

PERTEMUAN 4
TUGAS MATAKULIAH
ALGORITMA & PEMOGRAMAN



Disusun oleh:

DISUSUN OLEH :

Ahkmad Kholil Baidhawi
M. Iqbal Fatkhul Hikam
Rangga Apre Dianta S M
Destrian Adi Pamungkas
Gelmon Ferdinand

Bangun Ruang Segitiga
Bangun Ruang Persegi Panjang
Bangun Ruang Lingkaran
2023310013
2023310014

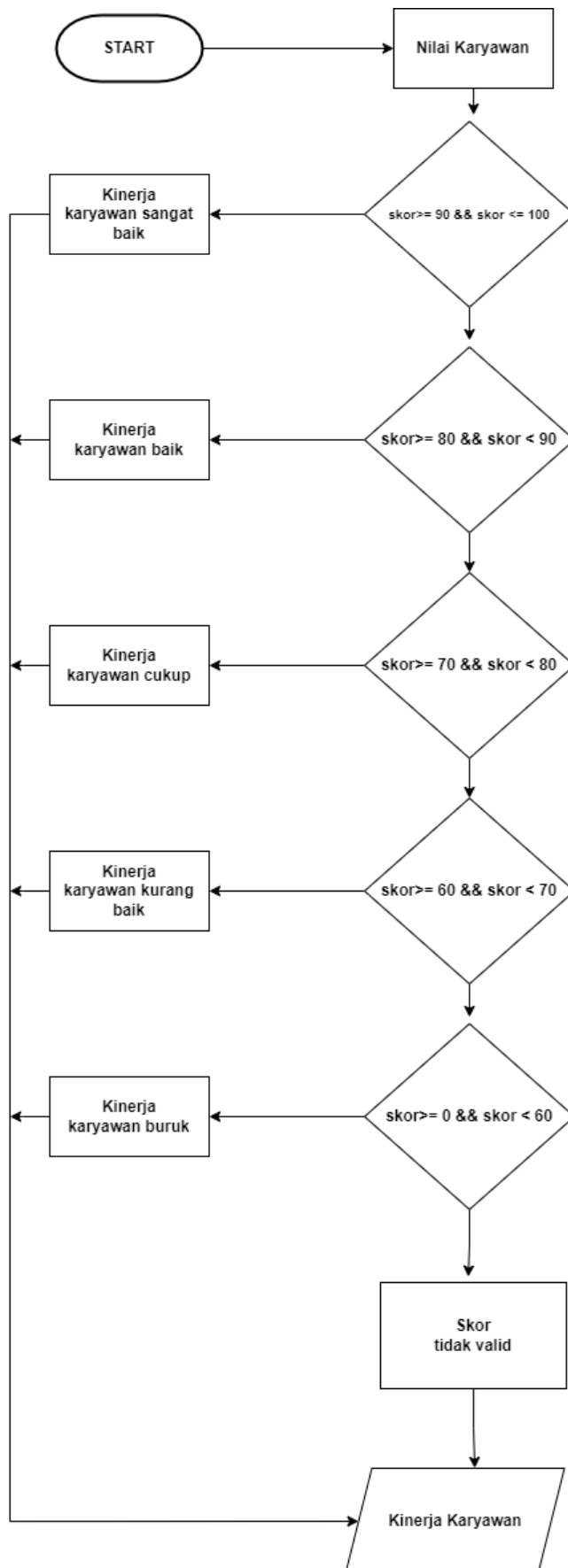
Jurusan Informatika

Fakultas Informatika

Bekasi

2023

Flow Chart



Deklarasi Variabel:**int skor;**

Program dimulai dengan mendeklarasikan sebuah variabel bernama **skor** dengan tipe data integer. Variabel ini akan digunakan untuk menyimpan nilai yang dimasukkan oleh pengguna.

1. Meminta Input Pengguna:

```
cout << "Masukkan nilai karyawan : ";  
cin >> skor;
```

Program mencetak pesan "Masukkan nilai karyawan :" ke layar dan kemudian mengambil input dari pengguna, yang kemudian disimpan dalam variabel **skor**.

2. Pengecekan Kinerja Karyawan:

```
if (skor >= 90 && skor <= 100) {  
    cout << "Kinerja karyawan sangat baik.";  
} else if (skor >= 80 && skor < 90) {  
    cout << "Kinerja karyawan baik.";  
} else if (skor >= 70 && skor < 80) {  
    cout << "Kinerja karyawan cukup.";  
} else if (skor >= 60 && skor < 70) {  
    cout << "Kinerja karyawan kurang baik.";  
} else if (skor >= 0 && skor < 60) {  
    cout << "Kinerja karyawan buruk.";  
} else {  
    cout << "Skor tidak valid. Masukkan skor antara 0 dan 100.";  
}
```

Program menggunakan struktur kontrol if-else if-else untuk menilai variabel skor dan mencetak pesan yang sesuai berdasarkan rentang nilai:

- Jika skor berada di antara 90 dan 100, program mencetak "Kinerja karyawan sangat baik."
- Jika skor berada di antara 80 dan kurang dari 90, program mencetak "Kinerja karyawan baik."
- Jika skor berada di antara 70 dan kurang dari 80, program mencetak "Kinerja karyawan cukup."
- Jika skor berada di antara 60 dan kurang dari 70, program mencetak "Kinerja karyawan kurang baik."
- Jika skor berada di antara 0 dan kurang dari 60, program mencetak "Kinerja karyawan buruk."
- Jika skor tidak berada dalam rentang 0 hingga 100, program mencetak "Skor tidak valid. Masukkan skor antara 0 dan 100."