NAMA: RIKA SAFIRA

NIM: 19.01.013.125

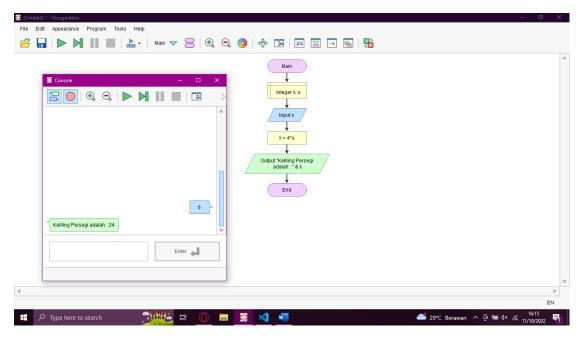
TUGAS 1

FLOWGORITHM RUMUS BANGUN DATAR

> FLOWGORITHM

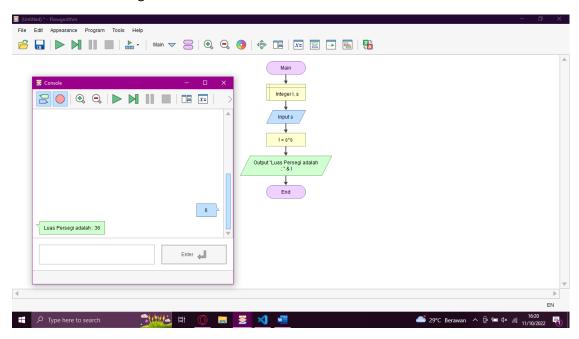
1). PERSEGI

a. Keliling Persegi



Pertama masukkan variable "k" untuk keliling dan "s" untuk sisi dari persegi. Kemudian input sisi, masukkan rumus persegi kemudian output seperti tampilan diatas. Selanjutnya jalankan.

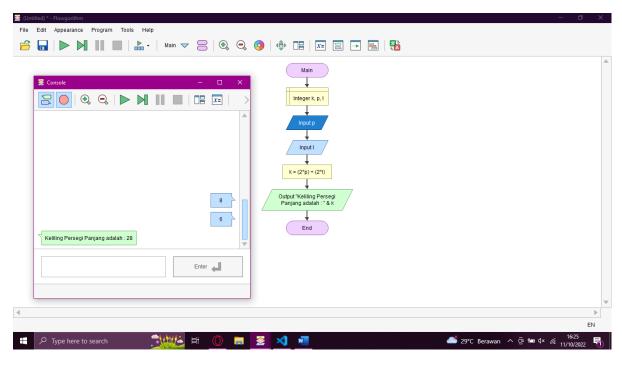
b. Luas Persegi



Untuk luas sama seperti keliling pada tampilan sebelumnya.

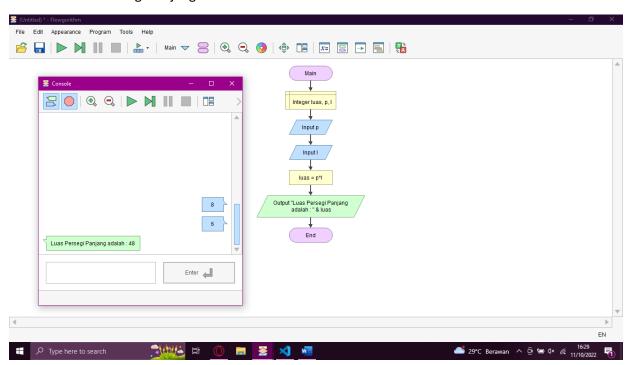
2). PERSEGI PANJANG

a. Keliling Persegi Panjang



Untuk persegi Panjang, masukkan variable "k" untuk keliling, "p" untuk Panjang, dan "l" untuk lebar. Selanutnya ikuti perintah diatas

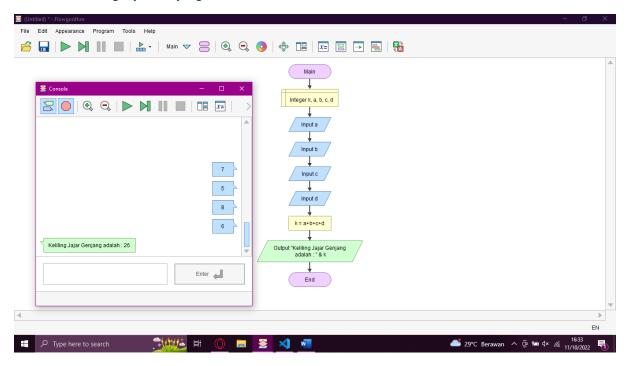
b. Luas Persegi Panjang



Ini tampilan untuk luas, ikuti seperti tampilan sebelumnya.

