

Nama : Muhammad Nadhif Athalla  
NIM : 119140209  
Kelas : TPB 43

# LAPORAN TUGAS AKHIR PENGANTAR KOMPUTER DAN SOFTWARE

## Program 1 (Fisika)

### Penjelasan Program :

Program ini memiliki tujuan untuk menghitung besaran-besaran dari persamaan energi kinetik  $= 0,5 \times m \times v^2$ . Program ini dapat menghitung beberapa macam besaran seperti energi kinetik ( $E_k$ ), Massa Benda ( $M$ ), dan Kecepatan Benda ( $V$ ).

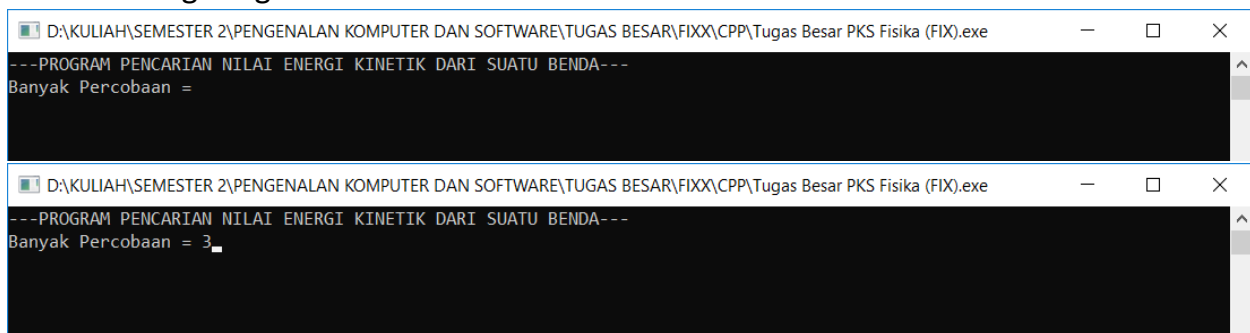
Pada mulanya, program mendeklarasikan satu variabel bertipe integer yakni variabel  $n$ , variabel  $n$  sendiri akan diinputkan oleh pengguna untuk menentukan berapa banyak percobaan yang akan dilakukan program, kemudian program mendeklarasikan tujuh variabel array bertipe float yakni  $ek[n]$  untuk menyimpan nilai energi kinetik,  $m[n]$  untuk menyimpan nilai massa benda,  $v[n]$  untuk menyimpan nilai kecepatan benda,  $kinetic[n]$  untuk menyimpan nilai perumusan energi kinetik,  $mass[n]$  untuk menyimpan nilai perumusan massa benda,  $vel[n]$  untuk menyimpan nilai perumusan kecepatan benda,  $velocity[n]$  untuk mengakarkan nilai dari  $vel[n]$ , dan satu variabel array bertipe int yakni  $besaran[n]$  untuk menyimpan inputan besaran yang diinginkan oleh pengguna.

Setelah itu, akan ditampilkan 3 pilihan besaran yang akan dipilih oleh pengguna, yakni 1. energi kinetik, 2. massa benda, dan 3. kecepatan benda. Kemudian, akan dilakukan perulangan yang berjalan dari indeks 0 sampai indeks  $(n-1)$  untuk menetapkan identitas dari setiap percobaan program, kemudian, di tiap indeks percobaan, program akan meminta inputan data besaran yang ingin dicari, apakah 1, 2, atau 3. Setelah diinputkan nilai dari  $besaran[i] == (cin >> 1 | 2 | 3)$ . Kemudian program akan melakukan percabangan, jika pengguna memilih (if, kode  $besaran[i] == 1$ ), maka program akan meminta masukan nilai massa benda yang akan disimpan dalam array  $m[i]$ , dan meminta masukan nilai kecepatan benda yang akan disimpan dalam array  $v[i]$ , kemudian program akan menghitung nilai energi kinetik dengan rumus  $0.5 * m[i] * v[i] * v[i]$  yang nilainya disimpan dalam array  $kinetic[i]$ . Jika pengguna memilih (else if, kode  $besaran[i] == 2$ ), maka program akan meminta masukan nilai energi kinetik benda yang akan disimpan dalam array  $ek[i]$ , dan meminta masukan nilai kecepatan benda yang akan disimpan dalam array

$v[i]$ , kemudian program akan menghitung nilai dari massa benda dengan menggunakan rumus  $(2*ek[i])/(v[i]*v[i])$  yang nilainya akan disimpan di dalam array  $mass[i]$ . Jika pengguna memilih (else if, kode  $besaran[i]==3$ ), maka program akan meminta masukan nilai energi kinetik benda yang akan disimpan dalam array  $ek[i]$ , dan meminta masukan nilai massa benda yang akan disimpan dalam array  $m[i]$ , kemudian program akan menghitung nilai dari kecepatan benda dengan rumus  $(2*ek[i])/(m[i])$  yang nilainya akan disimpan dalam array  $vel[i]$ . Kemudian, program akan menghitung pengakaran dari nilai yang tersimpan dalam array  $vel[i]$ , dengan rumus  $\sqrt{vel[i]}$ , yang nilainya akan disimpan dalam array  $velocity[i]$ . Namun jika pengguna memilih selain (else, kode  $besaran[i]==[n<1 \mid n>3]$ ), maka akan diarahkan untuk ke baris selanjutnya dan tidak akan disimpan data apapun.

