


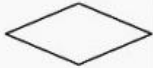








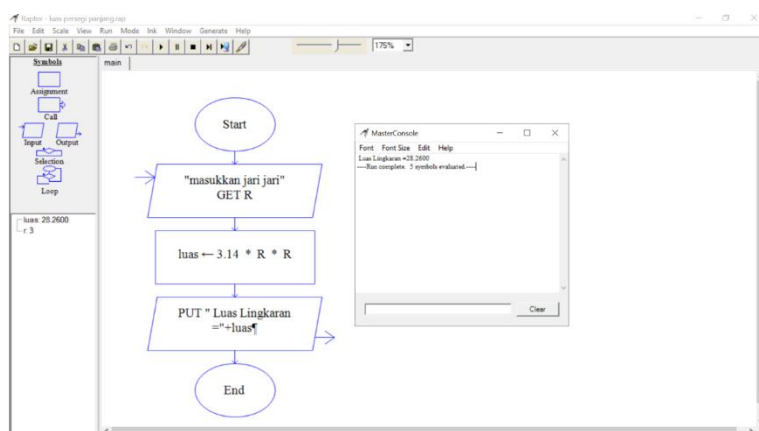
Nama : Khaisa Zenuar
Kelas : TI22C
NIM : 20220040062

1. 1. a) **Visual Studio Code**, Visual Studio Code adalah software code editor gratis buatan Microsoft yang bisa dijalankan di berbagai operating system pada perangkat desktop. Aplikasi ini mendukung hampir semua bahasa pemrograman seperti Node.js, JavaScript, TypeScript, dan lain sebagainya.
b) **Adobe Photoshop**, Photoshop merupakan salah satu aplikasi perangkat lunak untuk editor foto atau gambar yang dikeluarkan Adobe Systems dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek, atau biasa disebut layer style. Perangkat lunak yang satu ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan.
c) **Sony Vegas Pro**, adalah sebuah software khusus untuk video dan audio editing. Saat ini Sony Vegas Pro bukan menjadi tandingan Adobe Premiere, sementara Sony Vegas Pro memang belum sepopuler Adobe Premiere yang didukung begitu banyak plug-in.
d) **Anaconda**, adalah platform bahasa pemrograman Python yang bersifat open-source. Yang bertujuan untuk menyederhanakan manajemen paket serta penyebaran. Dengan versi paket yang dikelola oleh conda sistem manajemen paket.
e) **Android Studio**, adalah Integrated Development Environment (IDE) resmi untuk pengembangan aplikasi Android, yang didasarkan pada IntelliJ IDEA.
2. Finiteness atau keterbatasan berarti algoritma harus berakhir setelah mengerjakan sejumlah langkah proses. Algoritma yang sedang mengerjakan sebuah proses atau langkah mempunyai sifat terbatas, maka ia harus menghentikan apa yang sedang ia kerjakan.
- 3.

Simbol	Nama	Fungsi
	<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
	<i>Input / Output</i>	Menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya
	<i>Process</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
	<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya / tidak
	<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama
	<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda
	<i>Predefined Process</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
	<i>Punched Card</i>	Menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
	<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)
	<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses

1. 4. Luas Lingkaran

- Mulai
- Masukkan Jari Jari get R
- Masukkan Rumus keliling – $3.14 * R * R =$ +luas
- Menghasilkan output “keliling”+keliling=”+luas
- Selesai



program hitung_luas_lingkaran

deklarasi

var phi : float;

```
var r,luas:integer;
algoritma:
phi <-- 3.14;
```

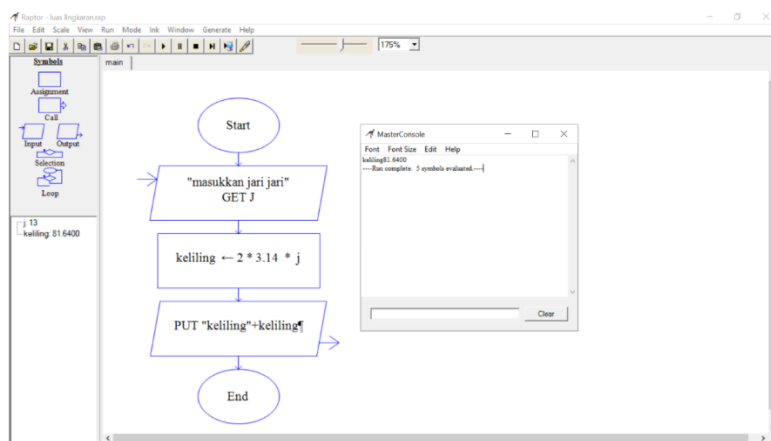
```
read(r); {diinput user}
```

```
luas <-- phi * r *r;
```

```
write(luas);
```

Keliling Lingkaran

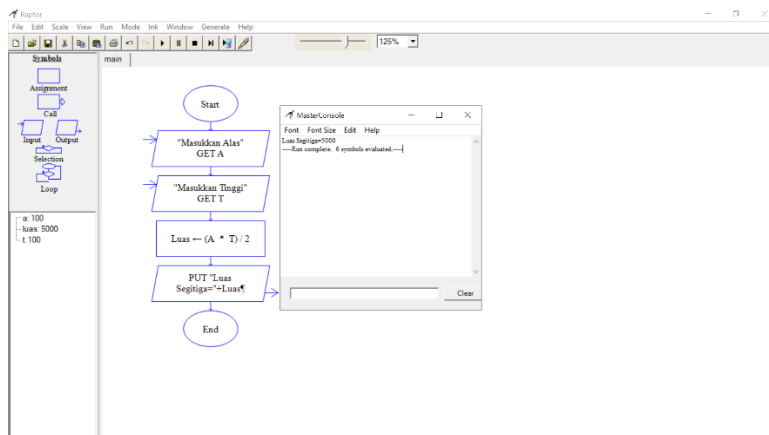
- Mulai
- Masukkan Jari Jari get j
- Masukkan Rumus keliling – $2 \times 3.14 \times j$
- Menghasilkan output “keliling”+keliling
- Selesai



```
var a, y, pi, r; //deklarasi variable
a = 2; pi = 3.14; r = 7; //isi masing masing variable dengan nilainya
y = a * pi * (r * r); // proses setiap variable untuk mendapatkan hasil
Console.WriteLine(y); //tampilkan hasil pada layer
```

Luas Segitiga

- Mulai
- Masukkan Alas Get A
- Masukkan Tinggi Get T
- Masukkan Rumus Luas – $(A \times T) / 2$
- Menghasilkan “Luas Segitiga=”+Luas
- Selesai



program hitung_luas_segitiga

deklarasi

```
var luas, alas, tinggi: integer;
```

algoritma:

```
alas <-- 10;
```

```
tinggi <-- 15;
```

```
luas <-- 1/2 * alas * tinggi
```

```
write(luas)
```