



## LABORATORIUM SISTEM INFORMASI UNIVERSITAS TANJUNGPURA PONTIANAK

Gedung FMIPA Jl. Prof. Dr. Hadari Nawawi Pontianak

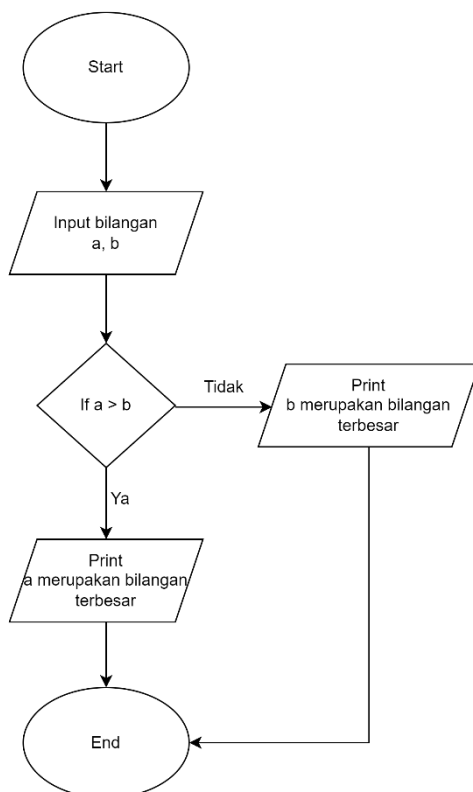
Hari/Tanggal: Jumat/ 30 Agustus 2024

<b>Nama Mahasiswa</b>	RAFLI PRATAMA	<b>Mata Kuliah Praktikum</b>	Pemrograman Komputer
<b>NIM</b>	H1101241008	<b>Dosen Pengampu</b>	Ilhamsyah S.Si, M.Cs
<b>Semester</b>	1 Ganjil	<b>Paraf Dosen Pengampu</b>	
<b>Kelas</b>	Sistem Informasi A	<b>Asisten Praktikum</b>	
<b>Nilai</b>		<b>Paraf Asisten Praktikum</b>	

### LEMBAR KERJA PRAKTIKUM

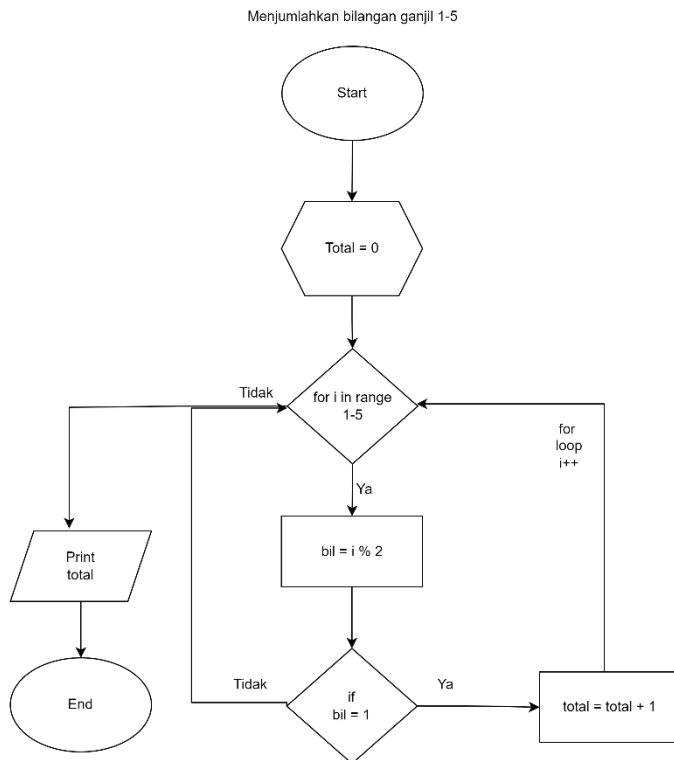
#### a. Buatlah flowchart menentukan nilai terbesar

Flowchart Menentukan  
bilangan terbesar



Ketika algoritma di mulai, user akan di minta menginputkan 2 bilangan yang di wakikan dengan variable a dan b, setelah itu akan di lakukan pengecekan pengkondisian apakah a lebih besar dari b, jika iya maka a merupakan bilangan terbesar, jika tidak maka b merupakan bilangan terbesar, lalu program akan selesai

