**LAPORAN PRAKTIKUM ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN  
DATA PRIMITIF DAN VARIABEL**

**A logo of a university

AI-generated content may be incorrect.**

**Oleh:  
Naufal Arkan Octyandi  
2511533005**

**MATA KULIAH ALGORITMA PEMROGRAMAN**

**DOSEN PENGAMPU : DR. WAHYUDI, S.T, M.T  
ASISTEN LABOR : AUFAN TAUFIQURRAHMAN**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

**PEPARTEMEN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS ANDALAS**

**PADANG, 18 SEPTEMBER 2025**

**KATA PENGANTAR**

Pedoman ini disusun sebagai rujukan resmi bagi mahasiswa Departemen Informatika dalam penyusunan laporan praktikum pada mata kuliah Pemrograman Dasar dengan Java. Dokumen ini tidak hanya memberikan gambaran umum mengenai format penulisan, tetapi juga menguraikan secara rinci sistematika laporan, tata cara penyajian isi, serta contoh penulisan kode program yang dilengkapi dengan referensi ilmiah. Melalui panduan ini, mahasiswa diharapkan mampu menyusun laporan yang tidak sekadar memenuhi aspek administratif, tetapi juga mencerminkan ketelitian, keteraturan, dan penerapan kaidah penulisan akademik pada tingkat dasar. Dengan demikian, laporan praktikum yang dihasilkan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran, dokumentasi kegiatan, sekaligus sarana untuk melatih keterampilan menulis ilmiah yang akan bermanfaat dalam jenjang studi selanjutnya.

**Padang, 2025**

**Tim Penyusun**

**Naufal Arkan Octyandi**

i

**DAFTAR ISI**

**KATA PENGANTAR**…………………………………………………………….i **DAFTAR ISI**……….…………………………………………………………….ii **BAB I PENDAHULUAN**………………………………………………………...1  
 1.1 Pengertian Praktikum……………………………………………………..1  
 1.2 Latar Belakang Praktikum………………………………………………..1  
 1.3 Rumusan Masalah………………………………………………………...1  
 1.4 Tujuan Praktikum…………………………………………………………1 **BAB II PENULISAN LAPORAN PRAKTIKUM**……………………………..22.1 Alat dan Bahan……………………………………………………………2  
 2.2 Landasan Teori……………………………………………………………2  
 2.3 Langkah Kerja…………………………………………………………….2  
 2.4 Hasil dan Analisis………………………………………………………....3  
**BAB III KESIMPULAN**………………………………………………………....4  
 3.1 Ringkasan………………………………………………………………....4   
**DAFTAR PUSTAKA**..…………………………………………………………....4

ii  
**BAB I   
PENDAHULUAN**

* 1. Pengertian praktikum  
        
     Praktikum Algoritma dan Pemrograman merupakan sesi pembelajaran tatap muka untuk melatih kemampuan mahasiswa dalam merancang langkah-langkah logis dan terstruktur untuk memecahkan suatu masalah, kemudian menerjemahkan algoritma tersebut menjadi sebuah intruksi yang konkret dengan menggunakan bahasa pemrograman (JAVA).
  2. Latar Belakang Praktikum   
       
     Java merupakan salah satu bahasa populer yang digunakan dalam dunia akademik maupun industri. Untuk mempelajari Java, pemahaman konsep dasar seperti deklarasi variabel, tipe data, dan operasi aritmatika sangatlah penting. Dalam praktikum ini, dilakukan percobaan sederhana mengenai:  
     1. Deklarasi variabel pada Java.  
     2. Penggunaan tipe data char.  
     3. Membuat program untuk menghitung keliling lingkaran.
  3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mendeklarasikan variabel dalam Java?  
2. Bagaimana cara menggunakan tipe data char?  
3. Bagaimana cara membuat program sederhana untuk menghitung keliling

lingkaran?

* 1. Tujuan Praktikum  
     1. Memahami konsep deklarasi variabel pada Java.  
     2. Memahami penggunaan tipe data char.  
     3. Melatih kemampuan berpikir logis dan terstruktur.

4. Mampu membuat program sederhana untuk menghitung keliling lingkaran  
 dengan Java.

1

**BAB II  
PENULISAN LAPORAN PRAKTIKUM**

2.1 Alat dan Bahan  
  
 1. Perangkat baik komputer maupun laptop  
 2. Teks editor atau *IDE* (misalnya NetBeans, Eclipse, atau IntelliJ IDEA)

2.2 Landasan Teori  
  
 1. Variabel adaalah tempat untuk menyimpan data dengan variable tertentu  
 2. Tipe data *char* digunakan untuk menyimpan charcter Tunggal  
 3. Berikan Operasi yang diinginkan   
 4. Masukkan kode lalu jalankan  
  
2.3 Langkah Kerja

1. Membuat projek JAVA  
 2. Membuat file baru di dalam Projek JAVA tersebut 3. Masukkan kode yang ingin dijalankan   
 contoh kode yang dikerjakan di pekan 2

A screen shot of a computer code

AI-generated content may be incorrect.  
  
  
  
2

A screen shot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

A screen shot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

2.4 Hasil dan Analisis

Jika kode berjalan seperti yang kita inginkan maka:  
 1. Menyimpan file  
 2. Mencatat hasil output  
 Jika kode gagal maka:  
 1. Mencarik kode yang salah lalu coba jalankan ulang

3

**BAB III  
KESIMPULAN**

3.1 Ringkasan

Berdasarkan praktikum yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Deklarasi variabel pada Java harus disesuaikan dengan tipe data
2. Tipe data *char* digunakan untuk menyimpan karakter tunggal
3. Perhitungan keliling lingkaran dapat dibuat dalam program Java dengan memanfaatkan konstanta Math.PI

**DAFTAR PUSTAKA**

* 1. Tutorial Java-W3Schools

<https://share.google/a2s6sUt3B9R37pSwc>

* 1. Tutorial Java-GeeksforGeeks

https://share.google/aZcaCVof1iml7LbFv

* 1. Pelajari Pemrograman Java-Codecademy

https://share.google/DzKo0gZIkJARny7t3

4