

LAPORAN TUGAS ALGORITMA PEMROGRAMAN

VOLUME TABUNG



Oleh :

M.YAZEM AGVA ROIZ

NIM 2511533003

MATA KULIAH ALGORITMA PEMROGRAMAN

DOSEN PENGAMPU : DR. WAHYUDI, S.T, M.T

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

DEPARTEMEN INFORMATIKA

UNIVERSITAS ANDALAS

KATA PENGANTAR

Pedoman ini disusun sebagai rujukan resmi bagi mahasiswa Departemen Informatika dalam penyusunan laporan praktikum pada mata kuliah Pemrograman Dasar dengan Java. Dokumen ini tidak hanya memberikan gambaran umum mengenai format penulisan, tetapi juga menguraikan secara rinci sistematika laporan, tata cara penyajian isi, serta contoh penulisan kode program yang dilengkapi dengan referensi ilmiah. Melalui panduan ini, mahasiswa diharapkan mampu menyusun laporan yang tidak sekadar memenuhi aspek administratif, tetapi juga mencerminkan ketelitian, keteraturan, dan penerapan kaidah penulisan akademik pada tingkat dasar. Dengan demikian, laporan praktikum yang dihasilkan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran, dokumentasi kegiatan, sekaligus sarana untuk melatih keterampilan menulis ilmiah yang akan bermanfaat dalam jenjang studi selanjutnya.

Padang, 2025

Penulis

DAFTAR ISI

BAB 1	3
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Tujuan	3
1.3 Manfaat	3
BAB 2	4
2.1 Penjelasan Singkat	4
2.2 Code Program, Flowchart, Pseudocode	4
BAB 3	8
a. Kesimpulan	8
b. Saran	8

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada pembuatan algoritma pada bahasa pemrograman, diperlukannya langkah-langkah yang jelas demi keterbacaan dan maintenance. Oleh karena itu, dalam membuat kode program dibuat pula flowchart dan pseudocode agar mudah dimengerti.

1.2 Tujuan

Tujuan dilakukannya praktikum ini adalah:

- a. Menulis program dengan lebih jelas dengan menggunakan program java, flowchart dan pseudocode.

1.3 Manfaat

Memahami pembuatan program dengan menggambarkan bagaimana jalannya algoritma dengan lebih baik.

BAB 2

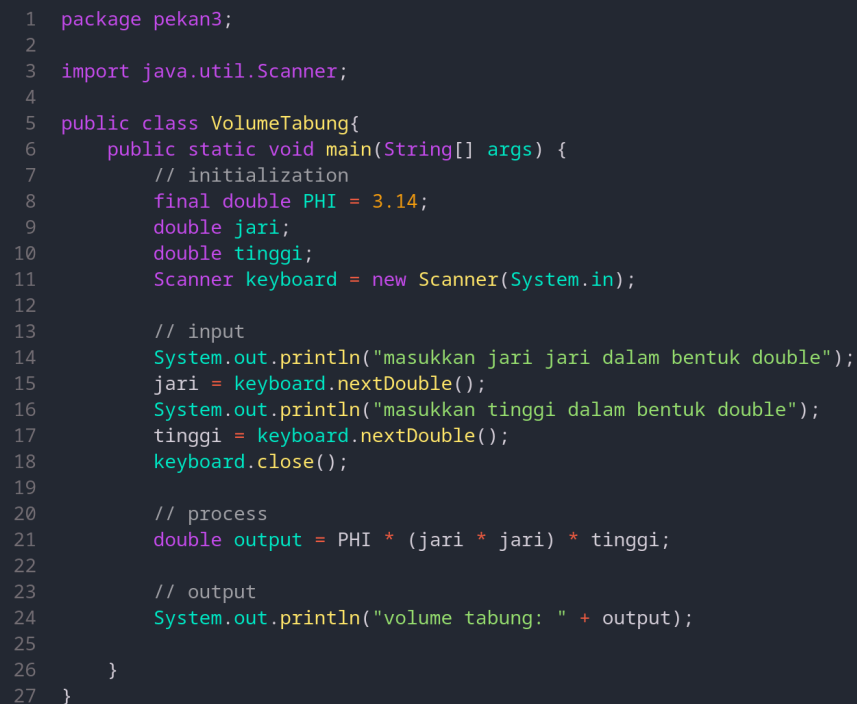
PEMBAHASAN

2.1 Penjelasan Singkat

Program yang akan dibuat adalah program yang memiliki tujuan berupa menghitung luas tabung, nilai phi secara default akan diatur menjadi 3.14, lalu nilai jari-jari dan tinggi akan didapatkan melalui input user.

