

LAPORAN TUGAS
ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN
OPERATOR PEMROGRAMAN JAVA

Disusun Oleh :

Nama : Nabila Khairunnisa
Nim : 2511531003
Dosen Pengampu : Dr. Wahyudi, S.T, M.T
Asisten Praktikum : Aufan Taufiqurrahman



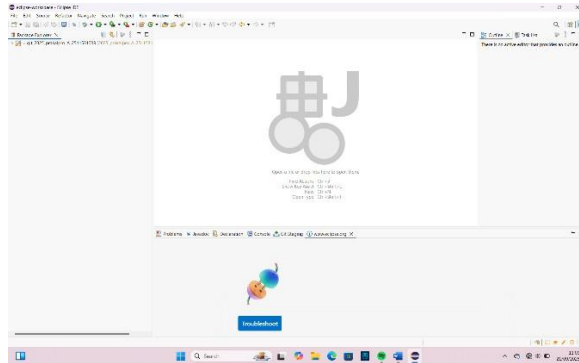
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
DEPARTEMEN INFORMATIKA
UNIVERSITAS ANDALAS
TAHUN 2025

STUDI KASUS

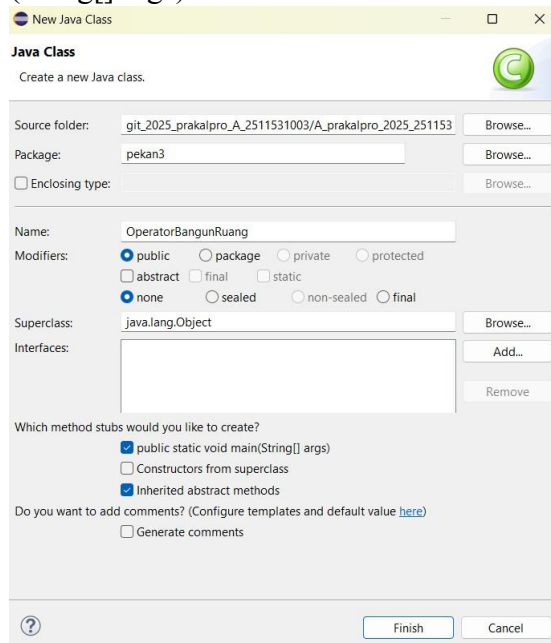
MENENTUKAN VOLUME PRISMA SEGITIGA

1.1 Program Eclipse

1) Buka aplikasi eclipse



- 2) Klik kanan pada package pekan 3, pilih “New”, lalu pilih class. Buat nama dengan ketentuan nama harus Uppercase pada awal kalimat dan tanpa “spasi”, lalu centang tanda “public static void main (string[] args)” lalu “finish”



3) Maka akan muncul tampilan seperti berikut ini

```
1 package pekan3;
2
3 public class OperatorBangunRuang {
4
5     public static void main(String[] args) {
6         // TODO Auto-generated method stub
7
8     }
9
10 }
11
```

4) Tuliskan program seperti berikut ini

```
1 package pekan3;
2 import java.util.Scanner;
3 public class OperatorBangunRuang {
4
5     public static void main(String[] args) {
6         // TODO Auto-generated method stub
7         Scanner input = new Scanner(System.in);
8
9         // Input
10        System.out.print("Masukkan alas segitiga: ");
11        double a = input.nextDouble();
12
13        System.out.print("Masukkan tinggi segitiga: ");
14        double ts = input.nextDouble();
15
16        System.out.print("Masukkan tinggi prisma: ");
17        double t = input.nextDouble();
18
19        // Hitung luas alas
20        double L_alas = 0.5 * a * ts;
21
22        // Hitung volume
23        double V = L_alas * t;
24
25        // Output
26        System.out.println("Volume prisma segitiga = " + V);
27    }
28 }
29
30 }
31
```

5) Jalankan program dengan menekan tombol hijau bergambar ► (Run) pada kiri atas di Menu Bar



6) inputkan alas segitiga, tinggi segitiga dan tinggi prisma lewat keyboard

```
Masukkan alas segitiga: 6
Masukkan tinggi segitiga: 4
Masukkan tinggi prisma: 10
```

7) Program akan menghasilkan output seperti berikut

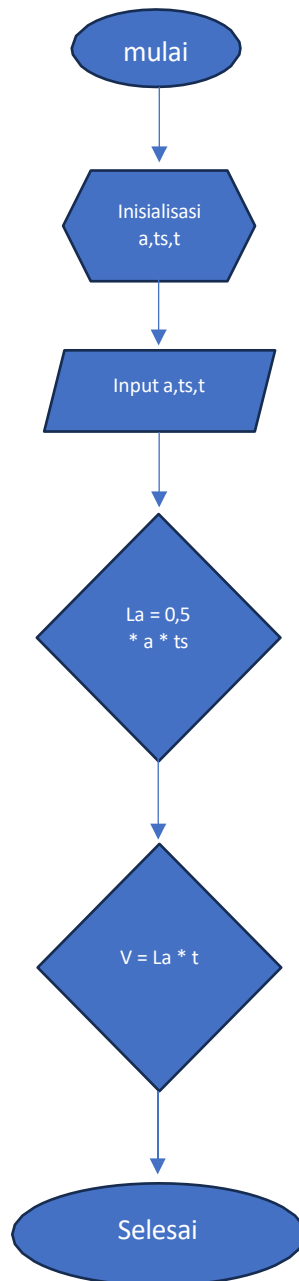
```
Masukkan alas segitiga: 6
Masukkan tinggi segitiga: 4
Masukkan tinggi prisma: 10
Volume prisma segitiga = 120.0
```

1.2 Bahasa natural, Flowchart, Pseudocode

1.2.1 Bahasa natural

- 1) Inisialisasi a, ts, t, La, V
- 2) Input nilai a, ts, t
- 3) $La = 0,5 * a * ts$
- 4) $V = La * t$

1.2.2 Flowchart



1.2.3 Pseudocode

Judul Program volume prisma segitiga {program untuk menentukan volume prisma segitiga}
Deklarasi Var a,ts,t : integer; Var La,V : float;
Pseudocode 1. Read (a,ts,t) 2. $La \leftarrow 0,5 * a * ts$ 3. $V \leftarrow La * t$ 4. Print V