



E-LKPD BERBASIS DIAGRAM ALIR  
BERBANTUAN RAPTOR



# E-LKPD

## BARISAN DAN DERET GEOMETRI

Nama :

No. Abs. :

Kelompok :



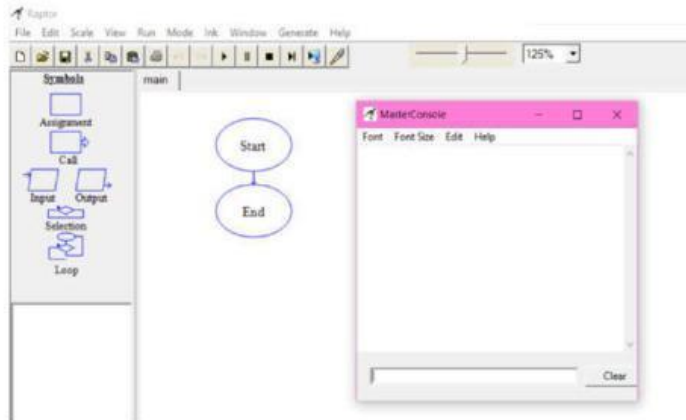
DWI APRILIA YULIANTI

 **LIVEWORKSHEETS**

## PETUNJUK PENGGUNAAN E-LKPD

1. Berdoalah sebelum belajar
2. Baca dan pahami petunjuk penggunaan RAPTOR
3. Baca dan pahami ringkasan materi dan soal dengan teliti
4. Kerjakan setiap tahap dengan lengkap dan jelas
5. Gunakan RAPTOR untuk menggambarkan langkah-langkah penyelesaian soal
6. Diskusikan dalam kelompok, kemudian tuliskan hasil akhir secara individu

## PETUNJUK PENGGUNAAN RAPTOR



RAPTOR atau *Rapid Algorithmic Prototyping Tool for Ordered Reasoning* merupakan pemrograman berbasis flowchart dirancang khusus untuk membantu memvisualisasikan algoritma yang telah dibuat.

Ketika membuka RAPTOR akan muncul tampilan seperti pada gambar. Pada sisi kiri terdapat simbol-simbol yang digunakan untuk membuat sebuah *flowchart*

### Cara Menambahkan Simbol Flowchart

1. Klik kanan simbol yang akan digunakan. Simbol yang semula berwarna biru akan menjadi berwarna merah jika diklik
2. Klik panah tempat simbol akan ditambahkan
3. Simbol telah ditambahkan
4. Klik kiri pada simbol yang telah ditambahkan, pilih edit untuk mengedit atau menambahkan perintah


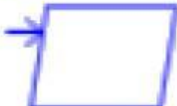




### Cara Menjalankan Flowchart dan Mengatur Kecepatan Flowchart

1. Untuk menjalankan flowchart, klik tombol Play. Untuk memberhentikan flowchart yang sedang berjalan, klik tombol Pause atau Stop.



2. Kita juga dapat mengatur kecepatan jalannya flowchart serta dapat mengatur skala tampilan flowchart



| FUNGSI DARI SIMBOL-SIMBOL |   |                  |   |
|---------------------------|---|------------------|---|
| PURPOSE                   | SYMBOL  | NAME             | DESCRIBE  |
| Processing                |  | Assignment       | Digunakan untuk mengubah nilai variabel menggunakan beberapa jenis perhitungan.                         |
| Input                     |  | Input Statement  | Digunakan untuk memasukkan data. Setiap data disimpan dalam variabel.                                   |
| Processing                |  | Procedure Call   | Digunakan untuk menjalankan sekelompok instruksi yang didefinisikan dalam prosedur bernama.             |
| Output                    |  | Output Statement | Digunakan untuk menampilkan tulisan atau nilai dari suatu variabel ke layar monitor (MasterConsole)     |
| Selection                 |  | Condition        | Digunakan untuk membuat keputusan (Ya/Tidak) berdasarkan kondisi yang diberikan.                        |
| Loop                      |  | Looping          | Digunakan untuk mengulang algoritma/urutan-urutan simbol hingga kondisi yang diberikan tidak terpenuhi. |