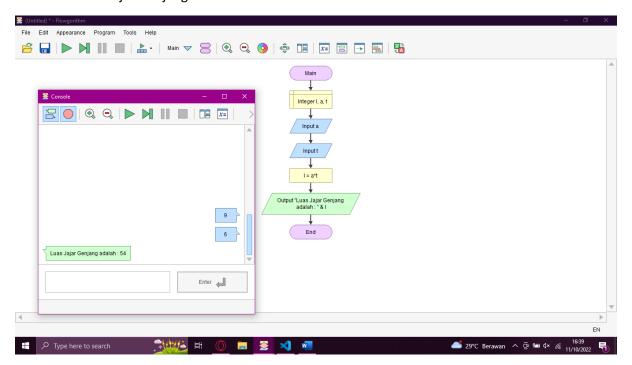
3). JAJAR GENJANG

a. Keliling Jajar Genjang



Pada jajar genjang input a,b,c,d kemudian masukkan rumus seperti tampilan diatas dan jalankan.

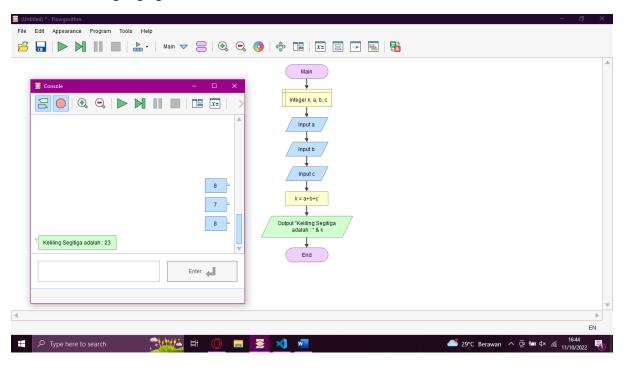
b. Luas Jajar Genjang



Luas jajar genjang juga dapat mengikuti perintah seperti tampilan sebelumnya, ditambah "a" untuk alas, dan "t" untuk tinggi.

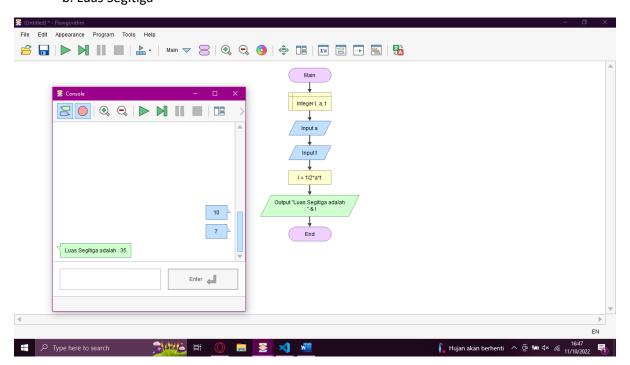
4). SEGITIGA

a. Keliling Segitiga



Untuk keliling segitiga masukkan a,b,c . masukkan rumus serta ikuti seperti perintah diatas kemudian jalankan.

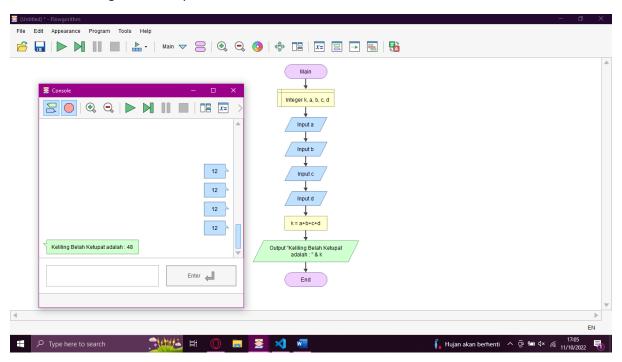
b. Luas Segitiga



Untuk luas segitiga juga input alas dan tinggi dan jalankan perintah.

