

a. Dasar Teori :

Algoritma adalah susunan logis dan sistematis yang digunakan untuk memecahkan atau pun menyelesaikan suatu permasalahan tertentu.

Flowchart adalah adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program.

Menurut Sukrisno program adalah kata, ekspresi, atau pernyataan yang disusun dan dirangkai menjadi satu kesatuan prosedur, yang berupa urutan langkah, untuk menyelesaikan masalah yang diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman sehingga dapat dieksekusi oleh komputer.

b. Analisa Percobaan :

Dalam percobaan no 1 kita terlebih dahulu menyusun algoritma, menentukan input dan prosesnya dalam percobaan ini inputnya adalah Input : π (phi), r = jari-jari , rumus luas lingkaran, rumus keliling lingkaran setelah itu buat Flowchart sesuai dengan betuknya.

Dalam percobaan no 2 kita terlebih dahulu menyusun algoritma, setelah itu buat flowchart sesuai bentuknya.

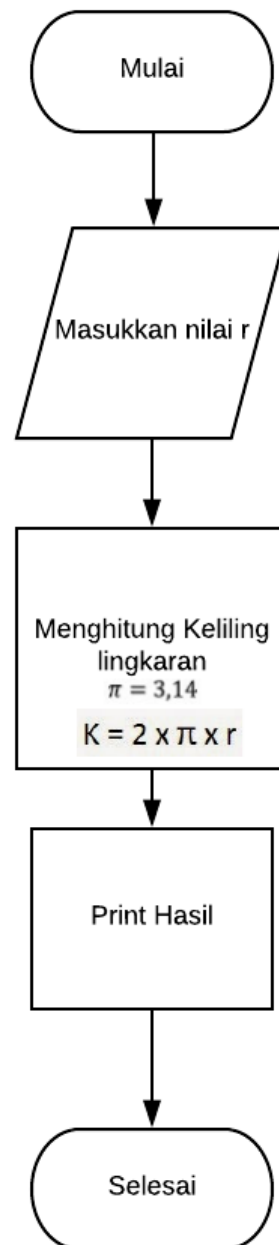
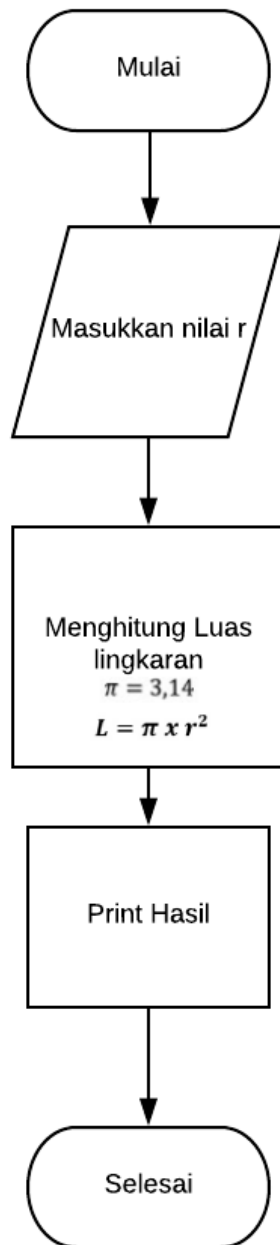
Dalam percobaan no 3 kita terlebih dahulu menyusun algoritma, setelah itu buat flowchart sesuai bentuknya

c. Kesimpulan :

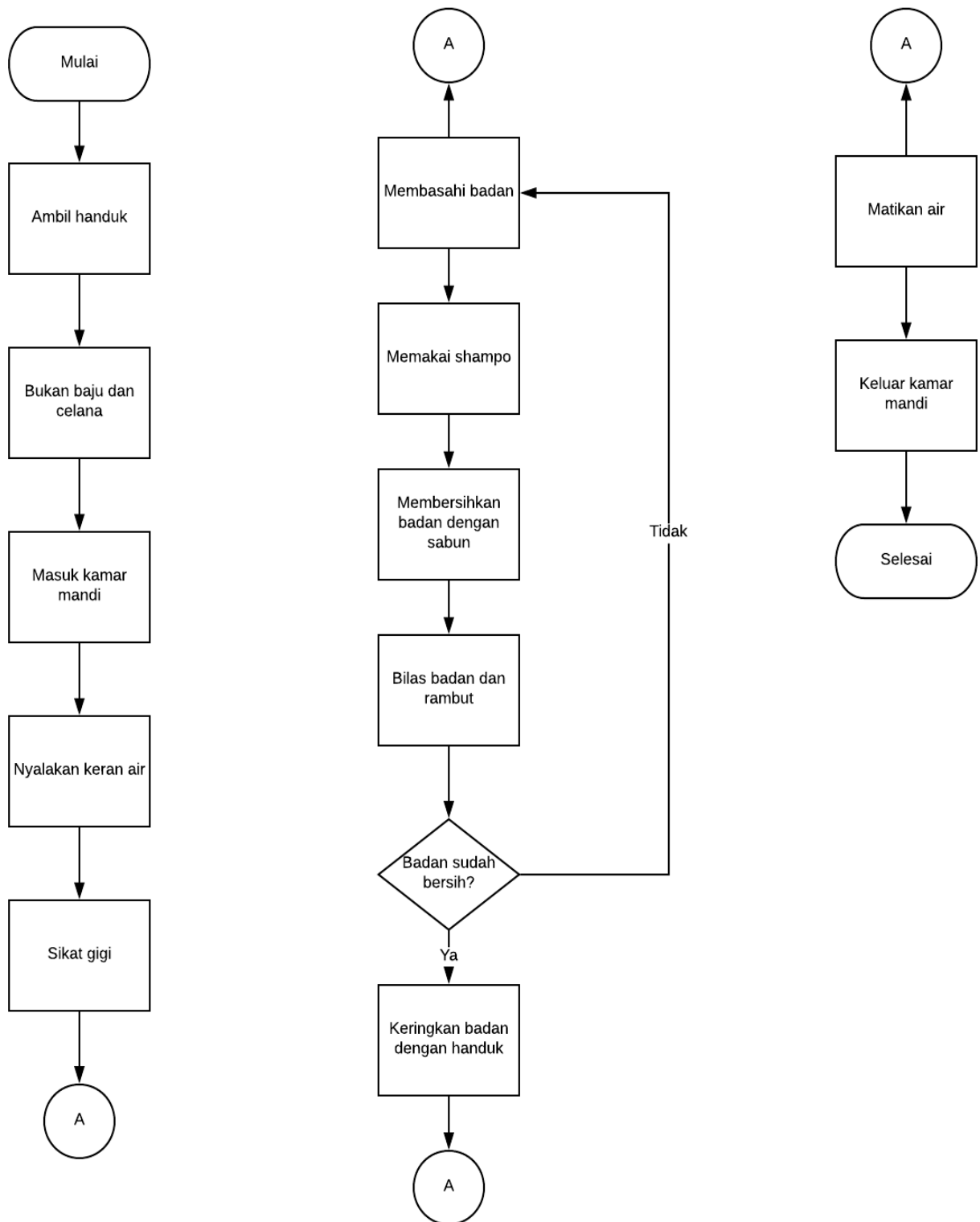
Penggunaan Algoritma dan Flowchart sangat penting untuk memulai dalam membuat program agar terstruktur dalam pemogramannya, terlihat rapih dan memudahkan kita dalam membuat program.

d. Lampiran Flowchart :

a) Menghitung luas dan keliling lingkaran :



b) Cara mandi dihitung dari masuk kamar mandi hingga keluar kamar mandi :



c) Pesan Burger King :

