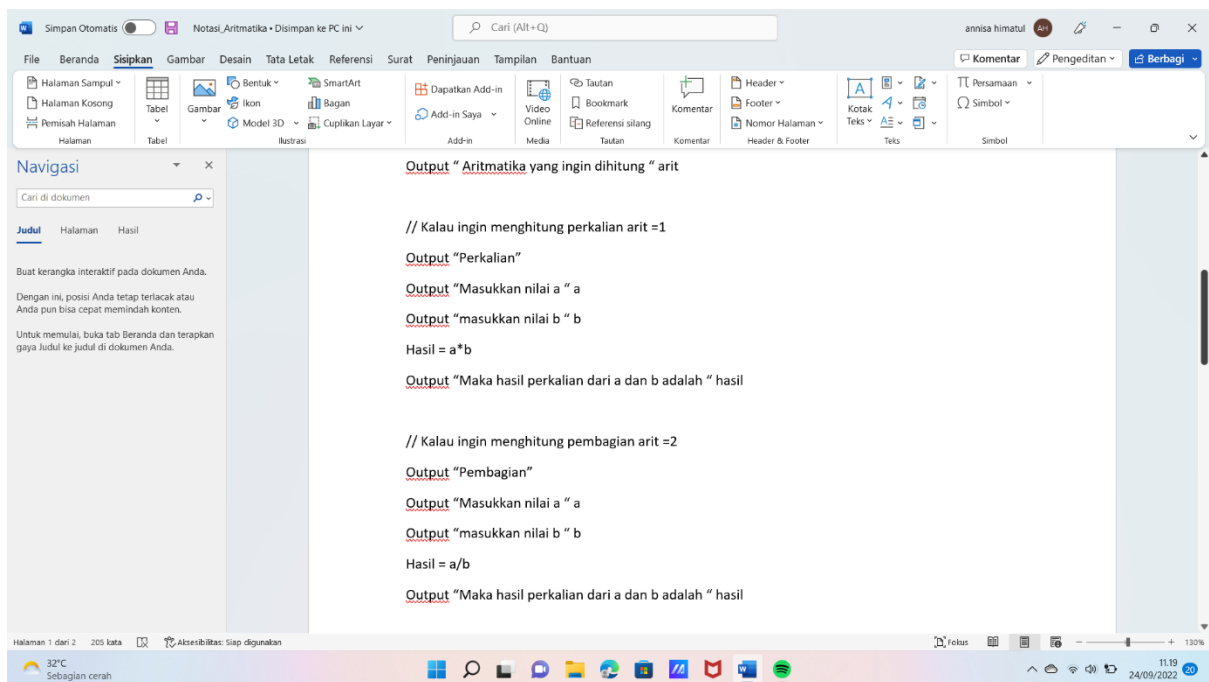
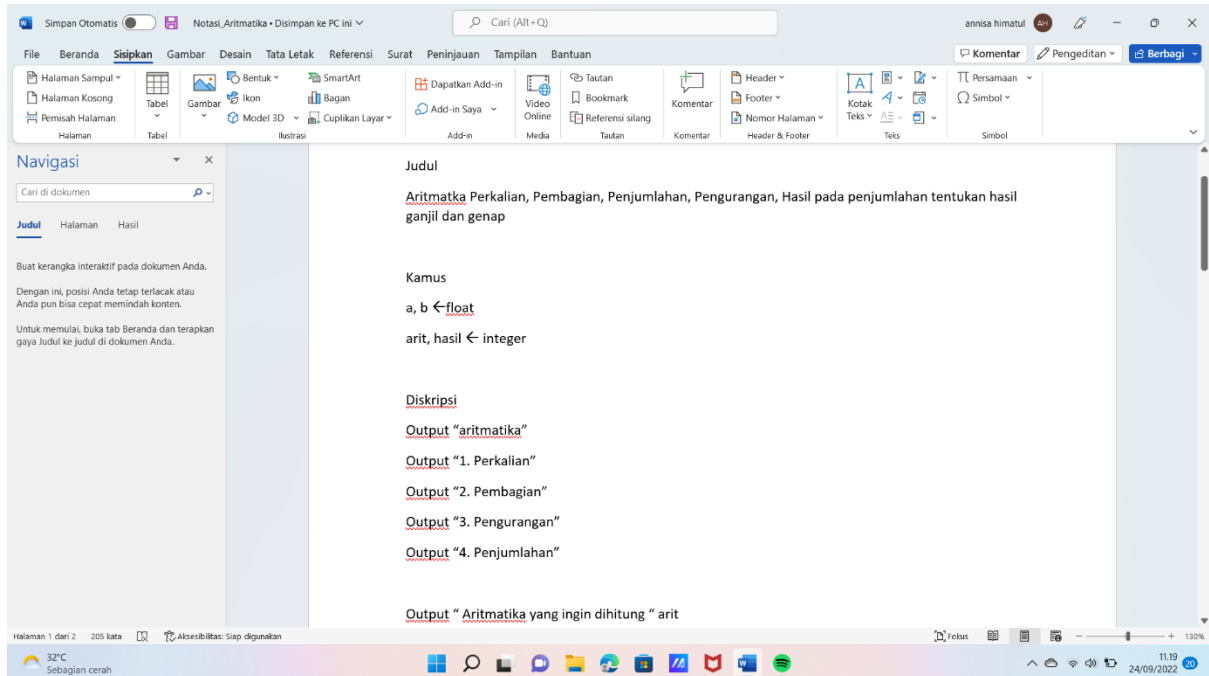


