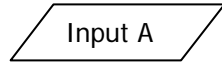
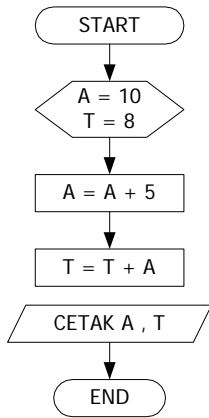


Dengan cara ini data masukkan kita pisahkan dalam suatu himpunan data, kemudian data tersebut diambil dan diberikan pada suatu variabel sebagai harganya.

Cara lain untuk memasukkan data adalah dengan menggunakan statement Input. Dengan statement tersebut kita tidak perlu menyediakan Data, karena data akan diinput melalui keyboard.



c:/



Hasil dari flowchart disamping adalah :

15 23

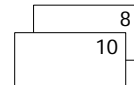
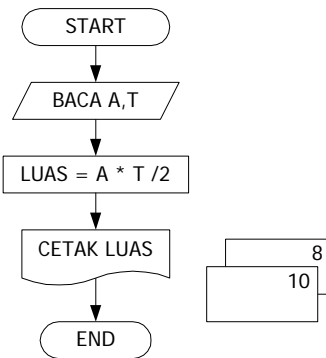
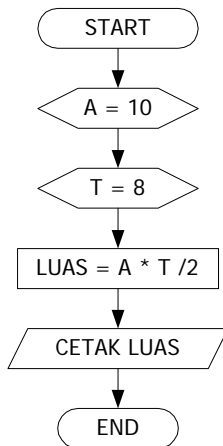
JENIS VARIABEL

1. Variabel Bilangan / Numerik
Variabel yang berisikan hanya data bilangan nyata
2. Variabel Untai kata / Untai aksara / String
Variabel yang diberi harga berupa untaian kata/aksara (0,1,2,...9, A,B,...,Z, ! , * , 0 , * , ?

Untuk membedakannya, untuk Variabel String selalu diakhiri dengan lambang \$

Contoh:

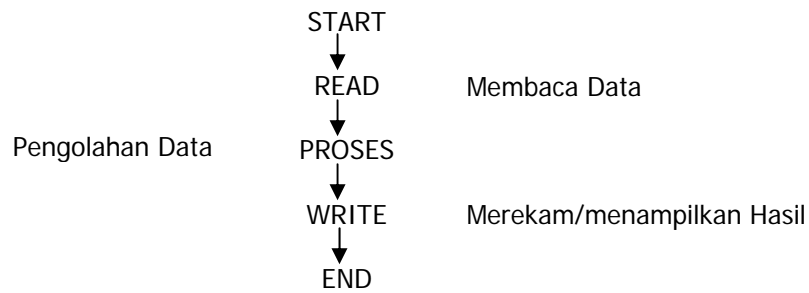
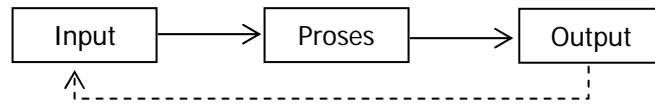
Algoritma dan Diagram Alur / Flowchart untuk menghitung luas segitiga bila di ketahui alas = dan tinggi = 8



KAIDAH-KAIDAH PEMBUATAN FLOWCHART

Dalam pembuatan Flowchart tidak ada rumus atau kaidah baku yang bersifat mutlak. Karena flowchart merupakan gambaran hasil pemikiran dalam menganalisa suatu masalah, sehingga setiap programmer mempunyai variasi sendiri.

Namun secara garis besarnya, terdiri dari :



Walaupun tidak ada Kaidah Bakunya, namun ada anjuran yang perlu diperhatikan:

1. Hindari pengulangan yang tidak perlu dan logika yang berbelit sehingga jalannya proses menjadi singkat
2. Jalannya proses digambarkan dari atas ke bawah dan diberikan tanda panah untuk memperjelas
3. Sebuah flowchart diawali dari satu titik START dan diakhiri dengan satu titik END

PEMBERIAN HARGA SUATU VARIABEL

Ada beberapa cara pemberian harga pada suatu variabel

1. Dengan menggunakan kotak penugasan :

- a. $X \leftarrow 12$ Variabel X diberi harga 12
- b. $A \leftarrow B + C$ Variabel A diberi nilai hasil harga variabel B ditambah harga variabel C
- c. $N \leftarrow N + 1$ Harga baru Var. N adalah harga lama Var. N ditambah 1
- d. $X \leftarrow X + Y$ Harga baru Var. X adalah harga lama Var X ditambah harga Var. Y

2. Dengan menggunakan kotak Input / pemasukkan :

