# LAPORAN PRAKTIKUM

**ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN**



Disusun Oleh:

WAFI FAHRUZZAMAN – 140810200009

PROGRAM STUDI S-1 TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS PADJADJARAN JATINANGOR

2020

## **Tujuan**

* 1. Memahami konsep fungsi dalam pemrogram C++ secara benar.
  2. Dapat membuat fungsi sendiri dalam aplikasinya pada program secara tepat.

## **Materi**

* 1. **Function**

Merupakan suatu object (bagian program) yang mengerjakan tugas tertentu. Digunakan untuk memodularkan suatu program. Apabila kita menumpuk semua kode program di dalam fungsi main(), maka program akan menjadi sulit terbaca. Karena itu, kita perlu membuat fungsi tersendiri agar program tidak berantakan.

* + 1. **Value Returning**

Value Returning adalah fungsi yang mengembalikan nilai. Disebut non-void karena mengembalikan nilai kembalian yang berasal dari keluaran hasil proses function tersebut.

* Memiliki nilai kembalian. 35
* Dapat dianalogikan sebagai suatu variabel yang memiliki tipe data tertentu sehingga dapat langsung ditampilkan hasilnya.

Ciri - ciri :

* Ada keyword return.
* Ada tipe data yang mengawali deklarasi fungsi
  + 1. **Non- Value Returning**

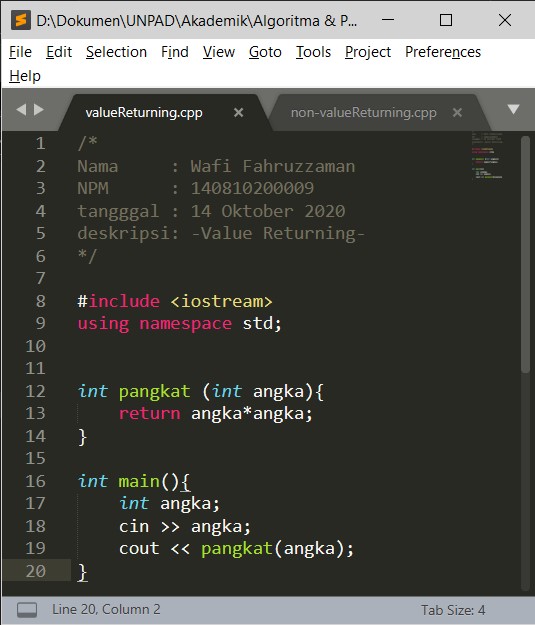
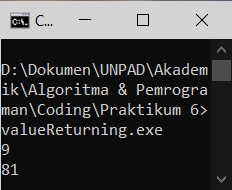
Non- Value Returning adalah fungsi yang tidak mengembalikan nilai. Adakalanya suatu fungsi tidak perlu memiliki nilai balik. Misalnya fungsi hanya untuk menampilkan suatu keterangan saja. Pada fungsi ini tipe nilai balik fungsi yang diperlukan adalah void.

* Disebut void karena fungsi tersebut tidak mengembalikan suatu nilai keluaran yang didapat dari hasil proses fungsi tersebut.
* Tidak dapat langsung ditampilkan hasilnya.
* Tidak memiliki nilai kembalian fungsi.
* Keyword void juga digunakan jika suatu function tidak mengandung suatu parameter apapun.

Ciri - ciri :

