

LAPORAN TUGAS  
ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN

PEKAN 6

Disusun Oleh:

Nama: Rifki Maulana

NIM: 2511533007

Kelas: A

Dosen Pengampu: Dr. Wahyudi, S.T.,M.T.

Asisten Praktikum: Jovantri Immanuel Gulo

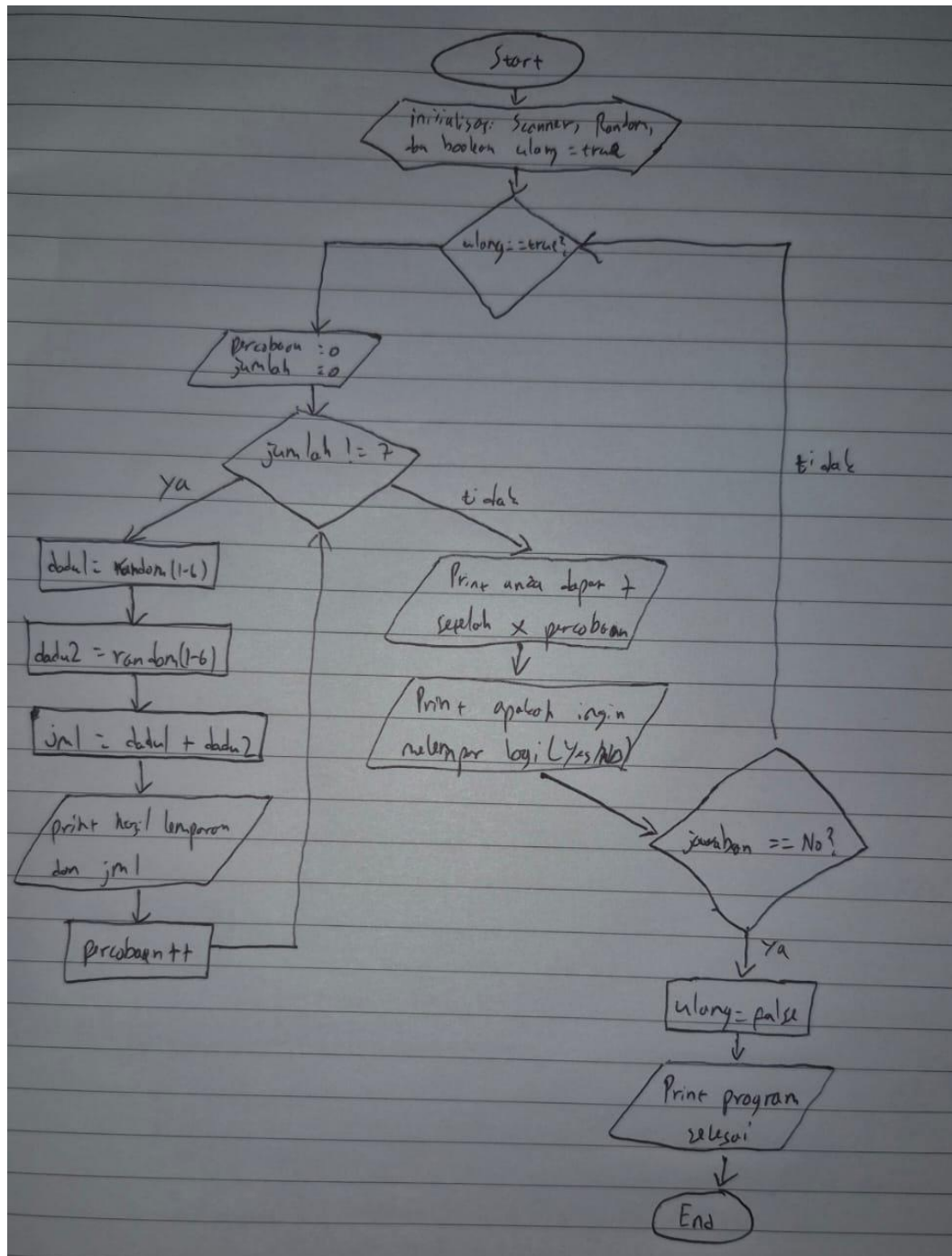


DEPARTEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS ANDALAS  
TAHUN 2025

