

## **MODUL 2**

### **NOTASI, FLOWCHART, VARIABEL, KONSTANTA, DAN TIPE DATA ALGORITMA**

**Dosen : Adam Bachtiar,S.Kom.,M.MT**



**NAMA : IRZA APRIANDI**

**NIM : 23241034**

**KELAS : PTI A**

**TAHUN 2023**

## A. Menentukan Bilangan Ganjil dan Genap

### - Input

```
Main.java
1  import java.util.Scanner;
2
3  public class Main {
4      public static void main(String[] args) {
5          Scanner scanner = new Scanner(System.in);
6
7          System.out.print("Masukkan sebuah bilangan : ");
8          int bilangan = scanner.nextInt();
9
10         if (bilangan % 2 == 0) {
11             System.out.println("-----");
12             System.out.println(bilangan + " adalah bilangan genap.");
13         } else {
14             System.out.println("-----");
15             System.out.println(bilangan + " adalah bilangan ganjil.");
16         }
17
18         scanner.close();
19     }
20 }
```

### - Output

```
Run 26s on 14:37:21, 12/10 ✓
Masukkan sebuah bilangan : 5
-----
5 adalah bilangan ganjil.

Run 1m on 14:37:51, 12/10 ✓
Masukkan sebuah bilangan : 8
-----
8 adalah bilangan genap.
```

## B. Menentukan Volume Bola

### - Input

```
Main.java
1  import java.util.Scanner;
2
3  public class Main {
4      public static void main(String[] args) {
5          Scanner scanner = new Scanner(System.in);
6
7          System.out.print("Masukkan jari-jari bola : ");
8          double jariJari = scanner.nextDouble();
9
10         double volume = (4.0 / 3.0) * Math.PI * Math.pow(jariJari, 3);
11         System.out.println("-----");
12         System.out.println("Volume bola dengan jari-jari " + jariJari + " adalah : " + volume);
13
14         scanner.close();
15     }
16 }
```

### - Output

```
Run
Masukkan jari-jari bola : 6
-----
Volume bola dengan jari-jari 6.0 adalah : 904.7786842338603
```

## C. Mencari Kecepatan Dan Percepatan

### - Input

```
Main.java
1  import java.util.Scanner;
2
3  public class Main {
4      public static void main(String[] args) {
5          Scanner input = new Scanner(System.in);
6
7          System.out.print("Masukkan jarak (s) : ");
8          double jarak = input.nextDouble();
9
10         System.out.print("Masukkan waktu (t) : ");
11         double waktu = input.nextDouble();
12
13         System.out.print("Masukkan kecepatan awal (u) : ");
14         double kecepatanAwal = input.nextDouble();
15
16         double kecepatanAkhir = jarak / waktu;
17         double percepatan = (kecepatanAkhir - kecepatanAwal) / waktu;
18
19         System.out.println("-----");
20         System.out.println("Kecepatan akhir (v) : " + kecepatanAkhir);
21         System.out.println("Percepatan (a) : " + percepatan);
22     }
23 }
```

### - Output

```
Run 49s on 15:15:30, 12/10 ✓
Masukkan jarak (s) : 70
Masukkan waktu (t) : 30
Masukkan kecepatan awal (u) : 50
-----
Kecepatan akhir (v) : 2.3333333333333335
Percepatan (a) : -1.5888888888888888
```

# **LEMBAR PENGESAHAN**

**Pengesahan**

**Dosen : Algoritma Dan Pemrograman**

**Adam Bachtiar,S.Kom.,M.MT**