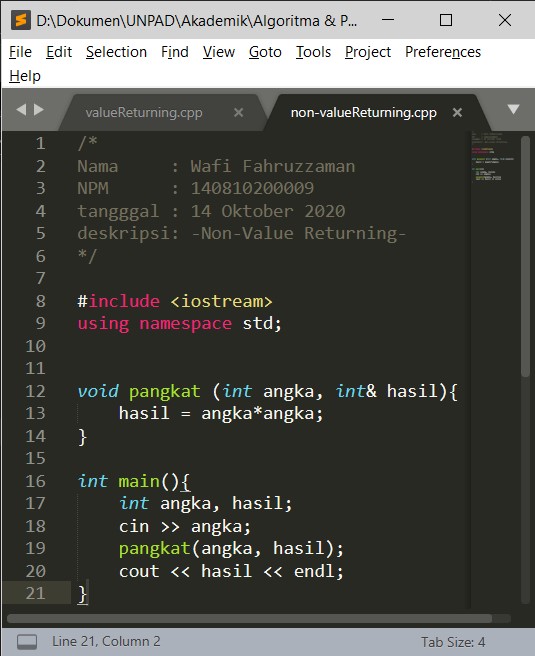
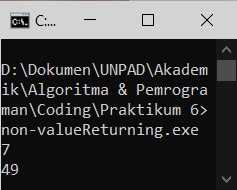
* Tidak adanya keyword return.
* Tidak adanya tipe data di dalam deklarasi fungsi.
* Menggunakan keyword void.

## **Latihan**

* 1. **Value Returning**

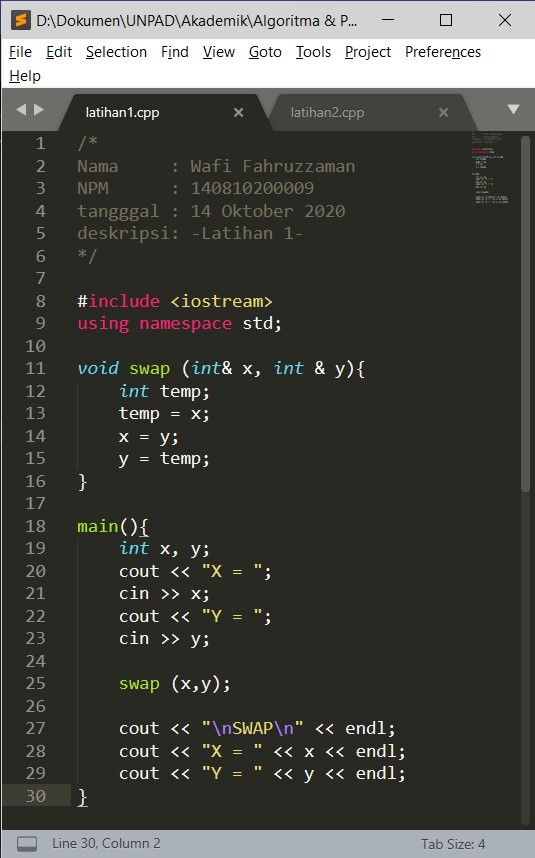
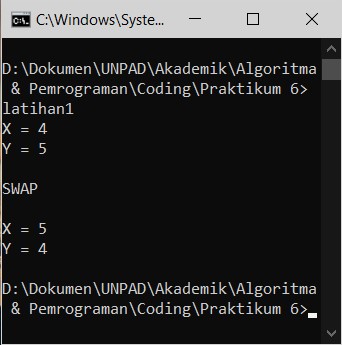
Gambar 3.1.b. program/hasil (.exe)

Gambar 3.1.a. coding (.cpp)

