LAPORAN PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERBASIS WEB TUGAS 02

Untuk memenuhi Tugas Praktikum Pemrograman Berbasis Web



Dosen: Adi Wahyu Pribadi, S.Si., M.Kom

Disusun oleh:

Nama : Muhammad Abduh Harry Malhotra

NIM : 4522210133

Semester : 4 Kelas : A

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PANCASILA
JAKARTA SELATAN
2023/2024

Link Github: https://github.com/hotraa/PBW

Tugas 1

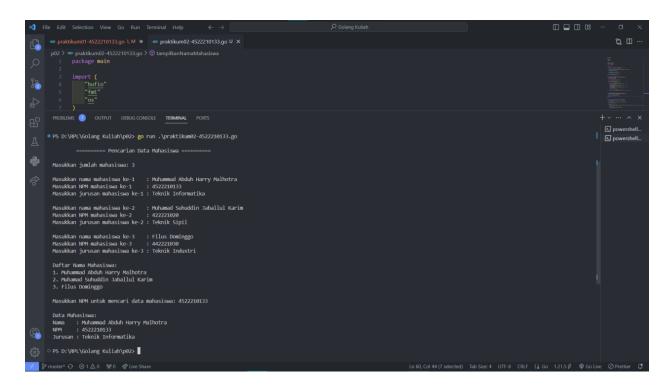
Screenshot Source Code

Screenshot Output

Tugas 2

Screenshot Source Code

Screenshot Source Code



Tugas 3

Source Code

```
package main
import "fmt"

func main() {
    panjang := 5
    lebar := 3

    luas := hitungLuasPersegiPanjang(panjang, lebar)
    keliling := hitungKelilingPersegiPanjang(panjang, lebar)

    fmt.Println("Luas persegi panjang:", luas)
    fmt.Println("Keliling persegi panjang:", keliling)
}

func hitungLuasPersegiPanjang(panjang int, lebar int) int {
    return panjang * lebar
}

func hitungKelilingPersegiPanjang(panjang int, lebar int) int {
    return 2 * (panjang + lebar)
}
```

Penjelasan

- Program dimulai dengan mendeklarasikan package "main" atau package utama, yang akan dijalankan saat program dieksekusi. Lalu meng-import package "fmt" untuk mencetak output
- 2. Mendeklarasikan dua variabel di dalam function "main", yaitu variabel "panjang" dan "lebar", yang masing-masing memiliki nilai 5 dan 3
- 3. Membuat function hitungLuasPersegiPanjang yang memiliki 2 parameter yaitu "panjang" dan "lebar", lalu didalam function melakukan (return panjang * lebar) untuk mengembalikan hasil perkalian keduanya sebagai luas persegi panjang
- 4. Membuat function hitungKelilingPersegiPanjang yang memiliki 2 parameter yaitu "panjang" dan "lebar", lalu melakukan (return 2 * (panjang + lebar)) sebagai keliling persegi panjang
- 5. Di dalam function "main" membuat 2 variabel yaitu "luas" dengan argument "panjang" dan "lebar" untuk menampung hasil luas persegi panjang dan "keliling" dengan argument "panjang" dan lebar untuk menampung hasil keliling persegi panjang
- 6. Terakhir, mencetak hasil luas dan keliling persegi panjang menggunakan "fmt.Println"

Tugas 4

Source Code

```
package main
import "fmt"

func main() {
    panjang := 5
    lebar := 3

    luas, keliling := hitungLuasKelilingPersegiPanjang(panjang, lebar)

    fmt.Println("Luas persegi panjang:", luas)
    fmt.Println("Keliling persegi panjang:", keliling)
}

func hitungLuasKelilingPersegiPanjang(panjang int, lebar int) (luas int, keliling int) {
    luas = panjang * lebar
    keliling = 2 * (panjang + lebar)
```

Penjelasan

- 1. Program dimulai dengan mendeklarasikan package main dan meng-import package fmt untuk mencetak output
- 2. Membuat function main, lalu pada function main ini:
 - a. Membuat 2 variabel panjang dan lebar dengan nilai masing-masing 5 dan 3
 - b. Menggunakan function hitungLuasKelilingPersegiPanjang untuk menghitung luas dan keliling persegi panjang berdasarkan panjang dan lebar
 - c. Hasil perhitungan luas dan keliling disimpan di dalam variabel luas dan keliling
 - d. Menggunakan fmt.Println untuk mencetak hasil luas dan keliling persegi panjang
- 3. Membuat function hitungLuasKelilingPersegiPanjang untuk menghitung luas dan keliling persegi panjang berdasarkan parameternya yaitu (panjang int, lebar int) dan (luas int, keliling int), lalu pada fungsi ini:
 - a. Menghitung luas dengan rumus panjang * lebar dan menyimpannya ke dalam variabel luas
 - b. Menghitung keliling dengan rumus 2 * (panjang + lebar) dan menyimpannya ke dalam variabel keliling
 - c. Melakukan return atau mengembalikan nilai luas dan keliling secara otomatis karena sudah dideklarasikan di awal function

Tugas 5

Perbedaannya yaitu pada struktur program dan fungsionalitasnya. Pada tugas 03, program menggunakan 2 function terpisah yaitu hitungLuasPersegiPanjang untuk menghitung luas persegi panjang dan hitungKelilingPersegiPanjang untuk menghitung keliling persegi panjang. Sementara itu, pada tugas 03 menggunakan 1 function yaitu hitungLuasKelilingPersegiPanjang untuk menghitung luas dan keliling persegi panjang secara bersamaan

Screenshot Github

