

1. Menghitung Luas Dan Keliling Lingkaran

```
#include <stdio.h>

const float PI = 3.1415927;
float luas(float radius);
float keliling(float radius);
int main(void)

{

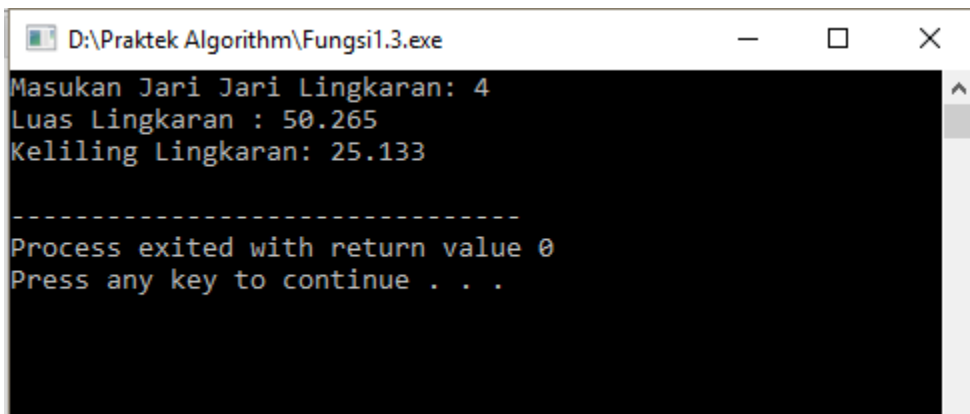
    float radius;
    printf("Masukan Jari Jari Lingkaran: ");
    scanf("%f", &radius);
    printf("Luas Lingkaran : %.3f\n", luas(radius));
    printf("Keliling Lingkaran: %.3f\n", keliling(radius));

}

float luas(float radius)
{
    return PI * radius * radius;
}

float keliling(float radius)
{
    return 2 * PI * radius;
}
```

Screenshoot Program



```
D:\Praktek Algorithm\Fungsi1.3.exe
Masukan Jari Jari Lingkaran: 4
Luas Lingkaran : 50.265
Keliling Lingkaran: 25.133

-----
Process exited with return value 0
Press any key to continue . . .
```

2. Menghitung Luas dan Keliling Trapesium

```
#include <iostream>

#include <iostream>

#include <conio.h>

using namespace std;

float luas_trapesium(float jml_sisisejajar, float tgi)
{
    float hasil;
    hasil=(jml_sisisejajar/2)*tgi;
    return(hasil);
}

float keliling_trapesium(float sisiab,float sisibc,float sisicd,float sisida)
{
    float hasil;
    hasil=sisiab+sisibc+sisicd+sisida;
    return(hasil);
}

main ( )
{
    int menu;

    float alas,tinggi,jari,psg,panjang,lebar,sisi,jml_sisisejajar,sisiab,sisibc,sisicd,sisida;

    float diag1,diag2,sisi_panjang,sisi_pendek;

    {

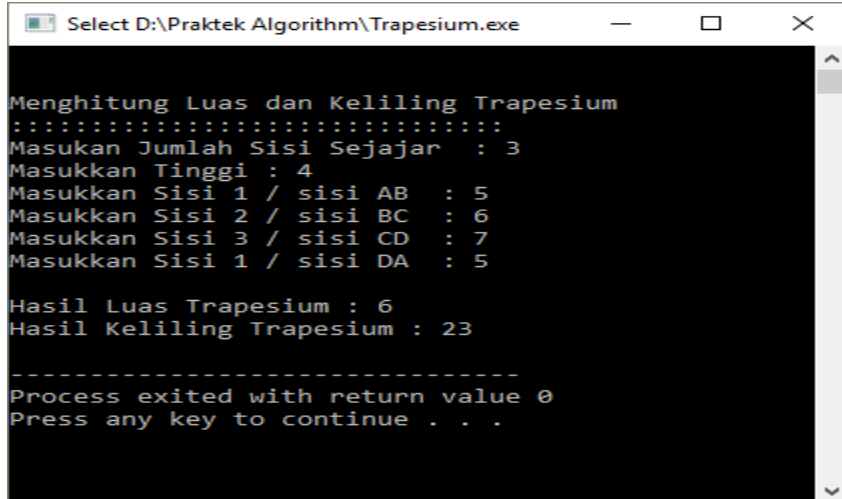
        cout<<endl;

        cout<<endl;

        cout<<"Menghitung Luas dan Keliling Trapesium"<<endl;
```

```
cout<<":::::::::::::::::::::::::::::::::"<<endl;
cout<<"Masukan Jumlah Sisi Sejajar : ";
cin>>jml_sisisejajar;
cout<<"Masukkan Tinggi : ";
cin>>tinggi;
cout<<"Masukkan Sisi 1 / sisi AB : ";
cin>>sisiab;
cout<<"Masukkan Sisi 2 / sisi BC : ";
cin>>sisibc;
cout<<"Masukkan Sisi 3 / sisi CD : ";
cin>>sisicd;
cout<<"Masukkan Sisi 1 / sisi DA : ";
cin>>sisida;
cout<<endl;
cout<<"Hasil Luas Trapesium : "<<luas_trapesium(jml_sisisejajar,tinggi)<<" "<<endl;
cout<<"Hasil Keliling Trapesium : "<<keliling_trapesium(sisiab,sisibc,sisicd,sisida)<<" "<<endl;
}
getch();
}
```

