

**LAPORAN TUGAS**  
**ALGORITMA PEMOGRAMAN**  
**INPUT SCANNER DAN OPERATOR (BANGUN RUANG)**

Disusun Oleh :

Aliifah Felda Mufarrihati Salwaa

2511531011

Dosen Pengampu :

Dr. Wahyudi, S.T., M.T.

Asisten Praktikum :

Aufan Taufiqurrahman

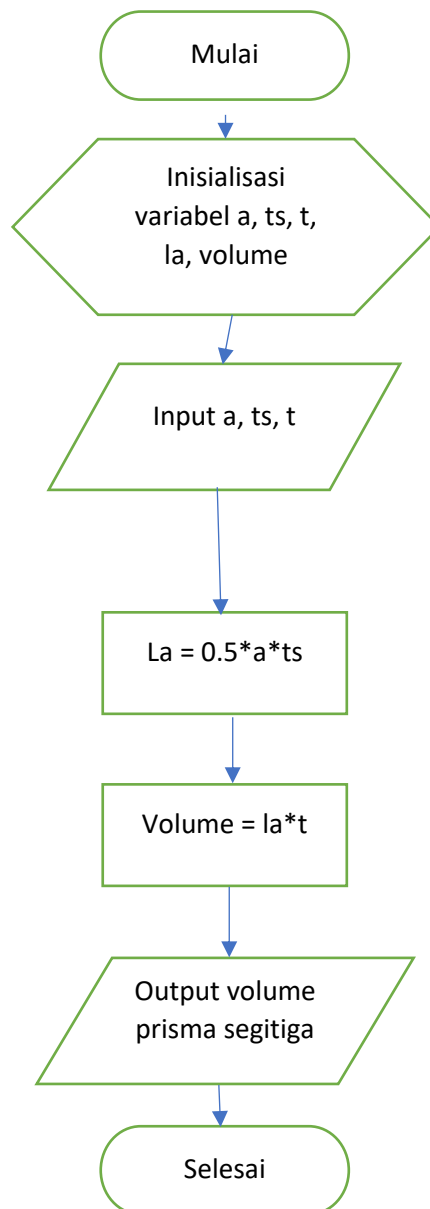


DEPARTEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS ANDALAS  
TAHUN 2025

Tugas praktikum algoritma pemograman pada pekan 3 adalah membuat sebuah program dengan menggunakan operator aritmatika untuk mendapatkan volume dari sebuah bangun ruang. Program yang ini dibuat dengan *input* scanner, operasi aritmatika, dan tanpa menggunakan perulangan/percabangan.

Berikut adalah flowchart, pseudocode, kode program, dan output yang kita dapatkan:

- Flowchart



- Pseudocode

**Judul**

Tugas Praktikum Alpro Pekan 3  
Menghitung volume prisma segitiga

**Kamus**

Var a: integer;  
Var ts: integer;  
Var t: integer;  
Var la: double;  
Var volume: double;

**Pseudocode**

1. Start
2. Read (a, ts, t, la, volume)
3. Input a  $\leftarrow$  alas segitiga
4. Input ts  $\leftarrow$  tinggi segitiga
5. Input t  $\leftarrow$  tinggi prisma
6.  $la \leftarrow 0.5 * a * ts$
7.  $volume \leftarrow la * t$
8. Print volume
9. End

- Kode Program

```
1 package pekan3;
2
3 import java.util.Scanner;
4
5 public class hitungvolume {
6
7     public static void main(String[] args) {
8         // Menghitung volume kerucut
9         int a; //alas
10        int ts; //tinggi segitiga
11        int t; //tinggi prisma
12        double la; //luas alas
13        double volume;
14        Scanner keyboard = new Scanner(System.in);
15        System.out.println("Masukkan alas segitiga : ");
16        a = keyboard.nextInt();
17        System.out.println("Masukkan tinggi segitga : ");
18        ts = keyboard.nextInt();
19        System.out.println("Masukkan tinggi prisma : ");
20        t = keyboard.nextInt();
21        keyboard.close();
22
23        la = 0.5 * a * ts;
24        volume = la*t;
25        System.out.println("Volume prisma segitiga : "+volume);
26
27    }
28
29 }
30 }
```

- Output

```
Masukkan alas segitiga :
2
Masukkan tinggi segitga :
3
Masukkan tinggi prisma :
5
Volume prisma segitiga : 15.0
```

Berikut adalah *output* yang dihasilkan oleh program menghitung volume bangun ruang (prisma segitiga). *Output* akan selalu berbeda jika setiap *input* berbeda. Jadi, *output* yang dihasilkan oleh program ini bersifat relatif/bergantung pada *input* yang dimasukkan oleh user.