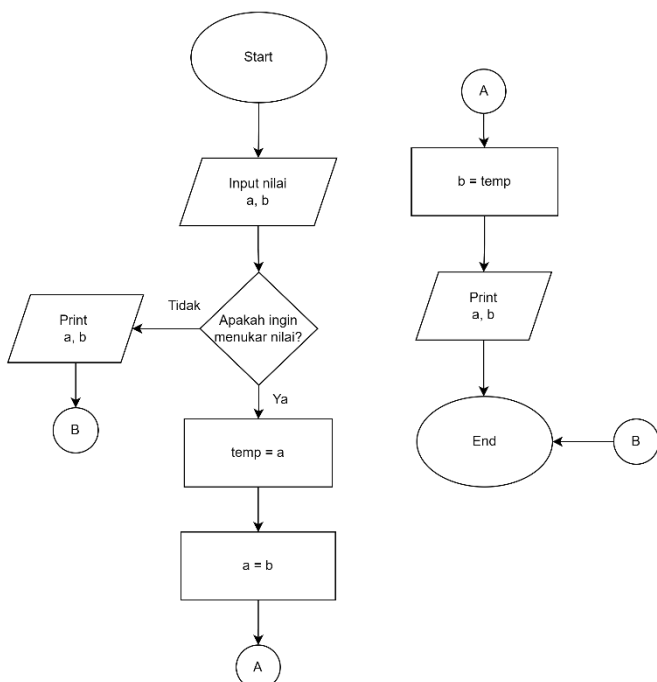
b. flowchart menjumlahkan bilangan ganjil 1-5



ketika algoritma di mulai kita menginisiasi total dengan nilai awal 0, lalu kita melakukan sebuah perulangan untuk setiap i yang merupakan bilangan 1-5, jika iya maka akan lanjut ke proses menghitung i modulo 2, jika sisa nya adalah 1 maka i merupakan ganjil, dan total akan di tambahkan bilangan ganjil, lalu dilakukan proses looping dengan mengincrement i atau  $i+1$ , jika hasil modulo tidak sama dengan 1, maka akan di lalukan perulangan kembali, jika perulangan i sudah lebih dari 5 maka akan di cetak total, lalu program selesai

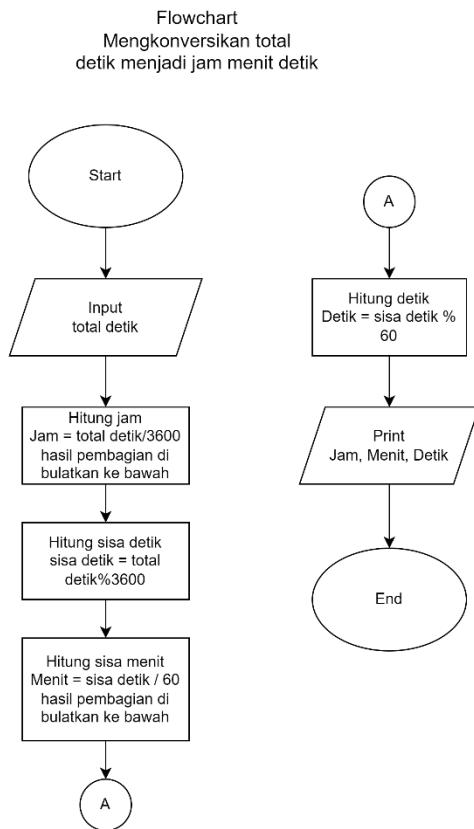
c. Menukarkan dua buah nilai dari dua buah variabel.

