MODUL 1

Akar Persamaan Variabel Tunggal (1)

Tujuan:

- 1. Mempelajari metode pendekatan mencari akar persamaan dengan metode bagi dua dan posisi palsu.
- 2. Mengaplikasikan metode pendekatan untuk menyelesaikan permasalahan sederhana.

Dasar Teori:

Secara matematis, mencari akar persamaan berarti menyelesaikan persamaan dengan bentuk :

f(x) = 0; x merupakan variabel tunggal.

Yang artinya : kita mencari nilai x sehingga f(x) berharga nol.

Dalam modul ini nilai x dicari secara iteratif. Mula-mula x ditebak dengan nilai x_0 , dan selanjutnya dihitung x_1 , x_2 , ... x_n , secara iteratif sampai nilai $f(x_n) - 0 < \epsilon$. Dimana ϵ adalah toleransi ketepatan penghitungan, atau iterasi menjadi divergen.

Marilah kita coba mencari akar persamaan dari fungsi berikut :

$$f(x) = e^{-x} - x$$

dalam MATLAB syntax, fungsi di atas dapat ditulis sbb:

function y = Lat01(x);

$$x = x(:);$$

$$y = \exp(-x) - x;$$

dengan beberapa metode berikut ini:

A. Metode Bagi Dua

Metode ini memerlukan dua buah titik tebakan, a dan b, dengan syarat f(a) * f(b) < 0. Nilai c (akar persamaan yang dicari) ditentukan secara iterative dengan persamaan

$$Cn = \frac{a_{n-1} + b_{n-1}}{2}$$

Algoritma sebagai berikut:

Masukan : f(x), a, b, tol

Keluaran : akar Langkah-langkah :

$$1. \quad C = \frac{a+b}{2}$$

- 2. Jika f(a)*f(c) < 0 maka b = c, jika tidak a = c;
- 3. Jika b a < tol maka akar = c. Selesai
- 4. Ulangi langkah 1

MATLAB Program

function c = Lat02(fnc,a,b,tol)

```
%Lat02 merupakan program mencari akar persamaan dari fungsi fnc
%Menggunakan metode bagidua dengan initial guess a dan b.
%Konvergen tercapai jika |b-a| < tol. Contoh,
%fnc='sin',tol = 1.e-3.
% Penggunaan fungsi ini >>c=Lat02(fnc,0,1,tol)
if isstr(fnc) \sim =1;
       error('fnc harus strings');
end
%=====
Dx = b-a:
             i = 0:
While abs(dx) > tol;
       i = i + 1:
       c = (a+b) / 2;
       if i>50; error('batas iterasi tercapai (iter = 50)');end
       fa = feval(fnc,a);fb = feval(fnc,b);fc = feval(fnc,c);
       if fa*fc <= 0; b=c, else a = c;end
       dx = b-a:
end
```

B. Metode Posisi Palsu

Metode ini juga memerlukan dua buah nilai tebakan a dan b. Nilai c (akar persamaan) ditentukan dengan persamaan :

$$c_n = b_{n-1} - f(b_{n-1}) \frac{b_{n-1} - a_{n-1}}{f(b_{n-1}) - f(a_{n-1})}$$

Algoritmanya

Masukan : f(x), a, b, tol

Keluaran : akar Langkah-langkah :

1. $c_{lama} = 2b - a$

2.
$$c_n = b - f(b) \frac{b - a}{f(b) - f(a)}$$

3. Jika
$$\left| \frac{c - c_{lama}}{c} \right| \le tol$$
, maka akar = c. Selesai

4. Jika f(a)*f(c) < 0 maka b = c, jika tidak a = c

5. $c_{lama} = c$, kembali ke langkah 2.

MATLAB Program

```
function c = Lat03(fnc,a,b,tol)
```

%Lat03 merupakan program mencari akar persamaan dari fungsi fnc

%Menggunakan metoda posisi palsu dengan initial guess a dan b.

%Konvergen tercapai jika|(c-clama)c| < tol. Contoh,

%fnc='sin', tol = 1.e-3. Penggunaan fungsi ini

%c = Lat03(fnc,0,1,tol)

Praktikum yang dilaksanakan

Ketiklah fungsi di atas dan lakukan latihan berikut ini

1. Lakukan perintah berikut ini

```
>> c = Lat02(`Lat01',0,1,0.000001)
```

Kemudian buktikan keakurasiannya dengan instruksi

>>Lat01(c)

Menurut anda apakah metode ini cukup Bagus?

Apa yang terjadi jika batas a dan b diubah sbb:

```
a=0 & b=5; a= -5 & b=10; a= -10 & b= -5;
```

2. Ubahlah program diatas sehingga dpt untuk mencari akar dari fungsi $y = 8x^3+4x-21$

Ketiklah fungsi diatas dan lakukan latihan berikut ini

3. Lakukan perintah berikut ini

```
>> c=Lat03'('Lat01',0,1,0.000001)
```

Kemudian buktikan keakurasiannya dengan instruksi

```
>>Lat01(c)
```

Menurut anda apakah metode ini cukup bagus?

Apa yang terjadi jika batas a dan b adiubah sbb:

```
a = 0 \& b = 5; a = -5 \& b = 10; a = -10 \& b = -5;
```

- 4. Ubahlah program diatas sehingga dpt untuk mencari akar dari fungsi $y = 8x^3+4x-21$
- 5. Apa kesimpulan anda melihat hasil dari langkah 1 & 2 dengan langkah 3 & 4?
- 6. Carilah solusi dari model simulasi waktu paruh T $\frac{1}{2}$ = X + ln X 5Gunakan metode pengapitan akar bagi dua dan posisi palsu dengan a_0 = 3,2 dan b_0 = 4,0 maks 100 iterasi.