

Modul Materi :

Pengenalan Qbasic, Statement, Variabel, Operator, dan Struktur Kondisi

1

OBJEKTIF :

Pada pertemuan pertama ini, yang akan dipelajari adalah tentang dasar-dasar Qbasic, mulai dari pengenalan apa itu Qbasic, bagaimana cara menjalankan program Qbasic, bagaimana cara menuliskan program di qbasic.

1. PENDAHULUAN

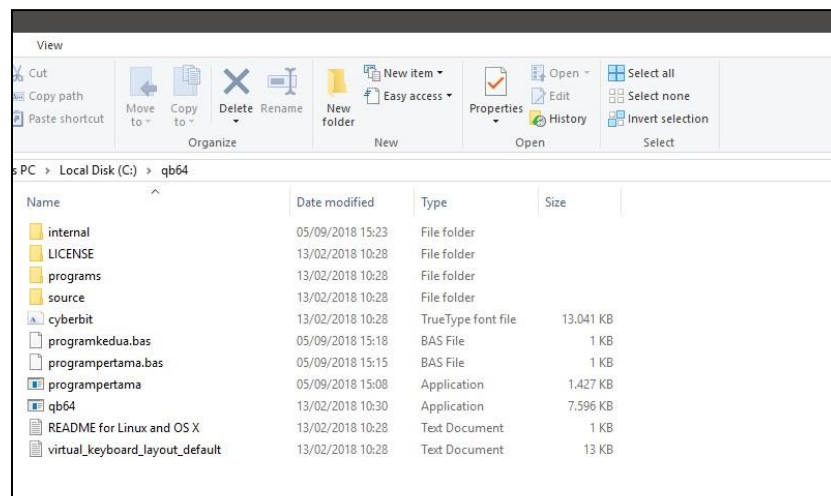
1.1 Pengenalan Program Qbasic

Qbasic adalah sebuah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang merupakan salah satu versi dari bahasa BASIC (kependekan dari Beginner's All-Purpose Symbolic Instruction Code, merupakan bahasa yang biasa dipakai untuk belajar memprogram). Qbasic dibuat oleh Microsoft Corporation dan tersedia pertama kali mulai pada DOS 5.0.

Karena bahasa pemrograman Qbasic pertama kali dikenalkan pada sistem operasi DOS, maka bahasa pemrograman Qbasic ini merupakan bahasa pemrograman tingkat tinggi yang sudah tua dan memiliki sintaks program yang sangat-sangat sederhana, sehingga bahasa pemrograman ini sangat mudah untuk dipelajari dan dimengerti.

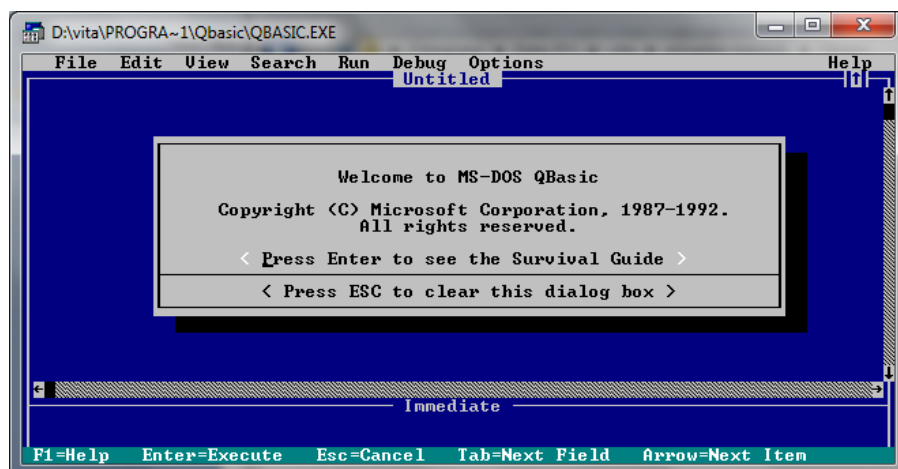
2. Cara memulai program Qbasic

Cara menjalankan bahasa pemrograman Qbasic sangat mudah. Qbasic dapat di Download di situs <https://www.qb64.org/> Tidak perlu menginstall program tersebut atau harus menampilkan layar prompt DOS, tetapi hanya dengan mengcopy program tersebut ke direktori yang diinginkan. Seperti contoh dibawah ini, yaitu menyimpan program Qbasic di direktori D folder vita subfolder program mentah dan subfolder Qbasic.



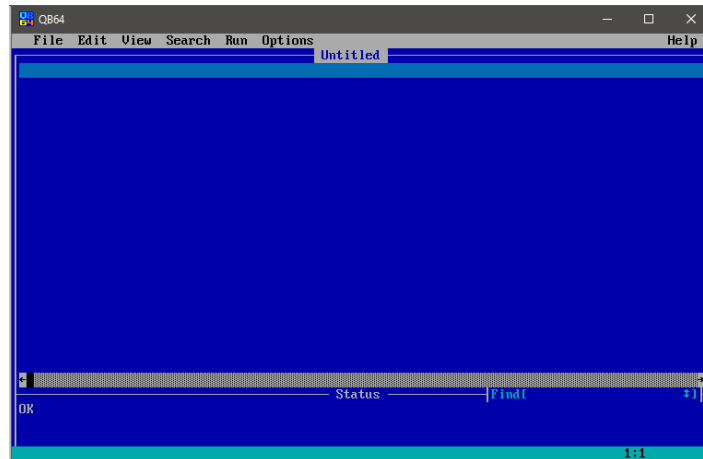
Gambar 2.1 Cara menyimpan program Quick basic

Dan cara menjalankannya, bukalah direktori tempat menyimpan program Qbasic. Setelah itu, klik dua kali pada icon *qb64* yang bertipe *application*. Sehingga muncul layar tampilan seperti gambar 2.2.