Setelah itu program akan melakukan perulangan sekali lagi untuk mereview semua percobaan yang telah dilakukan sebelumnya, program akan menampilkan data percobaan ke-n, yang akan berulang dari 0 sampai dengan n-1, sesuai dengan percobaan yang telah dilakukan. Kemudian program akan melakukan percabangan kembali untuk menampilkan hasil perhitungan disetiap percobaan n, sesuai dengan besaran yang diinputkan pengguna, jika (if,  $besaran[i]==1$ ), program akan menampilkan nilai energi kinetik yang tersimpan dalam array  $kinetic[i]$ , namun jika (else if,  $besaran[i]==2$ ), program akan menampilkan nilai massa benda yang tersimpan dalam array  $mass[i]$ , namun jika (else if,  $besaran[i]==3$ ), program akan menampilkan nilai kecepatan benda yang tersimpan dalam array  $velocity[i]$ , selain itu (else, kode  $besaran[i]==[n<1 \mid n>3]$ ), maka akan ditampilkan tulisan "Silahkan diulang kembali". Setelah program melakukan perulangan dari 0 sampai n-1 dan menampilkan seluruh hasil perhitungan dari setiap percobaan, program telah selesai dan akan berhenti.

### Hasil Running Program :



```
D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Fisika (FIX).exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan =

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Fisika (FIX).exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 3
```

```
D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 3

---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] =

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 3

---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 1

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 3

---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 1
Masukkan nilai massa benda =

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 3

---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 1
Masukkan nilai massa benda = 4_
```

```
D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 3

---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 1
Masukkan nilai massa benda = 4
Masukkan nilai kecepatan benda = _

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 3

---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 1
Masukkan nilai massa benda = 4
Masukkan nilai kecepatan benda = 5

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 3

---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 1
Masukkan nilai massa benda = 4
Masukkan nilai kecepatan benda = 5

Percobaan ke-2
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] =

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 3

---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 1
Masukkan nilai massa benda = 4
Masukkan nilai kecepatan benda = 5

Percobaan ke-2
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 2_
```

```
D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 3

---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 1
Masukkan nilai massa benda = 4
Masukkan nilai kecepatan benda = 5

Percobaan ke-2
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 2
Masukkan energi kinetik benda = _

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 3

---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 1
Masukkan nilai massa benda = 4
Masukkan nilai kecepatan benda = 5

Percobaan ke-2
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 2
Masukkan energi kinetik benda = 50

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 3

---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 1
Masukkan nilai massa benda = 4
Masukkan nilai kecepatan benda = 5

Percobaan ke-2
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 2
Masukkan energi kinetik benda = 50
Masukkan kecepatan benda = _
```

```
D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 3

---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 1
Masukkan nilai massa benda = 4
Masukkan nilai kecepatan benda = 5

Percobaan ke-2
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 2
Masukkan energi kinetik benda = 50
Masukkan kecepatan benda = 5

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 3

---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 1
Masukkan nilai massa benda = 4
Masukkan nilai kecepatan benda = 5

Percobaan ke-2
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 2
Masukkan energi kinetik benda = 50
Masukkan kecepatan benda = 5

Percobaan ke-3
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 3

---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 1
Masukkan nilai massa benda = 4
Masukkan nilai kecepatan benda = 5

Percobaan ke-2
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 2
Masukkan energi kinetik benda = 50
Masukkan kecepatan benda = 5

Percobaan ke-3
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 3
```

```
D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 3

---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 1
Masukkan nilai massa benda = 4
Masukkan nilai kecepatan benda = 5

Percobaan ke-2
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 2
Masukkan energi kinetik benda = 50
Masukkan kecepatan benda = 5

Percobaan ke-3
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 3
Masukkan energi kinetik benda =

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 3

---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 1
Masukkan nilai massa benda = 4
Masukkan nilai kecepatan benda = 5

Percobaan ke-2
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 2
Masukkan energi kinetik benda = 50
Masukkan kecepatan benda = 5

Percobaan ke-3
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 3
Masukkan energi kinetik benda = 50
```

```
D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 3

---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 1
Masukkan nilai massa benda = 4
Masukkan nilai kecepatan benda = 5

Percobaan ke-2
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 2
Masukkan energi kinetik benda = 50
Masukkan kecepatan benda = 5

Percobaan ke-3
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 3
Masukkan energi kinetik benda = 50
Masukkan massa benda = _
```

```
D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 3

---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 1
Masukkan nilai massa benda = 4
Masukkan nilai kecepatan benda = 5

Percobaan ke-2
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 2
Masukkan energi kinetik benda = 50
Masukkan kecepatan benda = 5

Percobaan ke-3
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 3
Masukkan energi kinetik benda = 50
Masukkan massa benda = 4_
```



