

# **SISTEM PENILAIAN MATA KULIAH LOGIKA & ALGORITMA**

**Absensi : 20%**

**Tugas : 25%**

**UTS : 25%**

**UAS : 30%**



# **PERTEMUAN 1**

## **PENGERTIAN DASAR LOGIKA DAN ALGORITMA**

Definisi Logika  
& Algoritma

1

Tahapan  
Penyelesaian  
Masalah

2

Karakteristik  
Algoritma

3

Tahapan  
Analisa  
Algoritma

4



# LOGIKA & ALGORITMA

## LOGIKA

Diperkenalkan oleh Aristoteles (384-322 SM).

## ALGORITMA

Diperkenalkan Oleh : Abu Ja'far Muhammad Ibnu Musa Al Khawarizmi.

Ilmuwan Persia yang menulis kitab al jabr w'al muqabala (*rules of restoration and reduction*) sekitar tahun 825 M

## **Definisi Logika**

Ilmu dalam lingkungan filsafat yang membahas prinsip-prinsip dan hukum penalaran dengan tepat (Rakmat, 2013)

ilmu yang memberikan prinsip-prinsip yang harus diikuti agar dapat berfikir valid menurut aturan yang berlaku (Mustofa, 2016)

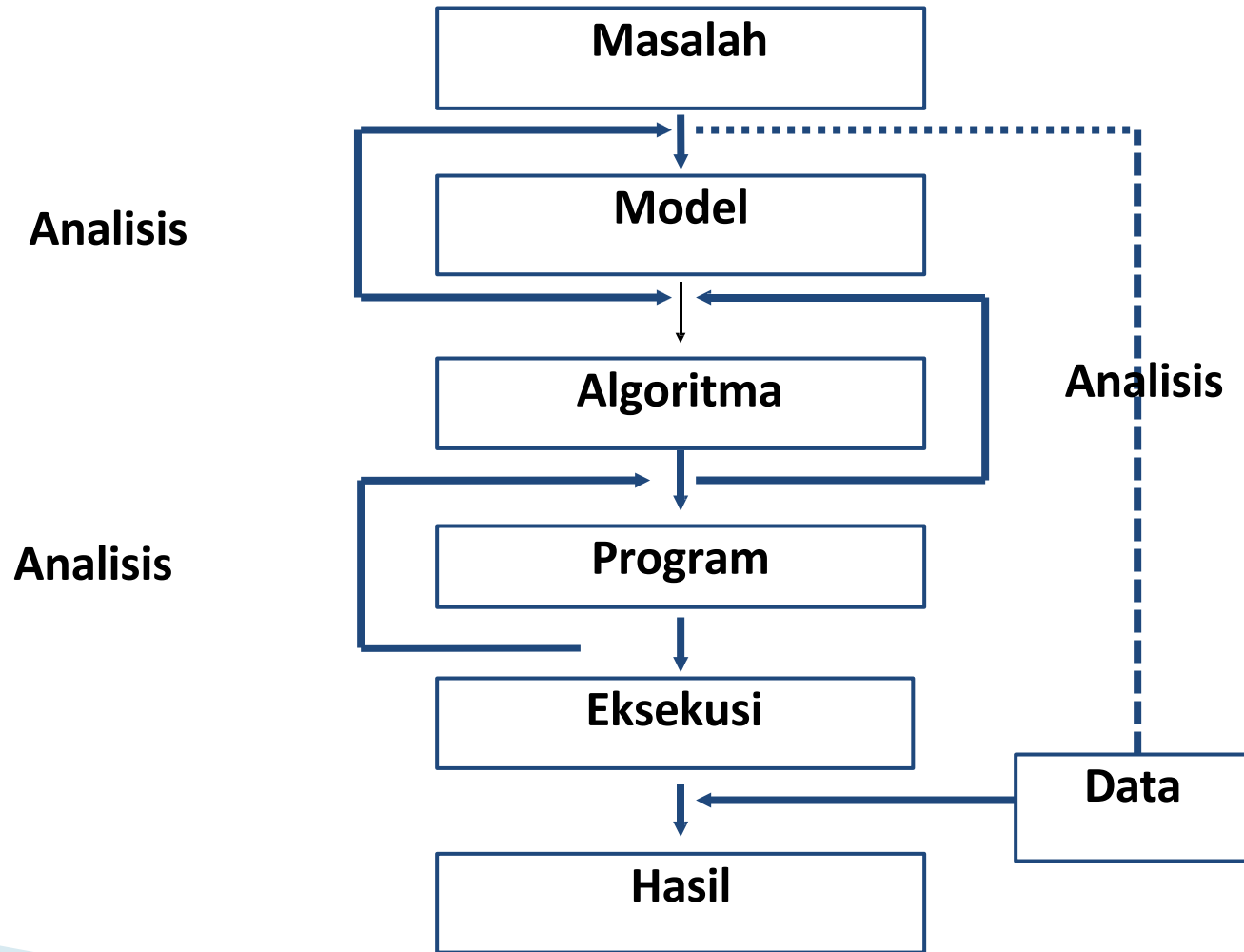
## **Definisi Algoritma**

Urutan langkah untuk menyelesaikan masalah matematika dan logika (Zarman & Wicaksono, 2020)

Deretan instruksi yang jelas untuk memecahkan masalah (Rinaldi munir, 2016)

Sekumpulan instruksi yang jumlahnya terbatas, yang apabila dilaksanakan akan menyelesaikan suatu tugas tertentu (Sjukani, 2013)

# TAHAP PENYELESAIAN MASALAH



# Kasus Algoritma1:

## Bagaimana cara kuliah di Perguruan Tinggi?

Mulai

01

Memilih Perguruan Tinggi

02

Mengisi formulir pendaftaran

03

Mengikuti tes masuk

04

Jika lulus, lanjut ke 5. Jika tidak, selesai

05

Mendaftar ulang/bayar SPP

06

Mengambil KTM

Selesai