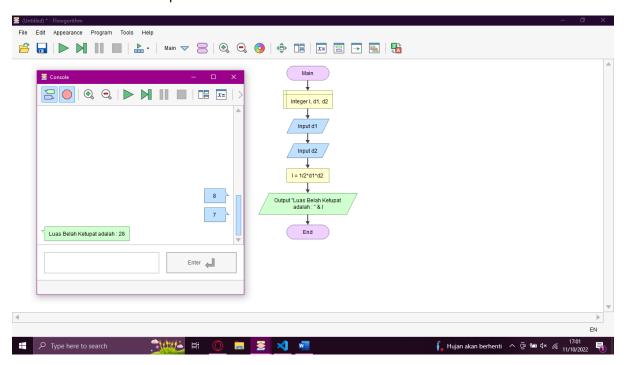
5). BELAH KETUPAT

a. Keliling Belah Ketupat



Masukkan a,b,c,d, masukkan rumus dan ikuti perintah

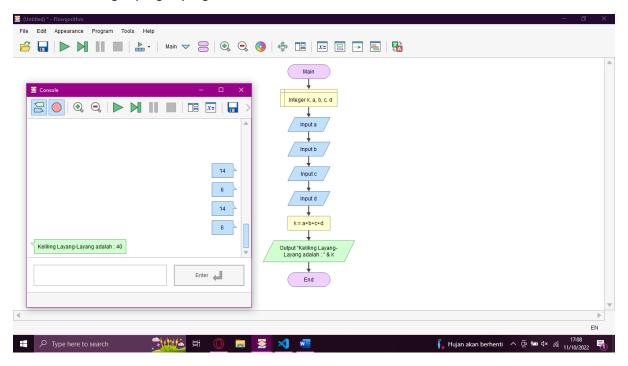
b. Luas Belah Ketupat



Pada luas agak sedikit berbeda dimana masukkan diagonal 1 dan 2 lalu masukkan rumus dan jalankan.

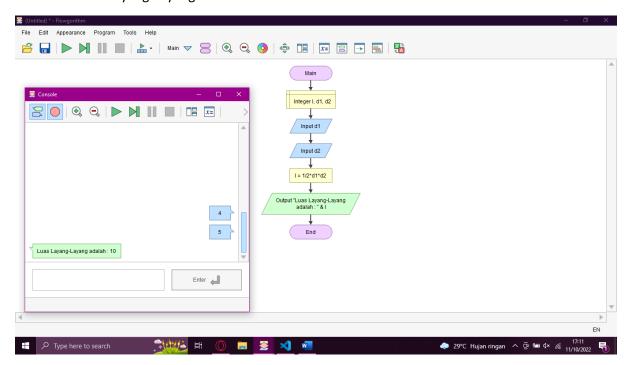
6). LAYANG-LAYANG

a. Keliling Layang-Layang



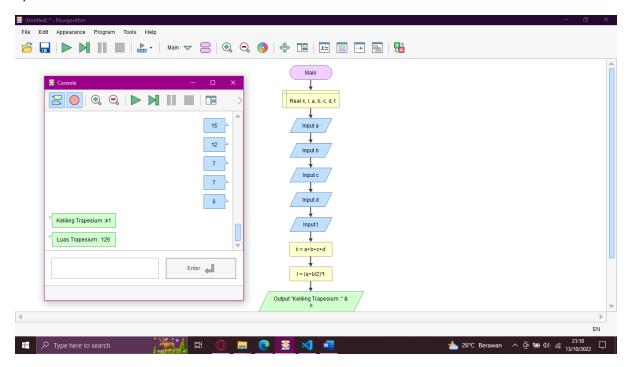
Untuk keliling layang-layang masukkan a,b,c,d. selanjutnya masukkan rumus serta outputnya.

