

**PEDOMAN PELAKSANAAN PRAKTEKUM
LABORATORIUM KOMPUTER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

1. Pembuatan Modul Praktekum

Modul Praktekum dibuat oleh suatu tim yang ditunjuk oleh program studi dengan disahkan oleh SK Dekan Fakultas Ilmu Komputer. Modul Praktekum ini merupakan media bagi mahasiswa untuk lebih memperdalam teori yang diperoleh di kelas, sehingga mahasiswa yang bersangkutan akan lebih memahami maksud dan tujuan dari mata kuliah yang diampu serta lebih materi secara aplikatif.

Tujuan dari pembuatan modul Praktekum tersebut yaitu sebagai acuan bagi mahasiswa dalam melaksanakan praktek di laboratorium sehingga materi yang disampaikan oleh dosen di kelas relevan dengan praktek di laboratorium.

Modul praktikum terdiri atas beberapa modul yang sesuai dengan materi yang disampaikan oleh dosen yang bersangkutan serta silabus yang telah ditetapkan. Dalam satu modul terdiri atas satu atau dua materi yang dibahas, dimana materi tersebut sesuai dengan lamanya Praktekum di laboratorium. Setiap modul pembahasan terdiri atas 4 bagian, yaitu :

a. Maksud dan Tujuan

Berisi tentang maksud dan tujuan yang ingin dicapai setelah mahasiswa melaksanakan Praktekum berdasarkan materi pada modul tersebut.

b. Dasar Teori

Berisi tentang materi secara garis besar (d disesuaikan dengan materi perkuliahan di kelas) serta diberikan beberapa contoh program sesuai dengan materi tersebut.

c. Praktek

Dalam bagian ini mahasiswa diharuskan untuk mencoba conroh program yang ada serta diberikan arahan untuk dapat mengembangkan program tersebut. Selain itu mahasiswa dicoba untuk menyelesaikan satu atau bebrapa kasus yang berhubungan dengan materi yang sedang dibahas. Hasil dari Praktekum tersebut (listing program) ditulis tangan dan nantinta dijadikan lampiran dalam laporan Praktekum.

d. Pertanyaan dan Tugas

Berisi tentang pertanyaan atau tugas yang sifatnya teoritis atau praktek yang nantinya akan diisi atau dikerjakan pada saat pembuatan laporanPraktekum. Jika pertanyaan tersebut berupa pembuatan program, maka mahasiswa yang

bersangkutan diharuskan melampirkan listing program dalam laporan Praktekumnya.

2. Pembuatan Laporan Praktekum

Tujuan dari pembuatan laporan ini adalah untuk mengetahui sampai sejauh mana mahasiswa yang bersangkutan menguasai materi pada modul tersebut, sehingga nantinya dapat dijadikan tolak ukur untuk pemberian materi perkuliahan maupun materi praktek di masa yang akan datang.

Laporan Praktekum dibuat dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya, dimana praktekkan tidak diperbolehkan mengikuti praktikum jika tidak mengumpulkan laporan Praktekum. Laporan Praktekum dalam setiap modulnya 3 bagian, yaitu :

a. Pembahasan

Berisi pembahasan dari modul yang bersangkutan, dimana dalam pembahasan ini dijelaskan tentang contoh program yang dibuat, penyelesaian dari kasus yang ada. Dalam pembahasan ini mahasiswa harus mampu menjelaskan tahapan-tahapan dalam penyelesaian materi pada modul tersebut, serta contoh tampilan dari program yang dikerjakan/dibuat.

b. Pertanyaan dan Tugas

Berisi tentang jawaban dari pertanyaan yang ada serta tugas yang harus dikerjakan pada modul tersebut. Bagian ini boleh dikerjakan di luar jam Praktekum, tetapi hasilnya harus dibahas pada laporan praktikum.

c. Kesimpulan

Berisi tentang kesimpulan dari materi dalam modul yang bersangkutan, dan harus berhubungan dengan maksud dan tujuan serta dasar teori dari modul yang sedang dibahas.

