



Laboratorium Maya Informatika

Algoritma & Pemrograman • Kelas X SMA/SMK • Belajar dengan mencoba, menguji, dan memperbaiki.

 **Materi**

 **Simulasi Algoritma**

 **Coding Lab**

 **Kuis**

 **Tantangan**

Level 1



Luas Segitiga

Buat algoritma untuk menghitung luas segitiga.

Rumus: $\text{luas} = \frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$

Tuliskan: input → proses → output.

Level 2



Nilai Terbesar

Buat algoritma yang menerima 3 nilai dan menentukan nilai terbesar.

Gunakan percabangan IF.

Level 3



Kalkulator Sederhana

Rancang program yang menerima dua bilangan dan operator +, -, ×, atau ÷.

Tambahkan validasi agar pembagian dengan nol tidak terjadi.



Lembar Refleksi

Setelah praktik, jawab dalam buku/catatan digital:

1. Apa perbedaan algoritma dan program?
2. Bagian mana yang paling mudah dan paling sulit?
3. Apa kesalahan (bug) yang pernah kamu temukan?
4. Bagaimana cara kamu memperbaikinya?

Laboratorium Maya Informatika • Algoritma & Pemrograman Kelas X • Dapat digunakan secara offline di browser.