Screenshoot Program



```
Select D:\Praktek Algorithm\Trapeسيوم.exe

Menghitung Luas dan Keliling Trapesium
::::::::::::::::::::::::::::::::::
Masukan Jumlah Sisi Sejajar : 3
Masukkan Tinggi : 4
Masukkan Sisi 1 / sisi AB : 5
Masukkan Sisi 2 / sisi BC : 6
Masukkan Sisi 3 / sisi CD : 7
Masukkan Sisi 1 / sisi DA : 5

Hasil Luas Trapesium : 6
Hasil Keliling Trapesium : 23

-----
Process exited with return value 0
Press any key to continue . . .
```

3. Menghitung Luas dan Keliling Jajar Genjang

// Dodo Abdul Hamidn-2013470229

```
#include<stdio.h>
```

```
int a,l,tinggi, sisi,kel;
```

```
void nama(){
}
```

```
void input(){
printf("\nMasukkan nilai alas jajargenjang = ");
scanf("%d",&a);
printf("Masukkan nilai tinggi = ");
scanf("%d",&tinggi);
printf("Masukkan nilai sisi miring = ");
scanf("%d",&sisi);
}
```

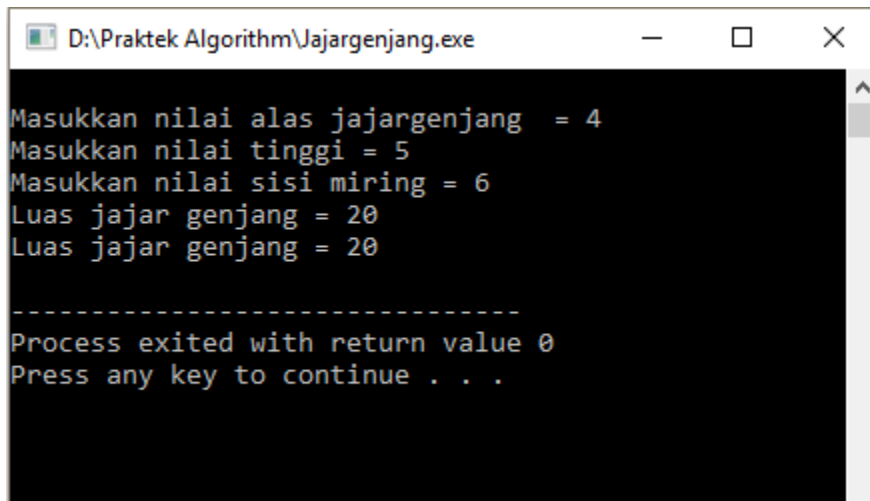
```
void hitung(){
l=a*tinggi;
kel=2*a+2*sisi;
```

```
}
```

```
void hasil(){  
    printf("Luas jajar genjang = %d\n", l);  
    printf("Luas jajar genjang = %d\n", kel);  
}
```

```
main(){  
    nama();  
    input();  
    hitung();  
    hasil();  
}
```

Screenshoot Program



```
D:\Praktek Algorithm\Jajargenjang.exe  
Masukkan nilai alas jajargenjang = 4  
Masukkan nilai tinggi = 5  
Masukkan nilai sisi miring = 6  
Luas jajar genjang = 20  
Luas jajar genjang = 20  
  
-----  
Process exited with return value 0  
Press any key to continue . . .
```