

# 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

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

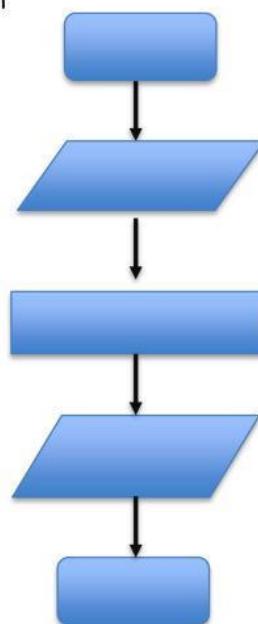
#### D. Aktivitas 1 - Diskusi

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

#### E. Aktivitas 2 - Latihan Individu

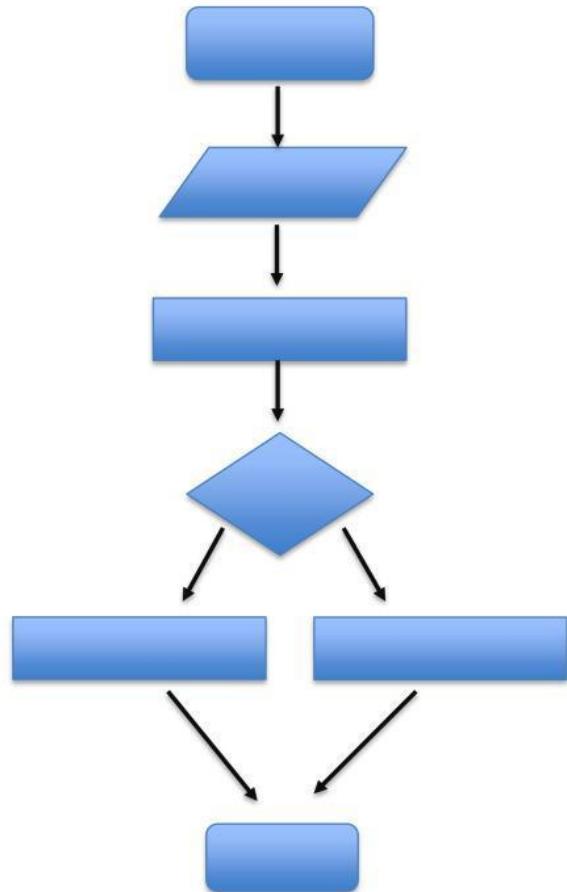
1. Buatlah flowchart untuk menghitung luas persegi panjang dengan cara (Drag And Drop) menggunakan Data di bawah ini :

End  
panjang dan lebar  
 $\text{panjang} \times \text{lebar}$   
tampilkan luas  
Start



2. Buatlah flowchart keputusan berikut:

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



#### F. Refleksi

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

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