* 1. **Non-Value Returning**

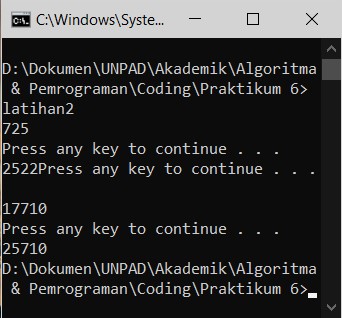
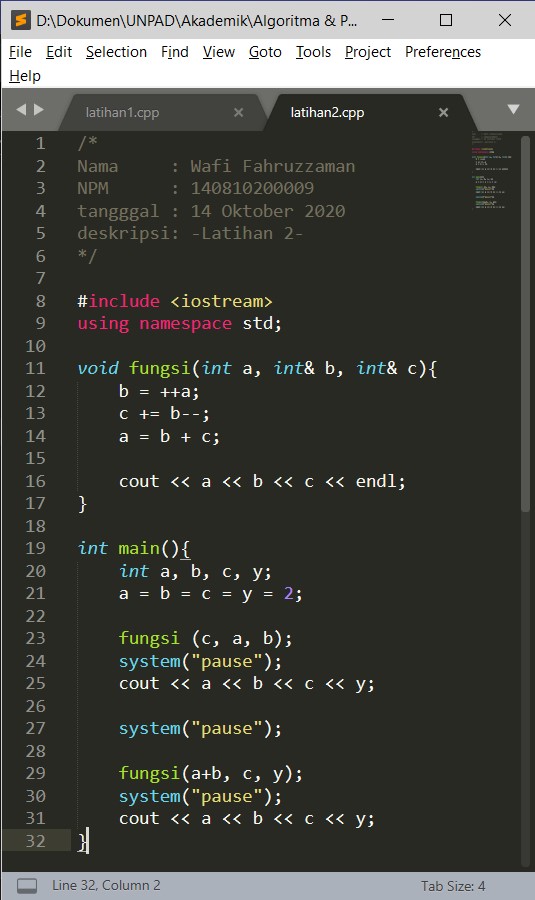
Gambar 3.2.b. program/hasil (.exe)

Gambar 3.2.a. coding (.cpp)

* 1. **Latihan 1**

Gambar 3.3.b program/hasil (.exe)

Gambar 3.3.a. coding (.cpp)

