

TUGAS 2
ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN
Struct Perkenalan Diri



Disusun oleh:
Rama Pramudya Wibisana 2022320019

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA
UNIVERSITAS BINA INSANI
BEKASI
2022

SYNTAX

```
0> structperkenalan.cpp X Settings
strukturdata_p3 > tp1 > 0> structperkenalan.cpp > mand
1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 struct Perkenalan
6 {
7     string nama;
8     int usia;
9     string hobi;
10    string makanankesukaan;
11 } fauzi, rama;
12
13 int main()
14 {
15     fauzi.nama = "Fauzi Ikhsan Fajar Muzaqi";
16     fauzi.usia = 20;
17     fauzi.hobi = "Bermain Game";
18     fauzi.makanankesukaan = "Lasagna";
19
20     cout << "Halo, Perkenalkan saya " << fauzi.nama << ", saat ini saya berusia " << fauzi.usia << " Tahun." << endl;
21     cout << "Saya memiliki hobi " << fauzi.hobi << ". Dan makanan kesukaan saya adalah " << fauzi.makanankesukaan << endl;
22     cout << "      _____\n" << endl;
23
24     rama.nama = "Rama Pramudya Wibisana";
25     rama.usia = 18;
26     rama.hobi = "Berbaca Komik";
27     rama.makanankesukaan = "Mixed Vegetable with Peanut Sauce";
28
29     cout << "Halo, saya " << rama.nama << ", saat ini saya berusia " << rama.usia << " Tahun." << endl;
30     cout << "Saya memiliki hobi " << rama.hobi << ". Dan makanan kesukaan saya adalah " << rama.makanankesukaan << endl;
31 }
```

Pada penjelasan kali ini, kami Kembali akan membahas mengenai tipe data Struct. Penerapan kali ini akan dibuat dalam bentuk pengenalan diri. Mari kita breakdown sama sama baris kode diatas satu per satu. Dimulai dari

#include <iostream> berfungsi untuk mengimpor fungsi-fungsi yang sudah didefinisikan pada *header file*

using namespace std; berarti kita menuliskan perintah 'c++, saya ingin gunakan semua yang ada dalam namespace std (standart), seperti cin, cout, endl, vector, string, pair, map, queue, deque, dll yang merupakan fitur standard pada library C++.'

Struct Perkenalan {tipe data nama1; tipe data nama2;} object1, object2; Maksudnya adalah kita akan membuat struct dengan nama Perkenalan, mempunyai 2 tipe data dan masing masing memiliki nama berbeda, dan terakhir ada 2

object yang nantinya di gunakan untuk memanggil tipe data yang sudah di definisikan sebelumnya.

int main() adalah fungsi utama dalam program. Fungsi ini akan dieksekusi pertama kali saat program dijalankan.

```
fauzi.nama = "Fauzi Ikhsan Fajar Muzaqi";
fauzi.usia = 20;
fauzi.hobi = "Bermain Game";
fauzi.makanankesukaan = "Lasagna";
```

lalu kita panggil data struct tadi menggunakan object yang tadi di definisikan, caranya dengan menggunakan (.) artinya kita memanggil sub yang ada pada data struct. Contoh diatas *fauzi* merupakan object nya lalu diikuti tipe data setelahnya.

```
cout << "Halo, Perkenalkan saya " << fauzi.nama << ", saat ini saya berusia "
<< fauzi.usia << " Tahun." << endl;
cout << "Saya memiliki hobi " << fauzi.hobi << ". Dan makanan kesukaan saya
adalah " << fauzi.makanankesukaan << endl;
cout << " _____ \n " << endl;
```

Kita akan panggil satu persatu struct yang telah diisi dengan data menggunakan perintah *cout*, caranya tinggal tuliskan object dan tipe data apa yang ingin di panggil.

Hal yang sama kita lakukan pada object yang kedua :

```
rama.nama = "Rama Pramudya Wibisana";
rama.usia = 18;
rama.hobi = "Membaca Komik";
rama.makanankesukaan = "Mixed Vegetable with Peanut Sauce";

cout << "Halo, saya " << rama.nama << ", saat ini saya berusia " <<
rama.usia << " Tahun." << endl;
cout << "Saya memiliki hobi " << rama.hobi << ". Dan makanan kesukaan
saya adalah " << rama.makanankesukaan << endl;
}
```

OUTPUT SYNTAX

```
PS D:\LATIHAN\latihan c> cd "d:\LATIHAN\latihan c\" ; if ($?) { g++ struct.cpp -o struct } ; if ($?) { .\struct }
Halo, perkenalkan nama saya Fauzi Ikhsan Fajar Muzaqi, saat ini saya berusia 20 Tahun
Saya memiliki hobi Bermain Game, Dan makanan kesukaan saya adalah Lasagna
-----
Halo, perkenalkan nama saya Rama Pramudya Wibisana, saat ini saya berusia 17 Tahun
Saya memiliki hobi Membaca Komik, Dan makanan kesukaan saya adalah Mixed Vegetable with Peanut Sauce
PS D:\LATIHAN\latihan c> █
```