**Note:** contoh algoritma yang baik karena urutan langkahnya logis.

# Kasus Algoritma2:

## Bagaimana cara agar dapat kuliah di suatu Perguruan Tinggi?

### Mulai

1. Mengikuti tes masuk
2. Memilih Perguruan Tinggi
3. Mengisi formulir pendaftaran
4. Membayar SPP
5. Jika lulus tes, lanjut ke 3, jika tidak selesai.
6. Mengambil KTM



### Selesai

Note: contoh algoritma yang tidak baik karena urutan langkahnya tidak logis.



# Kasus Algoritma3:

## Bagaimana cara untuk membuat Mie Instan?

Mulai

1. Merebus air
2. Memasukkan mie ke dalam air yang mendidih
3. Menuangkan mie yang telah matang ke dalam mangkok
4. Memasukkan bumbu masak
5. Mengaduk sampai rata.

Selesai



# Kasus Algoritma4:

## Bagaimana cara untuk membuat Mie Instan?

Mulai

1. Merebus air
2. Memasukkan mie ke dalam air yang mendidih
3. Memasukkan bumbu masak
4. Mengaduk sampai rata
5. Menuangkan mie yang telah matang ke dalam mangkok.

Selesai



**Note:** contoh algoritma 3 & 4 menjelaskan bahwa suatu masalah dapat diselesaikan dengan beragam langkah dan urutan.

# Karakteristik Algoritma

01

Algoritma harus berhenti setelah mengerjakan sejumlah langkah terbatas

02

Setiap langkah harus didefinisikan dengan tepat dan tidak berarti dua (*ambiguous*)

03

Algoritma memiliki nol atau lebih masukan (*input*)

04

Algoritma mempunyai nol atau lebih keluaran (*output*)

05

Algoritma harus sangkil (*effective*), setiap langkah harus sederhana sehingga dapat dikerjakan dalam sejumlah waktu yang masuk akal

# Algoritma

Bagaimana cara menuliskan Algoritma? Tidak ada standar yang jelas untuk menuliskan algoritma, namun tergantung pada masalah dan sumber daya.