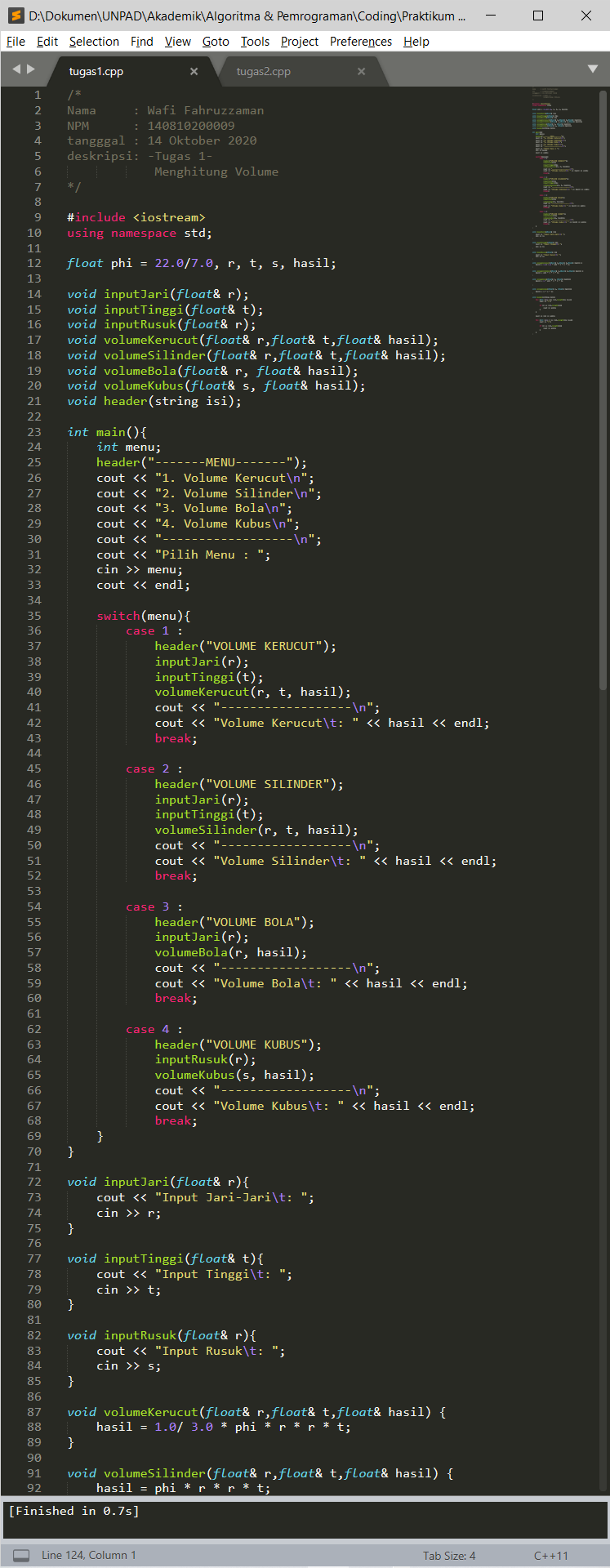
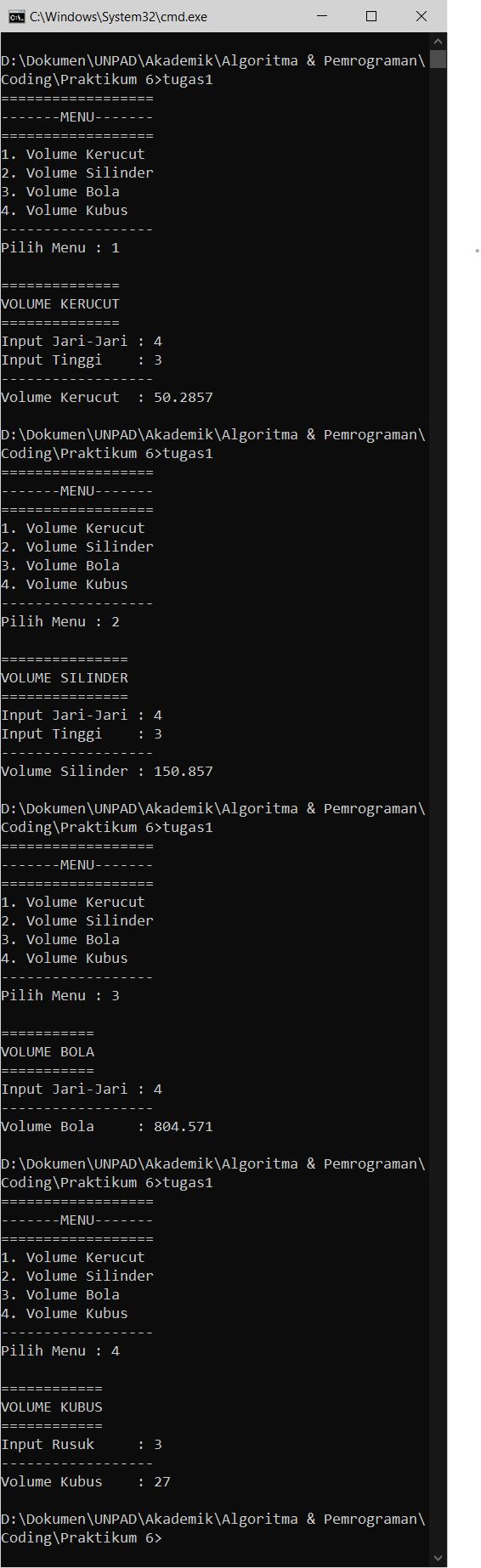
* 1. **Latihan 2**