Flowchart Menukarkan dua buah nilai dari dua buah variabel



Ketika program di mulai, user akan diminta menginputkan 2 nilai yang akan di tampung oleh variabel a dan b, setelah itu akan masuk akan pengkondisian apakah user ingin menukar nilai, jika tidak maka nilai a dan b akan langsung dicetak, jika iya maka akan dibuatkan variabel sementara yang menyimpan nilai a, lalu a akan menyimpan nilai b, dan nilai b akan menyimpan nilai dari variabel sementara sehingga nilai dari variabel a dan b tertukar, lalu akan di cetak, setelah itu program akan selesai

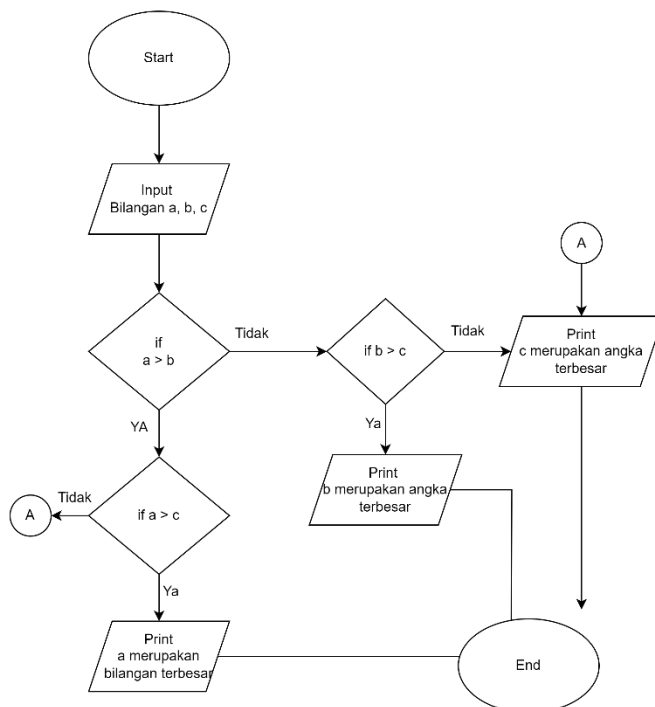
d. Mengkonversikan total detik menjadi jam menit detik.



Ketika program di mulai, user akan diminta menginputkan 2 nilai yang akan di tampung oleh variabel a dan b, setelah itu akan masuk akan pengkondisian apakah user ingin menukar nilai, jika tidak maka nilai a dan b akan langsung dicetak, jika iya maka akan dibuatkan variabel sementara yang menyimpan nilai a, lalu a akan menyimpan nilai b, dan nilai b akan menyimpan nilai dari variabel sementara sehingga nilai dari variabel a dan b tertukar, lalu akan di cetak, setelah itu program akan selesai