3. Format Laporan Praktekum

Laporan Praktekum dibuat dengan menggunakan kertas **Folio (F4)** dengan ketentuan yaitu batas kiri dan atas 4 cm, sedangkan batas kanan dan bawah 3 cm. Secara teknis urutan laporan Praktekum tersebut yaitu :

a. Halaman pertama yaitu judul atau cover, dengan isi :

- Baris paling atas yaitu tulisan **LAPORAN PRAKTEKUM** dengan menggunakan ukuran huruf 14

- Baris kedua yaitu tulisan **mata kuliah Praktekum** yang bersangkutan dengan ukuran huruf 18
- Baris ketiga yaitu tulisan modul yang ada dalam laporan Praktekum tersebut, misalnya **MODUL I** dengan ukuran huruf 14
- Baris keempat yaitu **Logo Universitas Kuningan** dengan ukuran tinggi 6 cm dan lebar 5 cm
- Baris kelima yaitu tulisan **Disusun oleh :**
- Baris keenam yaitu tulisan **Nama**
- Baris ketujuh yaitu tulisan **NIM**
- Baris kedelapan yaitu tulisan **Prodi/Jenjang**
- Baris kesembilan berisi tulisan **LABORATORIUM KOMPUTER** dengan ukuran huruf 12.
- Baris kesepuluh berisi tulisan **FAKULTAS ILMU KOMPUTER** dengan ukuran huruf 14 (tebal/bold)
- Baris kesebelas berisi tulisan **UNIVERSITAS KUNINGAN** dengan ukuran huruf 18.
- Baris keduabelas berisi tulisan **tahun pembuatan** dengan ukuran huruf 16, misalnya 2006

b. Pembahasan

c. Pertanyaan dan Tugas

d. Kesimpulan

e. Lampiran Listing Program dan Tampilannya.

4. Pelaksanaan Praktekum

a. Ketentuan Umum Praktekum

- 1) Peserta Praktekum (praktekan) adalah mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan mengontrak mata kuliah berpraktek/Praktekum yang ditawarkan.
- 2) Calon praktekan harus mendaftar terlebih dahulu ke Program Studi dengan membawa KRS yang sudah disahkan, serta membayar biaya Praktekum sesuai dengan ketentuan.

b. Tata Cara Pelaksanaan Praktekum

- 1) Praktekan hadir sesuai dengan jadwal dan ruang laboratorium yang sudah ditentukan, toleransi keterlambatan adalah 15 menit. Lewat dari waktu tersebut praktekan tidak diperkenankan mengikuti Praktekum dan dinyatakan gugur untuk pertemuan tersebut.
- 2) Praktekan terlebih dahulu mengisi daftar hadir yang telah disediakan dengan menunjukkan kartu Praktekum dan mengumpulkan laporan Praktekum, kemudian menempati tempat duduk sesuai dengan nomor

absen atau ditentukan oleh Dosen/Asisten. Bagi yang tidak mengumpulkan laporan Praktekum maka tidak diperbolehkan mengikuti Praktekum pada pertemuan tersebut.

- 3) Praktekan diwajibkan mengerjakan modul sesuai dengan pertemuannya, dan jika program pada modul tersebut sudah bisa dioperasikan maka praktekan wajib **menulis listing program (tulisan tangan)** pada kertas yang sudah disediakan.
- 4) Listing program yang sudah dibuat selanjutnya disahkan oleh asisten, dan nantinya akan dijadikan lampiran pada laporan Praktekum.
- 5) Apabila listing program belum ditulis secara lengkap, sisanya bisa dilanjutkan di rumah dengan tanpa disahkan oleh asisten.
- 6) Selama Praktekum, pratikan yang tidak melakukan kegiatan Praktekum sesuai modul yang ada maka akan diberi teguran, jika tidak mengindahkan teguran sampai tiga kali (setiap 10 menit) dianggap tidak melakukan Praktekum.
- 7) Jumlah kehadiran dalam Praktekum adalah 100%
- 8) Ketidakhadiran Praktekum hanya diperbolehkan bagi mahasiswa yang sakit, dan pada pertemuan berikutnya diwajibkan membawa surat keterangan sakit dari dokter. Selanjutnya pada akhir Praktekum diwajibkan mengganti pertemuan dengan ketentuan :
 - c. Membayar uang denda sebesar Rp. 10.000,- (sepuluh ribu rupiah) untuk satu kali pertemuan.
 - d. Membuat laporan Praktekum pengganti sesuai dengan jumlah pertemuan dan dikumpulkan paling lambat satu hari sebelum pelaksanaan ujian praktek.
- 9) Bagi mata kuliah dengan teori dan praktek dalam satu kelompok SKS, maka nilai Praktekum merupakan syarat kelulusan mata kuliah tersebut, jika Praktekum tidak lulus maka mata kuliah tersebut secara keseluruhan tidak lulus.
- 10) Kegiatan satu kali Praktekum dinyatakan gagal apabila
 - Terlambat lebih dari 15 menit
 - Tidak mengumpulkan laporan Praktekum
 - Tidak mentaati ketentuan di laboratorium

