

Tugas 4 Minggu II

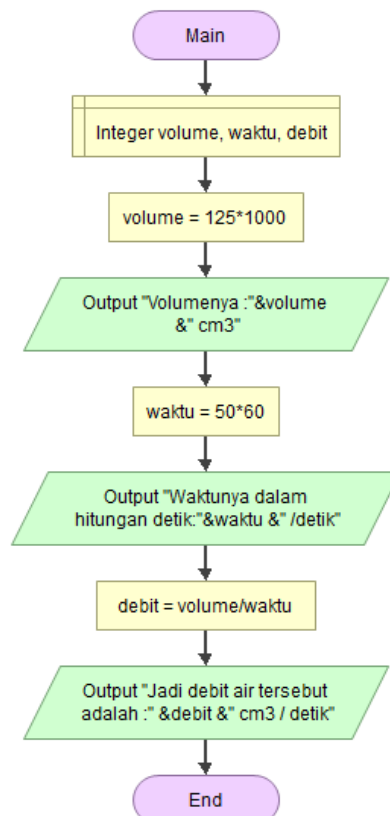
Nama : Sedri sella Jumeni

Nim :211001073

Kelas : Kecerdasan Buatan D

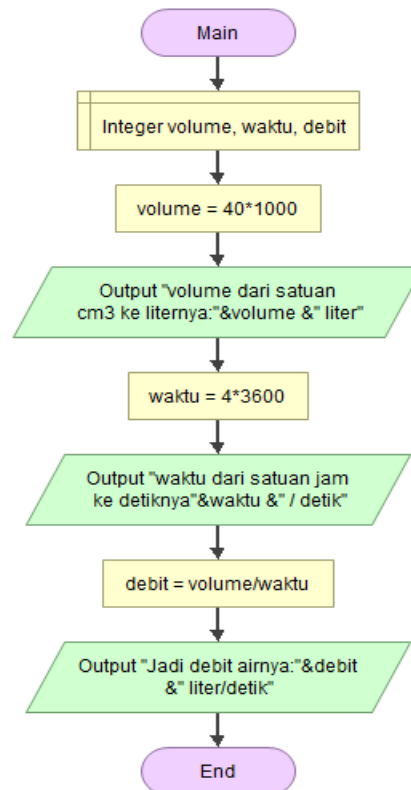
A. Konsep 1

1. Di Kampus UTS memiliki pipa yang bisa mengalirkan air sebanyak 125 liter air dalam waktu 50 menit. Berapa cm^3/detik debit anutan pipa air tersebut?



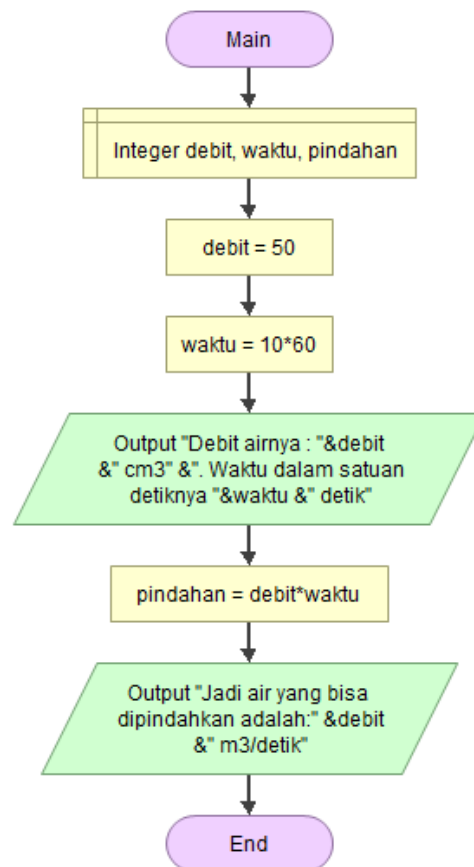
- Setelah membuka aplikasi Flowgorithm anda bisa mendeklarasikan variabel yang akan anda gunakan ,saya menggunakan variabel waktu,volume,dan debit.
- Disoalnya kita diminta untuk mencai debit air dari pipa tersebut, untuk volume kita ubah dulu satuannya dengan dikalikan 1000
- Kemudian masukan output"volumenya"
- Masukan rumus waktu 50×60
- Masukan output sesuai dengan gambar diatas
- Masukan rumus debitnya yaitu $= \text{volume} / \text{waktu}$
- Masukan output sesuai dengan gambar diatas
- Jalankan/RUN

2. Kubangan Kerbau mempunyai volume 40 m³ diisi dengan air, memakai pipa. Waktu yang diperlukan untuk mengisinya sampai penuh yaitu 4 jam. Berapa liter/detik debit air yang keluar dari pipa tersebut?



- Setelah membuka aplikasi Flowgorithm anda bisa mendeklarasikan variabel yang akan anda gunakan ,saya menggunakan variabel waktu,volume,dan debit.
- Disoalnya kita diminta untuk mencari berapa debit air dari pipa tersebut, untuk volume kita ubah dulu satuannya dengan dikalikan 1000
- Kemudian masukan output"volumenya"dari satuan cm3 ke liter
- Masukan rumus waktu 4×3600 mengubah satuan jam ke detik
- Masukan output sesuai dengan gambar diatas
- Masukan rumus debitnya yaitu $\text{debit} = \text{volume} / \text{waktu}$
- Masukan output sesuai dengan gambar diatas
- Jalankan/RUN

