

STRUKTUR DASAR, PERCABANGAN, PERULANGAN ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN II



Institut Teknologi Sumatera

### TUJUAN KULIAH

Mengenalkan konsep dasar pemrograman: dekomposisi problem, modularisasi, rekurens; skill/praktek pemrograman skala kecil (aspek koding); dan memberikan peta dunia pemrograman untuk dapat mempelajari pemrograman secara lebih mendalam pada tahap berikutnya.

### LUARAN

- Mahasiswa mengenal dan memahami semua pemikiran, istilah, tools yang dipakai dalam menyelesaikan persoalan melalui pembuatan progam
- 2. Mahasiswa mengenal teknik-teknik yang dibutuhkan dalam memrogram dan mempraktekkan dengan skala kecil
- Mahasiswa mampu mengkode program sederhana berskala kecil dan persoalan umum
- 4. Mahasiswa menjadi tertantang dan berminat untuk mempelajari pemrograman secara lebih mendalam pada tahap berikutnya

# BAHAN KULIAH

- 1. Walter Savitch, C++: Problem Solving with C++ (8th Edition)
- 2. Rinaldi Munir, Algoritma dan Pemrograman, Penerbit Informatika
- 3. Buku-buku referensi terkait pemrograman prosedural dan bahasa pemrograman yang dipilih (Pustaka Pendukung)

Program = Algoritma + Struktur Data

# STRUKTUR DASAR PROGRAM C++

```
#header
int main(){
    // kamus data
    // algoritma
```

### KAMUS DATA

- Kamus dipakai untuk mendeklarasi nama-nama yang digunakan dalam program
- Deklarasi nama yang didefinisikan pemrogram
  - type
  - variabel
  - konstanta
- Deklarasi BUKAN instruksi: [tipe\_data] [nama];
- Contoh: int l;
  float JumlahUang
  Point Titik;

### TIPE DATA

- Tipe data primitif atau tipe dasar (dalam C++)
  - Boolean (bool)
  - Integer (int)
  - Real (float)
  - Character (char)
  - String (string)

- Tipe data turunan atau bentukan
  - Dibentuk dari gabungan tipe dasar
  - Contoh
    - Tipe DataMahasiswa
      - Dibentuk dari
        - » NIM: string
        - » Nama: string
        - » Umur: integer
        - » Kota: string
    - Tipe Array
      - Dibentuk dari kumpulan integer, misalnya 10 data tentang umur

# STUDI KASUS

Buatlah program untuk menghitung luas persegi panjang.

- Input : panjang, lebar sisi
- Output : luas persegi panjang

### LATIHAN

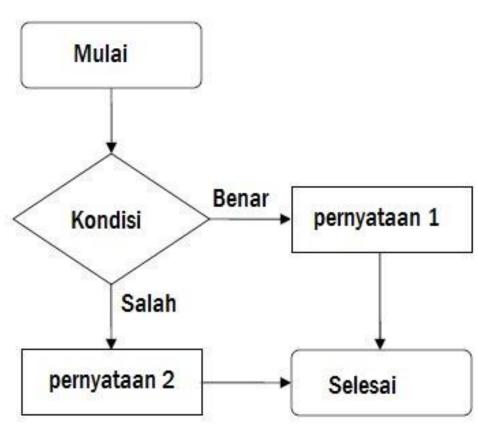
Buatlah program untuk menghitung nilai akhir dari satu mata kuliah! Nilai akhir matakuliah terdiri dari 30% UTS, 35% UAS, dan 25% Tugas.

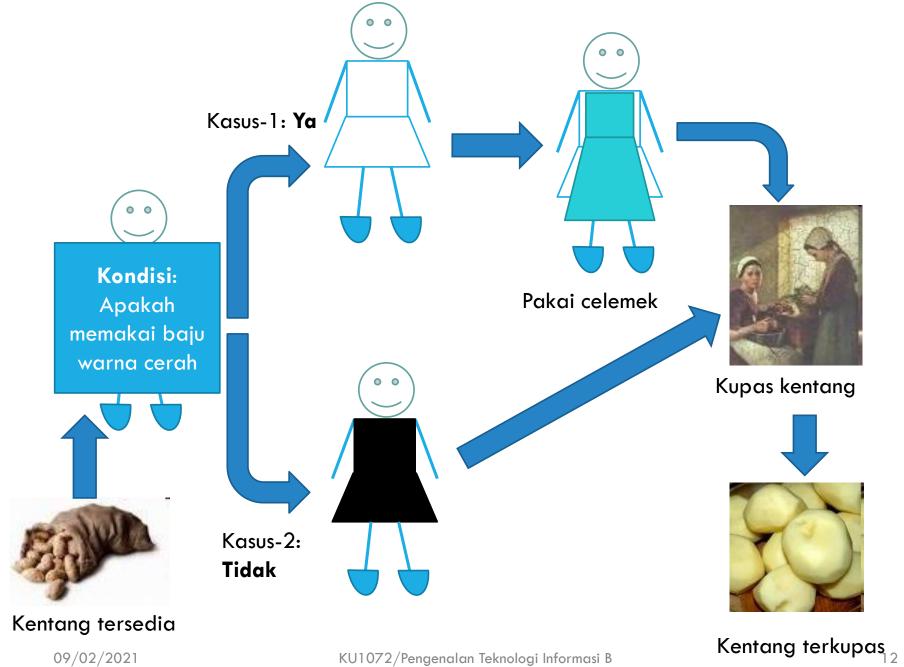
Input : nilai UTS, UAS, dan Tugas

Output : nilai akhir

### PERCABANGAN

- Digunakan dalam satu kasus yang memerlukan pengambilan keputusan
- Percabangan melakukan pengujian te menentukan apakah suatu baris at atau tidak.
- Pengujian tersebut didasarkan kepcatau FALSE) dan dihubungkan denga





