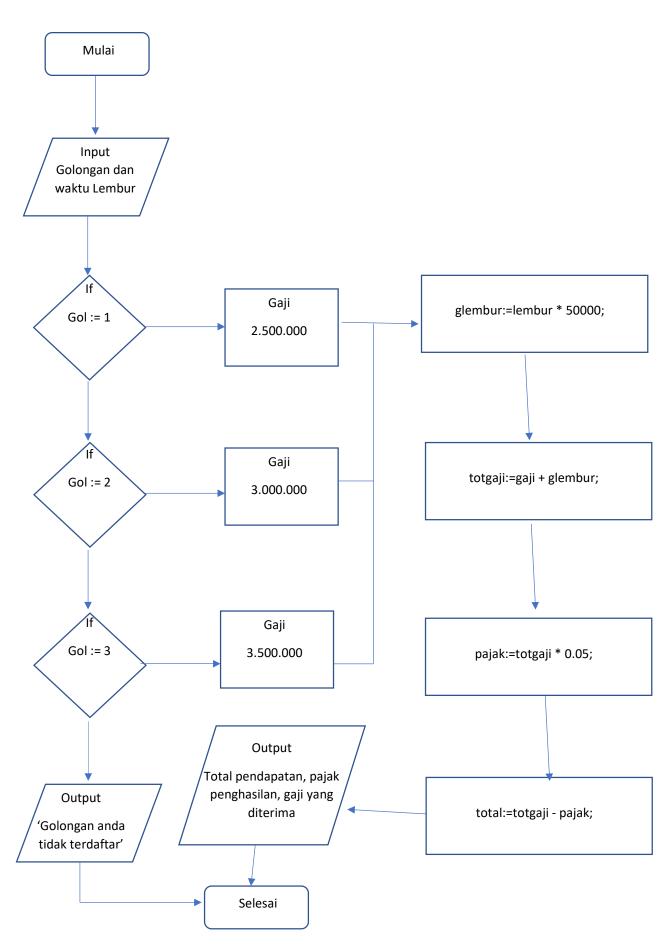
```
Program no_1;
uses crt;
var
gaji,gol,lembur,glembur,totgaji,pajak,total: real;
begin
    Write('Masukkan golongan anda : ');
    readln(gol);
    Write('Berapa jam lembur anda : ');
    readln(lembur);
    if gol=1 then
    begin
        gaji := 2500000;
    end
    if gol=2 then
    begin
        gaji := 3000000;
    end
    else
    if gol=3 then
    begin
        gaji := 3500000;
    end
    begin
    writeln('Golongan anda tidak terdaftar');
    exit();
    end;
    glembur:=lembur * 50000;
    totgaji:=gaji + glembur;
    pajak:=totgaji * 0.05;
    total:=totgaji - pajak;
    writeln('Total pendapatan anda : ',totgaji:2:2);
    writeln('Pajak penghasilan anda : ',pajak:2:2);
    writeln('Gaji yang diterima : ',total:2:2);
end.
```

Flowchart



```
program menampilkan_bilangan_terbesar;
uses crt;
var
    a,b,c:integer;
begin
    write('Masukkan bilangan 1 : ');
    readln(a);
    write('Masukkan bilangan 2 : ');
    readln(b);
    write('Masukkan bilangan 3 : ');
    readln(c);
    if (a>b) and (a>c) then
    begin
       write(a);
    if (b>a) and (b>c) then
    begin
       write(b);
    begin
       Write(c);
    end;
end.
```

```
program menghitung_volume_limas_segitiga;
uses crt;

var
alas,tsegitiga,tlimas,volume:real;
begin
    write('Masukkan alas segitiga (cm): ');
    readln(alas);
    write('Masukkan tinggi segitiga (cm): ');
    readln(tsegitiga);
    write('Masukkan tinggi limas (cm): ');
    readln(tlimas);

    volume:=1/3 * 1/2 * alas * tsegitiga * tlimas;

    Writeln('Volume limas segitiga adalah : ', volume:2:2,'cm^3');
end.
```

Algoritma menghitung volume limas segitiga

- a. Mulai
- b. Masukkan alas segitiga , tinggi segitiga, dan tinggi limas dalam cm
- c. hitung volume limas segitiga := 1/3 * 1/2 * alas segitiga * tinggi limas * tinggi segitiga ;
- d. Tampilkan volume limas segitiga dalam cm^3
- e. Selesai

```
Program Menghitung_65_and_34_shl_2;
uses crt;
begin
   writeln((65 and 34) shl 2);
end.
```

```
Hitung Manual
```

65 = 0100 0001

24= 0010 0010

And

0000 0000 = 0

0 shl 2 = 0