

## Tugas 3 Minggu ke II

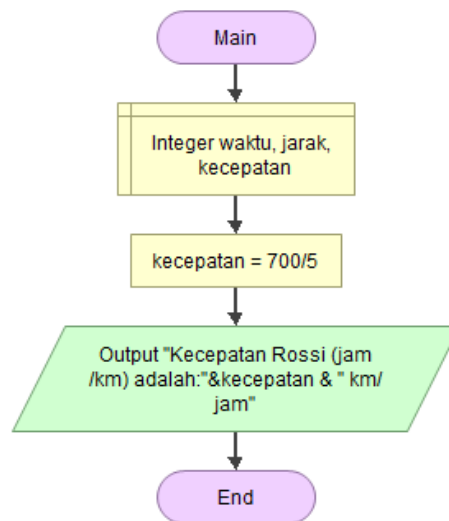
Nama :Sedri sella jumeni

Nim:211001073

Kelas : Kecerdasan Buatan D

### A. KONSEP 1

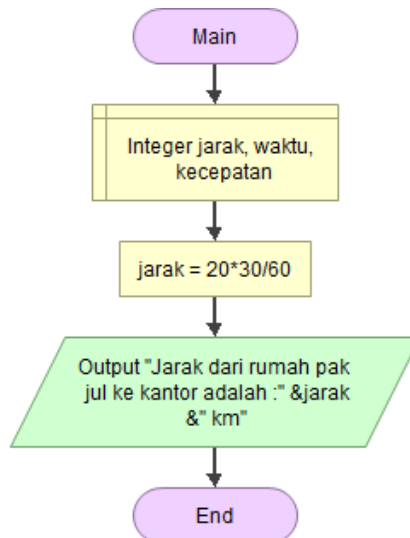
#### 1. Menghitung kecepatan



- Untuk menghitung kecepatan,disini saya menggunakan tipe data integer,dengan variable waktu,jarak dan kecepatan.
- Karena disoal sudah ditentukan waktu dan jaraknya,maka disini saya memasukan rumus kecepatan saja yaitu jarak/waktu
- Sesuai dengan soalnya berarti 700/5
- Setelah memasukan rumus,kita bisa langsung memasukan output,contohnya seperti diatas
- Setelah selesai bisa langsung dijalankan(RUN)

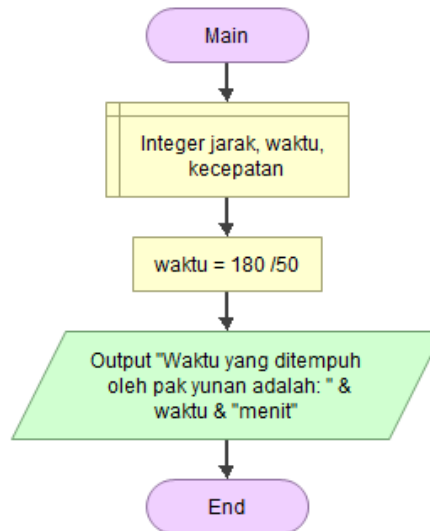
## 2. Menghitung jarak

- Sama dengan soal sebelumnya,tapi karena disoal ini yang ditanyakan adalah jarak yang ditempuh,maka rumusnya akan berbeda.
- Untuk menghitung jarak,disini saya menggunakan tipe data integer,dengan variable waktu,jarak dan kecepatan.
- Karena disoal sudah ditentukan waktu dan kecepatan ,maka disini saya memasukan rumus jarak saja yaitu Kecepatan \*waktu
- Sesuai dengan soalnya berarti  $20 \times 30 / 60$
- Setelah memasukan rumus,kita bisa langsung memasukan output,contohnya seperti dibawah
- Setelah selesai bisa langsung dijalankan(RUN)



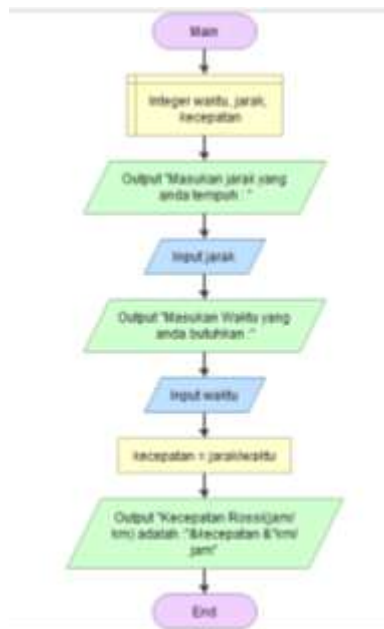
## 3. Menghitung waktu

- Untuk menghitung waktu,disini saya menggunakan tipe data integer,dengan variable waktu,jarak dan kecepatan.
- Karena disoal sudah ditentukan kecepatan dan jaraknya,maka disini saya memasukan rumus waktu saja yaitu jarak\*kecepatan
- Sesuai dengan soalnya berarti  $180 \times 50$
- Setelah memasukan rumus,kita bisa langsung memasukan output,contohnya seperti dibawah
- Setelah selesai bisa langsung dijalankan(RUN) dan akan menampilkan hasil yang diinginkan.