### INFORMASI PENTING!

1. Untuk menampilkan suatu kalimat, gunakan tanda petik.  
Contoh: "Barisan Geometri"
2. Dalam penggunaan variabel, huruf besar dan kecil tidak dibedakan.
3. Ketika input data, hanya dapat input angka.  
Contohnya dalam kasus persentase, ubah terlebih dahulu ke dalam bentuk desimal.  $90\% = 0.9$
4. Dalam menuliskan tanda koma pada bilangan desimal, gunakan titik (.).

#### Penulisan Tanda Operasi Aljabar

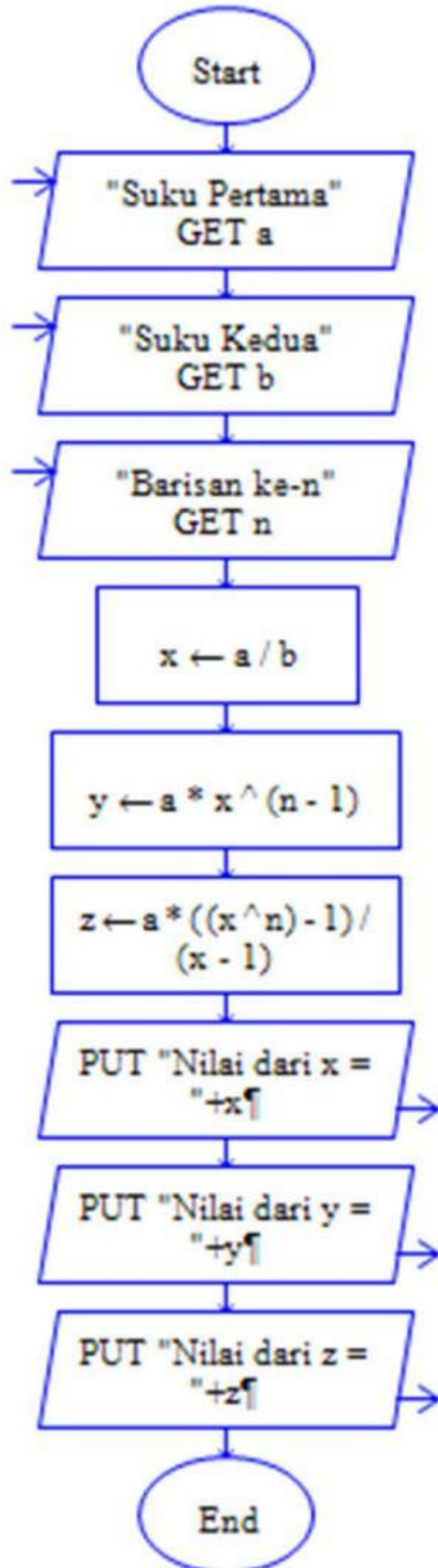
|             |     |
|-------------|-----|
| Penjumlahan | : + |
| Pengurangan | : - |
| Perkalian   | : * |
| Pembagian   | : / |
| Pangkat     | : ^ |

#### Operator Relasional

|                         |      |
|-------------------------|------|
| Tidak sama dengan       | : != |
| Lebih dari              | : >  |
| Kurang dari             | : <  |
| Lebih dari sama dengan  | : >= |
| Kurang dari sama dengan | : <= |

## AKTIVITAS 5 MENCIPTA

Buatlah soal cerita dalam kehidupan sehari-hari serta pembahasannya berdasarkan diagram alir berikut ini.



SOAL:

DIKETAHUI:

DITANYA

**PEMBAHASAN:**

**KESIMPULAN:**