Gambar 2.2 Tampilan awal Qbasic

Setelah itu, tekan tombol ESC pada keyboard untuk menampilkan layar yang digunakan untuk menuliskan program (gambar 2.3).

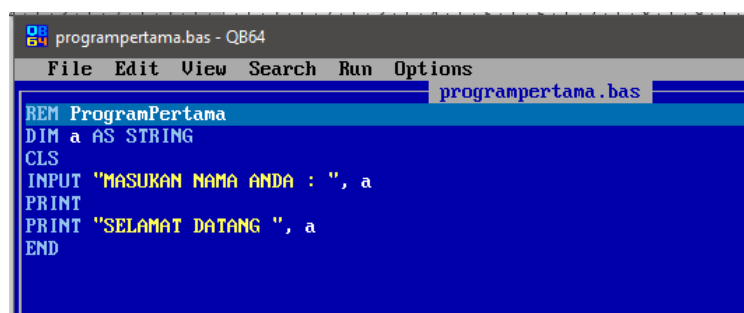


Gambar 2.3 Tampilan setelah ditekan tombol ESC

2.1 Cara menjalankan program di Qbasic

Untuk menuliskan program pada Qbasic harus mengaktifkan layar Qbasic seperti yang terlihat pada gambar 2.3. Setelah layar tersebut tampil dapat memulai menuliskan program yang diinginkan.

Pertama akan mencoba membuat program pertama yang menampilkan Output berdasarkan Inputan Pengguna, dan dapat dilihat pada gambar 2.4

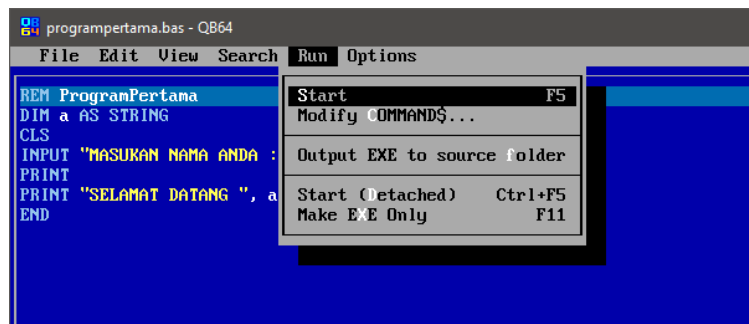


Gambar 1.4 Menuliskan program pada Qbasic

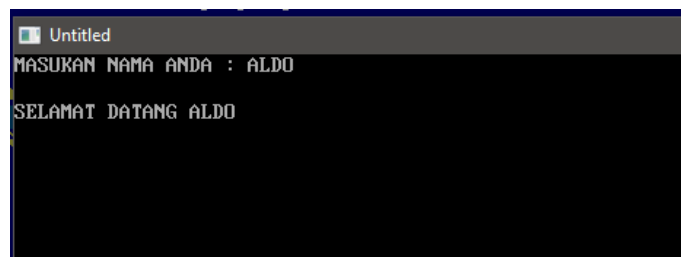
Disini ada 2 cara untuk menjalankan program yang sudah diketik sebelumnya :

1. Cara pertama pilih perintah RUN lalu pilih START (lihat gambar 1.5).

2. Cara kedua tekan tombol F5 pada keyboard Anda.



Gambar 1.5 Cara menjalankan program yang sudah dibuat



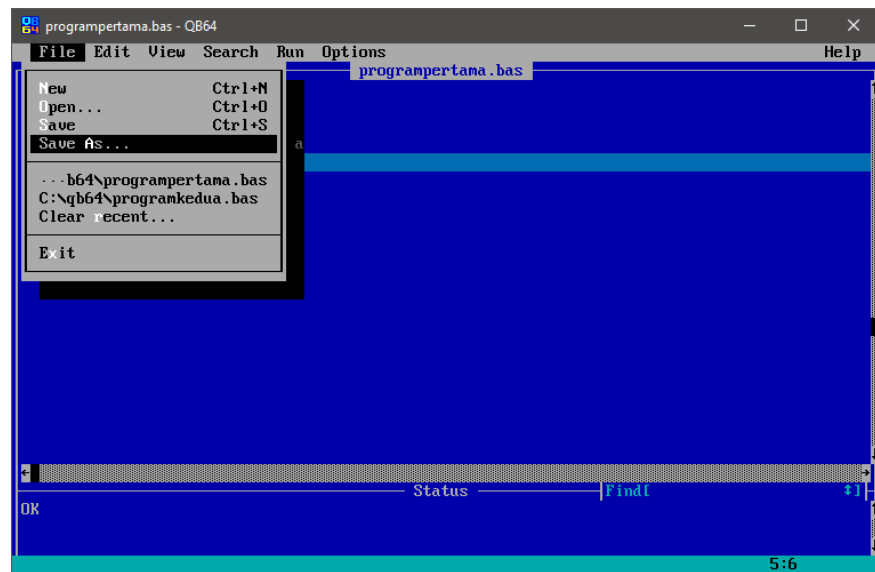
Gambar 1.6 Layar output (hasil program yang sudah dijalankan)

