**LAPORAN TUGAS AKHIR**



Judul Program

ENGLISH PRONOUNCIATION FOR BEGINNER

Diusulkan & Dibuat oleh

Iqbal Maulana - 442023611094

Wildan Sonia M. F. - 442023611006

Fakultas

Sains Dan Teknologi

Prodi

Teknik Informatika

1445 H / 2023 M

**KATA PENGANTAR**

*Bismillaahirrahmaanirrahim,*

Syukur Alhamdulillah, segala puja dan puji kita panjatkan kehadirat Allah SWT, karena hanya berkat rahmat dan karunia-Nya, dan maha suci Engkau yang telah memberi kemudahan dalam menyusun laporan akhir ini guna memenuhi tugas mata kuliah, "Dasar • Dasar Pemrograman" sehingga laporan akhir ini dapat kami selesaikan dengan baik dan benar. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun kita dari jalan yang penuh kegelapan ke jalan yang penuh dengan cahaya yaitu Agama Islam. Walupun mungkin terdapat kesalahan dan kekurangannya, penulis sebagai manusia biasa yang tak terlepas dari kesalahan dan kekurangan, sangat mengharapkan bimbingan dan kritik dari berbagai pihak, dengan harapan penulis dapat menyempumakan segala kesalahan dan kekurangan dari laporan akhir ini.

Oleh karena itu sudah sepatutnya jika penulis menyampaikan ucapan terima kasih, rasa hormat dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Rektor Universitas Darussalam Gontor beserta wakilnya dan juga jajaran-jajarannya

2. Yang terhormat Dosen Pengampu Mata Kuliah "Dasar - Dasar Pemrograman"

**Al-Ustadz** **Aziz Musthofa.**

3. Teman-teman yang ada di semester gasal (1) ini.

Hanya untaian do'a yang dapat kami panjatkan semoga amal baiknya di terima oleh Allah Swt. Dan menjadi amal sholeh yang senantiasa mengalir keharibaan penguasa alam semesta. Akhimya kami menyadari bahwa makalah ini masih jauh sekali dari kesempumaan, oleh karena itu kritik dan saran yang mampu membangkitkan jiwa kami, sangat diharapkan. Mudah-mudahan makalah ini mampu memberi manfaat serta menunjang ilmu pengetahuan bagi penulis khususnya dan bagi para generasi yang akan datang. Serta senantiasa mendapat ridho-Nya. Amin.

Ponorogo, 2023

**DAFTAR ISI**

|  |  |
| --- | --- |
| **KA TA PENGANTAR** |  |
| **DAFTAR ISI** |  |
| **BAB I** |  |
| PENDAHULAN |  |
| 1.1 Latar Belakang |  |
| 1.2 Tujuan |  |
| **BAB II** |  |
| LANDASAN TEORI |  |
| 2.1 Percabangan . |  |
| 2.2 Fungsi Int |  |
| 2.3 Perulangan Do-while |  |
| 2.4 Penggunaan Array |  |
| 2.5 OOP (object oriented programming). |  |
| 2.6 GoTo |  |
| 2.7 Manipulasi Space |  |
| 2.8 Time/Date |  |
| 2.9 Input / Output |  |
| 2.10 Random |  |
| 2.11 String.length() |  |
| 2.12 Clear Screen / system (‘cls’) |  |
| 2.13 Operator Arimatika,Perbandingan & Penugasan |  |
| 2.14 Variable /Tipe Data |  |
| 2.15 Using Namespace |  |
| 2.16 Color / System(‘color’) |  |
| 2.17 File External (fstream) |  |
| **BAB III** |  |
| PEMBAHASAN |  |
| 3.1 Algoritma |  |
| 3.2 Source Code |  |
| 3.3 Flowchart |  |
| 3.4 Analisis Program  3.4 Analisis Program |  |
| **BAB III** |  |
| PENUTUP |  |
| 3.1 Kesimpulan |  |
| 3.2 Saran |  |

**BAB I** **PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang**

Seiring dengan kemajuan dan perkembangan zaman di era globalisasi ini, manusia dituntut mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Semakin banyaknya perangkat lunak (Software), dan semakin meningkatnya kecanggihan perangkat keras (Hardware), maka perangkat komputer sebagai alat bantu menjadi semakin berperan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Tersedianya bahasa-bahasa pemograman komputer (C++, Pascal, Basic, dan lain-lain) telah mendorong para ahli komputer untuk merancang sebuah program yang dapat dipergunakan sebagai alat bantu dalam mempelajari bidang tertentu, seperti pelatihan pengucapan bahasa inggris. Dimana Aplikasi belajar bahasa ini mempermudah masyarakat dalam melakukan proses belajar Bahasa inggris. Dengan adanya Aplikasi pembelajaran ini diharapkan mempercepat proses belajar dan mempermudah masyarakat dalam mempelajari tata cara pengucapan Bahasa inggris.