Algoritma tidak ditulis untuk mendukung kode pemrograman tertentu. Semua bahasa pemrograman berbagi konstruksi dasar.

Konstruksi dasar terdiri dari:

1. Perulangan/*Loop* ( *for*, *while* )
2. Percabangan/*Control Flow* ( *if – else* )

# Contoh: Algoritma Menjumlahkan Dua Bilangan dan Mencetak Hasilnya

Mulai

1. Baca bilangan a dan b
2. Hitung a ditambah b, simpan pada c
3. Tulis nilai c

Selesai

# Penulisan Algoritma dalam Pseudocode

Algoritma Penjumlahan	{Bagian Nama}
Deklarasi a, b, c : integer	{Bagian deklarasi}
Begin read(a,b) c $\leftarrow$ a+b write(c)	{Bagian deskripsi}
End	

# BAHASA PEMROGRAMAN

**Program** adalah kumpulan intruksi-instruksi yang diberikan kepada komputer untuk melaksanakan suatu tugas atau pekerjaan.

**Bahasa pemrograman** adalah bahasa komputer yang digunakan dalam menulis program.

Contoh bahasa pemrograman adalah:

Bahasa rakitan (*assembly*), Fortran, Cobol, Pascal, C, C++, Basic, Prolog, PHP, Java, Python.

# BAHASA PEMROGRAMAN LANJUTAN

Berdasarkan kedekatan bahasa pemrograman dikelompokkan menjadi 2 macam yaitu:

1

## **Bahasa tingkat rendah**

Bahasa yang dirancang agar setiap instruksinya langsung dikerjakan oleh komputer, tanpa harus melalui penerjemah. Contoh: bahasa mesin (sekumpulan kode biner (0 dan 1))

2

## **Bahasa tingkat tinggi**

Bahasa jenis ini membuat program menjadi lebih mudah dipahami.

Contoh: *Pascal, Cobol, Fortran, Basic, Prolog, C, C++, PHP, Java, Python*



# BAHASA PEMROGRAMAN PYTHON

Python adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi.

Dirancang oleh Guido Van Rossum

Python merupakan bahasa pemrograman yang mudah dipahami karena struktur sintaknya rapi dan mudah dipelajari.

Python banyak digunakan untuk membuat aplikasi program seperti: Program GUI (desktop), Aplikasi Mobile Web, Game, Hacking dan Internet of Thing (IoT).

Python dianjurkan untuk pemula yang belum pernah coding.

# BAHASA PEMROGRAMAN C++, JAVA, DAN PYTHON

Mencetak Kata  
“Logika Algoritma”  
Sintak pada C++:

```
#include <iostream.h>
main() {
cout<<“Logika Algoritma”; }
return 0
```

Sintak pada Java:

```
Class LogikaalgoritmaApp
{
    public static void main(string[] args)
    {
        system.out.println(“Logika
        Algoritma”);    } }
```

Sintak pada Python:

```
print (“Logika Algoritma”)
```

**Note:** Bukti Python sangat mudah

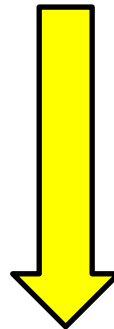
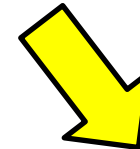
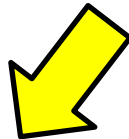
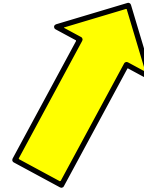
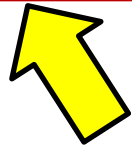
1. Bagaimana merencanakan  
suatu algoritma

2. Bagaimana menyatakan  
suatu algoritma

3. Bagaimana validitas suatu  
algoritma

4. Bagaimana menganalisa  
suatu algoritma

5. Bagaimana menguji program  
dari suatu algoritma



# TAHAPAN ANALISA ALGORITMA

## 1. Bagaimana merencanakan suatu algoritma.

Dengan menentukan model atau desain untuk menyelesaikan suatu masalah sebagai sebuah solusi, sehingga akan banyak terdapat variasi model yang diambil yang terbaik.