5. Ketentuan di Ruang Praktekum

Praktekan dilarang

- a. Memindahkan peralatan tanpa ijin asisten/dosen
- b. Membawa makanan, minuman atau merokok di ruang laboratorium
- c. Mengajak orang lain yang tidak berhak di laboratorium
- d. Memakai kaos oblong/kaos tidak berkerah, sandal atau topi pada jam kegiatan Praktekum

- e. Membawa peralatan, PC atau Laptop pribadi pada saat Praktekum
 - f. Membawa alat-alat yang tidak berkaitan dengan kegiatan Praktekum
- Praktekan wajib
- a. Menempatkan tas atau buku pada tempat yang telah disediakan
 - b. Menjaga kesopanan dalam sikap duduk dan berbicara
 - c. Menjaga ketertiban dan kebersihan di ruang Praktekum

6. Asistensi

Asisten adalah petugas yang memenuhi kriteria untuk menjadi asisten dan telah lulus seleksi serta memiliki integritas yang tinggi, disiplin dan bertanggungjawab.

Hak dan kewajiban

- a. Asisten wajib hadir 10 menit sebelum Praktekum dimulai
- b. Asisten wajib memeriksa ruangan sebelum dan sesudah Praktekum.
- c. Asisten wajib membimbing praktekkan
- d. Asisten berhak menegur praktekkan yang tidak mengerjakan tugas yang sesuai dengan apa yang dipraktekan. Bila praktekkan tidak mengindahkan teguran sampai tiga kali, maka asisten berhak mengeluarkan praktekkan dan praktekkan dianggap tidak mengikuti Praktekum pada jam yang bersangkutan.
- e. Asisten berhak melarang praktekkan yang tidak mengumpulkan laporan atau tidak membawa kartu Praktekum untuk memasuki ruang Praktekum.
- f. Asisten wajib membantu dosen Praktekum yang bersangkutan
- g. Selama Praktekum berlangsung, asisten wajib berada di ruang Praktekum dan tidak diperkenankan mengerjakan tugas lain.
- h. Asisten wajib memberikan persetujuan terhadap hasil Praktekum sesuai dengan tanggal pelaksanaan prakrikum.
- i. Asisten bertanggung jawab terhadap pelaksanaan Praktekum dan perlengkapan laboratorium.

7. Dosen Praktekum

Dosen Praktekum adalah staf pengajar Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan yang mengajar mata kuliah Praktekum.

Tugas dosen Praktekum

- a. Dosen Praktekum wajib memberikan soal responsi yang diujikan sesudah kegiatan Praktekum
- b. Dosen Praktekum wajib berkoordinasi dengan asisten demi lancarnya pelaksanaan prakrikum
- c. Dosen Praktekum wajib memberikan penilaian terhadap praktekkan
- d. Dosen Praktekum wajib mengawasi pelaksanaan Praktekum
- e. Dosen Wajib Hadir dalam setiap praktekum

8. Ujian Akhir Semester (UAS) Praktekum

Ujian Akhir Semester (UAS) Praktekum dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan, dengan syarat semua modul sudah selesai dipraktekan. Adapun ketentuan umum pelaksanaan UAS Praktekum adalah :