# STRUKTUR PERCABANGAN

```
if ( kondisi ) {
    aksi;
} else if ( kondisi ) {
    aksi;
} else if ( kondisi ) {
    aksi;
} else {
    aksi;
```

### STUDI KASUS

Buatlah program untuk menentukan apakah sebuah bilangan merupakan bilangan positif, negatif, genap positif, genap negatif.

- Input : bilangan
- Output : keterangan positif atau negatif atau genap positif atau genap negatif

### LATIHAN

Nilai akhir matakuliah terdiri dari 30% UTS, 35% UAS, dan 25% Tugas. Buatlah program untuk menentukan nilai mutu dari satu mata kuliah!

- Input : nilai UTS, UAS, dan Tugas
- Output : keterangan index

# **PERULANGAN**

Perulangan adalah bagian dari struktur kendali yang berfungsi untuk melakukan pengulangan terhadap suatu baris program atau blok instruksi dengan jumlah tertentu.

### MENULIS 1 DAN 2

- Tuliskan program yang menuliskan angka 1 dan 2 dan selanjutnya 1+2 ke layar
- Contoh keluaran:

1 2 3

#### MENULIS 1 DAN 2

 Tuliskan program yang menuliskan angka 1 s.d. 10 dan selanjutnya 1+2+3+...+10 ke layar

Contoh keluaran:

```
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
55
```

```
int main () {
// KAMUS
// ALGORITMA
         cout << 1 << endl;</pre>
         cout << 2 << endl;</pre>
         cout << 3 << endl;</pre>
         cout << 4 << end1;</pre>
         cout << 5 << endl;</pre>
         cout << 6 << endl;</pre>
         ... //lanjutkan sendiri!!
         cout << 10 << endl;</pre>
         cout << 1+2+3+4+5+6+7+8+9+10 <<
endl;
         return 0;
```

# BAGAIMANA KALAU...

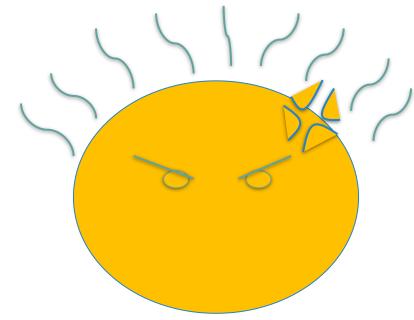
Anda diminta menulis dan menjumlahkan...

1 s.d. 1000 ???

1 s.d. 10000 ???

1 s.d. 1000000 ???

• • • •



### STRUKTUR DASAR PERULANGAN

```
Inisialisasi-aksi
while (kondisi-pengulangan)
{
    Aksi
    Next-Element
}
```

```
Inisialisasi-aksi
for (pencacah = hmin;
     pencacah <= hmaks;</pre>
     pencacah++)
     Aksi
Terminasi
```

### STUDI KASUS

 Tuliskan program yang menerima masukan sebuah integer misalnya N dan menuliskan angka 1, 2, 3, ...
 N dan menuliskan 1+2+3+...+N ke layar

- Asumsikan N > 0.
- Contoh:

```
N = 1
Tampilan di layar:
1
1
```

```
N = 5
Tampilan di layar:
1
2
3
4
5
```

```
N = 10
Tampilan di layar:
10
55
```

### LATIHAN

Buatlah program yang menerima masukan 10 buah bilangan integer (dari keyboard) dan menuliskan ke layar rerata dari ke-10 integer tersebut.

Input : 10 bilangan

Output : rerata

# TERIMA KASIH

### PR 1

Buatlah program untuk melakukan operasi aritmatika. Pengguna dapat memilih operasi aritmatika yang diinginkannya dengan ketentuan:

- Angka 1 : Penjumlahan
- Angka 2 : Pengurangan
- Angka 3 : Perkalian
- Angka 4 : Pembagian

Jika pilihan yang dimasukkan bukan angka 1 s.d 4 muncul pesan "Kesalahan memasukkan pilihan". **Input**: angka 1 s.d 4. **Output**: hasil operasi aritmatika sesuai pilihan.

### PR 2

Buatlah program yang meminta pengguna untuk memasukkan N buah bilangan. Kemudian tentukan:

- Nilai minimal
- Nilai maksimal

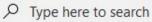
### PR 3

Buatlah program yang meminta pengguna untuk memasukkan N buah bilangan. Kemudian tentukan:

- Jumlah bilangan ganjil
- Jumlah bilangan genap

Zoom Meeting





















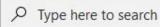


ð

×







Stop Video



0

Security







di

Polls







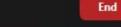
1

Share Screen











Mute





Participants



116 ^







Chat





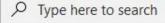








Mute



Stop Video



Security





**Participants** 





Polls



Chat



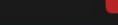
Share Screen











へ 幅 ((の))





End





Mute



Stop Video



Security

0



Participants







Polls





Chat



Share Screen

P









へ 9回 ((の))