2.2 Cara Menyimpan Program di Qbasic Bagaimana

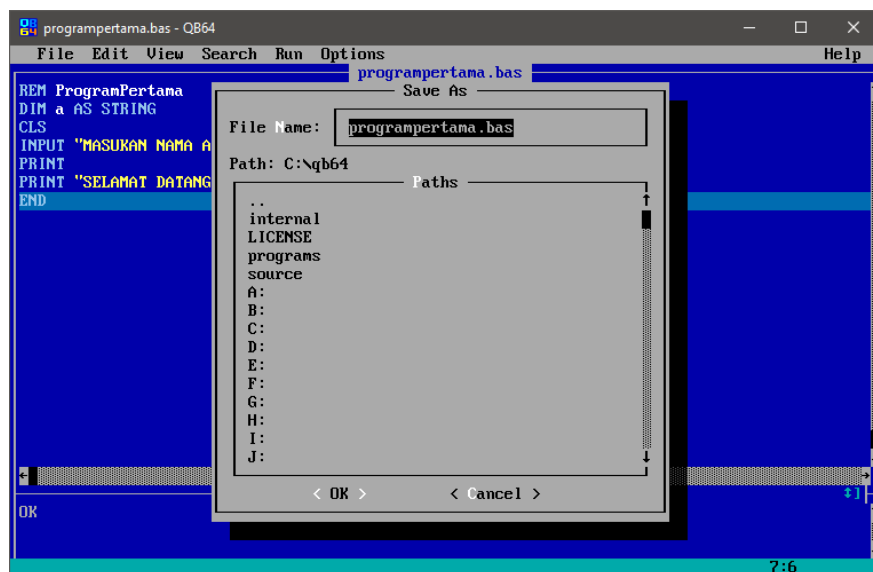
cara menyimpan program pada Qbasic?

Program yang telah dibuat akan lebih baik jika disimpan sebelum dijalankan. Ini dilakukan untuk menghindari hilangnya program yang baru saja ditulis jika tiba-tiba komputermati sebelum program dijalankan, dan juga diperuntukkan jika dikemudian hari ingin memodifikasi program yang dibuat sebelumnya.

- Langkah pertama untuk menyimpan program, pilih perintah FILE lalu klik perintah SAVE AS (gambar 1.7).
- Setelah itu akan muncul jendela untuk menuliskan nama file yang dikehendaki (gambar 1.8) disini akan disimpan dengan nama program1.bas
- Setelah itu, klik perintah [OK].



Gambar 1.7 Langkah pertama untuk menyimpan program



Gambar 1.8 Jendela untuk memasukkan nama file yang akan disimpan

Perhatikan tipe data file pada bagian belakang nama file yaitu .bas, format tersebut merupakan format penyimpanan program BASIC, jangan sampai dirubah pada saat penyimpanan file.

2.3 Statement

Jika ingin meminta seseorang untuk mengambilkan air minum, pasti akan mengeluarkan kata-kata perintah kepada orang yang dimintai untuk mengambil air minum tersebut. Kata-kata perintah itulah yang disebut dengan statement.

Statement/pernyataan perintah pada Qbasic dipergunakan untuk untuk mengirimkan data lewat keyboard ke komputer, komputer ke layar tampilan dan ke piranti lainnya. Contoh statement yang sudah dipelajari sebelumnya adalah statement PRINT, merupakan statemen output yang digunakan untuk mencetak output pada layar output.

2.3.1 Statement-statement perintah dasar

Modul ini hanya mempelajari stament-stament perintah dasar yang paling sering digunakan dalam pembuatan program menggunakan Qbasic, untuk mempermudah mempelajari bahasa Pemograman ini.

2.3.1.1 Statement CLS

Statement CLS ini merupakan statement yang paling sering digunakan dalam pembuatan program di Qbasic. Karena kegunaan CLS ini adalah untuk menghapus layar output yang sudah lama sehingga output program tidak bertumpuk-tumpuk, maka kadang kala penggunaannya menjadi suatu keharusan.

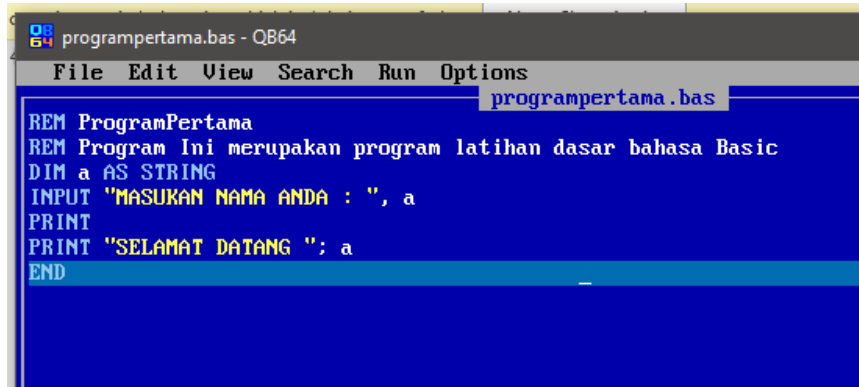
Seperti contoh program yang menampilkan “SELAMAT DATANG ALDO”. Dimana pada program tidak menambahkan statement CLS pada awal program. Jika program tersebut dijalankan lagi, maka akan muncul 2 output “SELAMAT DATANG ALDO” Begitu juga dengan Masukan “MASUKAN NAMA ANDA”..

Dan jika ditambahkan statement CLS maka program Qbasic akan menghapus output yang terdahulu sehingga layar output akan kembali bersih dan menampilkan program yang sedang dijalankan.