b. Luas Layang-Layang



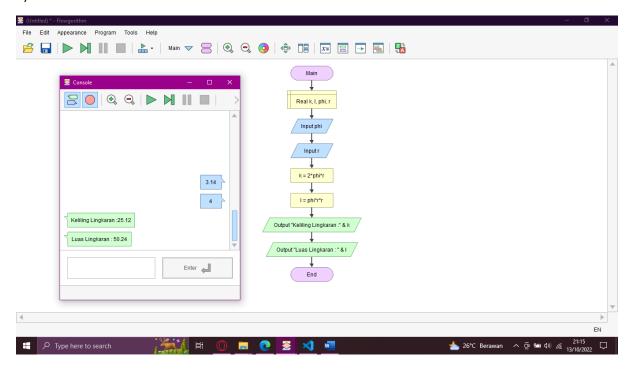
Untuk luas masukkan diagonal 1 dan 2 kemudian masukkan rumus serta outpunya kemudan jalankan.

7). TRAPESIUM



Disini terlihat agak berbeda dari flowchart bangun datar lain dikarenakan keliling dan luas disatukan pada flowchart yang sama. Masukkan tipe data real untuk bilangan asli. Masukkan a,b,c,d dan t untuk tinggi. Masukkan rumus keliling dan luas trapezium kemudian output keliling dan luas, dan jalankan.

8). LINGKARAN

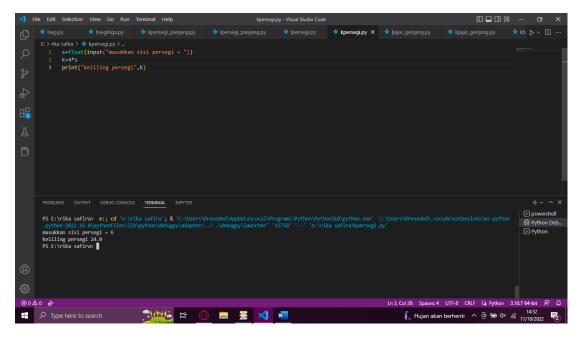


Pada lingkaran juga sama seperti trapesium dimana menggunakan tipe data real, disini masukkan phi dan "r" untuk ruas lingkaran. Kemudian, ikuti perintah diatas.

➤ VISUAL STUDIO CODE

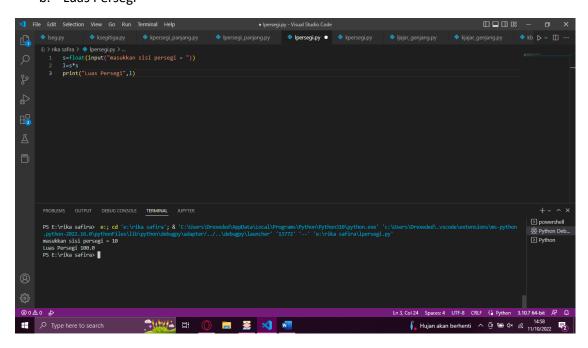
1). PERSEGI

a. Keliling Persegi



Diatas adalah source code dari keliling persegi. Dimana "s" adalah sisi dari persegi, "float" adalah bilangan real, "k" yaitu keliling dari persegi dan "print" untuk menampilkan hasil dari keliling persegi. Setelah itu klik F5 untuk menjalankan source codenya.

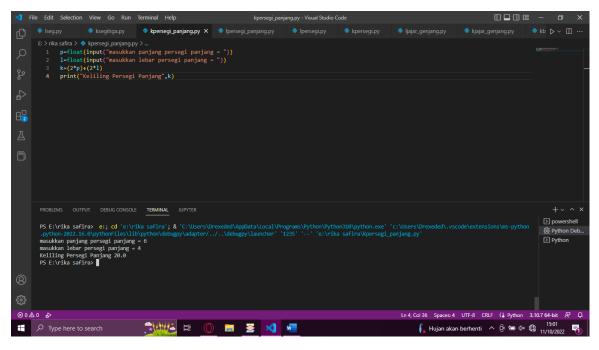
b. Luas Persegi



Setelah "k" untuk keliling, disini "l" untuk luas dari persegi. Kemudian ikuti seperti Langkah tadi.

