

LAPORAN TUGAS ALGORITMA PEMROGRAMAN  
PERULANGAN WHILE



Oleh: Afif Naufal Zahran

NIM: 2511533009

DOSEN PENGAMPU: DR. WAHYUDI, S.T, M.T

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
DEPARTEMEN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS ANDALAS

## **DAFTAR ISI**

BAB I PENDAHULUAN .....
1.1 Latar Belakang.....
1.2 Tujuan .....
1.3 Manfaat Praktikum .....
BAB II PEMBAHASAN.....
2,1 Pengertian Perulangan .....
2,2 Program, Flowchart, PseudoCode, dan bahasa natural.....
BAB III KESIMPULAN .....
DAFTAR PUSTAKA .....

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### 1.1 Latar Belakang

Pada bahasa pemograman ketika kita ingin menjalankan suatu program berulangkali dengan batas yang ditentukan atau hingga suatu kondisi terpenuhi kita dapat menggunakan perulangan dengan *keyword* yang telah disediakan dari bahasa pemograman yang kita gunakan. Untuk *Java* sendiri kita dapat menggunakan perulangan *For* dan *While*.

#### 1.2 Tujuan

Tujuan dari laporan tugas praktikum ini agar pembaca dan penulis dapat mendalami dan memahami tentang perulangan *while* dan implementasinya di bahasa pemograman *Java*.

#### 1.3 Manfaat

Manfaat dari tugas praktikum tentang perulangan agar pembaca mendapatkan pengetahuan tentang perulangan *while*. Manfaat untuk penulis agar dapat memahami perulangan pada bahasa pemograman *Java*.

## **BAB II**

### **PEMBAHASAN**

#### **2,1 Pengertian Perulangan**

Perulangan *while* adalah perulangan yang biasa digunakan untuk mengulangi sebuah proses hingga suatu kondisi terpenuhi.

#### **2,2 Langkah-Langkah Penggunaan Beserta Flowchart dan PseudoCode**

Pada pekan ke-6 penulis ditugaskan untuk membuat program lempar 2 buah dadu, jika total dadu 7 maka menang, jika tidak akan diberikan opsi untuk leper lagi dan tidak, jika tidak program akan berhenti

- a. Bahasa Natural
  - 1. Inisiasi integer percobaan=0, Boolean playing = true, String inputBermain sebagai input, dadu1 random integer, dadu2 random integer, int jumlah.
  - 2. Jika nilai playing true maka
    - 1.1 Tambahkan percobaan dengan 1
    - 1.2 Ambil nilai acak untuk value dari variabel dadu1 dan dadu2
    - 1.3
- b. Flowchart
- c. PseudoCode
- d. Kode Java

## **BAB III**

### **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari praktikum kali ini adalah perulangan pada bahasa pemograman *Java* begitu penting karena dapat digunakan untuk membuat pola atau melakukan *looping* pada data.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Sumber daring (website) [Diakses: 31-10-2025]  
[1] w3schools, “Java Operators”, Tersedia pada:  
[https://www.w3schools.com/java/java\\_for\\_loop.asp](https://www.w3schools.com/java/java_for_loop.asp). [Diakses: 31-10-2025].