2.3.1.2 Statement REM

Sebuah program memang ditulis untuk ditujukan kepada komputer. Tetapi kejelasan suatu program akan sangat membantu pemakai dalam memahami

program tersebut. Untuk itu statement REM sangat di perlukan untuk memberikan keterangan program. Statement ini, akan diabaikan saat program dijalankan, sehingga tidak akan mengganggu output program

A screenshot of a QB64 editor window titled 'programpertama.bas - QB64'. The window has a menu bar with 'File', 'Edit', 'View', 'Search', 'Run', and 'Options'. The main text area contains the following BASIC code:

```
REM ProgramPertama
REM Program Ini merupakan program latihan dasar bahasa Basic
DIM a AS STRING
INPUT "MASUKAN NAMA ANDA : ", a
PRINT
PRINT "SELAMAT DATANG "; a
END
```

Gambar 1.9. Contoh Penulisan REM Pada Program

2.3.1.3 END

Statement ini digunakan untuk keluar dari program Qbasic, letaknya ada dibagian paling akhir dari struktur penulisan program.

2.3.2 Statement input-output

Modul ini hanya mempelajari stament-stament input outputyang paling sering dan sederhana digunakan dalam pembuatan program menggunakan Qbasic, untuk mempermudah dalam mempelajari bahasa Pemograman ini.

2.3.2.1 Statement PRINT

Statement PRINT, digunakan untuk menampilkan data dari hasil pengolahan pada layar tampilan/ layar output. Statement print ini sendiri memiliki 2 bentuk umum, yaitu :

- Bentuk umum untuk menampilkan output berupa data string/karakter,

PRINT "*statement*"

- bentuk umum untuk menampilkan output berupa hasil dari suatu inputan atau hasil dari suatu operasi aritmatika.

PRINT *nama_var*

Pada statement PRINT juga dapat menggunakan pemisah (, dan ;) yang digunakan untuk mengatur jarak tampilan pada layar

- (,) untuk mengatur tampilan dalam zona tertentu jaraknya kira-kira 11-14 spasi (kolom) dalam satu layar terdapat 80 kolom.
- (;) mengatur kira-kira 1 spasi

2.3.2.2 Statement LET

Statement LET, merupakan salah satu statement input-output yang digunakan untuk memasukkan sebuah nilai atau harga ke dalam suatu variable. Harga suatu variable itu dapat berubah-ubah. Bentuk Umum dari statement LET :

`LET nama_var = nilai`

2.3.2.3 Statement INPUT

Jika statement LET memasukkan sebuah inputan sebagai nilai awal dan nilainya tidak dapat berubah sesuai kehendak kita sebelum program dijalankan, maka pada statemen INPUT ini kita dapat memasukkan sebuah data pada saat program sedang berjalan dan nilainya pun dapat berubah-ubah sesuai dengan yang kita inginkan. Dengan statemen INPUT program dapat membaca data tipe numeris, dan atau string.

Bentuk umum statemen INPUT adalah :

`INPUT "statement", variable`

Yang harus diperhatikan disini nilai yang di input harus sesuai dengan tipe variable yang dideklarasikan, jika dideklarasikan berupa nilai integer maka harus diinput dalam bentuk angka. Jika di input berupa karakter/string maka program Qbasic akan mengeluarkan pesan kesalahan REDO FROM START, yang berarti harus mengetikkan nilai-nilai data dari awal.

2.4 Variable

Variable dapat diandaikan seperti kotak, lalu kotak-kotak itu diberikan label nama, seperti kotak mainan, kotak aksesoris yang berguna untuk meletakkan

sesuatu ke dalamnya dan juga dapat mengambil isinya, disaat yang lain dapat juga mengganti isi dari kotak tersebut.

Penggunaan variable pada Qbasic adalah untuk menaruh data. Dan nilainya pun dapat diubah sewaktu-waktu. Jumlah pemakaian variable yang dapat diciptakan oleh program tidak dibatasi. Namun, masing-masing variable harus bersifat unik, dalam arti tidak boleh ada 2 variable yang menggunakan nama yang sama.

Ada aturan khusus yang harus dipenuhi dalam memberikan nama variable, yaitu :

1. Panjang nama variable maksimal 40 karakter
Contoh : nomermahasiswa
2. Dapat berupa gabungan huruf dan angka, tetapi harus dimulai dengan huruf
Contoh : a, pilihan, UTS, UAS, p3k, nilai1, nilai2
3. Tidak boleh ada spasi, jika terdiri dari 2 kata maka pisahkan dengan (_) atau gabungkan kata tersebut
Contoh : nilai_mahasiswa, nilaimahasiswa
4. Tidak boleh ada “spesial karakter” kecuali yang mempunyai maksud tertentu untuk variabel, yang harus diletakkan paling belakang dari nama variabel. Karakter khusus yang diijinkan : \$,%,! Dan #
 - Spesial karakter \$, menunjukkan variabel adalah variabel string, berisi nilai huruf.
Contoh : nama\$, kelas\$,
 - Spesial karakter ! menunjukkan variabel adalah variabel numerik ketepatan tunggal, berisi nilai angka ketepatan 7 digit.
 - Spesial karakter #, menunjukkan variabel adalah variabel numerik ketepatan ganda, berisi nilai angka ketepatan 15 digit.
 - Spesial karakter %, menunjukkan variabel adalah variabel numerik integer, berisi nilai angka bulat.
Contoh: angka%, nilai1%, nilai2%,
5. Nama variable tidak boleh sama dengan Qbasic reserver word

Salah satu kelebihan Qbasic dengan bahasa pemrograman yang lain, pada bahasa pemrograman Qbasic kita tidak perlu mendeklarasikan nama variable di awal sebelum menuliskan program.