Hasil Akhir :

```
D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 1
Masukkan nilai massa benda = 4
Masukkan nilai kecepatan benda = 5

Percobaan ke-2
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 2
Masukkan energi kinetik benda = 50
Masukkan kecepatan benda = 5

Percobaan ke-3
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 3
Masukkan energi kinetik benda = 50
Masukkan massa benda = 4

Percobaan ke-1 =
Nilai Energi Kinetik adalah = 50 Joule
Percobaan ke-2 =
Nilai Massa Benda adalah = 4 KiloGram
Percobaan ke-3 =
Nilai Kecepatan benda adalah = 5 m/s

-----
Process exited after 51.4 seconds with return value 0
Press any key to continue . . .
```

If (besaran[i]<1 || besaran[i]>3) :

```
D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 1

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 1

---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

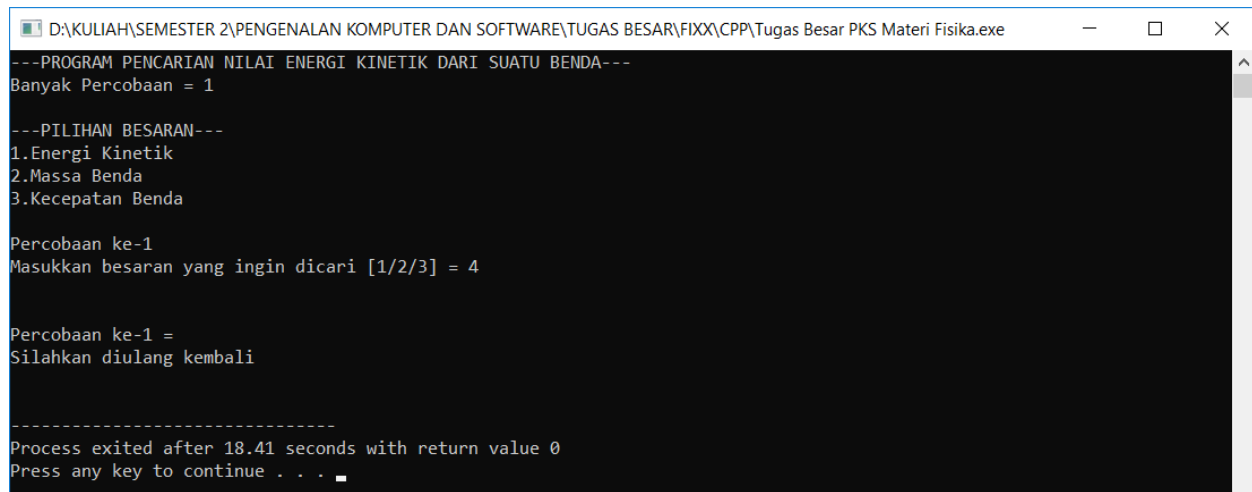
Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 4

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 1

---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] =
```

Hasil Akhir :



