# ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN II PROGRAM MENGHITUNG NILAI AKHIR MAHASISWA



Nama : Nugraha Wanaspati

Nim : 13020190261

# PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA MAKASSAR

2020

#### KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. yang hingga saat ini masih peduli dan masih memberikan kita nikmat iman, kekuatan dan kesehatan, sehingga saya diberi kesempatan yang luar biasa ini yaitu kesempatan untuk menyelesaikan tugas proyek tentang "Program Menghitung Nilai Akhir Mahasiswa". Shalawat serta salam tidak lupa selalu kita haturkan untuk junjungan nabi agung kita, yaitu Nabi Muhammad SAW. pembawa hidayah sekaligus telah menyampaikan petunjuk Allah SWT. untuk kita semua, yang merupakan sebuah petunjuk yang paling benar yakni Syariah agama Islam yang sempurna dan merupakan satu - satunya karunia paling besar dan bermanfaat bagi alam semesta, terutama bagi manusia.

Sekaligus juga saya menyampaikan rasa terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada dosen dan kakak tingkat yang telah menyerahkan kepercayaannya kepada saya guna menyelesaikan makalah ini. Saya juga berharap dengan sungguh-sungguh agar tugas ini mampu berguna serta bermanfaat dalam meningkatkan pengetahuan sekaligus wawasan.

Diakhir, saya berharap tugas sederhana ini dapat dimengerti oleh setiap pihak yang membaca. Saya pun memohon maaf yang sebesar-besarnya apabila di dalam makalahtugas ini terdapat perkataan yang tidak berkenan di hati.

Minggu, 21 Juni 2020

Nugraha Wanaspati

## **DAFTAR ISI**

KATA PENGANTAR	i
DAFA ISI	i
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Deskripsi Kasus	1
B. Tujuan Laporan	2
BAB II PEMBAHASAN	3
A. Alisis dan Desain Prosedur atau Mekanisme	Kerja
menggunakan Flowchart	3
B. Hasil Implementasi	8
C. Pengujian Program	9
BAB III Penutup	11
A. Kesimpulan	11
B. Kesan	11
C. Saran	11
DAFTAD DISTAKA	12

#### **BABI**

#### **PENDAHULUAN**

#### A. Deskripsi Kasus

Program untuk menghitung Nilai akhir Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika dengan ketentuan sebagai berikut :

- Pengguna memasukkan larik/array jumlah mahasiswa kemudian mengisi komponen nilai masing-masing mahasiswa
- 2. Komponen Penilaian: Nilai UTS, UAS, Tugas Proyek dan Tugas Mandiri/Kuis dan Kehadiran
- 3. Menghitung Komponen Nilai (Operator dan Ekspresi)
  - a. Nilai UTS = Nilai UTS dikali dengan 20%
  - b. Nilai UAS = Nilai UAS dikali dengan 25%
  - c. Nilai Tugas Mandiri = Nilai Tugas Mandiri dikali dengan 20%
  - d. Nilai Tugas Proyek = Nilai Tugas Proyek dikali dengan 20%
  - e. Kehadiran = Nilai Kehadiran dikali dengan 15%
- 4. Menghitung Nilai Akhir = Tugas Mandiri/kuis+Tugas Proyek + UTS + UAS+ Kehadiran
- 5. Konversi Nilai Akhir ke dalam Huruf:

Final Score Nilai Akhir Nilai Konversi

- a. >85 (\*) memperoleh nilai A (4.00)
- b. 81 85 memperoleh nilai A- (3.75)
- c. 76 80 memperoleh nilai B+ (3.50)
- d. 71 75 memperoleh nilai B (3.00)
- e. 66 70 memperoleh nilai B- (2.75)61 65 memperoleh nilai C+ (2.50)
- f. 51 60 memperoleh nilai C (2.00)
- g. 45 50 memperoleh nilai D (1.00)
- h. < 45 memperoleh nilai E (0.00)

- ket: (\*) mahasiswa kehadirannya >90%, dan tidak ada komponen nilai bernilai Nol.
- 6. mengurutkan dan mencari data nilai yang diinginkan sesuai kategori
- 7. Ketentuan yang tidak disebutkan di atas dapat anda tentukan sendiri dalam laporan, minimal mengerjakan sesuai dengan kasus