e. Buatlah Flowchart menentukan nilai terbesar dari 3 bilangan

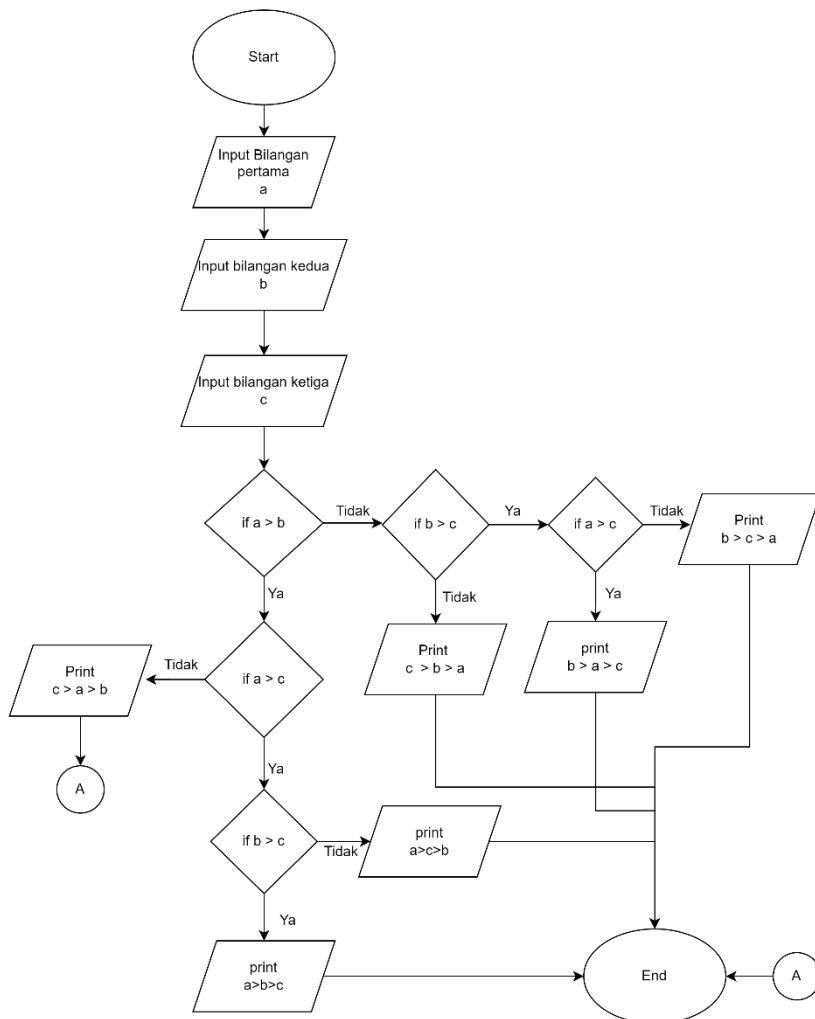
FLOWCHART MENENTUKAN BILANGAN TERBESAR



Ketika algoritma dimulai, user memasukkan input terhadap 3 bilangan yaitu a, b, c, lalu akan dilakukan pengecekan apakah bilangan a lebih besar dari b, jika iya maka akan dilanjutkan pengecekan, apakah a lebih besar dari c, jika iya maka a merupakan bilangan terbesar, namun jika pada pengecekan a lebih dari c salah, maka dapat disimpulkan c merupakan bilangan terbesar, dan jika pada pengecekan pertama a lebih kecil dari b, maka akan dilakukan pengecekan b lebih besar dari c, jika iya, maka b merupakan bilangan terbesar, namun jika tidak maka dapat disimpulkan bahwa c merupakan bilangan terbesar

f. Buatlah flowchart untuk mengurutkan 3 bilangan

Flowchart mengurutkan tiga bilangan

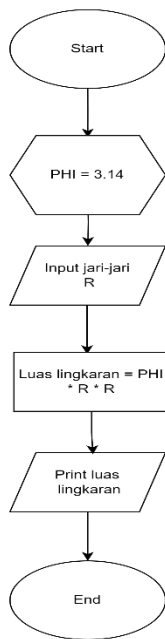


Ketika algoritma di mulai, user di minta untuk memasukkan bilangan pertama yang diwakili variabel a, bilangan kedua yang di wakili variabel b, dan bilangan ketiga yang diwakili bilangan c, lalu akan masuk ke pengkondisian apakah a lebih besar dari b, jika iya maka akan dikaukan pengkondisian kembali apakah a lebih besar dari c, jika iya maka akan dilakukan sekali lagi apakah b lebih besar dari c, jika iya maka output akan keluar dengan hasil urutan  $a > b > c$ , namun jika pada pengkondisian  $b > c$  hasilnya tidak maka output yang keluar adalah urutan  $a > c > b$ , jika pada pengkondisian  $a > c$  hasilnya tidak maka output yang keluar adalah urutan  $c > a > b$

Namun jika pada pengkondisian paling pertama  $a > b$  hasilnya tidak maka akan dilakukan pengkondisian apakah  $b > c$  jika tidak maka output yang keluar adalah  $c > b > a$ , namun jika iya akan dilakukan pengkondisian apakah  $a > c$ , jika iya maka output yang keluar adalah urutan  $b > a > c$ , namun jika tidak yang keluar adalah urutan  $b > c > a$   
Program selesai.