2.5 Operator

Terdapat 3 pengklasifikasian operator pada qbasic yaitu operator atritmatika atau biasanya disebut dengan operator perhitungan, operator logika atau operator pembanding, dan operator rasional. Operator aritmatika ini digunakan untuk melakukan tugas perhitungan (macam-macam operatornya dapat dilihat pada tabel 1). Sedangkan operator rasional digunakan untuk membandingkan string dan nilai numerik, pada operator rasional terdapat kemungkinan jawaban yang benar, yaitu 1 jika benar dan 0 jika salah (macam-macam operator rasional dapat dilihat pada tabel 2). Yang terakhir, yaitu operator logika. Operator ini digunakan untuk melakukan test kondisi dan manipulasi string (macam-macam operator logika dapat dilihat pada tabel 3).

Tabel 1. Operator Aritmatika

Operator	Kegunaan
^	Pangkat
-	Negatif
*	Perkalian
/	Pembagian
\	Pembagian Integer
MOD	Sisa Bagi
+	Penjumlahan
-	Pengurangan

Tabel 2. Operator Rasional

Operator	Kegunaan
>	Lebih dari
<	Kurang dari
>=	Lebih dari atau sama dengan

<=	Kurang dari atau sama dengan
<>	Tidak sama dengan
=	Sama dengan

Tabel 3. Operator Logika

Operator	Kegunaan
NOT	Operator komplement “tidak”
AND	Operator “dan”
OR	Operator “atau”
XOR	Operator “atau eksklusif”
EQV	Operator “kesamaan”
IMP	Operator “implikasi”

Penggunaan operator logika dan rasional lebih banyak di gunakan pada pertemuan ke 3&4 nanti karena operator tersebut berguna untuk membantu mengambil keputusan pada statement logika pada Qbasic.

2.6 Pengenalan Kondisi Struktur Kendali

Struktur kendali memegang peranan yang sangat penting dalam pembuatan program, tanpa adanya struktur kendali kita hanya dapat membuat program yang sederhana dimana prosesnya hanya dijalankan dari baris pertama sampai selesai. Pada kasus-kasus tertentu, ada kalanya baris tertentu tidak boleh dilaksanakan apabila kondisi tidak terpenuhi, atau baris-baris tertentu harus dibuang sampai suatu kondisi terpenuhi.

Programmer dapat menentukan jalur-jalur proses yang harus dikerjakan oleh komputer berdasarkan logika tertentu dengan perintah test pilihan (struktur kendali yang terdapat pada Qbasic).

2.7 Test Pilihan yang ada pada Qbasic

2.7.1 Pilih satu (If Then-End If)

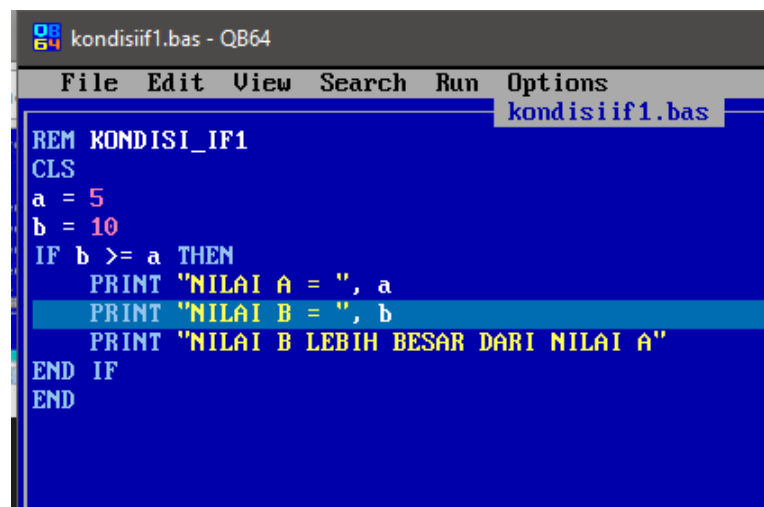
Test pilihan ini menggunakan struktur kendali kondisi If Then-End If. Berfungsi untuk menentukan apakah kondisi (ekspresi logika) memenuhi syarat untuk melaksanakan statemen-statement yang berada dalam block if then-end if.

Yang perlu di perhatikan disini pada struktur kendali if then-end if ini hanyaterdapat 1 buah kondisi saja.

Bentuk Umum nya :

```
IF  ekspresi logika
THEN
    Statement
    .....
END IF
```

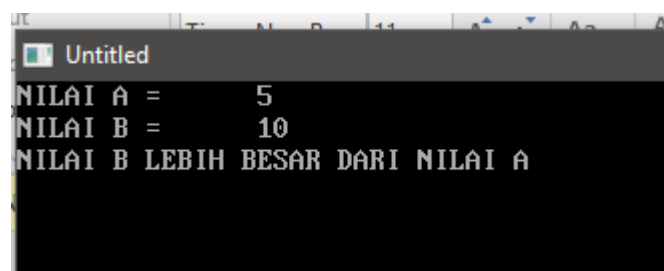
Contoh1 :



```
QB64 kondisiif1.bas - QB64
File Edit View Search Run Options
kondisiif1.bas
REM KONDISI_IF1
CLS
a = 5
b = 10
IF b >= a THEN
    PRINT "NILAI A = ", a
    PRINT "NILAI B = ", b
    PRINT "NILAI B LEBIH BESAR DARI NILAI A"
END IF
END
```

