

LAPORAN

PRAKTIKUM KONSEP PEMROGRAMAN



Disusun oleh:

Nama : **Mohammad Jawahir Alma'rifatullah**

Kelas : **D3PJJ-Teknik Informatika 2020-2021 (ITA)**

NRP : 3120510501


1.

A. #include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

```
int main()
{
    int a;
    printf("Masukkan suhu : ");scanf("%d",&a);
    if(a>=100)
    {
        printf("Benda gas");
    }
    else if(a>=0)
    {
        printf("Benda cair");
    }
    else
    {
        printf("Benda padat");
    }

    return 0;
}
```



```
Masukkan suhu : 12
Benda cair
```

B. #include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

```

int main()
{
    int akademik, keterampilan, psikologi, rata;

    printf("Masukkan Nilai Akademik Anda : \n");scanf("%d", &akademik);
    printf("Masukkan Nilai Keterampilan Anda : \n");scanf("%d", &keterampilan);
    printf("Masukkan Nilai Psikologi Anda : \n");scanf("%d", &psikologi);
    rata =(akademik+keterampilan+psikologi)/3;
    printf("%d\n",rata);
    if(rata>=75)
    {
        if(akademik>keterampilan&&akademik>psikologi)
        {
            printf("Anda diterima, Dan Anda ditempatkan dibagian Administrasi\n");
        }
        else if(keterampilan>psikologi&&keterampilan>akademik)
        {
            printf("Anda diterima, Dan Anda ditempatkan dibagian Produksi\n");
        }
        else /*if(psikologi>keterampilan&&psikologi>akademik)*/
        {
            printf("Anda diterima, Dan Anda ditempatkan dibagian Pemasaran\n");
        }
    }
    else
    {
        printf("Anda gagal\n");
    }
}

```

```

    }

    return 0;

}

```

```

Masukkan Nilai Akademik Anda :
76
Masukkan Nilai Keterampilan Anda :
90
Masukkan Nilai Psikologi Anda :
86
84
Anda diterima, Dan Anda ditempatkan dibagian Produksi

```

C. #include <stdio.h>

```
#include <stdlib.h>
```

```

int main()
{
    int perhitungan;

    float a, b;

    printf("Masukkan bilangan pertama : \n");scanf("%f",&a);
    printf("Masukkan bilangan kedua : \n");scanf("%f",&b);

    printf("Menu Matematika:\n 1. Penjumlahan\n 2. Pengurangan\n 3. Pembagian\n 4.
Perkalian\n");scanf("%d",&perhitungan);

    if(perhitungan==1)
    {
        printf("Hasil operasi tersebut %g",a+b);
    }

    else if(perhitungan==2)
    {
        printf("Hasil operasi tersebut %g",a-b);
    }

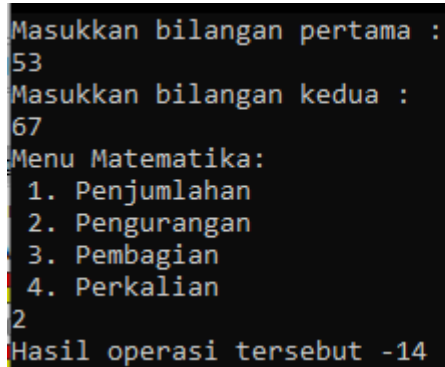
    else if(perhitungan==3)
    {

```

```

        printf("Hasil operasi tersebut %g",a/b);
    }
    else if(perhitungan==4)
    {
        printf("Hasil operasi tersebut %g",a*b);
    }
    else
    {
        printf("Maaf tidak ada");
    }
    return 0;
}

```



```

Masukkan bilangan pertama :
53
Masukkan bilangan kedua :
67
Menu Matematika:
1. Penjumlahan
2. Pengurangan
3. Pembagian
4. Perkalian
2
Hasil operasi tersebut -14

```

D. #include <stdio.h>

```
#include <stdlib.h>
```

```

int main()
{
    int nilai;

    printf("Masukkan Nilai : \n");scanf("%d",&nilai);

    if(nilai<=40)
    {
        printf("Nilai huruf adalah E");
    }
}

```

```

    }
    else if(nilai<=55)
    {
        printf("Nilai huruf adalah D");
    }
    else if(nilai<=60)
    {
        printf("Nilai huruf adalah C");
    }
    else if(nilai<=80)
    {
        printf("Nilai huruf adalah B");
    }
    else if(nilai<=100)
    {
        printf("Nilai huruf adalah A");
    }
    else
    {
        printf("Maaf tidak ada");
    }
    return 0;
}

```

```

Masukkan Nilai :
72
Nilai huruf adalah B

```

2.

- **main()** = fungsi inilah yang menjadi titik awal dan titik akhir eksekusi program. Tanda { di awal fungsi menyatakan awal tubuh fungsi dan sekaligus awal eksekusi program,

sedangkan tanda } di akhir fungsi merupakan akhir tubuh fungsi dan sekaligus adalah akhir eksekusi program.

- **printf()** = fungsi yang umum dipakai untuk menampilkan suatu keluaran pada layar computer.
- **scanf()** = fungsi untuk mengambil input dari keyboard.
- **#include** = untuk mengimpor fungsi-fungsi yang sudah didefinisikan pada *header file*.
- **int** = singkatan dari integer yaitu fungsinya untuk mengelompokan variabel yang isinya bilangan bulat.
- **float** = mengelompokan bilangan yang bernilai decimal/pecahan, jika fungsi dari integer adalah bilangan bulat maka fungsi float adalah untuk bilangan decimal.
- **=(Sama dengan)** = untuk memberi nilai.
- **Operator** = karakter khusus yang berupa simbol atau tanda yang digunakan di matematika untuk mengoperasikan (memproses dua operand atau lebih untuk mendapatkan hasil).
- **%d** = simbol untuk menampilkan nilai angka atau bilangan decimal.
- **\n** = simbol untuk membuat baris baru.
- **%f %g** = untuk menampilkan bilangan pecahan.
- **return** = untuk mengakhiri eksekusi dari function tersebut, dan **return** juga dapat memberikan nilai **pada** saat akhir dari function kepada pemanggil.
- **==** simbol untuk jika nilai sama.
- **>=** Lebih dari atau sama dengan.
- **<=** Kurang dari atau sama dengan.
- **&&** menghubungkan kondisi dengan dan.
- **if else if** melakukan perintah apabila suatu kondisi terpenuhi.

3. #include <stdio.h>

```
#include <stdlib.h>
```

```
int main()
{
    int hari;

    printf("Masukkan No Hari : ");scanf("%d",&hari);

    if(hari==1)
    {
        printf("Senin\n");
    }

    else if(hari==2)
    {
```

```
        printf("Selasa\n");
    }
    else if(hari==3)
    {
        printf("Rabu\n");
    }
    else if(hari==4)
    {
        printf("Kamis\n");
    }
    else if(hari==5)
    {
        printf("Jumat\n");
    }
    else if(hari==6)
    {
        printf("Sabtu\n");
    }
    else if(hari==7)
    {
        printf("Minggu\n");
    }
    else
    {
        printf("Hari tidak Valid\n");
    }
    return 0;
}
```