## B. KONSEP 2

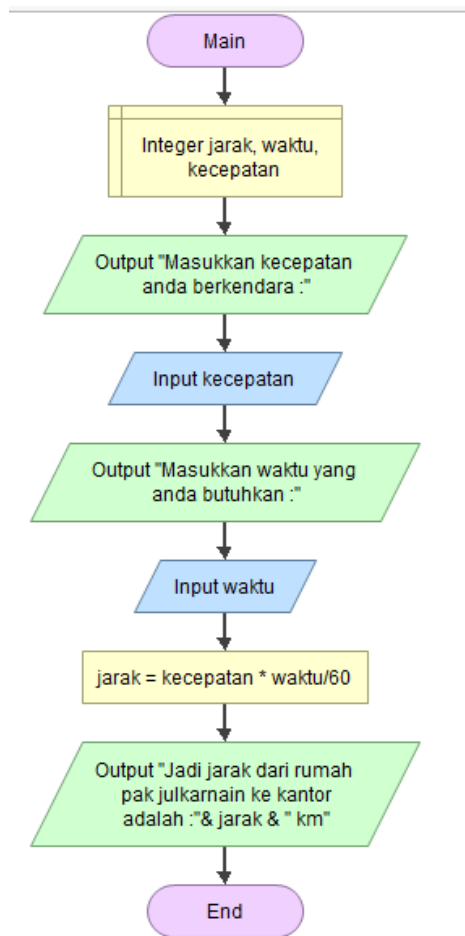
### 1. menghitung kecepatan



Hasil RUN

The screenshot shows a Java Swing application window with a light blue title bar. Inside, there are three green rectangular input fields with rounded corners. The first field contains the text "Masukan jarak yang anda tempuh:". The second field contains "Masukan Waktu yang anda butuhkan:". The third field contains "Kecepatan Rosak(jam/km) adalah :30/jam". To the right of these fields are two blue rectangular buttons with rounded corners. The top button contains the number "20" and the bottom button contains the number "5". At the bottom of the window is a white rectangular text input field and a grey rectangular button with the text "Enter" and a small icon of a cursor clicking a mouse button.

## 2. Menghitung jarak



## Hasil RUN

Masukkan kecepatan anda berkendara :

Masukkan waktu yang anda butuhkan :

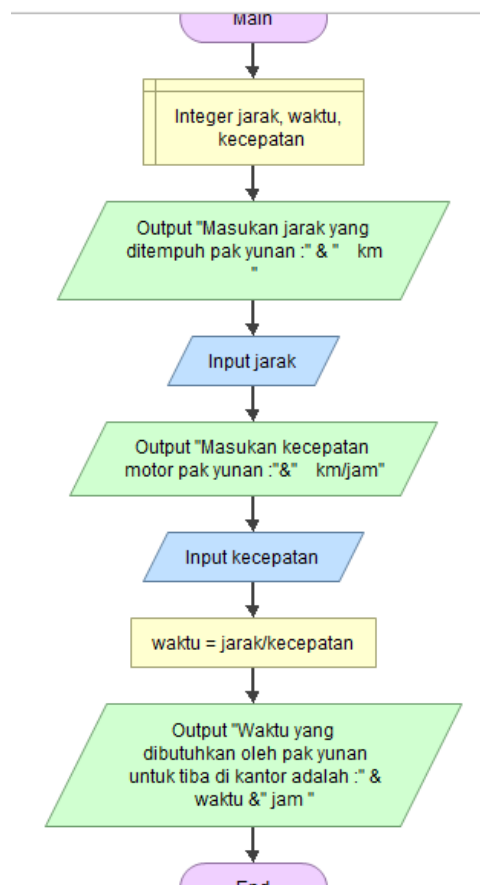
Jadi jarak dari rumah pak julkarnain ke kantor adalah :20 km

40

30

Enter

### 3. Menghitung waktu



## Hasil RUN

Masukan jarak yang ditempuh pak yunan : km

200

Masukan kecepatan motor pak yunan : km/jam

40

Waktu yang dibutuhkan oleh pak yunan untuk tiba di kantor adalah :5 jam

---

Enter ↵

Note : Untuk konsep yang kedua ini hamper sama dengan konsep ke satu hanya saja nilai nya tidak ditentukan,maksudnya di program ke dua ini anda bebas menginput nilainya