## 2. Bagaimana menyatakan suatu algoritma

Menentukan model algoritma yang digunakan untuk membuat barisan secara urut agar mendapatkan solusi masalah. Model algoritma tersebut dapat dinyatakan dengan *pseudocode* atau *flowchart*.

### a. Pseudocode (bahasa semu)

Merupakan bentuk informal untuk mendeskripsikan algoritma yang mengikuti struktur bahasa pemrograman tertentu.



# TAHAPAN ANALISA ALGORITMA LANJUTAN

## b. Flowchart (Diagram Alir)

Penggambaran algoritma secara diagram yang menggambarkan alur susunan logika dari suatu masalah.

**Tujuan pseudocode adalah:** Lebih mudah dibaca oleh manusia, lebih mudah dipahami dan lebih mudah dalam menuangkan ide/hasil pemikiran

**Contoh :** Untuk menghitung Luas Segi tiga

- a. Masukan Nilai Alas
- b. Masukan Nilai Tinggi
- c. Hitung Luas  $= ( \text{Alas} * \text{Tinggi} ) / 2$
- d. Cetak Luas

# Tahapan Analisa Algoritma Lanjutan

## 3. **Bagaimana validitas suatu algoritma.**

Validitas suatu algoritma dengan didapatkan solusi sebagai penyelesaian dari masalah

## 4. **Bagaimana Menganalisa suatu Algoritma.**

Analisa algoritma dengan melihat waktu tempuh dan jumlah memori yang digunakan

## 5. **Bagaimana Menguji Program dari suatu Algoritma.**

Algoritma tersebut diimplementasikan kedalam bahasa pemrograman misal: Python. Proses uji algoritma tersebut dengan dua tahap yaitu:

- a. Fase Debugging dan
- b. Fase Profilling

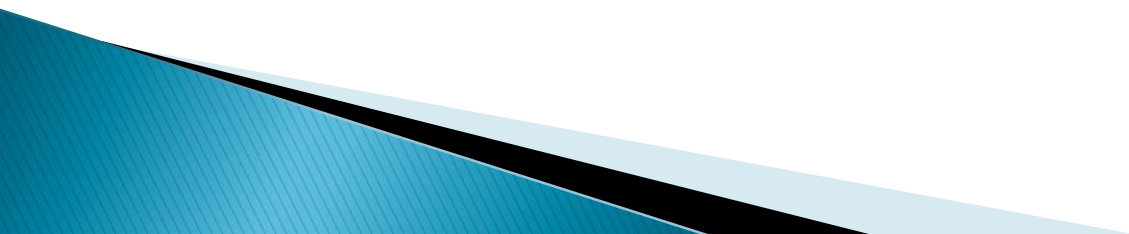
# Tahapan Analisa Algoritma Lanjutan

## a. **Fase Debugging**

yaitu fase dari proses program eksekusi yang akan melakukan koreksi terhadap kesalahan.

## b. **Fase Profilling**

yaitu fase yang akan bekerja jika program tersebut sudah benar (telah melewati fase debugging).



# Tambahan Materi

Pseudocode konsultasi ibu hamil pada sistem pakar, berikut ini:

Buka menu konsultasi

input nama pengguna

input jenis kelamin pengguna

input tanggal lahir pengguna

input alamat pengguna

input pekerjaan pengguna

input nomor telepon pengguna.