Gambar 1.10. Program Kondisi If Then – End If

Dari Program diatas maka akan tampil hasil output sebagai berikut :



```
Untitled
NILAI A =      5
NILAI B =     10
NILAI B LEBIH BESAR DARI NILAI A
```

Gambar 1.11. Output Program Kondisi If Then – End If

2.7.2 Pilih antara dua (If Then-Else-End If)

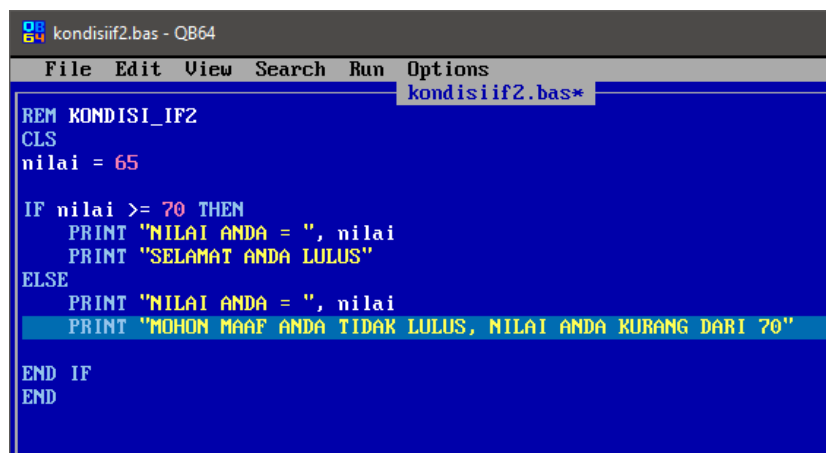
Test pilihan ini menggunakan struktur kendali kondisi If Then-Else-End If. Berfungsi untuk menentukan Block Statement mana yang akan dilaksanakan komputer, jika ekspresi logika menghasilkan nilai BENAR maka STATEMENT1 yang akan dikerjakan, dan sebaliknya jika SALAH maka STATEMENT2 yang

akan dikerjakan. Yang perlu diperhatikan disini hanya dapat terdapat 2 kondisi pada struktur kondisi ini.

Bentuk Umum :

```
IF  ekspresi logika
THEN
    Statement1
    .....
ELSE
    Statement2
    .....
END IF
```

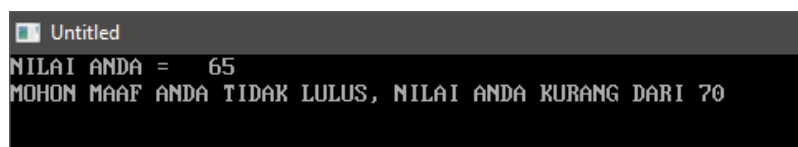
Contoh2 :



```
REM KONDISI_IF2
CLS
nilai = 65

IF nilai >= 70 THEN
    PRINT "NILAI ANDA = ", nilai
    PRINT "SELAMAT ANDA LULUS"
ELSE
    PRINT "NILAI ANDA = ", nilai
    PRINT "MOHON MAAF ANDA TIDAK LULUS, NILAI ANDA KURANG DARI 70"
END IF
END
```

Gambar 1.12. Program Kondisi If Then – Else - End If



```
Untitled
NILAI ANDA = 65
MOHON MAAF ANDA TIDAK LULUS, NILAI ANDA KURANG DARI 70
```

Gambar 1.13. Output Program Kondisi If Then – Else - End If

2.7.3 Pilih antara banyak

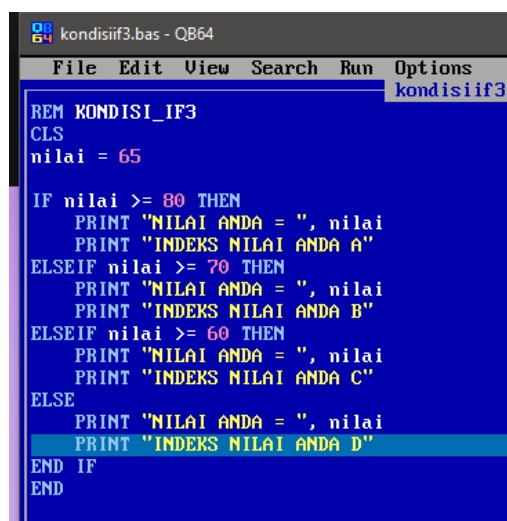
Test pilihan ini mempunyai banyak pilihan, dan berfungsi untuk menentukan statement mana yang akan dijalankan oleh komputer yang sesuai dengan ekspresi logika yang menghasilkan nilai yang benar. Pada test pilihan ini terdapat 2 buah statement yang dapat digunakan yaitu If Then-ElseIF-End IF dan Select Case-End Select.