- a. Mahasiswa diperbolehkan mengikuti UAS Praktekum jika kehadiran dan laporan Praktekum 100%.
- b. Bagi mahasiswa yang tidak hadir/tidak mengumpulkan laporan Praktekum sampai 3 (tiga) kali pertemuan, diperbolehkan mengikuti UAS Praktekum dengan terlebih dahulu mengikuti Praktekum susulan. Jika mahasiswa yang bersangkutan tidak mengikuti Praktekum susulan/tidak mengumpulkan laporan Praktekum, maka tidak diperbolehkan mengikuti UAS Praktekum dan diberi nilai E.
- c. Bagi mahasiswa yang tidak hadir/tidak mengumpulkn laporan Praktekum lebih dari 3 (tiga) kali, maka tidak diperbolehkan mengikuti UAS Praktekum dan diharuskan mengulang pada semester berikutnya sesuai dengan sebaran mata kuliah.
- d. Pendaftaran susulan Praktekum dilaksanakan di Program Studi masing masing dengan membayar biaya administrasi sebesar Rp. 10.000,- (sepuluh ribu rupiah) untuk setiap pertemuan.
- e. Penilaian Praktekum untuk mata kuliah Praktekum yang sks-nya disatukan adalah sebagai berikut :

Praktekum	: 60%
Teori	: <u>40%</u>
Total	: 100%

Contoh cover laporan

LAPORAN PRAKTEKUM STRUKTUR DATA
MODUL II

Disusun oleh

Nama : RANO AGUSTINO
NIM : 024341313
Prodi/Jenjang : Teknik Informatika/S-1



LABORATORIUM KOMPUTER FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KUNINGAN

2006

MODUL II

OPERATOR LOGIKA DAN IF-THEN-ELSE

A. Maksud dan Tujuan

1. Memahami nilai-nilai boolean
2. Memahami operator-operator logika
3. Memahami perintah IF – THEN – ELSE

B. Dasar Teori

Proses yang dikerjakan oleh suatu program pada dasarnya dapat digolongkan ke dalam 3 macam, yaitu :

1. Proses Sekuensial

Proses dikerjakan secara berurutan dari perintah pertama sampai perintah terakhir.

2. Proses Bersyarat

Suatu proses yang dikerjakan berdasarkan syarat tertentu yang harus dipenuhi.

3. Proses Berulang

Dikerjakan kembali suatu proses yang sudah dikerjakan sebelumnya.

Pada modul ini akan dibahas tentang perintah yang dapat digunakan untuk proses bersyarat, yaitu IF-THEN-ELSE. Perintah ini melibatkan konstanta logika yang bernilai TRUE (benar) atau FALSE (salah). Variabel yang digunakan untuk menyimpan konstanta logika adalah variabel bertipe boolean.

Bentuk umum perintah IF-THEN-ELSE :

```
IF <syarat> THEN <perintah_1> ELSE <perintah_2>
```

Keterangan

<syarat> : nilai logika

Nilai logika dapat diperoleh dari variabel boolean atau dari suatu relasi

<perintah_1> : Perintah yang akan dikerjakan jika <syarat> bernilai TRUE (syarat dipenuhi)

<perintah_2> : perintah yang akan dikerjakan jika <syarat> bernilai FALSE (syarat tidak terpenuhi)

Operator Relasi

Arti

<	lebih kecil
>	lebih besar
<=	lebih kecil atau sama dengan
>=	lebih besar atau sama dengan

<>

tidak sama

Operator Logika	Arti
NOT	kebalikan
AND	menghasilkan nilai benar jika kedua pernyataan benar
OR	menghasilkan nilai benar jika salah satu pernyataan benar

Berikut ini adalah contoh program dengan menggunakan tipe data boolean :

```
Program Contoh_1;
Uses WinCrt;
Var a    : real;
    status : boolean;
begin
  Clrscr;
  Write('Masukan Nilai : ');
  Readln(a);
  status := (a>60);
  Writeln('Status : ',status);
  if status then
    Writeln('LULUS')
  else
    Writeln('GAGAL');
  readln;
end.
```