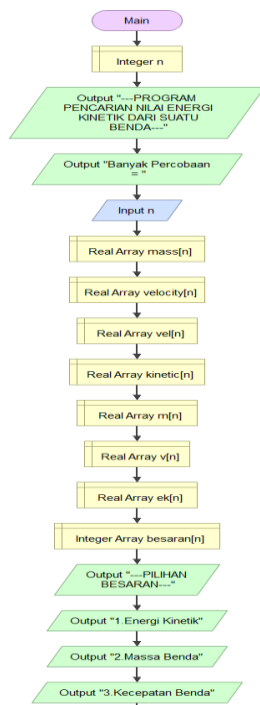
```
D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS Materi Fisika.exe
---PROGRAM PENCARIAN NILAI ENERGI KINETIK DARI SUATU BENDA---
Banyak Percobaan = 1

---PILIHAN BESARAN---
1.Energi Kinetik
2.Massa Benda
3.Kecepatan Benda

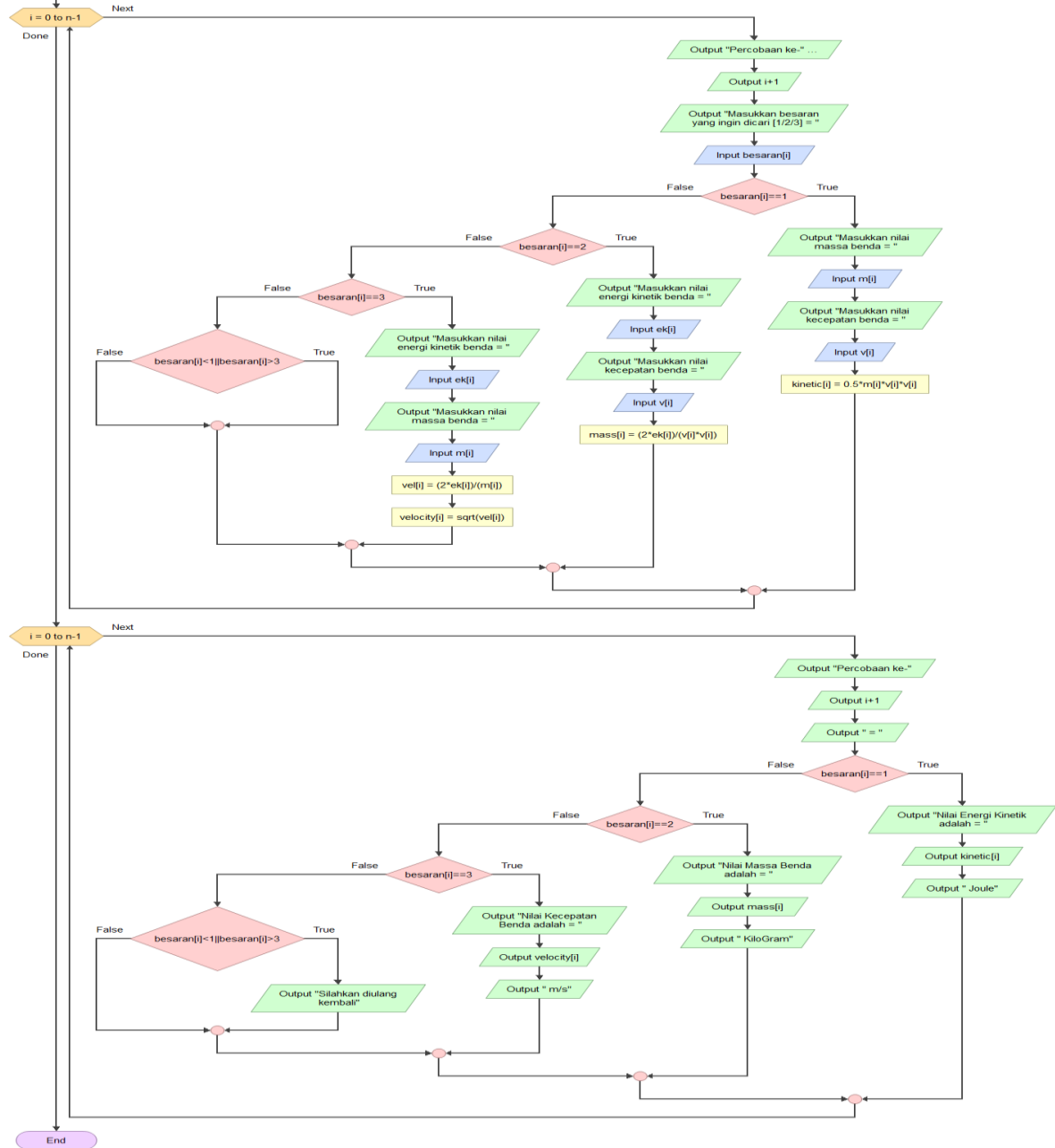
Percobaan ke-1
Masukkan besaran yang ingin dicari [1/2/3] = 4

Percobaan ke-1 =
Silahkan diulang kembali

-----
Process exited after 18.41 seconds with return value 0
Press any key to continue . . .
```



## FLOWCHART PROGRAM FISIKA :



## Program 2 (Matematika)

### Penjelasan Program :

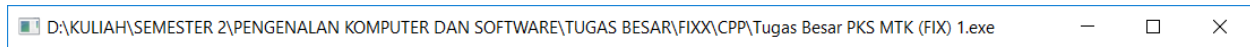
Program ini memiliki tujuan untuk menghitung determinan dari matriks ber ordo 2x2 atau 3x3, sesuai dengan ordo yang diinginkan oleh pengguna. Pada mulanya, program akan mendeklarasikan satu variabel bertipe integer n, variabel n sendiri akan diinputkan oleh pengguna sesuai dengan pilihan matriks yang mereka inginkan, sebelumnya, program akan menampilkan 2 pilihan ordo matriks yang akan dipilih oleh pengguna, yakni 1. Matriks ordo 3x3 dan 2. Matriks ordo 2x2. Kemudian program akan mendeklarasikan empat variabel bertipe integer, yakni variabel array 2 dimensi dari matriks3 [3][3] untuk menyimpan angka dari matriks ordo 3x3, variabel array 2 dimensi dari matriks2 [2][2] untuk menyimpan angka dari matriks ordo 2x2, variabel det3 untuk mendeklarasikan dan menyimpan perhitungan dari determinan matriks ordo 3x3, serta variabel det2 untuk mendeklarasikan dan menyimpan perhitungan dari determinan matriks matriks ordo 2x2.