g. menghitung luas lingkaran dan mencetak hasilnya

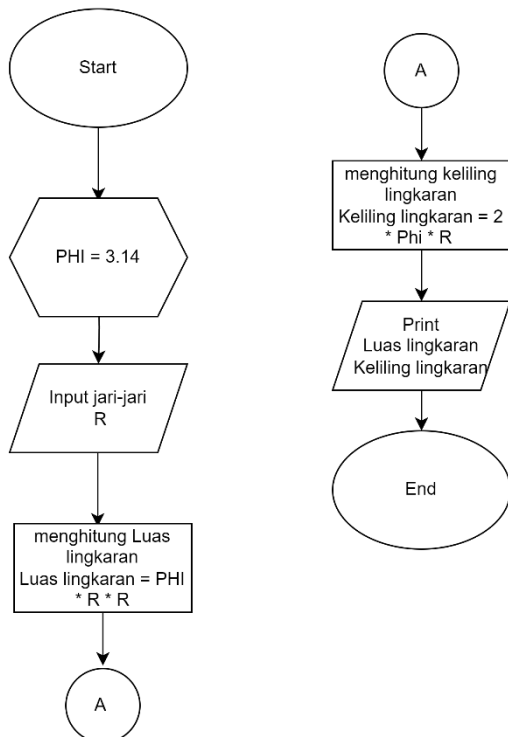
FLOWCHART LUAS LINGKARAN



Ketika algoritma dimulai, kita menginisialisasi nilai phi dengan 3.14, lalu user akan menginputkan R sebagai jari jari lingkaran lalu dilakukan perhitungan luas lingkaran dengan rumus phi dikali jari jari dikali jari jari, lalu setelah itu akan di print luas lingkaran sebagai hasil, lalu program akan selesai

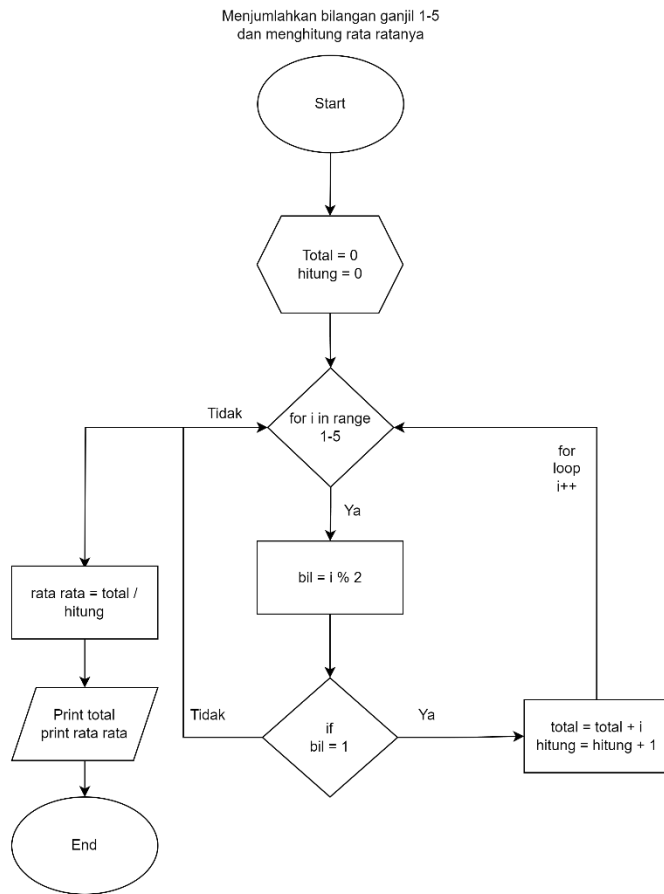
h. Menghitung luas dan keliling lingkaran

Menghitung luas dan keliling lingkaran



Ketika algoritma dimulai, kita menginisialisasi nilai phi dengan 3.14, lalu user akan menginputkan R sebagai jari jari lingkaran lalu dilakukan perhitungan luas lingkaran dengan rumus phi dikali jari jari dikali jari jari, setelah itu akan dilakukan perhitungan keliling lingkaran dengan rumus 2 dikali phi dikali R sebagai jari jari, lalu setelah itu akan di print luas lingkaran dan keliling lingkaran sebagai hasil, lalu program akan selesai

i. Menjumlahkan bilangan ganjil 1-5 dan menghitung rata ratanya



ketika algoritma di mulai kita menginisiasi total dengan nilai awal  $\text{total} = 0$  dan  $\text{hitung} = 0$ , lalu kita melakukan sebuah perulangan untuk setiap  $i$  yang merupakan bilangan 1-5, jika iya maka akan lanjut ke proses menghitung  $i$  modulo 2, jika sisa nya adalah 1 maka  $i$  merupakan ganjil, total akan di tambahkan bilangan ganjil ( $i$ ) dan hitung akan di increment atau ditambah 1, lalu dilakukan proses looping dengan mengincrement  $i$  atau  $i+1$ , jika hasil modulo tidak = 1 maka akan di lakukan perulangan kembali, lalu jika perulangan  $i$  sudah lebih dari 5 maka akan dilakukan perhitungan rata rata dengan rumus total dibagi hitung, setelah itu akan di cetak total dan rata rata, lalu program selesai