1. `#include <iostream>`: Memasukkan pustaka untuk input-output (I/O).

2. `#include <cmath>`: Memasukkan pustaka untuk operasi matematika.

3. `using namespace std;`: Menggunakan namespace `std` untuk menghindari penulisan `std::` sebelum objek dan fungsi dari pustaka standar C++.

4. `int main() {`: Memulai fungsi utama program.

5. `double radius;` dan `double luas;`: Mendeklarasikan dua variabel bertipe `double` untuk menyimpan jari-jari dan luas lingkaran.

6. `cout << " Perhitungan Luas Lingkaran " << endl;` dan `cout << " ==========================\n" << endl;`: Menampilkan judul program.

7. `cout << " Masukkan Jari-Jari Lingkaran : ";`: Meminta pengguna untuk memasukkan jari-jari lingkaran.

8. `cin >> radius;`: Mengambil input jari-jari lingkaran dari pengguna dan menyimpannya dalam variabel `radius`.

9. `luas = M\_PI \* pow(radius, 2);`: Menghitung luas lingkaran menggunakan rumus π \* r^2 dan menyimpan hasilnya dalam variabel `luas`. Nilai π diambil dari pustaka `cmath`.

10. `cout << " Luas Lingkaran adalah : " << luas << endl;`: Menampilkan hasil perhitungan luas lingkaran.

11. Blok kondisional:

- `if (luas < 10)`: Jika luas kurang dari 10, mencetak "Ini adalah lingkaran kecil."

- `else if (luas >= 10 && luas < 50)`: Jika luas antara 10 dan 50, mencetak "Ini adalah lingkaran sedang."

- `else`: Jika luas lebih dari atau sama dengan 50, mencetak "Ini adalah lingkaran besar."

12. `return 0;`: Mengakhiri program dan mengembalikan nilai keluaran 0 ke sistem operasi.