

LKPD - Flowchart (Diagram Alir)

Mata Pelajaran: Informatika

Kelas/Semester: IX / Ganjil

Materi: Flowchart

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan pengertian flowchart.
2. Mengenali simbol-simbol dasar flowchart.
3. Membuat flowchart sederhana untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.

B. Petunjuk







1. Bacalah materi dengan cermat.
2. Diskusikan dengan kelompok jika diminta.
3. Kerjakan soal latihan dengan rapi.
4. Gunakan kreativitas untuk menggambar flowchart.

C. Materi Singkat

Flowchart adalah diagram yang menggambarkan urutan langkah dalam menyelesaikan suatu masalah.

2. Simbol dasar flowchart:

- Oval/terminator : Start / End
- Persegi Panjang : Proses (langkah kerja)
- Jajaran genjang : Input / Output
- Belah ketupat : Keputusan (Ya/Tidak)
- Panah : Arah alur

	Subrutin untuk memanggil subrutin/subprogram tertentu.
	Decision untuk menunjukkan kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, yaitu ya dan tidak.
	Flow untuk menggabungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain
	Data untuk menyatakan input dan output.
	Process untuk menyatakan suatu proses yang sedang terjadi.
	Terminator untuk menyatakan titik awal dan akhir dari suatu program.

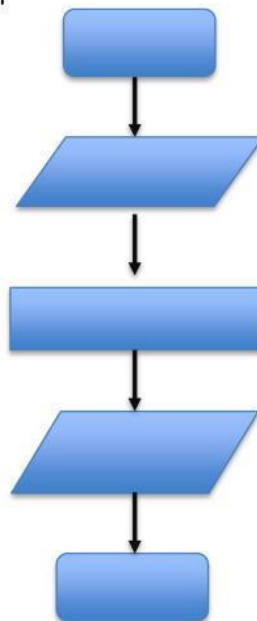
D. Aktivitas 1 - Diskusi

1. Buatlah urutan kegiatan dari "Bangun Tidur sampai Berangkat ke Sekolah".

E. Aktivitas 2 - Latihan Individu

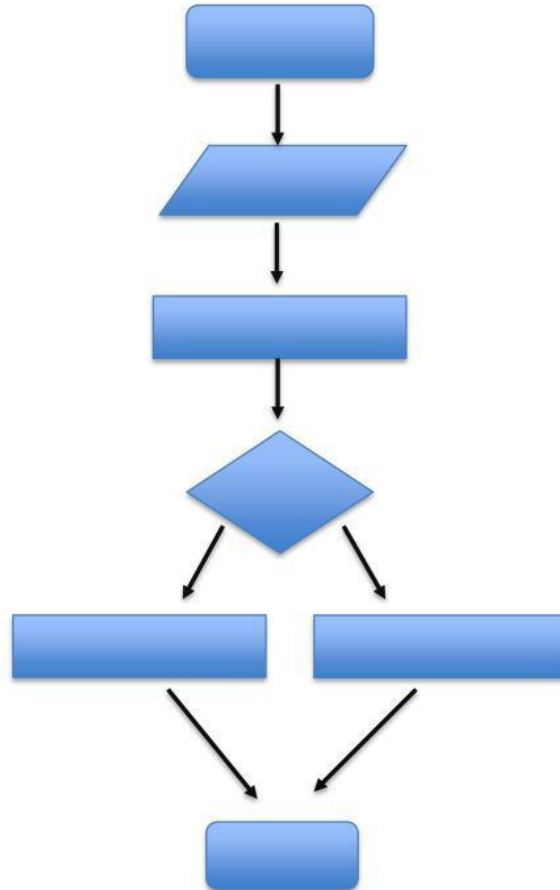
1. Buatlah flowchart untuk menghitung luas persegi panjang dengan cara (Drag And Drop) menggunakan Data di bawah ini :

End
panjang dan lebar
panjang × lebar
tampilkan luas
Start



2. Buatlah flowchart keputusan berikut:

- Jika nilai $\geq 75 \rightarrow$ "Lulus"
- Jika nilai $< 75 \rightarrow$ "Remedial"



F. Refleksi

1. Mengapa komputer atau program membutuhkan flowchart sebelum menulis kode?

2. Apa manfaat belajar flowchart untuk kehidupan sehari-hari?