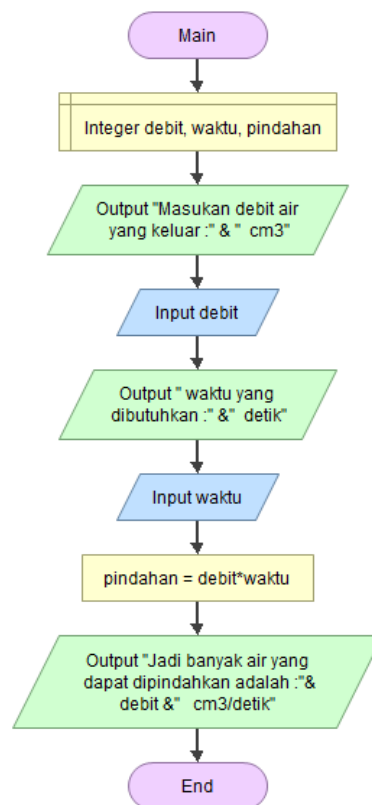
3. Terdapat sebuah air terjun yang mempunyai debit air sebesar 80 m³/detik. Berapa banyak air yang bisa dipindahkan air terjun tersebut dalam waktu 10 menit?



- Setelah membuka aplikasi Flowgorithm anda bisa mendeklarasikan variabel yang akan anda gunakan ,saya menggunakan variabel waktu,pindahan,dan debit.
- Disoalnya kita diminta untuk mencari Berapa banyak air yang bisa dipindahkan air terjun tersebut dalam waktu 10 menit
- Diketahui debit=50
- Waktu =10*60 (satu menit sama dengan 60 detik)
- Masukan rumus perpindahan yaitu =debit*waktu
- Masukan output sesuai dengan gambar diatas
- Jalankan/RUN

B. Konsep ke 2

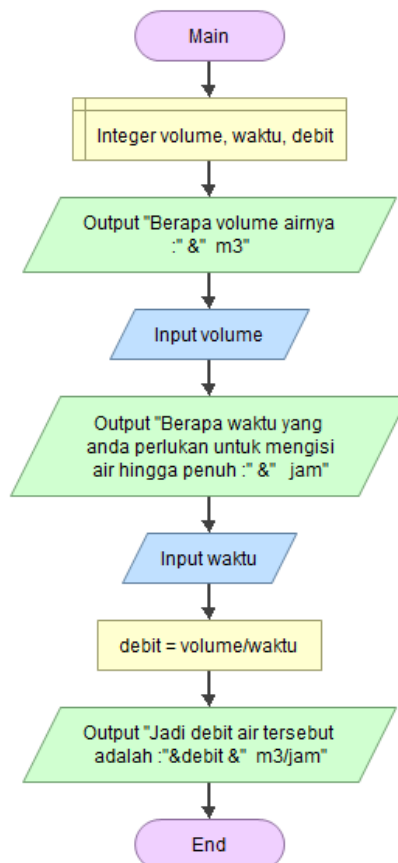
1. Debit air selang uts



Hasil RUN

The screenshot shows the output of the program. It displays three green boxes with the following text: "Masukan debit air yang keluar : cm3", "waktu yang dibutuhkan : detik", and "Jadi banyak air yang dapat dipindahkan adalah :20 cm3/detik". To the right of the first two boxes, there are blue boxes containing the values "20" and "50". At the bottom, there is a white input field and a button labeled "Enter" with a right arrow icon.

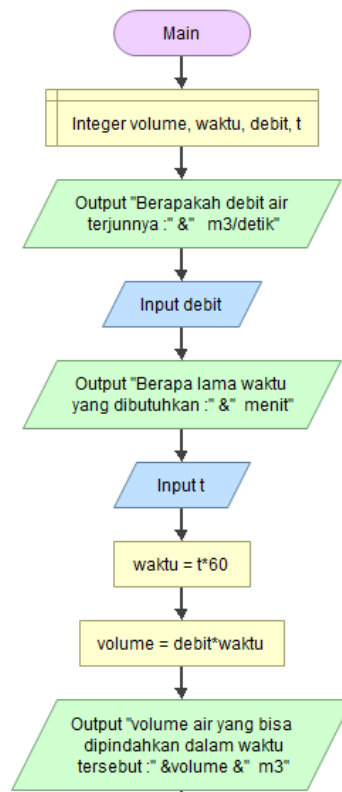
2. Menentukan debit kubangan



Hasil RUN

The screenshot shows the execution of the program. It displays three output prompts in green boxes: 'Berapa volume airnya : m3', 'Berapa waktu yang anda perlukan untuk mengisi air hingga penuh : jam', and 'Jadi debit air tersebut adalah :31 m3/jam'. On the right side, there are two input fields with blue borders. The top field contains the value '125' and the bottom field contains the value '4'. At the bottom of the window, there is a large white input area and a button labeled 'Enter' with a right-pointing arrow.

3. Menentukan Volume air terjun



Hasil RUN

The screenshot shows a Java Swing window with three green output labels and two input fields. The first label displays 'Berapakah debit air terjunnya : m3/detik'. The second label displays 'Berapa lama waktu yang dibutuhkan : menit'. The third label displays 'volume air yang bisa dipindahkan dalam waktu tersebut 4800 m3'. The input fields contain the values '80' and '1' respectively. An 'Enter' button is located at the bottom right of the window.

- Note: Sebenarnya hampir sama dengan konsep yang pertama ,akan tetapi yang membedakan adalah di konsep yang kedua ini kita bebas memasukkan inputan sesuai keinginan, sedangkan di konsep pertama inputannya sudah diatas dan hanya menampilkan hasil dari bilangan atau pertanyaan yang sudah diinput saja