LAPORAN PRAKTIKUM

PENGENALAN BAHASA PEMROGRAMAN PYTHON

Logo

Description automatically generated

DISUSUN OLEH :

Nama : Ilmira Yulfihani

NPM : 5210411329

PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA  
TAHUN AJARAN 2021/2022

DAFTAR ISI

[JUDUL 1](#_Toc84891810)

[DAFTAR ISI 1](#_Toc84891811)

[BAB I 2](#_Toc84891812)

[**TUJUAN PRAKTIKUM** 2](#_Toc84891813)

[BAB II 2](#_Toc84891814)

[**DASAR TEORI** 2](#_Toc84891815)

[BAB III 3](#_Toc84891816)

[**ALAT DAN BAHAN** 3](#_Toc84891817)

[BAB IV 3](#_Toc84891818)

[**CARA KERJA** 3](#_Toc84891819)

[BAB V 4](#_Toc84891820)

[**PEMBAHASAN** 4](#_Toc84891821)

[BAB VI 6](#_Toc84891822)

[**KESIMPULAN** 6](#_Toc84891823)

[DAFTAR PUSTAKA 7](#_Toc84891824)

BAB I

**TUJUAN PRAKTIKUM**

Praktikum Pembuatan Algoritma, Flowchart, dan Pseudocode ini bertujuan untuk mencapai beberapa target pembelajaran, yaitu :

1. Hard Skill : Mengenal bahasa pemrograman python
2. Soft Skill : Kreatif, kinerja mandiri dan terukur
3. Capaian 1: Pengenalan Bahasa Pemrograman Python (install dan menjalankan program sederhana)

# BAB II

## **DASAR TEORI**

Apa itu Phyton?

Python adalah bahasa pemrograman yang populer. Bahasa pemrograman ini dibuat oleh Guido van Rossum dan dikenalkan sejak tahun 1991. Sebelum memulai untuk belajar Python dasar, akan lebih baik untuk memahami dulu apa itu Python dan bagaimana cara kerjanya.

Python termasuk bahasa pemrograman yang mudah untuk dipelajari. Sampai saat ini

bahasa pemrograman Python hampir dipakai di segala bidang seperti game, sistem

berbasis web, dan bahkan dapat membuat mesin pencari sendiri. Jadi secara umum,

2 bahasa pemrograman ini dipakai dalam pengembangan website, pengembangan software, matematika, dan system scripting

## BAB III

## **ALAT DAN BAHAN**

Alat dan bahan yang digunakan dalam Praktikum Pembuatan algoritma dan Pemrograman Praktik ini antara lain :

1. Sistem Operasi Linux/Window 10
2. Untuk menggambar flow chart Msword, DIA,
3. Python

# BAB IV

## **CARA KERJA**

Buatlah program menggunakan python untuk menghitung :

1. Segitiga Luas = 1/2 alas \* tinggi
2. Persegi panjang Keliling = 2(Panjang + lebar); Luas = panjan x lebar
3. Persegi Keliling = 4 \* sisi; Luas = sisi x sisi
4. Jajaran genjang Keliling = 2(sisi miring + sisi bawah); Luas = sis bawah x tinggi
5. 5. Belah ketupat Keliling = 4 sisi; Luas = 1/2 x D1 x D2

BAB V

**PEMBAHASAN**

1. Untuk operasi metematika Luas segitiga = ½ alas \* tinggi

|  |
| --- |
|  |

1. Keliling persegi panjang = 2\*(panjang + lebar) ; Luas = panjang\*lebar

|  |
| --- |
|  |

1. Keliling persegi = 4\*sisi; Luas = sisi\*sisi

|  |
| --- |
|  |

1. Keliling jajar genjang = 2 (sisi miring + sisi bawah); Luas = sisi bawah \* tinggi

|  |
| --- |
|  |

1. Keliling belah ketupat = 4\*sisi; Luas = ½ \* d1\*d2

|  |
| --- |
|  |

# BAB VI

## **KESIMPULAN**

Dari praktikum yang teah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal, sebagai berikut :

1. Pembuatan Program dimulai dengan memasukkan input dan diakhiri dengan print output.
2. Urutan pembuatan sebuah program yaitu : input data data yang diperlukan, dan jangan lupa beri keterangan jenis masukannya. Selanjutnya kerjakan proses menuju tujuan program ingin mencari apa, dan tulis kode perintah dengan urut dan jelas. Setelah sampai pada tujuan, print data yang dicari yang sudah ditemukan pada proses sebelumnya.
3. Pada saat membuat program harus penuh ketelitian dan harus dilakukan secara hati-hati, karena kesalahan pemberian tanda saja sangat dapat memengaruhi jalannya kode program kita.

DAFTAR PUSTAKA

*Badiyanto, S.Kom., M.Kom. 2021. Pert 2 Pengenalan Bahasa Pemrograman Python.[PDF File] Mengambil dari : https://elearning.uty.ac.id/pluginfile.php/131069/mod\_resource/content/1/Pert%202%20%20Pengenalan%20Bahasa%20Pemrograman%20Python.pdf*