Berikut ini adalah contoh program dengan menggunakan operator logika AND :

```
Program Contoh_2;
Uses WinCrt;
Var IPK, W : real;
begin
  Clrscr;
  Write('Indeks Prestasi Kumulatif : ');
  Readln(IPK);
  Write('Waktu Studi : ');
  Readln(W);
  If (IPK > 3.5) AND (W < 5.0) then
    Writeln('Cumlaude');
  Readln;
End.
```

C. Praktek

1. Ketikkan program Contoh_1. Jalankan dan amati.
2. Masukkan angka 70, amati hasilnya.
3. Masukkan angka 17, amati hasilnya.
4. Tambahkan kata NOT diantara IF dan status
5. Jalankan dan ulangi langkah 2 dan 3
6. Ketikkan program Contoh_2. Jalankan dan amati
7. Masukkan data, amati dan lakukan berulang-ulang. Apa kesimpulan anda tentang operator AND.
8. Ganti operator AND dengan operator OR. Ulangi langkah 7.
9. Buatlah program untuk menghasilkan jumlah hari dalam satu bulan pada tahun ini. Masukkan berupa bulan, dan keluaran berupa jumlah hari pada bulan tersebut.

Contoh :

Masukkan bulan : 11 <enter>

Bulan November terdiri dari 30 hari.

D. Pertanyaan

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan tipe data boolean.
2. Jelaskan perbedaan operator AND dan OR.
3. Jelaskan cara kerja perintah IF-THEN-ELSE.

Contoh Laporan

MODUL II OPERATOR LOGIKA DAN IF-THEN-ELSE

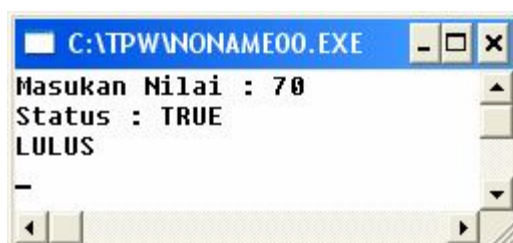
A. Pembahasan Praktek

Pada modul ini akan dibahas tentang operator logika dan fungsi IF-THEN-ELSE dengan mengerjakan contoh program yang ada dalam modul Praktekum. Adapun listing program yang dipraktekan adalah sebagai berikut :

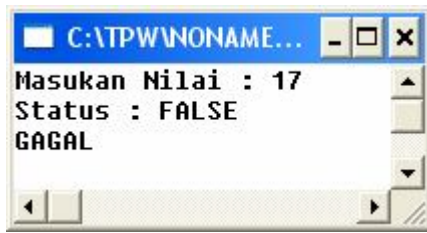
Contoh 1

```
Program Contoh_1;  
Uses WinCrt;  
Var a      : real;  
    status : boolean;  
begin  
    Clrscr;  
    Write('Masukan Nilai : ');  
    Readln(a);  
    status := (a>60);  
    Writeln('Status : ',status);  
    if status then  
        Writeln('LULUS')  
    else  
        Writeln('GAGAL');  
    readln;  
end.
```

Dalam modul diperintahkan untuk menjalankan program tersebut dan mengisikan data berupa angka yaitu 70, sehingga tampil sebagai berikut :



Selanjutnya diperintahkan untuk memasukkan angka 17 dan menghasilkan tampilan sebagai berikut :



Dari program tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai yang dimasukan kedalam variabel **a** akan disimpan ke dalam variabel status dengan menggunakan tipe data boolean, dimana jika nilai yang dimasukan ke dalam variabel **a** lebih dari 60 maka akan menghasilkan nilai TRUE dari tipe data boolean. Jika nilai yang dimasukan ke dalam variabel **a** kurang dari 60 maka akan menghasilkan nilai FALSE dari tipe data boolean tersebut.

Selanjutnya nilai pada status tersebut akan diuji dengan fungsi IF-THEN-ELSE, dimana status bernilai TRUE maka akan menampilkan tulisan LULUS. Tetapi jika status bernilai FALSE maka akan menampilkan tulisan GAGAL.