NIM : A11.2022.13980

NAMA : ANNISA HIMATUL CHASANAH

TUGAS 6 ARITMATIKA

Notasi Algoritma



Simpan Otomatis Notasi Aritmatika • Disimpan ke PC ini

Cari (Alt+Q)

File Beranda **Sisipkan** Gambar Desain Tata Letak Referensi Surat Peninjauan Tampilan Bantuan

Halaman Sampul • Halaman Kosong • Pemisah Halaman • Tabel • Gambar • Bentuk • Ikon • SmartArt • Bagian • Dapatkan Add-in • Add-in Saya • Video Online • Tautan • Bookmark • Referensi silang • Komentar • Header • Footer • Nomor Halaman • Header & Footer • Kotak Teks • Persamaan • Simbol • Komentari • Pengeditan • Berbagi

Navigasi

Cari di dokumen

Judul Halaman Hasil

Buat kerangka interaktif pada dokumen Anda.
Dengan ini, posisi Anda tetap terlacak atau Anda pun bisa cepat memindah konten.
Untuk memulai, buka tab Beranda dan terapkan gaya Judul ke judul di dokumen Anda.

// Kalau ingin menghitung Penjumlahan arit =4

Output "Penjumlahan"

Output "Masukkan nilai a " a

Output "masukkan nilai b " b

Hasil = $a+b$

Output "Maka hasil Penjumlahan dari a dan b adalah " hasil

Jika hasil $\text{mod } 2 = 0$

Output "maka hasilnya genap"

Jika hasil $\text{mod } 2 \neq 0$

Output "maka hasilnya ganjil"

// Kalau ingin menghitung pengurangan arit =3

Output "pengurangan"

Output "Masukkan nilai a " a

Output "masukkan nilai b " b

Halaman 2 dari 2 205 kata Aksesibilitas: siap digunakan

32°C Sebagian cerah 11:20 24/09/2022

Simpan Otomatis Notasi Aritmatika • Disimpan ke PC ini

Cari (Alt+Q)

File Beranda **Sisipkan** Gambar Desain Tata Letak Referensi Surat Peninjauan Tampilan Bantuan

Halaman Sampul • Halaman Kosong • Pemisah Halaman • Tabel • Gambar • Bentuk • Ikon • SmartArt • Bagian • Dapatkan Add-in • Add-in Saya • Video Online • Tautan • Bookmark • Referensi silang • Komentar • Header • Footer • Nomor Halaman • Header & Footer • Kotak Teks • Persamaan • Simbol • Komentari • Pengeditan • Berbagi

Navigasi

Cari di dokumen

Judul Halaman Hasil

Buat kerangka interaktif pada dokumen Anda.
Dengan ini, posisi Anda tetap terlacak atau Anda pun bisa cepat memindah konten.
Untuk memulai, buka tab Beranda dan terapkan gaya Judul ke judul di dokumen Anda.