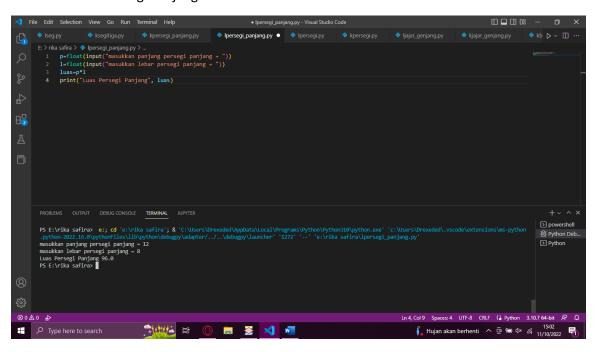
2). PERSEGI PANJANG

a. Keliling Persegi Panjang



Untuk menemukan keliling persegi Panjang, masukkan lebar dengan "I" dan ikuti Langkah seperti sebelumnya untuk menemukan hasil.

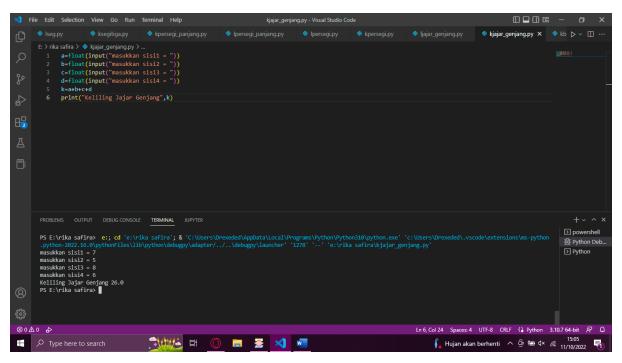
b. Luas Persegi Panjang



Sama seperti sebelumnya, untuk mencari luas Persegi Panjang dengan memasukkan Panjang dan lebar kemudian masukkan rumus dari luas persegi Panjang tersebut dan jalankan seperti sebelumnya.

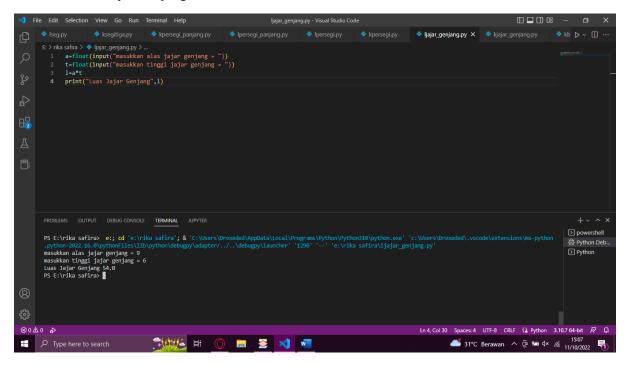
3). JAJAR GENJANG

a. Keliling Jajar Genjang



Pada keliling jajar genjang, masukkan sisi dari jajar genjang. Masukkan rumus dan jalankan seperti sebelumnya.

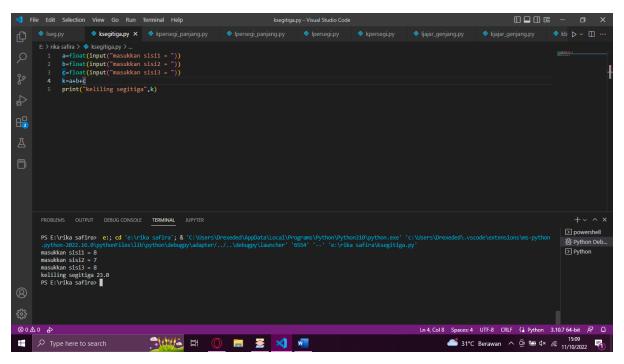
b. Luas Jajar Genjang



Pada luas, masukkan luas dan tinggi serta masukkan rumus luas dari jajar genjang. Kemudian, jalankan perintah.