Setelah itu program akan melakukan percabangan, Jika pengguna memilih 1 (if n==1), maka program menampilkan arahan untuk memasukkan matriks ordo 3x3. Kemudian program akan melakukan perulangan bercabang yang berjalan dari indeks i=1 sampai dengan indeks 3 untuk menampilkan baris dari matriks, juga perulangan yang berjalan dari indeks j=1 sampai dengan indeks 3 untuk menampilkan kolom dari matriks. Didalam perulangan tersebut, program akan meminta inputan berupa baris ke-i, dan kolom ke-j, sampai dengan indeks 3 sesuai dengan jumlah ordo matriks, kemudian pengguna akan memasukkan angka-angka dari matriks ordo 3x3 tersebut, yang angka-angkanya akan disimpan didalam array 2 dimensi matriks3 [i-1][j-1], indeks tersebut digunakan untuk penyimpanan matriks ordo 3x3 agar sesuai dengan perulangan yang berakhir di indeks i=3 dan j=3. Setelah proses memasukkan angka-angka dalam array 2 dimensi selesai, program akan melakukan proses perulangan bercabang sekali lagi yang dimulai dari indeks i=1 sampai dengan indeks i=3 dan perulangan indeks j=1 sampai dengan indeks j=3. Diantara dua perulangan bercabang tersebut, program akan melakukan arahan untuk ke baris selanjutnya, dan juga jarak spasi yang berguna untuk menampilkan bentuk matriks ordo 3x3 tersebut. Didalam dua perulangan bercabang tersebut, program akan menampilkan angka-angka yang sebelumnya telah tersimpan didalam array 2 dimensi matriks3 [i-1][j-1] yang akan diberikan jarak spasi untuk memudahkan tampilan matriks ordo 3x3. Kemudian program akan menghitung determinan dari matriks ordo 3x3 tersebut, dengan rumus :  $((\text{matriks3}[0][0] * \text{matriks3}[1][1] * \text{matriks3}[2][2]) + (\text{matriks3}[0][1] * \text{matriks3}[1][2] * \text{matriks3}[2][0]) + (\text{matriks3}[0][2] * \text{matriks3}[1][0] * \text{matriks3}[2][1])) - (\text{matriks3}[0][2] * \text{matriks3}[1][1] * \text{matriks3}[2][0]) - (\text{matriks3}[0][0] * \text{matriks3}[1][2] * \text{matriks3}[2][1]) - (\text{matriks3}[0][1] * \text{matriks3}[1][0] * \text{matriks3}[2][2]))$ , yang akan disimpan didalam variabel det3, kemudian setelah perulangan bercabang selesai, program akan menampilkan determinan dari matriks ordo 3x3 yang telah tersimpan dalam variabel det3.

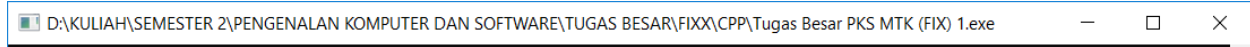
Kemudian jika pengguna memasukkan angka 2 (else if,  $n==2$ ), maka program menampilkan arahan untuk memasukkan matriks ordo  $2 \times 2$ . Kemudian program akan melakukan perulangan bercabang yang berjalan dari indeks  $i=1$  sampai dengan indeks 2 untuk menampilkan baris dari matriks, juga perulangan yang berjalan dari indeks  $j=1$  sampai dengan indeks 2 untuk menampilkan kolom dari matriks. Didalam perulangan tersebut, program akan meminta inputan berupa baris ke- $i$ , dan kolom ke- $j$ , sampai dengan indeks ke 2 sesuai dengan jumlah ordo matriks, kemudian pengguna akan memasukkan angka-angka dari matriks ordo  $2 \times 2$  tersebut, yang angka-angkanya akan disimpan didalam array 2 dimensi matriks2  $[i-1][j-1]$ , indeks tersebut digunakan untuk penyimpanan matriks ordo  $2 \times 2$  agar sesuai dengan perulangan yang berakhir di indeks  $i=2$  dan  $j=2$ . Setelah proses memasukkan angka-angka dalam array 2 dimensi selesai, program akan melakukan proses perulangan bercabang sekali lagi yang dimulai dari indeks  $i=1$  sampai dengan indeks  $i=2$  dan perulangan indeks  $j=1$  sampai dengan indeks  $j=2$ . Diantara dua perulangan bercabang tersebut, akan program akan melakukan arahan untuk kearah baris selanjutnya, dan juga jarak spasi yang berguna untuk menampilkan bentuk matriks ordo  $2 \times 2$  tersebut. Didalam dua perulangan bercabang tersebut, program akan menampilkan angka-angka yang sebelumnya telah tersimpan didalam array 2 dimensi matriks2  $[i-1][j-1]$  yang akan diberikan jarak spasi untuk memudahkan tampilan matriks ordo  $2 \times 2$ . Kemudian program akan menghitung determinan dari matriks ordo  $2 \times 2$  tersebut, dengan rumus :  $(\text{matriks2}[0][0] * \text{matriks2}[1][1]) - (\text{matriks2}[0][1] * \text{matriks2}[1][0])$ , yang kemudian akan disimpan didalam variabel det2, setelah perulangan bercabang selesai, program akan menampilkan determinan dari matriks ordo  $2 \times 2$  yang telah tersimpan dalam variabel det2. Jika pengguna memasukkan angka selain 1 dan 2, (else,  $n < 1 \mid n > 2$ ), program akan menampilkan tulisan silahkan ulang kembali. Setelah program menampilkan bentuk matriks dan nilai dari determinan matriks sesuai matriks yang diinginkan pengguna, program akan berhenti.