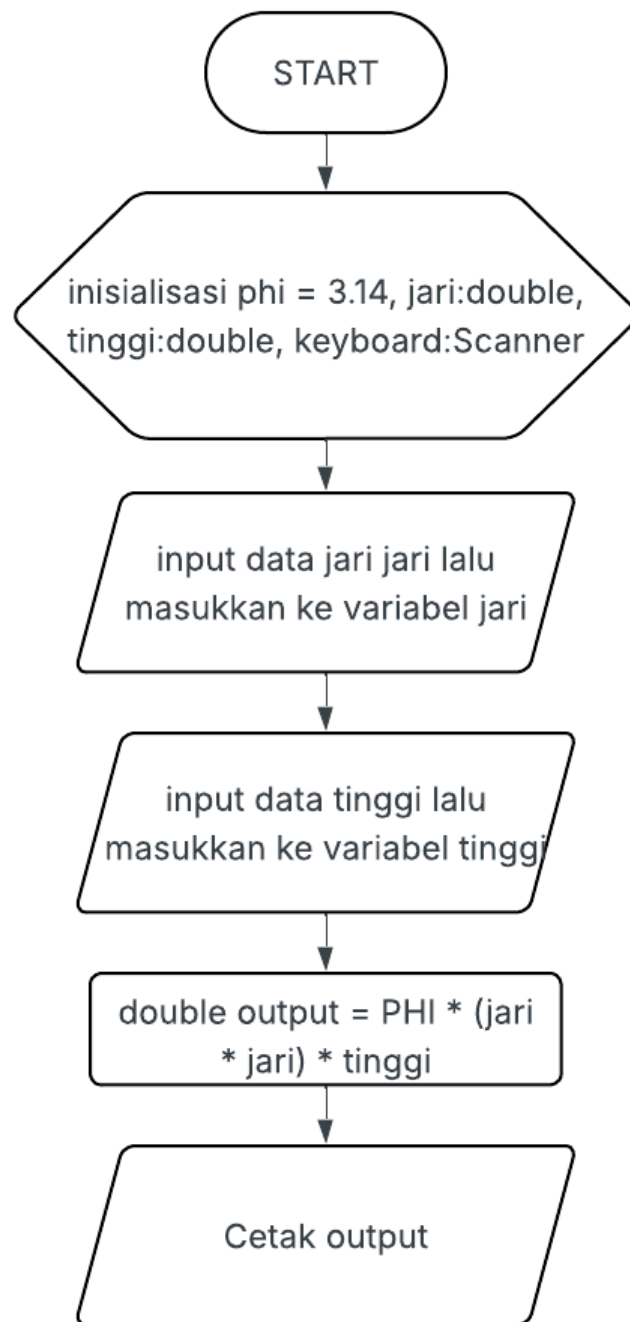
2.2 Code Program, Flowchart, Pseudocode

1. *VolumeTabung.java*

A screenshot of a code editor window with a dark background and light-colored text. The code is written in Java and is for a class named VolumeTabung. It includes package and import statements, a main method with initialization, input, process, and output sections. The code is numbered from 1 to 27. The editor has three colored window control buttons (red, yellow, green) in the top left corner.

```
1 package pekan3;
2
3 import java.util.Scanner;
4
5 public class VolumeTabung{
6     public static void main(String[] args) {
7         // initialization
8         final double PHI = 3.14;
9         double jari;
10        double tinggi;
11        Scanner keyboard = new Scanner(System.in);
12
13        // input
14        System.out.println("masukkan jari jari dalam bentuk double");
15        jari = keyboard.nextDouble();
16        System.out.println("masukkan tinggi dalam bentuk double");
17        tinggi = keyboard.nextDouble();
18        keyboard.close();
19
20        // process
21        double output = PHI * (jari * jari) * tinggi;
22
23        // output
24        System.out.println("volume tabung: " + output);
25
26    }
27 }
```

2. Flowchart



3. Pseudocode

JUDUL

Menghitung Volume Tabung

KAMUS

phi:double = 3.14

jari:double

tinggi:double

keyboard:scanner

output:double

ALGORITMA

Read(jari)

Read(tinggi)

output = PHI * (jari * jari) * tinggi

cetak output

BAB 3

PENUTUPAN

a. Kesimpulan

Dalam penulisan program java, penjelasan algoritma sangatlah penting untuk memperjelas komunikasi terkhususnya antar team agar code program mudah dibaca dan di evaluasi

b. Saran

Laporan praktikum yang telah penulis tuliskan, masih memiliki kekurangan. Penulis sendiri pun juga membuka saran dan kritikan untuk meningkatkan kualitas laporan pratikum ini.