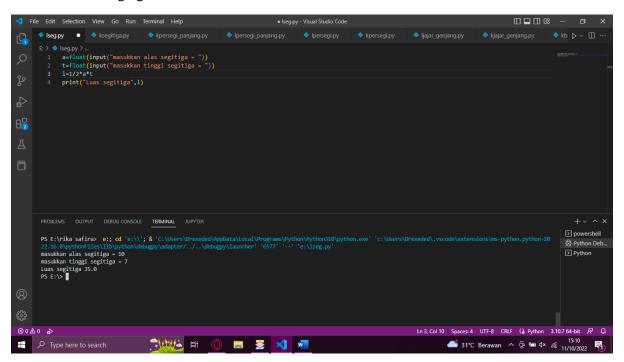
4). SEGITIGA

a. Keliling Segitiga



Masukkan sisi segitiga, setelah itu masukkan rumus serta jalankan perintah.

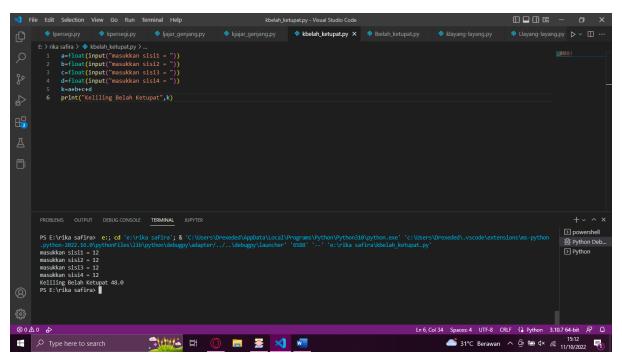
b. Luas Segitiga



Seperti sebelumnya, pada luas segitiga masukkan alas dan tinggi segitiga serta rumus dari luas segitiga. Kemudian jalankan perintah.

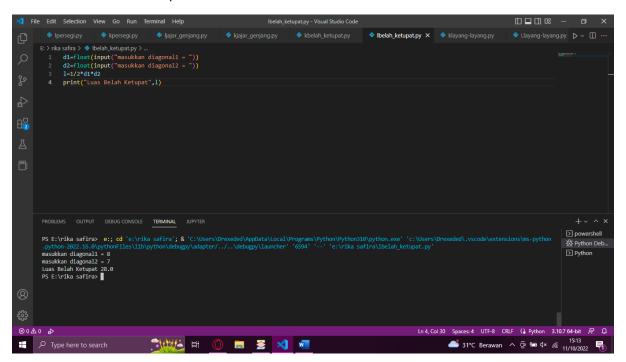
5). BELAH KETUPAT

a. Keliling Belah Ketupat



Masukkan sisi dari belah ketupat, masukkan rumus serta jalankan perintah.

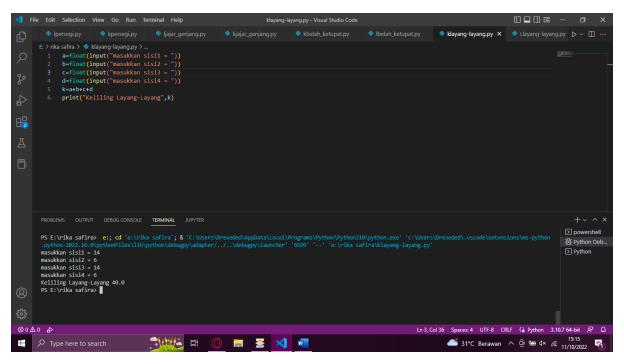
b. Luas Belah Ketupat



Pada luas belah ketupat, masukkan diagonal 1 dan 2, masukkan rumus dari luas belah ketupat serta jalankan perintah seperti selumnya.

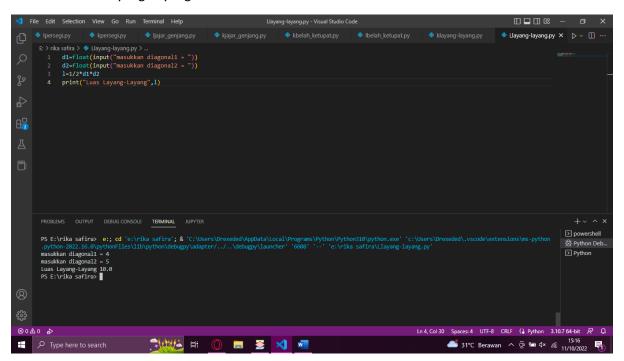
6). LAYANG-LAYANG

a. Keliling Layang-Layang



Untuk keliling layang-layang, masukkan perintah seperti sebelumnya kemudian dijalankan.

