



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..

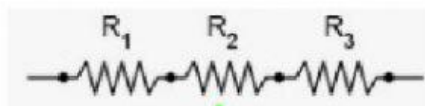
4. Halo manusia. Saya zombie. Saya lapar. Harus... ambil... bunga matahari..
Struktur Algoritmat yang tepat untuk menyelesaikan game berikut adalah :



- 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