



Nama :

Kelas :

KOMPETENSI DSAR

3.1 Menetapkan algoritma pemograman untuk pemecahan masalah.

4.1 Memecahkan masalah dengan algoritma pemograman

PETUNJUK

1. Kerjakan Soal soal dalam lembar kerja ini
2. Nilai KKM adalah 8.0 Anda diberi kesempatan 3 kali mengulang jika belum mencapai KKM
3. Selesai Mengerjan Klik Tombol Finish
4. Isi Forma Nama dengan Nama Lengkap anda
5. Isi Grade dengan format : XI TAV 2
6. Pada GCR klik diserahkan

I. Pilih Jawaban Yang Benar

1. Pernyataan kasus manakah yang cocok dengan Algoritma sekuensial :
 - A. Program Hitungan Mundur dari 10 ke 0
 - B. Program Hitungan Naik dai 00 sampai 99
 - C. Program Menghitung Resitansi Seri dari 2 Resistor
 - D. Program Mendekteksi elktroda kaki Transistor
 - E. Program Menentukan Bilangan Prima
2. Manakah Algoritma yang tepat untuk menjalankan game :

A. ketika dijalankan
Gerak maju
Gerak maju
belok kiri 90°
belok kanan 90°

B. ketika dijalankan
Gerak maju
belok kiri 90°
belok kanan 90°
Gerak maju
belok kiri 90°

C. ketika dijalankan
Gerak maju
belok kanan 90°
Gerak maju
Gerak maju
belok kiri 90°

D. ketika dijalankan
Gerak maju
belok kiri 90°
Gerak maju
Gerak maju
belok kiri 90°
Gerak maju

E. ketika dijalankan
Gerak maju
belok kiri 90°
Gerak maju
Gerak maju
Gerak maju
belok kanan 90°
Gerak maju



3. Untuk menyelesaikan game di bawah ini Manakah Struktur Algoritma yang tepat :



- A. Sekuensial
- B. Struktur For..
- C. Struktur While
- D. Struktur Do..While
- E. Struktur If..Then..

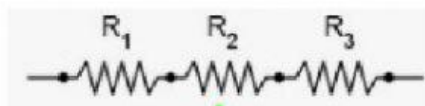
4. Halo manusia. Saya zombie. Saya lapar. Harus... ambil... bunga matahari..
Struktur Algoritmat yang tepat untuk menyelesaikan game berikut adalah :



- A. Sekuensial
- B. Struktur For..
- C. Struktur While
- D. Struktur Do..While
- E. Struktur If..Then..

II. Susun Urutan Algoritma dengan benar

5. Buatlah Algoritma untuk pemrograman Menghitung Luas Segi empat :



6. Buatlah Algoritma untuk menghitung Nilai Resistor seri dari 3 buah Resistor :

III. Jawab dengan Struktur Algoritma yang tepat untuk setiap kasus

7. Menentukan Keputusan naik kelas jika Nilai $\Rightarrow 80$ dan Tidak naik jika nilai di Bawah 80

8. Menghitung Luas dengan pilihan 1= Luas Segi empat, 2 = Luas Lingkaran, 3 = Luas Segitiga

IV. Jodohkan gambar berikut dengan menghubungkan garis ke jawaban yang benar



Do ... While



If.. Then..Else