

**Laporan Praktikum
Algoritma Dan Pemrograman**



2022131003

Endri Yanto

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Komputer

Universitas Universal

2022

Pelaksanaan	
Pertemuan Ke	Satu (1)
Tanggal Pelaksanaan	22 Agustus 2022
Tempat Pelaksanaan	B.507
Judul Praktikum	Pengantar Algoritma

Tujuan Praktikum
Berisi capaian/ kemampuan apa yang diperoleh setelah melakukan praktikum
Contoh:
1. Menambah pengetahuan dan memahami tentang algoritma dan bagaimana cara menggunakannya untuk menyelesaikan sebuah masalah
2. Mendapatkan pengetahuan untuk menerjemahkan algoritma kedalam sebuah narasi

Pembahasan
Berisi penjelasan terkait semua percobaan yang telah kita lakukan, anda harus membahasnya satu per satu, mulai dari percobaan yang dilakukan, kesesuaian dan kesalahan yang terjadi.
Contoh:
Praktik 1. Membuat program menentukan bilangan ganjil atau genap. Pada praktik ini saya menggunakan sticky Note untuk membantu saya membuat sebuah algoritma dalam bentuk narasi. Di praktik pertama ini saya tidak menemukan kesulitan hanya saja hasil yang saya dapatkan sedikit berbeda dengan jawabannya, tetapi hasilnya tetap menuju inti yang sama.
Praktik 2. Membuat aplikasi kalkulator penjumlahan. Pada praktik ini saya masih menggunakan sticky note untuk membantu saya. Pada praktik ini saya masih tidak mendapatkan kesulitan walaupun algoritma yang saya gunakan sedikit berbeda dengan yang dicontohkan, yang saya buat sedikit lebih singkat namun tetap menggunakan inti yang sama.
Praktik 3. Membuat aplikasi untuk mencari luas lingkaran. Pada praktik ini saya sedikit ragu dengan rumus luas lingkaran lalu saya mencarinya di google, selebihnya tidak ada masalah hanya ragu pada rumus luas lingkaran. Dan hasil algoritma yang saya buat kurang lebih sama dengan contoh.

Latihan
Latihan 1. Dengan menggunakan bahasa anda coba jelaskan secara singkat apa itu algoritma Jawaban: algoritma adalah sebuah langkah-langkah untuk menyelesaikan sebuah masalah secara terstruktur dan se-efisien mungkin sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.
Latihan 2. Buatlah algoritma dengan narasi terstruktur untuk kasus berikut ini Jawaban:
A. Membuat aplikasi untuk mencari luas segitiga <ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai 2. Masukkan panjang alas segitiga 3. Masukkan tinggi segitiga 4. Hitung $1/2 * \text{alas} * \text{tinggi}$ 5. Tampilkan hasil 6. Selesai
B. Membuat aplikasi untuk mencari volume segitiga <ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai 2. Masukkan jari-jari alas lingkaran 3. Masukkan tinggi kerucut 4. Hitung $1/3 * \text{jari-jari} * \text{jari-jari} * \text{tinggi}$ 5. Tampilkan hasil 6. Selesai
C. Membuat aplikasi menentukan bilangan terbesar dari dua inputan user <ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai 2. Masukkan bilangan A/bilangan pertama 3. Masukkan bilangan B/bilangan kedua 4. Jika bilangan A lebih besar dari bilangan B maka hasil yang di tampilkan adalah bilangan A, jika bilangan A tidak lebih besar dari bilangan B maka hasil yang di tampilkan adalah bilangan B 5. selesai

Kesimpulan

Kesimpulan praktik 1:

1. Untuk narasi perlu menggunakan bahasa yang ringkas dan jelas
2. Dapat menggunakan algoritma untuk menentukan bilangan ganjil atau genap
3. Algoritma mirip seperti langkah sebuah program untuk menyelesaikan masalah

Kesimpulan praktik 2:

1. Algoritma dapat menyelesaikan masalah matematika sederhana dengan logis
2. Algoritma dapat memasukkan lebih dari satu inputan user

Kesimpulan praktik 3:

1. Algoritma dapat menyelesaikan perhitungan matematika yang lumayan kompleks
2. Dengan algoritma dapat lebih mudah dalam mencari luas lingkaran
3. Dengan menggunakan algoritma dapat lebih memahami cara mencari luas lingkaran

Lampiran

Berisi foto atau screenshot dari praktikum yang dilakukan
Bersifat Optional (tidak wajib ada)