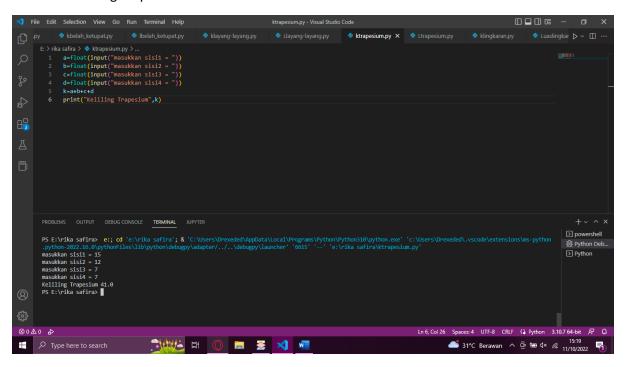
b. Luas Layang-Layang



Luas layang-layang dijalankan sama seperti sebelumnya dengan memasukkan diagonal 1 dan 2 kemudian, jalankan perintah

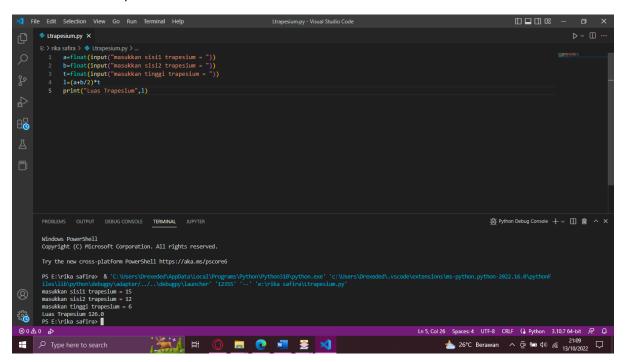
7). TRAPESIUM

a. Keliling Trapesium



Masukkan sisi dari trapesium, kemudian masukkan rumus dan jalankan perintah seperti sebelumnya.

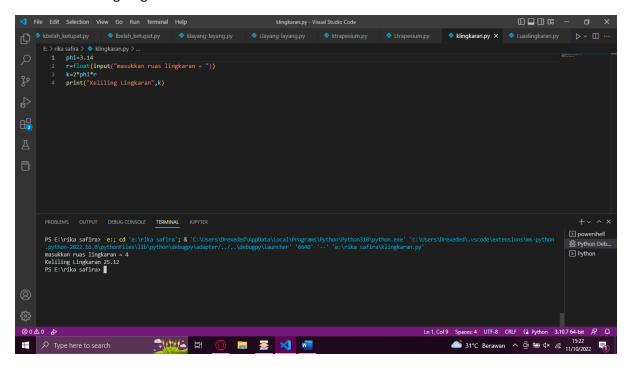
b. Luas Trapesium



Disini untuk mnemukan luas trapesium juga dijalankan sama seperti sebelumnya.

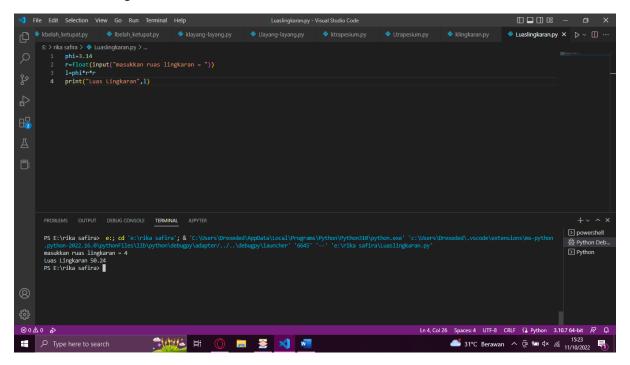
8). LINGKARAN

a. Keliling Lingkaran



Untuk lingkaran agak berbeda dari sebelumnya dimana masukkan nilai "phi" terlebih dahulu kemudian, dilanjutkan dengan memasukkan ruas dan rumus. Setelah itu, jalankan perintah.

b. Luas Lingkaran



Untuk luas, masukkan nilai "phi" sama seperti sebelumnya. Kemudian, masukkan rumus luas linkaran dan jalankan perintah.