Hasil running program :

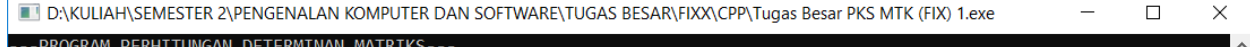
Jika (if  $n==1$ )



```
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 1
```




```
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 1
```




```
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 1

Masukkan matriks ordo 3x3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 1
```




```
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 1

Masukkan matriks ordo 3x3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 3
```




```
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 1

Masukkan matriks ordo 3x3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 1
```



```
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 1

Masukkan matriks ordo 3x3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 5
```



```
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 1

Masukkan matriks ordo 3x3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 5
Input matriks baris ke 1 kolom ke 3 =
```

```
D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 1

Masukkan matriks ordo 3x3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 5
Input matriks baris ke 1 kolom ke 3 = 3

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 1

Masukkan matriks ordo 3x3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 5
Input matriks baris ke 1 kolom ke 3 = 3

Input matriks baris ke 2 kolom ke 1 =

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 1

Masukkan matriks ordo 3x3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 5
Input matriks baris ke 1 kolom ke 3 = 3

Input matriks baris ke 2 kolom ke 1 = 7

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 1

Masukkan matriks ordo 3x3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 5
Input matriks baris ke 1 kolom ke 3 = 3

Input matriks baris ke 2 kolom ke 1 = 7
Input matriks baris ke 2 kolom ke 2 =

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 1

Masukkan matriks ordo 3x3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 5
Input matriks baris ke 1 kolom ke 3 = 3

Input matriks baris ke 2 kolom ke 1 = 7
Input matriks baris ke 2 kolom ke 2 = 6
```

```
D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 1

Masukkan matriks ordo 3x3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 5
Input matriks baris ke 1 kolom ke 3 = 3

Input matriks baris ke 2 kolom ke 1 = 7
Input matriks baris ke 2 kolom ke 2 = 6
Input matriks baris ke 2 kolom ke 3 = 5

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 1

Masukkan matriks ordo 3x3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 5
Input matriks baris ke 1 kolom ke 3 = 3

Input matriks baris ke 2 kolom ke 1 = 7
Input matriks baris ke 2 kolom ke 2 = 6
Input matriks baris ke 2 kolom ke 3 = 5

Input matriks baris ke 3 kolom ke 1 = 9

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 1

Masukkan matriks ordo 3x3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 5
Input matriks baris ke 1 kolom ke 3 = 3

Input matriks baris ke 2 kolom ke 1 = 7
Input matriks baris ke 2 kolom ke 2 = 6
Input matriks baris ke 2 kolom ke 3 = 5

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 1

Masukkan matriks ordo 3x3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 5
Input matriks baris ke 1 kolom ke 3 = 3

Input matriks baris ke 2 kolom ke 1 = 7
Input matriks baris ke 2 kolom ke 2 = 6
Input matriks baris ke 2 kolom ke 3 = 5

Input matriks baris ke 3 kolom ke 1 = 9
```



```
D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 1

Masukkan matriks ordo 3x3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 5
Input matriks baris ke 1 kolom ke 3 = 3

Input matriks baris ke 2 kolom ke 1 = 7
Input matriks baris ke 2 kolom ke 2 = 6
Input matriks baris ke 2 kolom ke 3 = 5

Input matriks baris ke 3 kolom ke 1 = 9
Input matriks baris ke 3 kolom ke 2 = 0

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 1

Masukkan matriks ordo 3x3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 5
Input matriks baris ke 1 kolom ke 3 = 3

Input matriks baris ke 2 kolom ke 1 = 7
Input matriks baris ke 2 kolom ke 2 = 6
Input matriks baris ke 2 kolom ke 3 = 5

Input matriks baris ke 3 kolom ke 1 = 9
Input matriks baris ke 3 kolom ke 2 = 0

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 1

Masukkan matriks ordo 3x3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 5
Input matriks baris ke 1 kolom ke 3 = 3

Input matriks baris ke 2 kolom ke 1 = 7
Input matriks baris ke 2 kolom ke 2 = 6
Input matriks baris ke 2 kolom ke 3 = 5

Input matriks baris ke 3 kolom ke 1 = 9
Input matriks baris ke 3 kolom ke 2 = 0
Input matriks baris ke 3 kolom ke 3 =
```

```
D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 1

Masukkan matriks ordo 3x3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 5
Input matriks baris ke 1 kolom ke 3 = 3

Input matriks baris ke 2 kolom ke 1 = 7
Input matriks baris ke 2 kolom ke 2 = 6
Input matriks baris ke 2 kolom ke 3 = 5

Input matriks baris ke 3 kolom ke 1 = 9
Input matriks baris ke 3 kolom ke 2 = 0
Input matriks baris ke 3 kolom ke 3 = 2
```