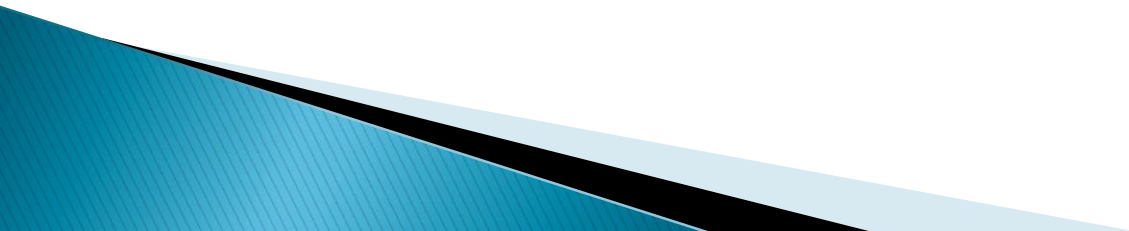
Link:

<https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/269488/SISTEM-PAKAR-DIAGNOSA-KEGUGURAN-PADA-IBU-HAMIL.pdf>





# LATIHAN SOAL



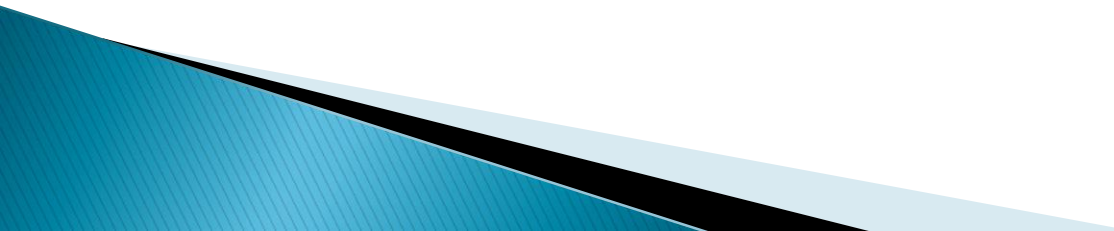
# LATIHAN SOAL

1. Bahasa pemrograman yang dianjurkan untuk pemula yang belum pernah coding adalah:
  - a. Python
  - b. Java
  - c. C++
  - d. PHP
  - e. Pascal

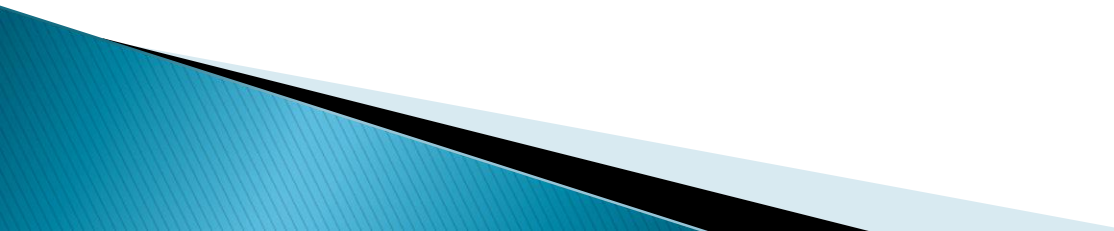
# LATIHAN SOAL

2. Logika pertama kali diperkenalkan oleh:
  - a. Aristoteles
  - b. Guido Van Rossum
  - c. Ibnu Musa Al Khawarizmi
  - d. Isaac Newton
  - e. Napoleon Bonaparte

# LATIHAN SOAL

3. Algoritma diperkenalkan oleh Ahli matematika yang bernama:
- a. *Abu Ja'far Muhammad Ibnu Musa Al Khawarizmi*
  - b. Aristoteles
  - c. Guido Van Rossum
  - d. Niclaus Wirth
  - e. Isaac Newton
- 

# LATIHAN SOAL

4. *Abu Ja'far Muhammad Ibnu Musa Al Khawarizmi* adalah orang yang memperkenalkan algoritma yang berasal dari:
- a. Persia
  - b. Perancis
  - c. Yunani
  - d. Amerika
  - e. Romawi
- 

# LATIHAN SOAL

5. Dibawah ini termasuk ke dalam bahasa pemrograman adalah:
- a. Python
  - b. Word
  - c. joomla
  - d. Chrome
  - e. Adobe premier
- 