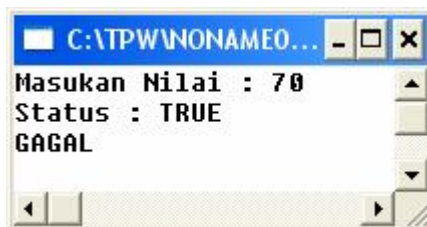
Pada Praktekum ke-4 diperintahkan untuk menambahkan perintah NOT diantara perintah IF dan status, sehingga listing programnya menjadi sebagai berikut :

```

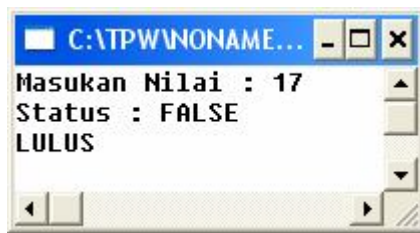
Program Contoh_1;
Uses WinCrt;
Var a      : real;
    status : boolean;
begin
  Clrscr;
  Write('Masukan Nilai : ');
  Readln(a);
  status := (a>60);
  Writeln('Status : ',status);
  if NOT status then
    Writeln('LULUS')
  else
    Writeln('GAGAL');
  readln;
end.

```

Selanjutnya program tersebut kembali dijalankan, dan dimasukan nilai berupa angka yaitu 70. Tampilan dari program tersebut adalah :



Setelah dimasukan nilai 70 selanjutnya dicoba kembali dengan memasukan nilai 17, sehingga tampilan dari program tersebut adalah :

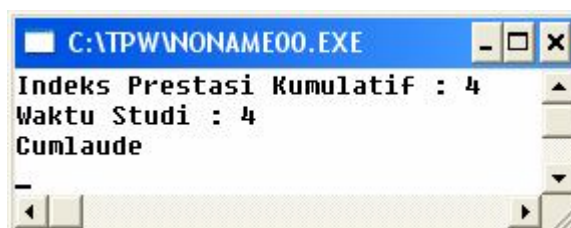


Dengan adanya tambahan perintah NOT pada fungsi IF-THEN-ELSE dapat dijelaskan bahwa perintah tersebut digunakan untuk operasi negasi atau mencari nilai yang sebaliknya dari nilai asli, dimana pada saat nilai yang sebenarnya bernilai TRUE, maka dengan perintah ini akan menghasilkan nilai FALSE. Sehingga pada saat diuji dengan perintah NOT status, jika status bernilai TRUE maka akan menghasilkan nilai FALSE. Pada program tersebut jika dimasukan angka lebih dari 60 maka status akan bernilai TRUE, tetapi dengan adanya perintah ini maka status berubah menjadi FALSE sehingga tulisan yang ditampilkan juga akan bernilai GAGAL sebagaimana pada tampilan program diatas.

Pada praktek no 6 diperintahkan untuk mengetikkan program contoh 2 dengan listing program sebagai berikut :

```
Program Contoh_2;  
Uses WinCrt;  
Var IPK, W : real;  
begin  
  Clrscr;  
  Write('Indeks Prestasi Kumulatif : ');  
  Readln(IPK);  
  Write('Waktu Studi : ');  
  Readln(W);  
  If (IPK > 3.5) AND (W < 5.0) then  
    Writeln('Cumlaude');  
  Readln;  
End.
```

Pada saat program tersebut dijalankan maka akan menampilkan hasil sebaai berikut :



Dari program tersebut dapat dijelaskan bahwa dengan adanya penggunaan operator AND maka program akan menguji dua variabel dengan nama IPK dan W.

Jika kedua data yang dimasukkan memenuhi kriteria maka akan menampilkan tulisan "Cumlaude", tetapi jika salah satu data saja tidak memenuhi syarat maka tidak akan menampilkan tulisan apapun. Pada program tersebut syarat yang digunakan yaitu jika IPK lebih dari 3.5 dan waktu studi kurang dari 5.0 maka akan menampilkan tulisan Cumlaude.

Pada praktek 9 diperintahkan membuat program untuk menampilkan nama bulan dan jumlah hari dari bulan tersebut dengan tampilan sebagai berikut :

Masukan bulan : 11 <enter>

Bulan November terdiri dari 30 hari.