Output "maka hasilnya ganjil"

// Kalau ingin menghitung pengurangan arit =3

Output "pengurangan"

Output "Masukkan nilai a " a

Output "masukkan nilai b " b

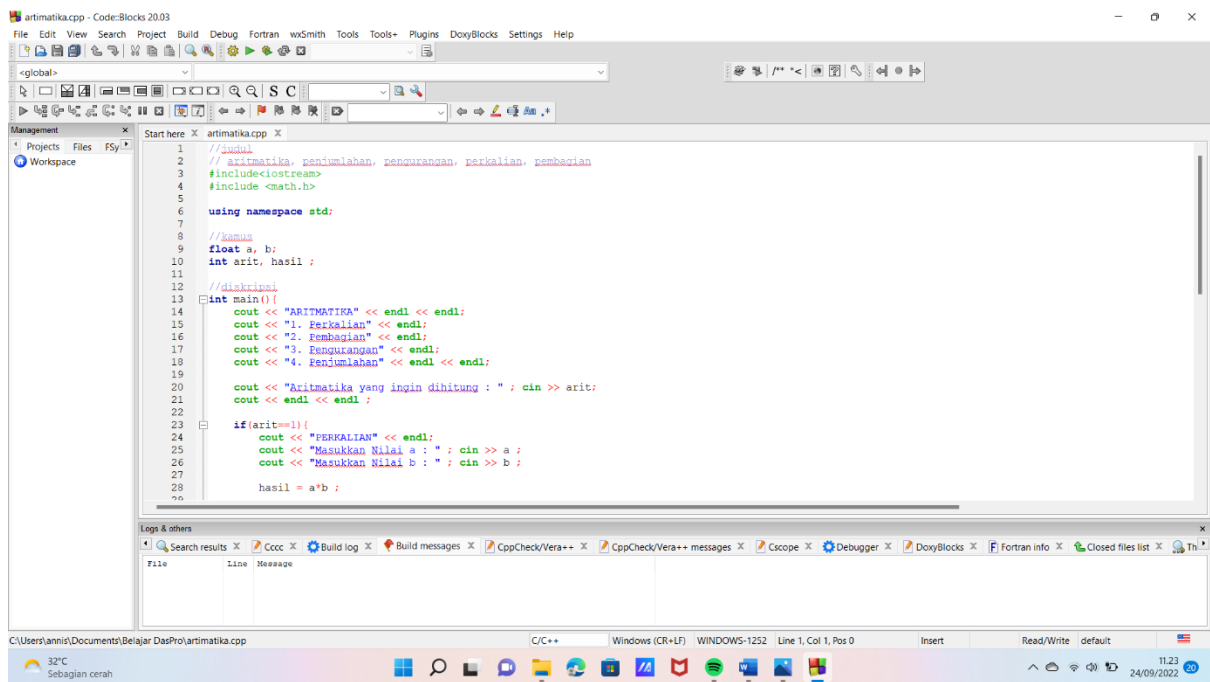
Hasil = $a-b$

