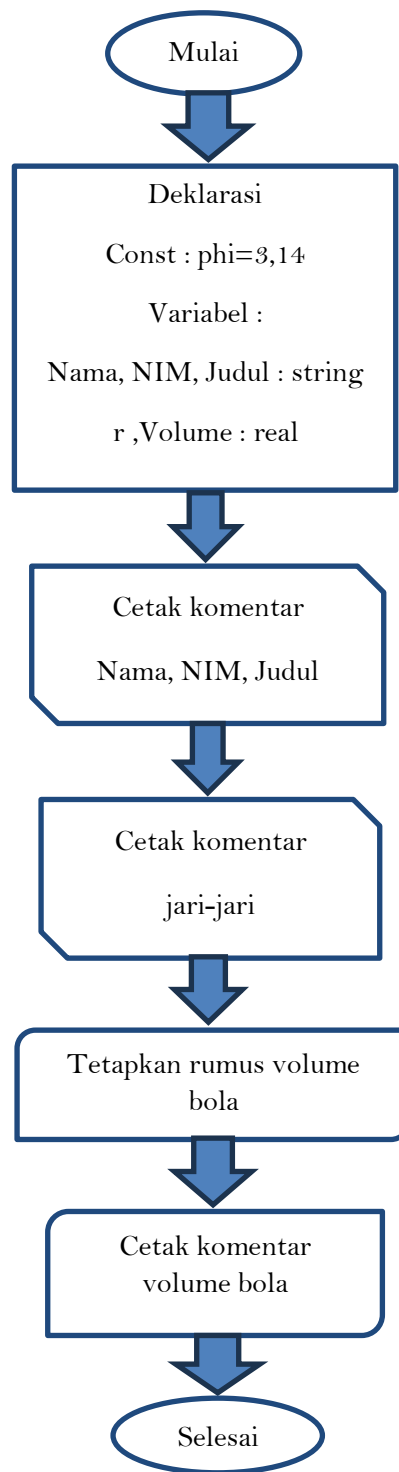
SOAL 2

Buatlah program menghitung volume bola yang jari-jarinya diinput dari keyboard

2.1 ALGORITMA

1. Input jari-jari bola
2. Input rumus volume bola
3. Hitung hasil volume bola
4. Cetak hasil volume bola

2.2 FLOWCART



2.3 OUTPUT

```
Program Menghitung_volume_bola;
uses crt;
const
  phi = 3.14;
var
  Nama, NIM, Judul : string;
  r, Volume : real;

begin
  clrscr;
  writeln(' Nama : ', 'Alvi Khairin Nisa');
  readln(Nama);
  writeln(' NIM : ', '2310431028');
  readln(NIM);
  writeln(' Judul : ', 'Menghitung Volume Bola');
  readln(Judul);
  write(' jarijari : ', 'r');
  readln(r);
  Volume := (4/3)*phi*r*r*r;
  writeln(' Volume = ', Volume :0:2);
  readln;
end.
```

```
Nama : Alvi Khairin Nisa
NIM : 2310431028
Judul : Menghitung Volume Bola

jarijari : r
Volume = 1436.03
```