Listing program yang dibuat adalah :

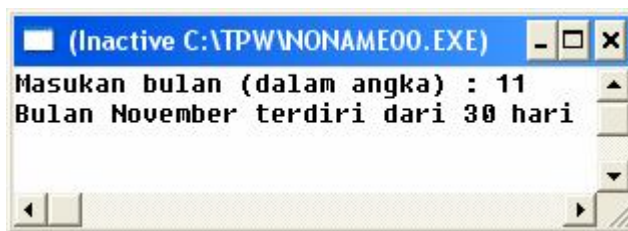
```
program nama_bulan;
uses wincrt;
var bulan : integer;
begin
  write('Masukan bulan (dalam angka) : ');
  readln(bulan);
  if bulan = 1 then
    writeln('Bulan Januari terdiri dari 31 hari')
  else
    if bulan = 2 then
      writeln('Bulan Februari terdiri dari 28 atau 30 hari')
    else
      if bulan = 3 then
        writeln('Bulan Maret terdiri dari 31 hari')
      else
        if bulan = 4 then
          writeln('Bulan April terdiri dari 30 hari')
        else
          if bulan = 5 then
            writeln('Bulan Mei terdiri dari 31 hari')
          else
            if bulan = 6 then
              writeln('Bulan Juni terdiri dari 30 hari')
            else
              if bulan = 7 then
                writeln('Bulan Juli terdiri dari 31 hari')
              else
                if bulan = 8 then
                  writeln('Bulan Agustus terdiri dari 31 hari')
                else
                  if bulan = 9 then
```

```

        writeln('Bulan September terdiri dari 30 hari')
    else
    if bulan = 10 then
        writeln('Bulan Oktober terdiri dari 31 hari')
    else
    if bulan = 11 then
        writeln('Bulan November terdiri dari 30 hari')
    else
        writeln('Bulan Desember terdiri dari 30 hari');
end.

```

Tampilan dari program tersebut adalah sebagai berikut :



Dari program tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai yang dimasukan ke dalam variabel bulan akan diuji dengan fungsi IF-THEN-ELSE, jika bulan bernilai 1 maka akan menampilkan nama bulan Januari dengan jumlah hari adalah 31. Jika nilai yang dimasukan lebih dari 1, maka nilai tersebut akan diuji sampai kondisi terpenuhi. Pada saat kondisi sudah terpenuhi maka akan menampilkan pernyataan dari kondisi yang terpenuhi tersebut.

B. Pertanyaan dan Tugas

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan tipe data boolean.

Tipe data boolean adalah tipe data yang menggunakan nilai boolean dan akan menghasilkan nilai boolean pula. Pada tipe data ini akan menghasilkan nilai TRU (benar) atau FALSE (salah).

2. Jelaskan perbedaan operator AND dan OR.

Pada operator AND untuk menghasilkan nilai benar kedua ekspresi harus terpenuhi (bernilai benar), sedangkan pada operator OR akan menghasilkan nilai benar jika salah satu atau kedua ekspresi bernilai benar (kondisi terpenuhi).

3. Jelaskan cara kerja perintah IF-THEN-ELSE.

Pada fungsi IF-THEN-ELSE kondisi akan diuji terlebih dahulu, jika kondisi bernilai benar maka pernyataan pertama akan dikerjakan. Tetapi jika kondisi bernilai salah maka pernyataan alternatif yang akan dikerjakan.

C. Kesimpulan

Dari paraktikum modul 2 yang membahas tentang operator logika dan fungsi IF-THEN-ELSE dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Operator logika dapat digunakan untuk mencari nilai benar atau salah dari ekspresi yang diberikan, dimana penggunaan operator ini tergantung dari syarat yang ditentukan oleh masing-masing operator.
2. Fungsi IF-THEN-ELSE merupakan satu fungsi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang terdiri dari dua atau lebih alternatif, dimana dengan fungsi ini bisa menentukan keputusan dari beberapa alternatif tersebut.

PEDOMAN Fak. Ilmu Komputer