Hasil Akhir :

```
D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 1

Masukkan matriks ordo 3x3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 3
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 5
Input matriks baris ke 1 kolom ke 3 = 3

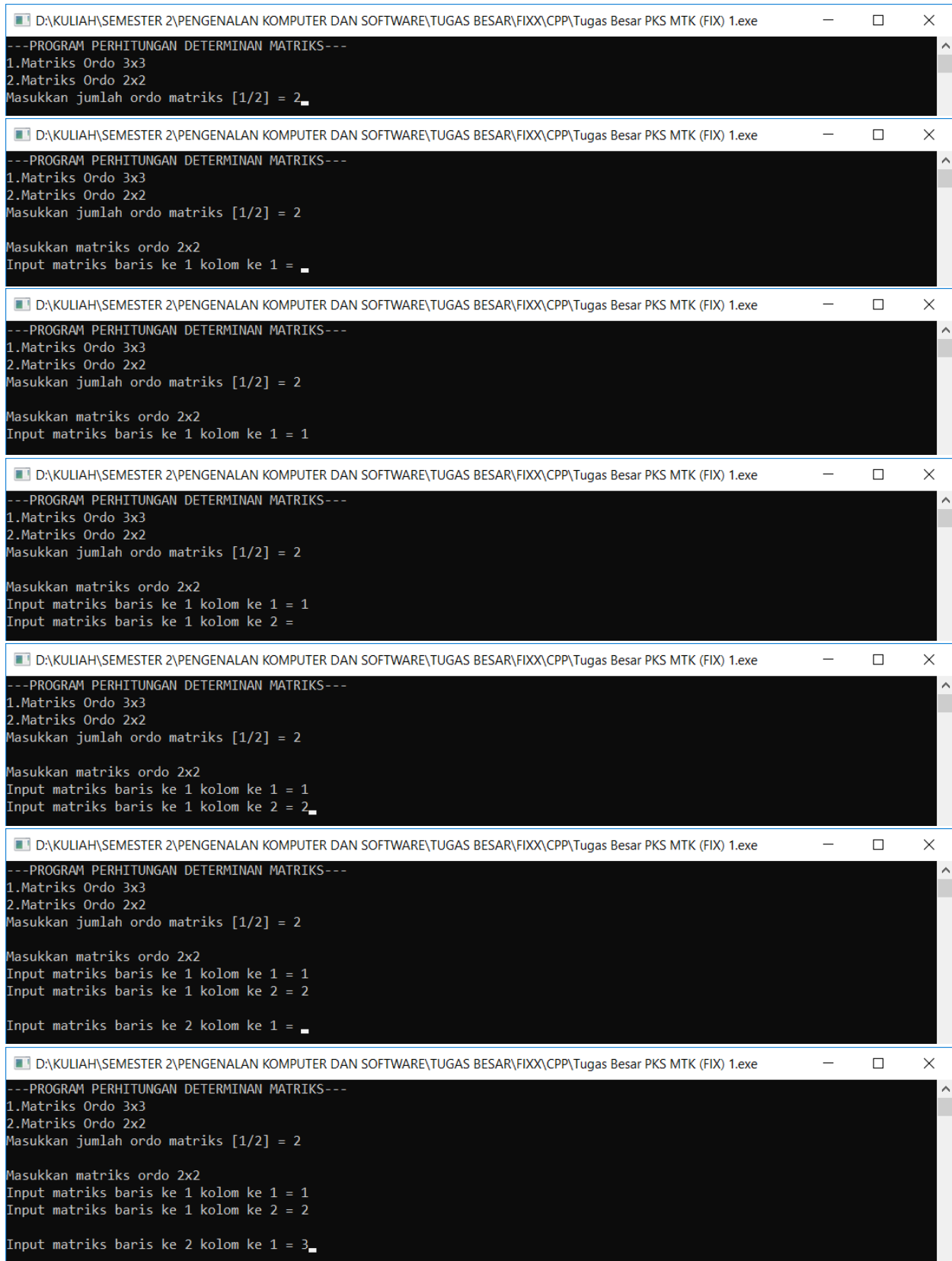
Input matriks baris ke 2 kolom ke 1 = 7
Input matriks baris ke 2 kolom ke 2 = 6
Input matriks baris ke 2 kolom ke 3 = 5

Input matriks baris ke 3 kolom ke 1 = 9
Input matriks baris ke 3 kolom ke 2 = 0
Input matriks baris ke 3 kolom ke 3 = 2

3 5 3
7 6 5
9 0 2

Determinan dari matriks ordo 3x3 ini adalah = 29
-----
Process exited after 17.44 seconds with return value 0
Press any key to continue . . .
```