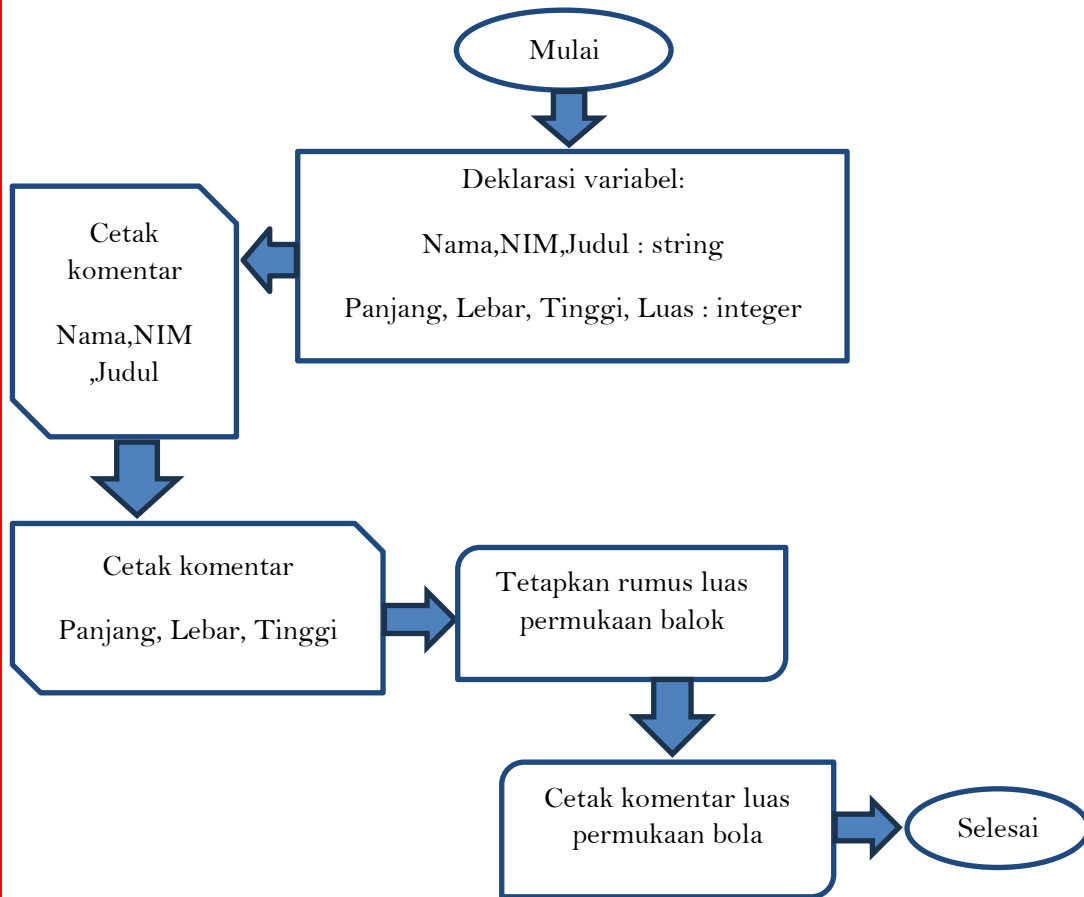
SOAL 3

Buatlah program luas permukaan balok, semua elemen yang dibutuhkan diinput dari keyboard

3.1 ALGORITMA

1. Input data panjang
2. Input data lebar
3. Input data tinggi
4. Input rumus luas permukaan balok
5. Hitung luas permukaan balok
6. Cetak luas permukaan balok

3.2 FLOWCART



3.3 OUTPUT

```
Program Menghitung_luas_permukaan_balok;
uses crt;
var
    Nama, NIM, Judul : string;
    Panjang, Lebar, Tinggi, Luas : integer;
begin
    clrscr;
    writeln(' Nama : ', 'Alvi Khairin Nisa');
    readln(Nama);
    writeln(' NIM : ', '2310431028');
    readln(NIM);
    writeln(' Judul : ', 'Menghitung Luas Permukaan Balok');
    readln(Judul);
    write(' Panjang = ');
    readln(Panjang);
    write(' Lebar = ');
    readln(Lebar);
    write(' Tinggi = ');
    readln(Tinggi);
    Luas := 2*(Panjang*Lebar)+(Panjang*Tinggi)+(Lebar*Tinggi);
    writeln(' Luas = ', Luas);
    readln;
end.
```

Nama : Alvi Khairin Nisa

NIM : 2310431028

Judul : Menghitung Luas Permukaan Balok

Panjang = 6

Lebar = 5

Tinggi = 4

Luas = 104

PRETEST

Nama : Alvi Khairin Nisa
NIM : 2310431028

Modul 1.

Program Menghitung luas lingkaran;

```
var  
  luas, pi, jari-jari : real;  
begin  
  writeln ( 'jari-jari' );  
  readln ( 'jari-jari' );  
  writeln ( 'pi' );  
  readln ( 'pi' );  
  writeln ( 'luas = 3.14 * jari-jari * jari-jari' );  
end.
```