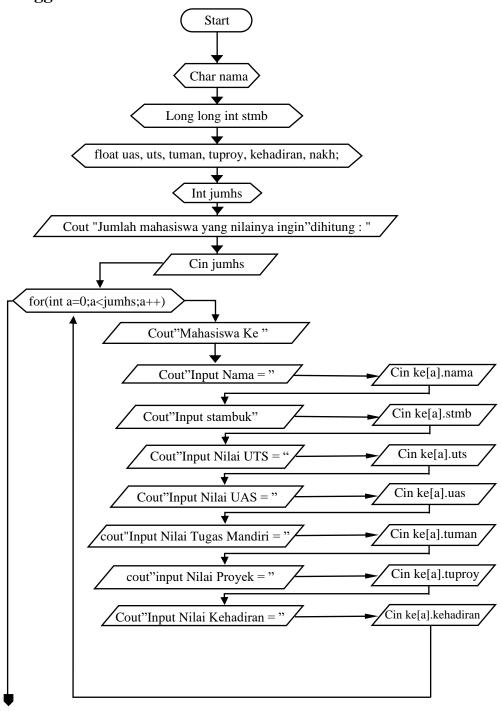
## B. Tujuan Laporan

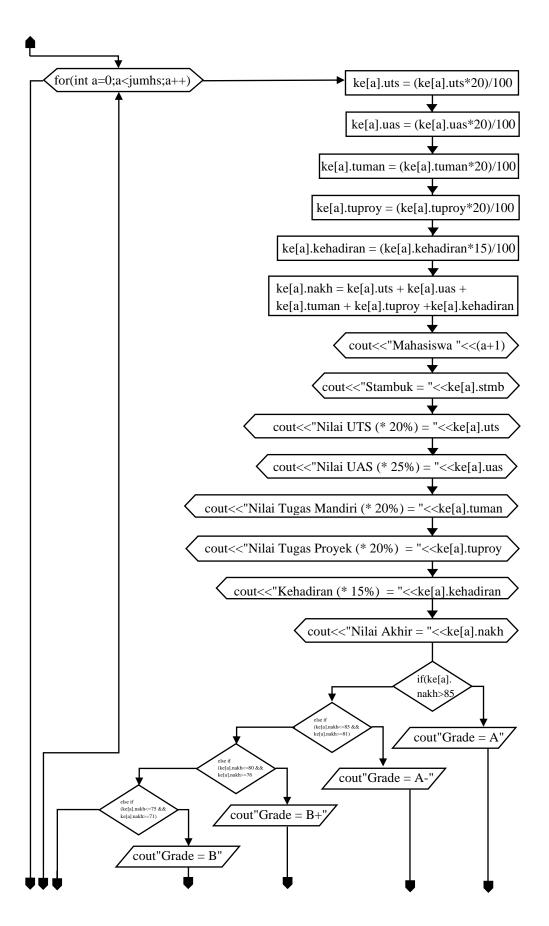
- 1. Sebagai bukti telah melaksanakan praktikum
- 2. Untuk memnuhi salah satu tugas yang diberikan kepada penulis
- 3. Untuk melatih kemampuan mahasiswa terutama penulis
- 4. Agar mahasiswa dapat menuangkan hasil kerja dan pemikiran dalam bentuk karya ilmiah