2.7.3.1 IF Then-ElseIf End IF

Bentuk umum:

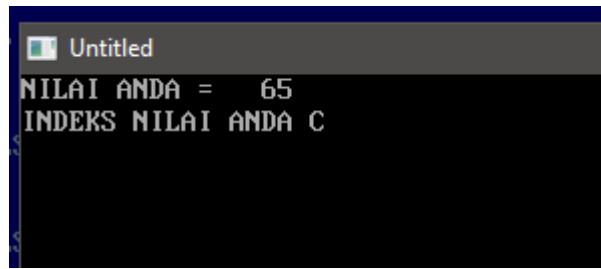
```
IF ekspresi logika THEN  
    Statement1  
    .....  
ELSEIF ekspresi logika2  
THEN  
    Statement2  
    .....  
ELSE  
    Statement n  
END IF
```

Contoh3 :



```
REM KONDISI_IF3  
CLS  
nilai = 65  
IF nilai >= 80 THEN  
    PRINT "NILAI ANDA = ", nilai  
    PRINT "INDEKS NILAI ANDA A"  
ELSEIF nilai >= 70 THEN  
    PRINT "NILAI ANDA = ", nilai  
    PRINT "INDEKS NILAI ANDA B"  
ELSEIF nilai >= 60 THEN  
    PRINT "NILAI ANDA = ", nilai  
    PRINT "INDEKS NILAI ANDA C"  
ELSE  
    PRINT "NILAI ANDA = ", nilai  
    PRINT "INDEKS NILAI ANDA D"  
END IF  
END
```

Gambar 1.14. Program Kondisi If – Else If - End If



```
Untitled
NILAI ANDA = 65
INDEKS NILAI ANDA C
```

Gambar 1.15. Output Program Kondisi If – Else If - End If

2.7.3.2 Select Case-End Select

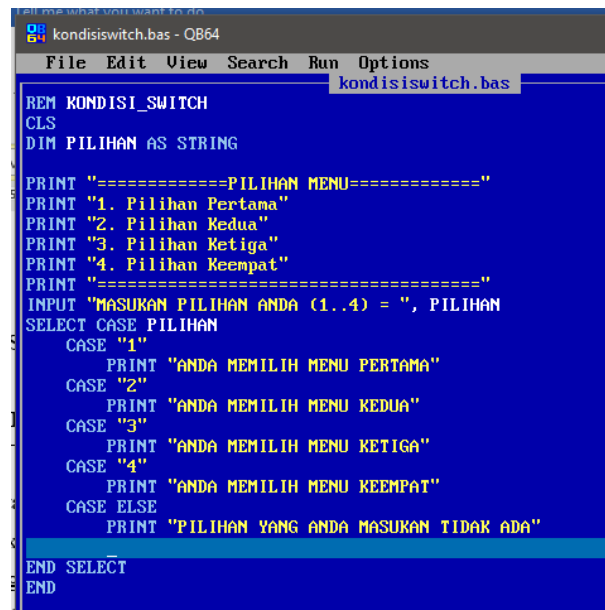
Bentuk Umum:

```
SELECT CASE variable
    CASE      ekspresi      1
        Statement1
    CASE      ekspresi      2
        Statement2
    CASE ELSE
        Statement3
END SELECT
```

Dari kedua bentuk statement kondisi yang digunakan untuk menentukan statement yang akan dijalankan oleh komputer dengan banyak kondisi SELECT CASE lah yang lebih unggul karena yang dites hanya sebuah, dan proses eksekusi akan diteruskan ke bagian tertentu dari suatu program berdasarkan nilai kondisi yang dites.

Sedangkan IF-THEN-ELSE membaca satu-persatu kondisi sampai kondisi terpenuhi.

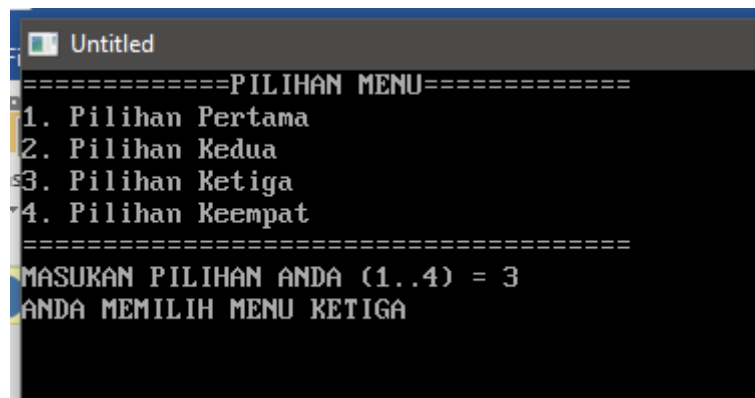
Contoh4 :



```
REM KONDISI_SWITCH
CLS
DIM PILIHAN AS STRING

PRINT "=====PILIHAN MENU=====
PRINT "1. Pilihan Pertama"
PRINT "2. Pilihan Kedua"
PRINT "3. Pilihan Ketiga"
PRINT "4. Pilihan Keempat"
PRINT "=====
INPUT "MASUKAN PILIHAN ANDA (1..4) = ", PILIHAN
SELECT CASE PILIHAN
CASE "1"
PRINT "ANDA MEMILIH MENU PERTAMA"
CASE "2"
PRINT "ANDA MEMILIH MENU KEDUA"
CASE "3"
PRINT "ANDA MEMILIH MENU KETIGA"
CASE "4"
PRINT "ANDA MEMILIH MENU KEEMPAT"
CASE ELSE
PRINT "PILIHAN YANG ANDA MASUKAN TIDAK ADA"
END SELECT
END
```

Gambar 1.16. Program SWITCH CASE



```
=====PILIHAN MENU=====
1. Pilihan Pertama
2. Pilihan Kedua
3. Pilihan Ketiga
4. Pilihan Keempat
=====
MASUKAN PILIHAN ANDA (1..4) = 3
ANDA MEMILIH MENU KETIGA
```