Output "Maka hasil pengurangan dari a dan b adalah " hasil

Halaman 2 dari 2 205 kata Aksesibilitas: siap digunakan

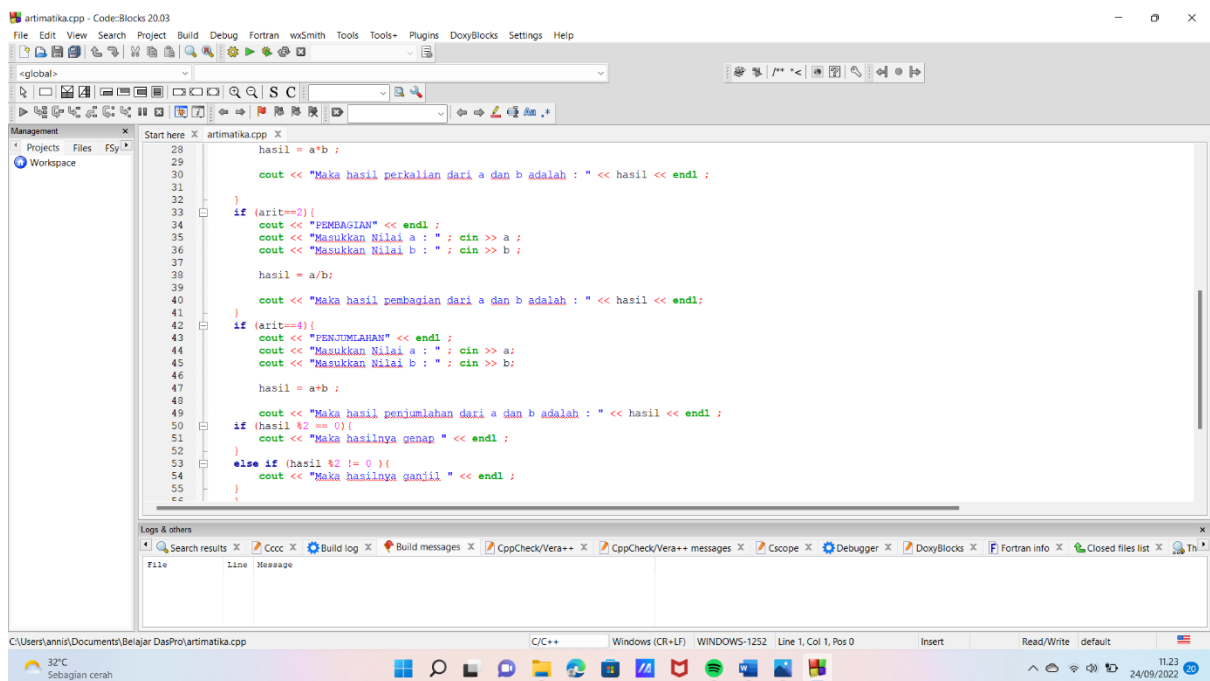
32°C Sebagian cerah 11:20 24/09/2022

Codingan :