*Gambar 3.4.b program/hasil (.exe)*

*Gambar 3.4.a. coding (.cpp)*

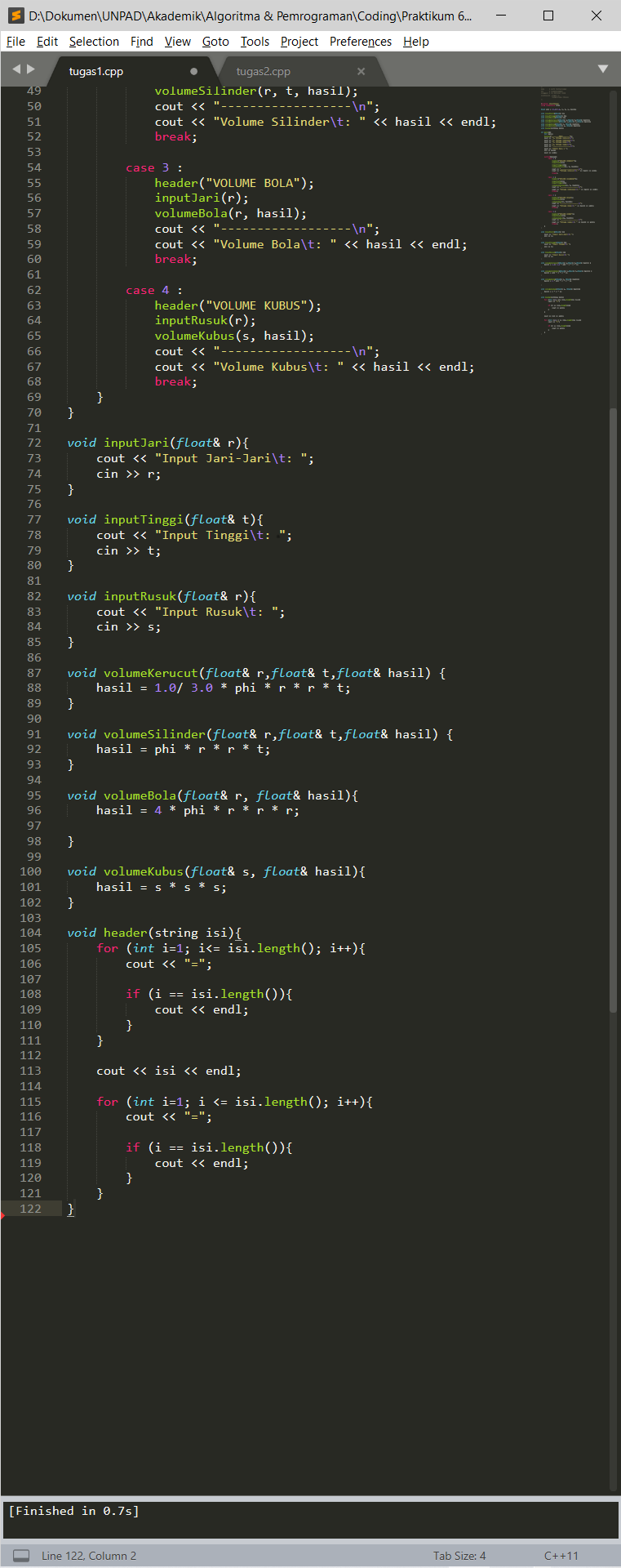
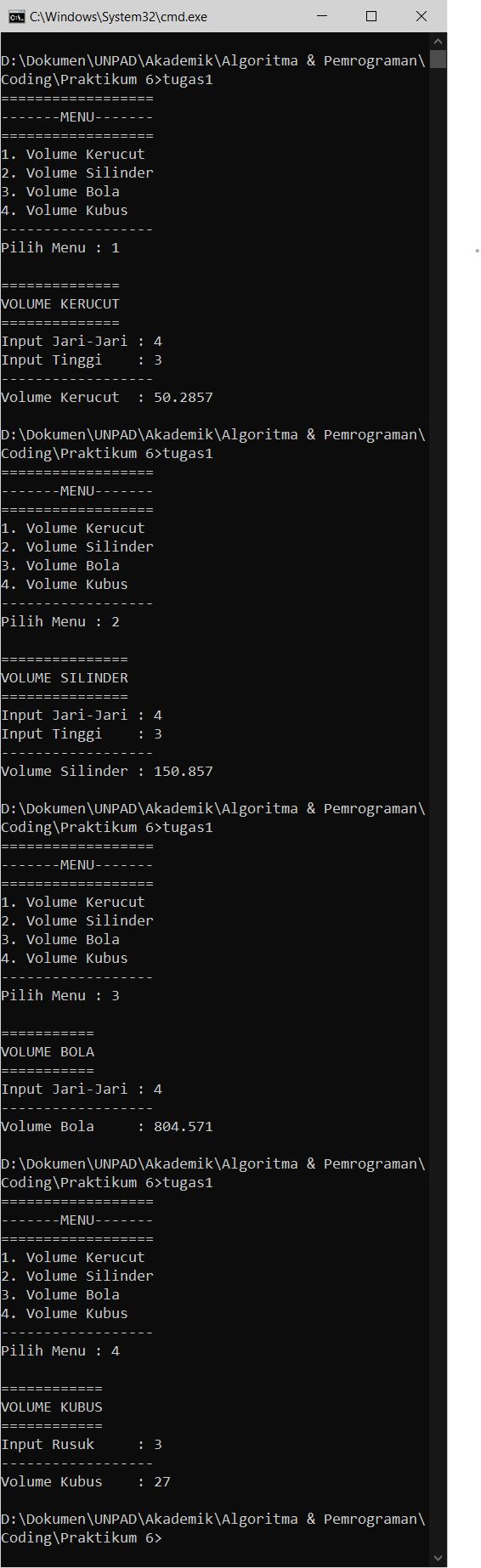
## **Tugas**