## 1. Pseudocode

Judul
Program Lempar Dadu {program ini menghitung angka dadu secara acak sampai jumlah angka dadu sama dengan 7}
Deklarasi
Var percobaan, jml: integer; Var jawab: string; Var ulang: boolean;
Pseudocode
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Start</li><li>2. Inisialisasi scanner, random, dan boolean</li><li>3. While ulang:<ul style="list-style-type: none"><li>• Percobaan = 0, jml = 0</li><li>• While jumlah != 7:<ul style="list-style-type: none"><li>○ dadu1 = dadu.nextInt(6) + 1</li><li>○ dadu2 = dadu.nextInt(6) + 1</li><li>○ jml = dadu1 + dadu2</li><li>○ percobaan++</li><li>○ Print output</li></ul></li><li>• Print berhasil setelah + (percobaan) + percobaan</li><li>• Tanya user apakah masih ingin melempar dadu</li></ul></li><li>4. End</li></ol>

## 2. Flowchart



### 3. Source Code

```
1 package Pekan6_2511533007;
2
3 import java.util.Scanner;
4 import java.util.Random;
5
6 public class TugasPekan6_2511533007 {
7
8     public static void main(String[] args) {
9         Scanner scanner = new Scanner(System.in);
10        Random dadu = new Random();
11        boolean ulang = true;
12        String jawab;
13
14        while (ulang) {
15            int percobaan = 0;
16            int jml = 0;
17            while (jml != 7) {
18                int dadu1 = dadu.nextInt(6) + 1;
19                int dadu2 = dadu.nextInt(6) + 1;
20                jml = dadu1 + dadu2;
21                percobaan++;
22                System.out.println(dadu1 + " + " + dadu2 + " = " + jml);
23            }
24            System.out.println("Anda mendapatkan angka dadu berjumlah 7 setelah " + percobaan + " percobaan");
25            System.out.println("Apakah anda masih ingin melempar dadu? (Yes/No)");
26            jawab = scanner.next();
27            if (jawab.equalsIgnoreCase("no") || jawab.equalsIgnoreCase("n")) {
28                ulang = false;
29            }
30
31        }
32        System.out.println("Program selesai");
33        scanner.close();
34    }
35
36 }
```

### 4. Screenshot Output

```
6 + 3 = 9
1 + 5 = 6
3 + 2 = 5
1 + 4 = 5
4 + 3 = 7
Anda mendapatkan angka dadu berjumlah 7 setelah 5 percobaan
Apakah anda masih ingin melempar dadu? (Yes/No)
yes
3 + 4 = 7
Anda mendapatkan angka dadu berjumlah 7 setelah 1 percobaan
Apakah anda masih ingin melempar dadu? (Yes/No)
YES
5 + 2 = 7
Anda mendapatkan angka dadu berjumlah 7 setelah 1 percobaan
Apakah anda masih ingin melempar dadu? (Yes/No)
no
Program selesai
```

## 5. Penjelasan Singkat

Program akan terus melempar dadu hingga hasil penjumlahan angka dadu tersebut bernilai 7. Setiap percobaan lemparan dadu, akan dihitung jumlah angka dadunya hingga mendapatkan angka dadu berjumlah 7. Setelah jumlah angka dadu berjumlah 7, program akan menampilkan berapa kali percobaan yang sudah dilakukan.

Setelah itu *user* akan ditanya apakah masih ingin melanjutkan untuk melempar dadu atau tidak. Jika *user* mengetik *yes* maka program akan dimulai dari awal lagi. Tetapi, jika *user* mengetik *no*, maka program akan langsung berhenti, tidak peduli apakah *user* menginputkannya dengan *uppercase* atau *lowercase*.