Jika (if  $n==2$ ):



```
D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 2

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 2

Masukkan matriks ordo 2x2
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 2

Masukkan matriks ordo 2x2
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 1

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 2

Masukkan matriks ordo 2x2
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 1
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 2

Masukkan matriks ordo 2x2
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 1
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 2

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 2

Masukkan matriks ordo 2x2
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 1
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 2
Input matriks baris ke 2 kolom ke 1 = 

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 2

Masukkan matriks ordo 2x2
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 1
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 2
Input matriks baris ke 2 kolom ke 1 = 3
```

```
D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 2

Masukkan matriks ordo 2x2
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 1
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 2

Input matriks baris ke 2 kolom ke 1 = 3
Input matriks baris ke 2 kolom ke 2 = 4

D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 2

Masukkan matriks ordo 2x2
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 1
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 2

Input matriks baris ke 2 kolom ke 1 = 3
Input matriks baris ke 2 kolom ke 2 = 4
```

Hasil Akhir :

```
D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 2

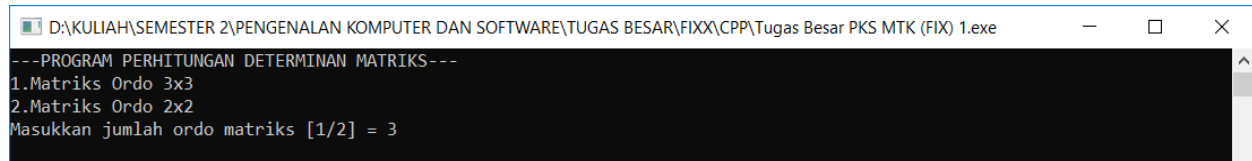
Masukkan matriks ordo 2x2
Input matriks baris ke 1 kolom ke 1 = 1
Input matriks baris ke 1 kolom ke 2 = 2

Input matriks baris ke 2 kolom ke 1 = 3
Input matriks baris ke 2 kolom ke 2 = 4

1 2
3 4

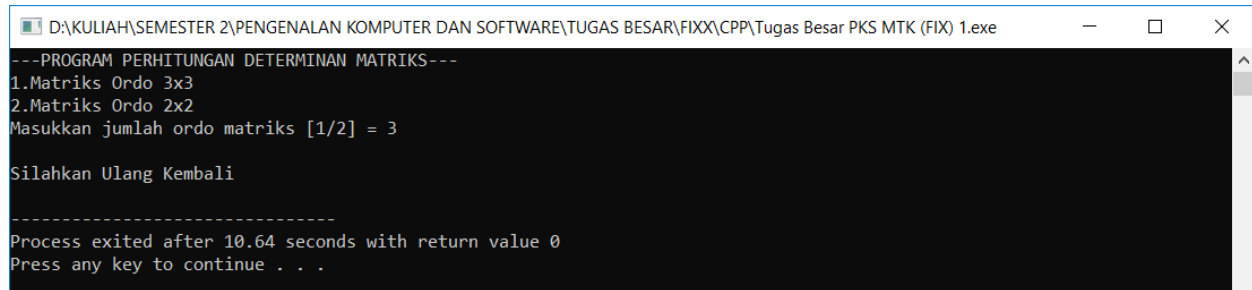
Determinan dari matriks ordo 2x2 ini adalah = -2
-----
Process exited after 73.87 seconds with return value 0
Press any key to continue . . .
```

Jika (if  $n < 1$  ||  $n > 2$ ) :



```
D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 3
```

Hasil Akhir :



```
D:\KULIAH\SEMESTER 2\PENGENALAN KOMPUTER DAN SOFTWARE\TUGAS BESAR\FIXX\CPP\Tugas Besar PKS MTK (FIX) 1.exe
---PROGRAM PERHITUNGAN DETERMINAN MATRIKS---
1.Matriks Ordo 3x3
2.Matriks Ordo 2x2
Masukkan jumlah ordo matriks [1/2] = 3

Silahkan Ulang Kembali

-----
Process exited after 10.64 seconds with return value 0
Press any key to continue . . .
```

# FLOWCHART PROGRAM MATEMATIKA :