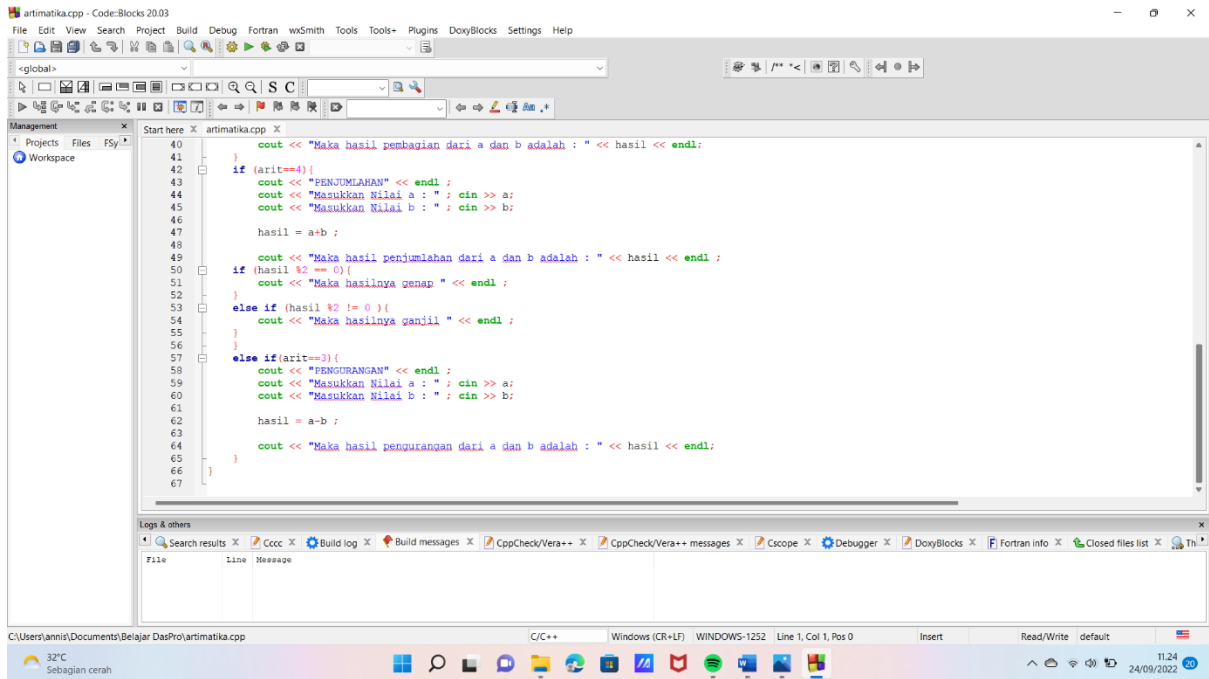
The screenshot shows the Code::Blocks 20.03 IDE with the file 'artimatika.cpp' open. The code is a C++ program for basic arithmetic operations. It includes headers for iostream and math, uses the std namespace, and defines variables for floating-point numbers and integers. The main function contains a menu with four options: 1. Perkalian (Multiplication), 2. Pembagian (Division), 3. Pengurangan (Subtraction), and 4. Penjumlahan (Addition). The program prompts the user to choose an option and then to enter values for 'a' and 'b'.

```
1 //kamus
2 // aritmatika, penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian
3 #include<iostream>
4 #include <math.h>
5
6 using namespace std;
7
8 //kamus
9 float a, b;
10 int arit, hasil ;
11
12 //deskripsi
13 int main()
14 {
15     cout << "ARITMATIKA" << endl << endl;
16     cout << "1. Perkalian" << endl;
17     cout << "2. Pembagian" << endl;
18     cout << "3. Pengurangan" << endl;
19     cout << "4. Penjumlahan" << endl << endl;
20
21     cout << "Aritmatika yang ingin dihitung : " ; cin >> arit;
22     cout << endl << endl ;
23
24     if(arit==1){
25         cout << "PERKALIAN" << endl;
26         cout << "Masukkan Nilai a : " ; cin >> a ;
27         cout << "Masukkan Nilai b : " ; cin >> b ;
28
29         hasil = a*b ;
30     }
```



This screenshot shows the continuation of the C++ code from the previous image. It implements the logic for the selected arithmetic operation based on the value of 'arit'. It includes calculations for multiplication, division, subtraction, and addition, followed by a check to see if the result is even or odd.

```
31     }
32
33     if (arit==2){
34         cout << "PEMBAGIAN" << endl ;
35         cout << "Masukkan Nilai a : " ; cin >> a ;
36         cout << "Masukkan Nilai b : " ; cin >> b ;
37
38         hasil = a/b;
39
40         cout << "Maka hasil pembagian dari a dan b adalah : " << hasil << endl;
41     }
42
43     if (arit==4){
44         cout << "PENJUMLAHAN" << endl ;
45         cout << "Masukkan Nilai a : " ; cin >> a;
46         cout << "Masukkan Nilai b : " ; cin >> b;
47
48         hasil = a+b ;
49
50         cout << "Maka hasil penjumlahan dari a dan b adalah : " << hasil << endl ;
51     }
52     if (hasil %2 == 0){
53         cout << "Maka hasilnya genap " << endl ;
54     }
55     else if (hasil %2 != 0 ){
56         cout << "Maka hasilnya ganjil " << endl ;
57     }
58     }
```



Hasil atau run :