* 1. **Tugas 1**



Dilanjut ke bawah 4.1

Dilanjut ke bawah 4.1

****

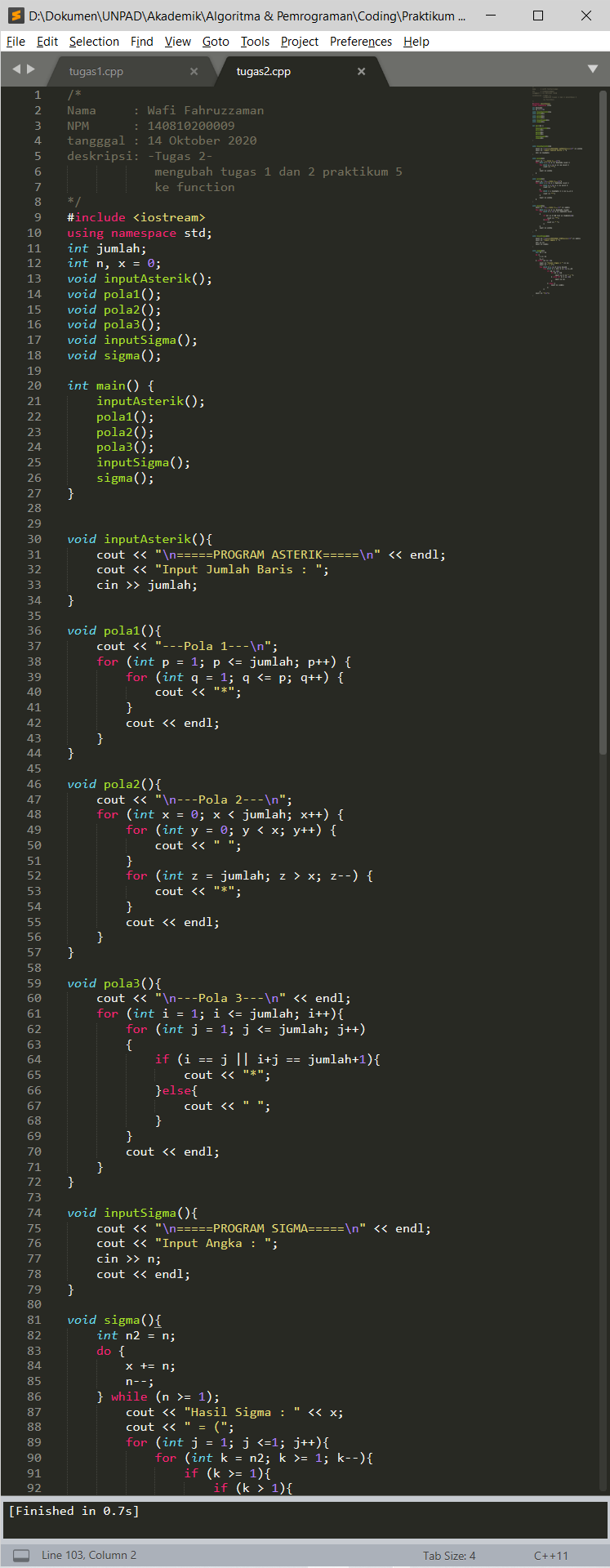
Gambar 4.1.a. tugas1.cpp

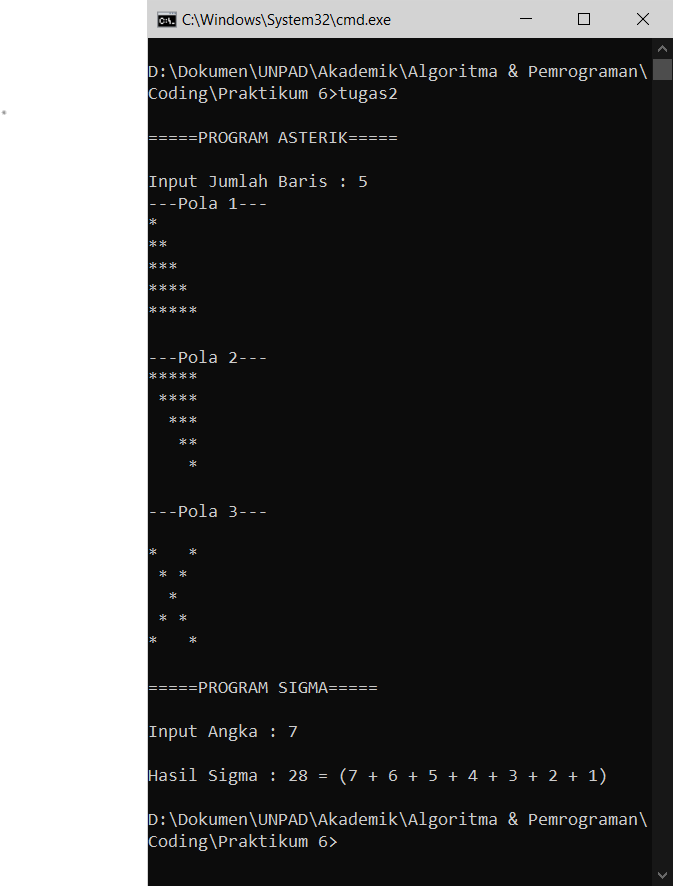
Gambar 4.1.a. tugas1.exe

Lanjutan 4.1

Lanjutan 4.1

* 1. **Tugas 2**

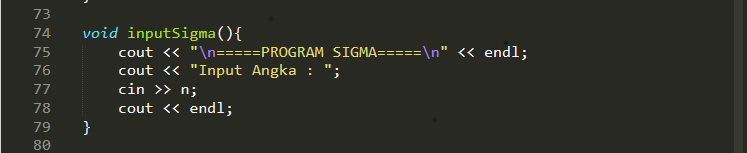




Gambar 4.2.b. tugas2.exe

Dilanjut ke bawah 4.2

Lanjutan 4.2

****



Gambar 4.2.a.. tugas2.cpp

1. **Kesimpulan**

Pada praktikum Algoritma dan Pemrograman ke 6, telah mempelajari dan mengimplementasi-kan materi yang diberikan yaitu

1. Function
   1. Value Returning
   2. Non-Value Returning

Selain mempelajari materi-materi tersebut juga telah mengimplementasikan dengan cara membuat program sederhana. Pada praktikum ini membuat program sederhana yaitu membuat Program Menghitung Volume Bangun Ruang. (Kerucut, Silinder, Bola, dan Kubus)

Program Volume Kerucut, program ini dibuat untuk menampilkan Volume Kerucut dengan memasukkan jari-jari dan tinggi kerucut.

Program Volume Silinder, program ini dibuat untuk menampilkan Volume Silinder dengan memasukkan jari jari dan tinggi silinder.

Program Volume Bola, program ini dibuat untuk menampilkan Volume Bola dengan memasukkan jari jari bola.

Program Volume Kubus, program ini dibuat untuk menampilkan Volume Kubus dengan memasukkan Rusuk Kubus.