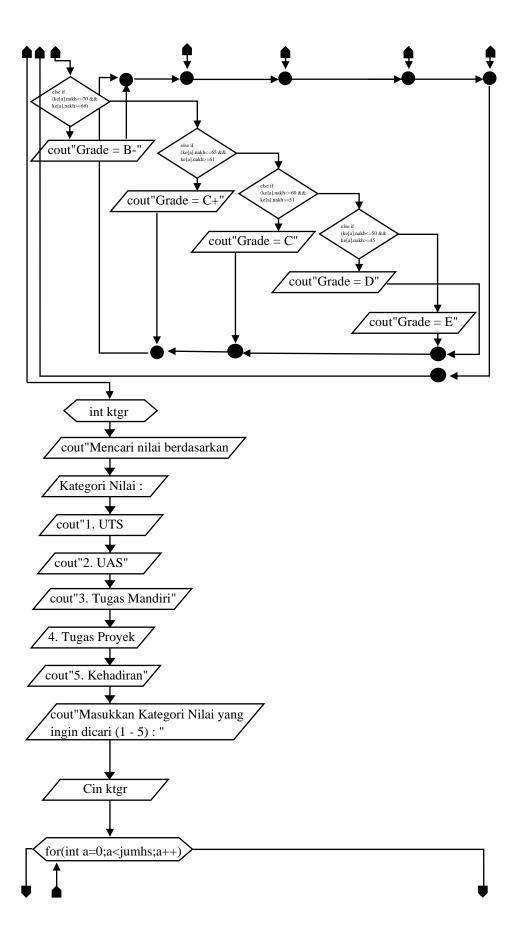
#### **BAB II**

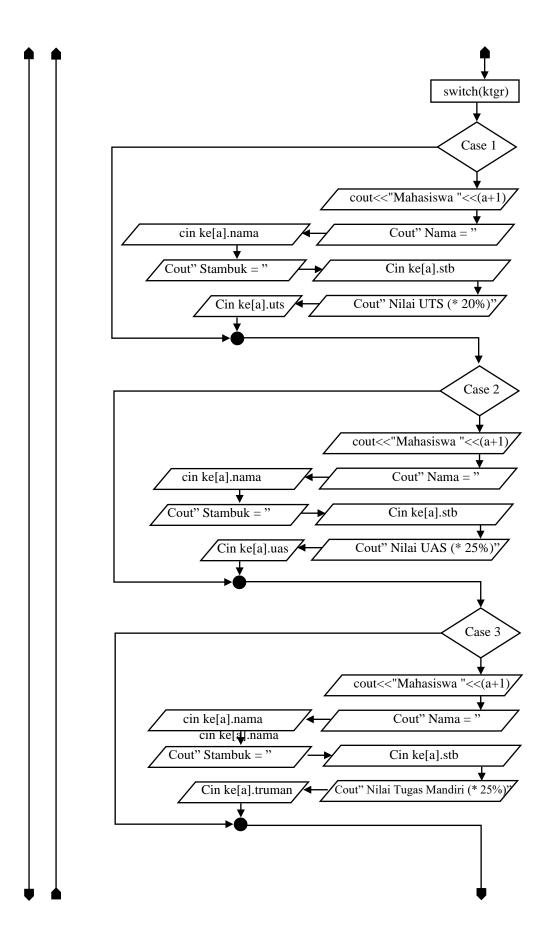
#### **PEMBAHASAN**

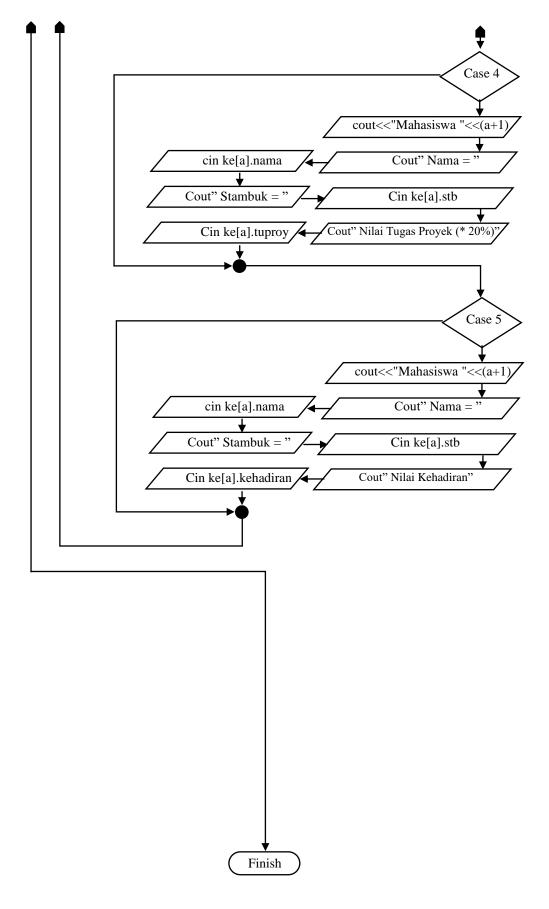
A. Analisis dan Desain Prosedur atau mekanisme kerja menggunakan Flowchart