Pada tugas besar kali ini, kami akan mengembangkan sebuah program dengan bahasa C++ menggunakan Dev C++ yang kami sepakati beri nama “ENGLISH PRNOUNCATION FOR BEGINNER”. Untuk program ini sendiri, kami menggunakan banyak fungsi yang kami bagi menjadi bagian-bagian/subprogram agar lebih mudah untuk mengatur pembuatan program ini. Untuk mengetahui lebih lanjut soal detail program, akan kami jelaskan dibawah. Sekian dan terimakasih.

**1.2 Tujuan**

Tujuan dari pembuatan Program Hotel ini adalah:

**1.** Mempercepat proses belajar Masyarakat yang baru belajar Bahasa inggris.

**2** Mempermudah masyarakat untuk melakukan pelafalan Bahasa inggris.

**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

Pada Program English For Beginner kami akan memakai beberapa metode:

**2.1 Percabangan :**

**- *If-Else.if-Else*** digunakan jika kondisi yang diperiksa dinilai benar terpenuhi maka pemyataan pertama yang dilaksanakan, jika kondisi yang diperiksa bemilai salah maka pemyataan yang kedua yang dilaksanakan. Begitu seterusnya.

**- *Switch-Case*** digunakan untuk penyeleksian kondisi dengan kemungkinan yang terjadi cukup banyak.

**2.2 Fungsi**

**- *Fungsi (tipedata)* =** Merupakan Fungsi yang memiliki nilai balik dengan statement ,,return".

**- *Fungsi Void***  = Merupakan fungsi yang tidak memiliki nilai balik.

**2.3 Perulangan**

**- *For*** digunakan untuk mengulang program yang akan berhenti ketika sudah memenuhi kondisi

**2.4 *OOP (object oriented programming)*.**

object-oriented programming atau OOP adalah suatu metode pemrograman yang berorientasi pada objek. Tapi, Kita disini hanya memakai sedikit saja dari konsep OOP seperti ***class, object, property, method, instansiasi, dan constructor***. Kita tidak memakai konsep-konsep seperti *static method,setter-getter,inharitance*,dll. Karena kita tahu di semester 1 ini kita belum belajar yang namanya OOP.

**2.5 *goto*.**

**goto** adalah suatu sintaks di c++ yang bisa membuat suatu baris langsung loncat ke baris yang telah di tentukan. Pernyataan **goto juga sering diartikan sebagai** sebuah instruksi untuk mengarahkan eksekusi program ke-pernyataan yang diawali dengan suatu label. Perlu juga diperhatikan bahwa untuk menuliskan sebuah label, kita harus menggunakan tanda titik dua (:) dibelakang nama label tersebut. Dalam mendefinisikan nama label juga tidak perlu dilakukan pendeklarasian seperti halnya sebuah variabel karena label hanya digunakan untuk tanda saja sehingga tidak memiliki tipe data.

Bentuk umum penulisan pernyataan Goto:

*goto label;*

**2.6 *Input & Output*.**

**Fungsi cout** adalah fungsi standar pada C++ untuk menampilkan output ke layar.

**Fungsi** **cin** (c input) adalah fungsi untuk mengambil input dari keyboard.

**2.7 *Clear Screen / system(“cls”)*.**

**Fungsi System(“CLS”)** adalah untuk membersihkan layar pada program yang akan dijalankan sehingga pemrogram dapat menenentukan saat untuk menghapus data yang telah dijalankan tanpa harus menutup program tersebut dan membukanya kembali.

