

# Laporan Praktikum 3

Dasar – Dasar Pemrograman  
Percabangan



Nama : Muhammad Azhar Rasyad  
NIM : 0110217029  
Program Studi : Teknik Informatika 1  
Kelas : Pagi  
Semester : 1

Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri  
Tahun 2017

# Tugas Praktikum

## 1. Buatlah program di bawah ini dengan menggunakan if..else..

Dengan menggunakan pernyataan else..if, buatlah program kalkulator sederhana, untuk mendapatkan tampilan hasil sebagai berikut :

```
Masukkan bilangan pertama : 5
Masukkan bilangan kedua : 3
Menu Matematika
1. Penjumlahan
2. Pengurangan
3. Pembagian
4. Perkalian
Masukkan pilihan anda : 4
Hasil operasi tersebut = 15
```

## 1. Buatlah program di bawah ini dengan menggunakan swtich case

```
Menu :    1. Menghitung volume kubus
          2. Menghitung luas lingkaran
          3. Menghitung volume silinder
Input : pilihan user (1, 2 atau 3)
Jika pilihan = 1, maka :
    Input : panjang sisi kubus
    Output : Volume kubus (vol = sisi3)
Jika pilihan = 2, maka :
    Input : panjang jari-jari lingkaran
    Output : Luas lingkaran (luas = 3.14 * r2)
Jika pilihan = 3, maka :
    Input : panjang jari-jari lingkaran & tinggi silinder
    Output : Volume silinder (vol = 3.14 * r2 * t)
Jika pilihan selain 1, 2 & 3 (default) : Tampilkan pesan
kesalahan.
```

## Jawaban

```
no1.cpp x
1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 int main()
6 {
7     int p;
8     float b1,b2,b3;
9
10    cout << "Masukkan bilangan pertama : ";
11    cin >> b1;
12    cout << "Masukkan bilangan kedua : ";
13    cin >> b2;
14
15    cout << "\nMenu Matematika" << endl;
16    cout << "1. Penjumlahan" << endl;
17    cout << "2. Pengurangan" << endl;
18    cout << "3. Pembagian" << endl;
19    cout << "4. Perkalian" << endl;
20
21    cout << "\nMasukkan pilihan anda : ";
22    cin >> p;
23
24    if (p == 1)
25    {
26        b3 = b1 + b2;
27        cout << "\nHasil operasi tersebut = " << b3 << endl;
28    }
29    else if (p == 2)
30    {
31        b3 = b1 - b2;
32        cout << "\nHasil operasi tersebut = " << b3 << endl;
33    }
34    else if (p == 3)
35    {
36        b3 = b1 / b2;
37        cout << "\nHasil operasi tersebut = " << b3 << endl;
38    }
39    else if (p == 4)
40    {
41        b3 = b1 * b2;
42        cout << "\nHasil operasi tersebut = " << b3 << endl;
43    }
44    else
45    {
46        cout << "\nPilihan anda tidak ada" << endl;
47    }
48 }
```

```
AST@AST-AG: ~/Desktop
AST@AST-AG:~/Desktop$ ./start1
Masukkan bilangan pertama : 
```

```
AST@AST-AG: ~/Desktop
AST@AST-AG:~/Desktop$ ./start1
Masukkan bilangan pertama : 2
Masukkan bilangan kedua : 
```

```
AST@AST-AG: ~/Desktop
AST@AST-AG:~/Desktop$ ./start1
Masukkan bilangan pertama : 2
Masukkan bilangan kedua : 2

Menu Matematika
1. Penjumlahan
2. Pengurangan
3. Pembagian
4. Perkalian

Masukkan pilihan anda : 
```

```
AST@AST-AG: ~/Desktop
AST@AST-AG:~/Desktop$ ./start1
Masukkan bilangan pertama : 2
Masukkan bilangan kedua : 2

Menu Matematika
1. Penjumlahan
2. Pengurangan
3. Pembagian
4. Perkalian

Masukkan pilihan anda : 1

Hasil operasi tersebut = 4
AST@AST-AG:~/Desktop$
```

```
AST@AST-AG: ~/Desktop
AST@AST-AG:~/Desktop$ ./start1
Masukkan bilangan pertama : 2
Masukkan bilangan kedua : 2

Menu Matematika
1. Penjumlahan
2. Pengurangan
3. Pembagian
4. Perkalian

Masukkan pilihan anda : 2

Hasil operasi tersebut = 0
AST@AST-AG:~/Desktop$
```

```
AST@AST-AG: ~/Desktop
AST@AST-AG:~/Desktop$ ./start1
Masukkan bilangan pertama : 2
Masukkan bilangan kedua : 2

Menu Matematika
1. Penjumlahan
2. Pengurangan
3. Pembagian
4. Perkalian

Masukkan pilihan anda : 3

Hasil operasi tersebut = 1
AST@AST-AG:~/Desktop$
```

```
AST@AST-AG: ~/Desktop
AST@AST-AG:~/Desktop$ ./start1
Masukkan bilangan pertama : 2
Masukkan bilangan kedua : 2

Menu Matematika
1. Penjumlahan
2. Pengurangan
3. Pembagian
4. Perkalian

Masukkan pilihan anda : 4

Hasil operasi tersebut = 4
AST@AST-AG:~/Desktop$
```

```
AST@AST-AG: ~/Desktop
AST@AST-AG:~/Desktop$ ./start1
Masukkan bilangan pertama : 2
Masukkan bilangan kedua : 2

Menu Matematika
1. Penjumlahan
2. Pengurangan
3. Pembagian
4. Perkalian

Masukkan pilihan anda : 5

Pilihan anda tidak ada
AST@AST-AG:~/Desktop$
```

```

1#include <iostream>
2
3using namespace std;
4
5int main()
6{
7    int p;
8    float s,j,t,h;
9
10   cout << "Menu :" << endl;
11   cout << "1. Menghitung volume kubus" << endl;
12   cout << "2. Menghitung luas lingkaran" << endl;
13   cout << "3. Menghitung volume silinder" << endl;
14
15   cout << "\nMasukkan pilihan Anda : ";
16   cin >> p;
17
18   switch (p)
19   {
20       case 1 :
21           cout << "\nMasukkan panjang sisi kubus : ";
22           cin >> s;
23           h = s * s * s;
24           cout << "\nVolume kubus = " << h << endl;
25           break;
26
27       case 2 :
28           cout << "\nMasukkan panjang jari-jari lingkaran = ";
29           cin >> j;
30           h = 3.14 * (j * j);
31           cout << "\nLuas lingkaran = " << h << endl;
32           break;
33
34       case 3 :
35           cout << "\nMasukkan panjang jari-jari lingkaran = ";
36           cin >> j;
37           cout << "Masukkan tinggi silinder = ";
38           cin >> t;
39           h = 3.14 * (j * j) * t;
40           cout << "\nVolume silinder = " << h << endl;
41           break;
42
43       default :
44           cout << "\nPilihan Anda tidak ada" << endl;
45           break;
46   }
47 }|

