```
Program MEMBANDINGKAN 2 LUAS SEGI EMPAT
{ Program menerima 2 matriks yang berisi titik (x,y) awal dan akhir dari segi empat s1 dan s2
  dan akan mengeluarkan manakah yang lebih besar luasnya atau sama besar. }
KAMUS
s1, s2: array [1..2] of array [1..2] of integer {matriks 2x2}
i, j, k: integer
ALGORITMA
{mengisi matriks s1 dan s2}
m \leftarrow 0
while m < 2 do
    m \leftarrow m + 1
    if m = 1 then
        output("Masukkan nilai Segi Empat s1:")
    else
         s1 \leftarrow s2 {menyalin matriks s2 ke matriks s1, saat m bernilai 2}
         output ("Masukkan nilai Segi Empat s2:")
    i traversal [1..2]
        if i = 1 then
             output("Masukkan nilai TAwal:")
         else
             output("Masukkan nilai TAkhir:")
         j traversal [1..2]
             if j = 1 then
                 output("x = ")
             else
                 \underline{\text{output}}("y = ")
             input(s2[i][j]) {dimulai dengan menyimpan matriks s1 pada matriks s2, saat m=1,
                                meng-overwrite s2 dengan nilai s2 yang seharusnya, I.S.}
    if s2[1][1] = s2[2][1] or s2[1][2] = s2[2][2] then
         output ("TAwal dan TAkhir tidak boleh memiliki nilai x atau y yang sama")
         m \leftarrow 3 {saat m bernilai 3, loop akan berhenti (3 tidak < 2)}
{proses membandingkan}
<u>if</u> m = 2 <u>then</u> {saat m bernilai 3, program tidak akan memroses input}
    depend on
    abs (s1[1][1]-s1[2][1]) * abs (s1[1][2]-s1[2][2]) > abs (s2[1][1]-s2[2][1])^2 * abs (s2[1][2]-s2[2][2])^2:
{dimultakkan agar tidak negatif}
         output("SegiEmpat pertama lebih luas daripada SegiEmpat kedua") {F.S.}
    \underline{abs} \ (s1[1][1]-s1[2][1]) \ * \ \underline{abs} \ (s1[1][2]-s1[2][2]) \ < \ \underline{abs} \ (s2[1][1]-s2[2][1]) \ ^2 \ * \ \underline{abs} \ (s2[1][2]-s2[2][2]) \ ^2 \ :
         output("SegiEmpat kedua lebih luas daripada SegiEmpat pertama") {F.S.}
    else : output("Luas SegiEmpat sama") {F.S.}
{jika m tidak = 2 maka program akan berhenti, F.S.}
```