

Sl-1

* Tugas *

No. Murazizah.
Date: Zahra

T122(H) * Dasar Pemograman *

1. (Software) Perangkat lunak
- Microsoft Windows yaitu Sistem Operasi yang berbasis Command line

- Microsoft Office yaitu perangkat lunak yg berfungsi Untuk membuat dan mengedit sebuah dokumen.

- Microsoft Power point Untuk membuat materi Persentasi

- Google Chrome yaitu Software yg berfungsi sbg Internal browser

- Photoshoft yaitu software Untuk membuat & mengedit gambar

- VLC Media player yaitu software pemutar video

2. Finiteness

adalah algoritma harus berakhir setelah

mengerjakan sejumlah langkah proses. Algoritma

yg sedang mengerjakan sebuah proses / langkah

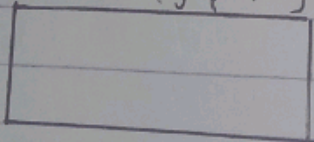
mempunyai sifat terbatas, maka ia harus menghentikan

apa yang sedang dikerjakan.

3. Simbol - simbol

• Process

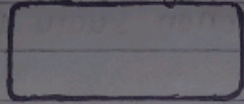
Mewakili langkah dalam suatu proses. ini adalah komponen yg paling umum dri diagram alur.



• Terminal

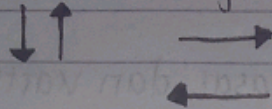
Simbol nya menunjukan awal atau akhir dri diagram

alur. biasanya memiliki teks "Start" dan "final"



• Flowlane

Garis aliran menunjukkan arah proses



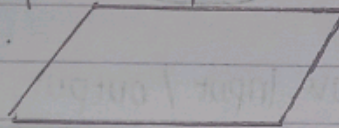
• Decision

Simbol keputusan menunjukkan langkah selanjutnya dalam proses



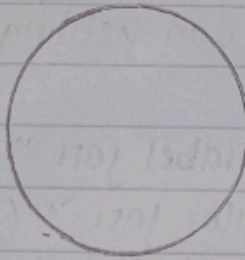
• Input / output

Menyatakan proses input / output tanpa tergantung jenis peralatan.



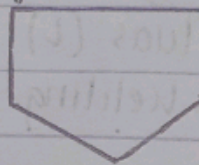
• Connector

Menyatakan sambungan dari proses lainnya di halaman yg sama.

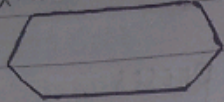


• Offline Connector

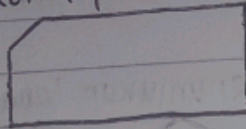
Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya di halaman



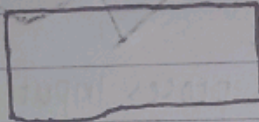
- ☐ • Predefined Process
Penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan
Untuk memberi harga awal



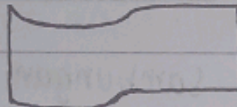
- ☐ • Punched Card
Menyatakan input berasal dari kartu / output di kartu ke kartu.



- ☐ • Document
Mencetak keluaran dlm bentuk dokumen (melalui printer).



- ☐ • Punch tape
Befungsi Untuk input / output yg menggunakan pita kertas berlubang.



4. a. Menghitung luas dan keliling lingkaran

- ☐ 1. Mulai
- ☐ 2. Deklarasi variabel jari-jari (r), luas (L), dan keliling (K)
- ☐ 3. Masukkan nilai jari-jari (r)
- ☐ 4. Proses hitung Luas (L) lingkaran
- ☐ 5. Proses hitung Keliling (K) lingkaran
- ☐ 6. Tampilkan luas (L) lingkaran
- ☐ 7. Tampilkan keliling (K) lingkaran
- ☐ 8. Selesai

No. _____

Date : _____

flowchart :

Start



Integer r



Real L, k



Input r



$$L = \left(\frac{22}{7}\right) * r * r$$



$$k = 2 * \left(\frac{22}{7}\right) * r$$



output Luas (L)

output Keliling (k)

End

lingkaran : n & L

lingkaran : n & k

Luas lingkaran

Keliling lingkaran

Deklarasi : jari-² : Integer

Deklarasi : jari-² : Integer

Luas : Integer

Keliling : Integer

Deskripsi : Read (jari-jari)

Deskripsi : Read (jari-jari)

$$\text{Luas} = 3,14 * \text{jari-}^2$$

$$\text{Keliling} = 2 * 3,14 * \text{jari-jari}$$

Write (Luas)

Write (Keliling)

end

end



b. Menghitung Luas Segitiga

1. Mulai

2. Deklarasi Variabel luas (L), alas (a), dan tinggi (t) segitiga

3. Input nilai alas (a) dan nilai tinggi (t) segitiga

4. Proses hitung luas (L) segitiga

5. Tampilkan hasil Luas (L) segitiga

6. Selesai

Luas Segitiga

Deklarasi : luas : Integer

alas : Integer

tinggi : Integer

Deklarasi : Read (alas, tinggi)

Luas : $0.5 * \text{alas} * \text{tinggi}$

Write (luas)

end

start

Real i, a, t

Input a

Input t

 $L = 0.5 * a * t$ → output "luas segitiga" → adalah : 21

end