

LAPORAN PRAKTIKUM
Jurnal Modul 10
Scripting Procedure dan Function



Disusun Oleh:
Berlian Seva Astryana 2311104067
S1SE-07-02
Dosen :
Yudha Islami Sulistya, S.Kom., M.Cs
PROGRAM STUDI S1 SOFTWARE ENGINEERING
FAKULTAS INFORMATIKA
TELKOM UNIVERSITY
PURWOKERTO
2024

1. Link GitHub

https://github.com/onyooooon/KPL_Berlian-Seva-Astryana_2311104067.git

2. Hasil Program

```
Akar-akar dari persamaan kuadrat:  
5  
-2  
  
Hasil kuadrat dari persamaan linear:  
4  
-12  
9
```

Hasil setelah program dijalankan ditampilkan melalui jendela console. Output program menampilkan dua bagian utama yaitu akar-akar dari persamaan kuadrat serta hasil kuadrat dari persamaan linear. Pada contoh pertama, program menghitung akar-akar dari persamaan kuadrat dengan bentuk umum $x^2 - 3x - 10 = 0$, yang menghasilkan dua akar, yaitu 5 dan -2. Pada contoh kedua, program menghitung hasil kuadrat dari persamaan linear $2x^2 - 32x - 3$, yang hasilnya berupa bentuk kuadrat $4x^2 - 12x + 9$. Kedua hasil ini ditampilkan langsung dalam bentuk deret angka di jendela konsol, yang menunjukkan keberhasilan fungsi-fungsi matematika yang telah diimplementasikan dalam library kode.

3. Penjelasan Program

Program terdiri atas dua project, yaitu project library dan project console. Di dalam project library terdapat kelas Aljabar yang memiliki dua fungsi. Pertama, fungsi AkarPersamaanKuadrat digunakan untuk mencari dua akar dari persamaan kuadrat dengan rumus kuadrat. Kedua, fungsi HasilKuadrat menghitung hasil kuadrat dari bentuk $ax + b$ menggunakan rumus $(ax + b)^2 = x^2a^2 + 2abx + b^2$. Pada project console, dibuat objek dari kelas Aljabar, lalu kedua fungsi tersebut dipanggil menggunakan array berisi koefisien. Hasilnya langsung ditampilkan di layar. Semua fungsi berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan.