```

---

```
AST@AST-AG: ~/Desktop
AST@AST-AG:~/Desktop$ ./start2
Menu :
1. Menghitung volume kubus
2. Menghitung luas lingkaran
3. Menghitung volume silinder

Masukkan pilihan Anda : █
```

```
AST@AST-AG: ~/Desktop
AST@AST-AG:~/Desktop$ ./start2
Menu :
1. Menghitung volume kubus
2. Menghitung luas lingkaran
3. Menghitung volume silinder

Masukkan pilihan Anda : 1
Masukkan panjang sisi kubus : █
```

```
AST@AST-AG: ~/Desktop
AST@AST-AG:~/Desktop$ ./start2
Menu :
1. Menghitung volume kubus
2. Menghitung luas lingkaran
3. Menghitung volume silinder

Masukkan pilihan Anda : 1
Masukkan panjang sisi kubus : 2

Volume kubus = 8
AST@AST-AG:~/Desktop$ █
```



```
AST@AST-AG: ~/Desktop
AST@AST-AG:~/Desktop$ ./start2
Menu :
1. Menghitung volume kubus
2. Menghitung luas lingkaran
3. Menghitung volume silinder

Masukkan pilihan Anda : 2

Masukkan panjang jari-jari lingkaran = 
```

```
AST@AST-AG: ~/Desktop
AST@AST-AG:~/Desktop$ ./start2
Menu :
1. Menghitung volume kubus
2. Menghitung luas lingkaran
3. Menghitung volume silinder

Masukkan pilihan Anda : 2

Masukkan panjang jari-jari lingkaran = 7

Luas lingkaran = 153.86
AST@AST-AG:~/Desktop$ 
```

```
AST@AST-AG: ~/Desktop
AST@AST-AG:~/Desktop$ ./start2
Menu :
1. Menghitung volume kubus
2. Menghitung luas lingkaran
3. Menghitung volume silinder

Masukkan pilihan Anda : 3

Masukkan panjang jari-jari lingkaran = 
```

```
AST@AST-AG: ~/Desktop
AST@AST-AG:~/Desktop$ ./start2
Menu :
1. Menghitung volume kubus
2. Menghitung luas lingkaran
3. Menghitung volume silinder

Masukkan pilihan Anda : 3

Masukkan panjang jari-jari lingkaran = 7
Masukkan tinggi silinder =
```

```
AST@AST-AG: ~/Desktop
AST@AST-AG:~/Desktop$ ./start2
Menu :
1. Menghitung volume kubus
2. Menghitung luas lingkaran
3. Menghitung volume silinder

Masukkan pilihan Anda : 3

Masukkan panjang jari-jari lingkaran = 7
Masukkan tinggi silinder = 10

Volume silinder = 1538.6
AST@AST-AG:~/Desktop$
```

```
AST@AST-AG: ~/Desktop
AST@AST-AG:~/Desktop$ ./start2
Menu :
1. Menghitung volume kubus
2. Menghitung luas lingkaran
3. Menghitung volume silinder

Masukkan pilihan Anda : 4

Pilihan Anda tidak ada
AST@AST-AG:~/Desktop$
```