#### B. Hasil Implementasi

```
for(int a=0;a<jumhs;a++){
    ke[a].uts = (ke[a].uts*20)/100;
    ke[a].uaa = (ke[a].uas*25)/100;
    ke[a].tuman = (ke[a].tuman*20)/100;
    ke[a].tuproy = (ke[a].tuproy*20)/100;
    ke[a].tuproy = (ke[a].tuproy*20)/100;
    ke[a].kehadiran = (ke[a].kehadiran*15)/100;
    ke[a].nakh = ke[a].uts + ke[a].uas + ke[a].tuman + ke[a].tuproy *ke[a].kehadiran;</pre>
                       } else if (ke[a].nakh<=80 && ke[a].nakh>=76)(
                         }
else if (ke[a].nakh<=70 && ke[a].nakh>=66) {
    cout<<"Grade = B-"</pre>
                        }
else if (ke[a].nakh<=65 && ke[a].nakh>=61) {
    cout<<"Grade = C+"</pre>
                        int ktgr;
cout<<"Mencari nilai berdasarkan kategori"<<endl;
cout<<"1. UTS"<<endl;
cout<<"2. UAS"<<endl;
cout<<"2. UAS"<<endl;
cout<<"3. Tugas Mandiri"<<endl;
cout<<"3. Fugas Proyek"<<endl;
cout<<"5. Rehadiran"<<endl;
cout<<"5. Rehadiran"<<endl;
cout<<"4. Tugas Proyek"</pre>
cout<"6. Rehadiran"</pre>
cout<"7. Rehadiran"</pre>
cout<"8. Rehadiran"</pre>
cout<"8. Rehadiran"</pre>
cout
cout
cout
"1. Tugas Proyek"
cout
"2. Tugas Proyek"
cout
"3. Tugas Proyek"
cout
"4. Tugas Proyek"
cout
"5. Rehadiran"
cout
"6. Tugas Proyek"
"6. Tugas Proyek"
"7. Tugas Proyek"
"8. Tugas Proyek"
"9. 
                                              e 1 :
cout<<"Mahasiswa "<<(a+1)<<endl;
cout<<"Nama = "<<ke[a].nama<<endl;
cout<<"Stambuk = "<<ke[a].stmb<<endl;
cout<<"Nilai UTS (* 20%) = "<<ke[a].uts<<endl><ah.uts<<endl><ah.uts</a><
                                                 cout<</pre>
salads=au
cout<</pre>
salads=au
= "<ke[a].nama<<endl;
cout<<"Stambuk</pre>
= "<ke[a].stmb<<endl;
cout<<"Nilai UAS (* 25$) = "<ke[a].uas<<endl<<endl;</pre>
```

#### C. Pengujian Program

Untuk mengetahui apakah program yang telah dibuat tersebut dapat digunakan maka dilakukan pengujian. Pertama pengguna menginput berapa banyak mahasiswa yang nilainya ingin dihitung nilai akhirnya. Setelah itu memasukkan nama stambuk dan semua nilai yang akan di jumlahkan.

Setelah menginput semua yang dibutuhkan, maka secara automatis nilai akan muncul dan telah dikonversi ke bentuk float sesuai dengan ketentuan. Dalam skala 4.00 dan grade nya juga akan muncul.

Selanjutnya untuk mencari sebuah nilai yg telah dikonveksi tersebut berdasarkan kategori nilai. Dengan menginput pilihan kategori yang ingi dicari. Sebagai contoh no. 3 Tugas Mandiri.

```
Mencari nilai berdasarkan kategori
Kategori Nilai :
1. UTS
2. UAS
3. Tugas Mandiri
4. Tugas Proyek
5. Kehadiran
Masukkan Kategori Nilai yang ingin dicari (1 - 5) : 3

Mahasiswa 1
Nama = Nugraha
Stambuk = 13020190261
Nilai Tugas Mandiri (* 20%) = 19

Mahasiswa 2
Nama = Hannah
Stambuk = 13020190200
Nilai Tugas Mandiri (* 20%) = 13.8
```

#### **BAB III**

#### **PENUTUP**

#### A. Kesimpulan

Dari penjelasan diatas dapat kami simpulkan bahwa pemprogram sangat bermanfaat untuk mahasiswa ataupun untuk pihak industri. Selain itu belajar pemrogramanan juga menjadi salah satu sarana untuk mengasah keterampilan khususnya dalam hal praktik dimana kita bisa belajar lebih luas dalam dunia kerja serta sebagai ajang untuk melatih mahasiswa menjadi generasi muda yang bertanggung jawab dan profesional.

#### B. Kesan

Adapun kesan yang kami rasakan selama belajar pemrograman sangat senang dan berterimakasih, karena selama kegiatan ini penulis mendapatkan banyak sekali ilmu dan pengalaman yang belum pernah kami dapatkan sebelumnya. Penulis juga sangat berterimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan ilmu dan pengalaman tersebut sehingga bisa mengembangka keterampilan kami dalam dunia kerja.

#### C. Saran

Untuk melengkapi laporan ini kami akan menyampaikan beberapa saran yang mungkin bisa membantu mengisi kekurangan-kekurangan yang ada, antara lain sebagai berikut :

- 1. Pelajari terlebih dahulu teori dan dasar-dasar pemrograman sebelum agar mudah mengembangkan suatu proyek kerja.
- 2. Utamakan keselamatan kerja.
- 3. Gunakan waktu sebaik mungkin.
- 4. Jangan pernah merasa puas dengan hasil yang telah dicapai

# DAFTAR PUSTAKA