Gambar 1.17. Output Program SWITCH CASE

3. Rangkuman

1. Qbasic adalah sebuah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang merupakan salah satu versi dari bahasa BASIC (kependekan dari Beginner's All-Purpose Symbolic Instruction Code, merupakan bahas yang biasa dipakai untuk belajar memprogram
2. Cara menjalankan program pada Qbasic :
 - Pilih perintah RUN lalu klik perintah START atau
 - Tekan tombol F5 pada keyboard

3. Cara menyimpan program pada Qbasic :
 - Pilih perintah FILE lalu klik perintah SAVE
 - Tuliskan nama file yg ingin disimpan
 - Klik [OK]
4. Statement Kondisi pada Qbasic yaitu :
 - *If.....*
 - *If-Then-Else*
 - *If-Then-Goto*
 - *Select Case-End Select*
5. Statement adalah perintah-perintah yang digunakan mengirimkan data lewat keyboard ke komputer, komputer ke layar tampilan dan ke piranti lainnya.
6. CLS, digunakan untuk menghapus layar output.
7. REM atau REMARK adalah suatu tulisan pada program yang tidak berarti apa-apa bagi komputer, tetapi sangat berguna bagi orang.
 - Digunakan untuk menuliskan komentar berupa judul program, penjelasan program, keterangan mengenai variable yang digunakan, dan lain-lain.
 - Dapat diletakkan dimana pun tanpa mempengaruhi output program.
8. PRINT, digunakan untuk mencetak output pada layar output
 - BU PRINT untuk output berupa string `PRINT "statement"`
 - BU PRINT untuk output berupa hasil dari suatu inputan atau hasil dari suatu operasi a `PRINT nama_var`
9. LET digunakan untuk memberikan nilai atau harga pada sebuah variable
10. BU dari LET `LET nama_var = nilai`
11. INPUT, digunakan untuk membaca nilai data yang diketikkan lewat papan ketik dan memberikan nilai data tersebut pada suatu variable yang ditulis di belakang statemen input
12. BU dari INPUT `INPUT "statement", variable`

13. Variabel adalah nama atau simbol yang digunakan untuk mewakili suatu nilai. Nilai dari variabel dapat berubah-ubah di dalam proses program
14. Syarat penulisan variable pada Qbasic
 - Panjang nama variable maksimal 40 karakter
 - Dapat berupa gabungan huruf dan angka, tetapi harus dimulai dengan huruf
 - Tidak boleh ada spasi, jika terdiri dari 2 kata maka pisahkan dengan (_) atau gabungkan kata tersebut
 - Tidak boleh ada “spesial karakter” kecuali yang mempunyai maksud tertentu untuk variabel, yang harus diletakkan paling belakang dari nama variabel. Karakter khusus yang diijinkan :
\$,%,!, Dan #
 - Nama variable tidak boleh sama dengan Qbasic reserve word
15. Spesial karakter \$, menunjukkan variabel adalah variabel string, berisi nilai huruf.
16. Spesial karakter %, menunjukkan variabel adalah variabel numerik integer, berisi nilai angka bulat.
17. Operator aritmatika digunakan untuk melakukan perhitungan. Yang termasuk operator aritmatika adalah ^, -, *, /, \, MOD, +, -.
18. Operator rasional digunakan untuk membandingkan string dan nilai numerik. Yang termasuk operator rasional adalah >, <, >=, <=, <>, =.
19. Operator logika digunakan untuk melakukan test kondisi dan manipulasi bits. Yang termasuk operator logika adalah NOT, AND, OR, XOR, EQV, IMP.

4. Tuntunan Latihan

1. Pertama-tama buka aplikasi Qbasic.
2. Lalu setelah itu tekan tombol ESC pada keyboard anda.
3. Sekarang ketikkan sebuah program dengan sintak seperti dibawah ini

CLS

PRINT "SELAMAT PAGI DUNIA"

PRINT" HARI INI SAYA SEDANG BELAJAR QBASIC"

PRINT" TERNYATA MUDAH YA.. ^ _ ^"

4. Sekarang ketikkan sebuah program dengan sintak seperti dibawah ini

CLS

REM program perhitungan

Let a = 5

Let b = 2

Let c = a mod b

Let d = a + b

Let e = d - b

Let f = d / e

Print "a= "; a

print"b= ", b

print "c = ",c

print "d=",d

print "e=",e

print "f=" ,f

REM program input

Input "nama= ", nama\$

*Print "saya sudah belajar tentang statemen, variable, dan operator
pada Qbasic"*

end

5. Setelah itu klik menu RUN kemudian START atau tekan tombol F5.
6. Kemudian simpan program yang telah anda buat.

5. LATIHAN SOAL!!

1. Coba buat sebuah program pada Qbasic dengan output :

HELLO WORLD!!!

ini program QBASIC pertama saya!!

2. Apa output dari program dibawah ini ?

CLS

Input “masukkan nama anda : “, nama\$

Input “masukkan nilai uts anda : “, uts%

Input “masukkan nilai uas anda : “, uas%

Nilai = $(0.7 * \text{uts}\%) + (0.3 * \text{uas}\%)$

Print “nama anda : “, nama\$

Print “nilai anda :”, nilai

3. Apakah output dari potongan program berikut :

Cls

10 DATA 70,75

20 READ x,y

30 LET c = $(x+y)/2$

40 PRINT “NILAI PERTAMA :”;x

50 PRINT “NILAI KEDUA :”;y

60 PRINT “TOTAL NIALI :”; c

70 IF c >= 70 THEN GOTO 90

80 PRINT “ANDA TIDAK LULUS”

90 PRINT “ANDA LULUS”

95 END