**2.8 *Variable /Tipe Data*.**

* int merupakan kepanjangan dari integer yang artinya bilangan bulat.
* float adalah tipe data dalam bentuk bilangan pecahan.
* char adalah tipe data dalam bentuk karakter.
* bool tipe data dalam bentuk Boolean, penyampaiannya dengan True dan False
* const: cara pendeklarasiannya mirip dengan deklarasi variabel dan ditambahkan kata const di awal.
* [Tipe data **String**](https://www.duniailkom.com/tutorial-belajar-c-plus-plus-tipe-data-string-bahasa-c-plus-plus/): Tipe data untuk kumpulan karakter, seperti “Andi”, “ Duniailkom”, atau “Belajar C++”.
* [Tipe data **Array**](https://www.duniailkom.com/tutorial-belajar-c-plus-plus-tipe-data-array-bahasa-c-plus-plus/): Tipe data untuk kumpulan tipe data lain yang sejenis.

**2.9 Using *NameSpace*.**

**NameSpace** dengan kata kunci using adalah sebuah kata kunci yang digunakan untuk memperkenalkan suatu *Namespace* kepada suatu ruang lingkup, dengan ini kita tidak diwajibkan lagi untuk menyertakan nama dari *Namespace* dan *Scope Operator* :: setiap kali mencoba untuk mengakses entitas dari *Namespace* tersebut.

|  |
| --- |
| Contoh penulisan:  **1.using** **namespace** std; |

**2.10 System(“color”).**

**System(“color”)** adalah fungsi pada c++ untuk [Memberikan warna pada text atau background.](https://stefanusdiptya.wordpress.com/2009/07/13/edit-warna-text-atau-background-di-c/)

**2.11 Audio Player(-lwinmm)**

Dalam pemutaran audio, format file harus .wav, bisa juga dengan format lain seperti .mp3 atau .ogg, namun harus ada mosul ekstensi tambahan dengan pengaturan yang berbeda pula. Dalam pembuatan file dimulai fengan project baru kemudian file baru, hal ini ditujukan agar bisa mengakses pengaturan projek, didalamnya kitab isa menemukan linker dalam menu parameter. Dalam kolom linker kita tambahkan “-lwinmm”.

Opsi -lwinmm dalam parameter linker C++ adalah perintah untuk mengaitkan pustaka WinMM (Windows Multimedia API) dengan program. Dengannya kita bisa menggunakan fungsi-fungsi seperti ‘timeSetEvent’ untuk pengendalian waktu atau ‘PlaySound’ untuk memainkan suara.

**BAB III PEMBAHASAN**

**BAB III PENUTUP**

**3.1 Kesimpulan**

Adapun beberapa kesimpulan yang dapat diambil adalah :

a) Dalam bahasa C++ semua hal yang berhubungan dengan sintaks harus diperhatikan secara seksama, hal ini dikarenakan sebuah program tidak akan bisa running apabila salah satu sintaks itu missing.

b) Masyarakat yang ingin memesan kamar di hotel ini tidak harus datang langsung ke hotel, tetapi cukup dengan membuka program ini dia bisa memesan kamar yang akan dia pesan pada hotel ini.

c) Dalam membangun program kita harus memperhatikan huruf reverse word, variable, konstanta, dan lain-lain karena program C++ bersifat case sensitive (huruf kecil dan besar dianggap berbeda).

d) Struktur Data merupakan salah satu bahan dasar dasar pembuatan program.

Pemakaian struktur data yang tepat didalam proses pemograman akan menghasilkan algoritma yang jelas dan tepat sehingga menjadikan program secara keseluruhan lebih sederhana.

e) Array merupakan bagian dari struktur data yaitu termasuk dalam struktur data sederhana yang dapat didefinisikan sebagai pemesanan alokasi memori sementara pada komputer.

f) Waktu yang terpakai dalam proses pembayaran menjadi jauh lebih efisien.

**3.2 Saran**

a. Semoga makalah ini menjadi sebuah titik pendorong bagi pemula yang ingin belajar bahasa C++ secara mendalam.

b. Semoga makalah ini menjadi pegangan pembaca dalam memahami setiap sintaks umum yang ada pada bahasa C++.

c. Diharapkan makalah ini berguna dan dapat menjadi sarana pembelajaran oleh pembaca dan menjadi lebih paham mengenai program dan aplikasi lain pendukungnya.

d. Semoga program ini dapat lebih dikembangkan lagi, dan dapat digunakan oleh banyak orang, dan semoga program ini memberikan manfaat bagi pembaca.

e. Program ini dapat didesain dengan tampilan yang lebih baik dan lebih menarik lagi.