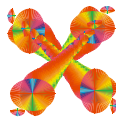


**PENROGRAMAN  
BAHASA C++**

**ASEP MUHIDIN**



Penerbit  
**ZEYRANK OFFSET**

MODUL KULIAH

**PEMROGRAMAN BAHASA C++**

**Penyusun :**

**ASEP MUHIDIN**

**Penerbit :**

Zeyrank Offset

**Percetakan :**

**Adjie Group Bekasi**

Copyright©2010 pada Penerbit **Zeyrank Offset** Bekasi

**Asep Muhidin**

Modul Kuliah Pemrograman Bahasa C++ / Asep  
Muhidin.

- Cetakan Pertama – Bekasi; Penerbit Zeyrank  
Offset, 2010.

54 halaman, 1 Jil. : 14 cm x 21 cm

**1. Komputer**

**I. Judul**



## MODUL 1

### 1. PENGANTAR C++

C++ diciptakan oleh Bjarne Stroustrup di laboratorium Bell pada awal tahun 1980-an, sebagai pengembangan dari bahasa C dan Simula. Saat ini, C++ merupakan salah satu bahasa yang paling populer untuk pengembangan software berbasis OOP.

Kompiler untuk C++ telah banyak beredar di pasaran. Software developer yang paling diminati adalah Borland Inc. dan Microsoft Corp. Produk dari Borland untuk kompiler C++ adalah Turbo C++, Borland C++, Borland C++ Builder. Sedangkan dari Microsoft adalah Ms. Visual C++.

Walaupun banyak kompiler yang tersedia, namun pada intinya bahasa pemrograman yang dipakai adalah C++.

✚ *Sebelum mulai melakukan kode program, sebaiknya diingat bahwa C++ bersifat “**case sensitive**”, yang artinya huruf besar dan huruf kecil dibedakan.*

## 2. STRUKTUR BAHASA C++

Cara terbaik untuk belajar bahasa pemrograman adalah dengan langsung mempraktikannya. Cobalah contoh program berikut :

```
// program pertamaku
#include <iostream.h>
int main ()
{
cout << "Selamat Belajar C++";
return 0;
}
```

Program di atas, misalnya dapat disimpan dengan nama *latih1.cpp*. Cara untuk menyimpan dan mengkompile program berbeda-beda, tergantung kompiler yang dipakai.

Ketika di-*run*, maka di layar akan muncul sebuah tulisan “Selamat Belajar C++”. Contoh di atas, adalah sebuah contoh program sederhana menggunakan C++. Namun, penggalan program tersebut telah menyertakan sintak-sintak dasar bahasa C++. Sintak dasar tersebut, akan kita bahas satu per satu:

*// program pertamaku*

merupakan sebuah baris komentar. Semua baris, yang ditandai dengan dua buah tanda slash (`//`), akan dianggap sebagai baris komentar dan tidak akan berpengaruh pada hasil.

Biasanya, baris komentar dipakai oleh programmer untuk memberikan penjelasan tentang program.

Baris komentar dalam C++, selain ditandai dengan (`//`) juga dapat ditandai dengan (`/*...*/`).

Perbedaan mendasar dari keduanya adalah :

```
// baris komentar
/* blok komentar */
```

### **#include <iostream.h>**

pernyataan yang diawali dengan tanda (`#`) merupakan pernyataan untuk menyertakan preprocessor. Pernyataan ini bukan untuk dieksekusi. `#include <iostream.h>` berarti memerintahkan kompiler untuk menyertakan file header `iostream.h`. Dalam file header ini, terdapat beberapa fungsi standar yang dipakai dalam proses input dan output. Seperti misalnya perintah `cout` yang dipakai dalam program utama.

### **int main ()**

Baris ini menandai dimulainya kompiler akan mengeksekusi program. Atau dengan kata lain, pernyataan **main** sebagai penanda program utama. Adalah suatu keharusan, dimana sebuah program yang ditulis dalam bahasa C++ memiliki sebuah **main**.

**main** diikuti oleh sebuah tanda kurung (`()`) karena `main` merupakan sebuah fungsi. Dalam bahasa C++ sebuah fungsi harus diikuti dengan tanda (`()`), yang nantinya dapat berisi argumen. Dan sintak formalnya, sebuah fungsi dimulai dengan tanda `{ }`, seperti dalam contoh program.

```
cout << "Selamat Belajar C++";
```

perintah ini merupakan hal yang akan dieksekusi oleh compiler dan merupakan perintah yang akan dikerjakan. cout termasuk dalam file iostream. cout merupakan perintah untuk menampilkan ke layar.

**Perlu diingat, bahwa setiap pernyataan dalam C++ harus diakhiri dengan tanda semicolon (;) untuk memisahkan antara pernyataan satu dengan pernyataan lainnya.**

```
return 0;
```

pernyataan return akan menyebabkan fungsi main() menghentikan program dan mengembalikan nilai kepada main. Dalam hal ini, yang dikembalikan adalah nilai 0. Mengenai pengembalian nilai, akan dijelaskan nanti mengenai **Fungsi** dalam C++.

Coba tambahkan sebaris pernyataan lagi, sehingga program contoh di atas akan menjadi seperti berikut:

```
// latihan keduaku
#include <iostream.h>
int main ()
{
    cout << "Selamat Belajar C++";
    cout << "di kampusku";
    return 0;
}
```

Maka perintah cout yang kedua akan menampilkan sebuah kalimat lagi di layar, dengan tulisan “di kampusku”.

### 3. TIPE DATA

Terdapat 5 tipe data bawaan dari bahasa C, yaitu : **void**, **integer**, **float**, **double**, dan **char**.

Type	Keterangan
void	diartikan sebagai tanpa tipe data dan tanpa pengembalian nilai
int	bilangan bulat (integer)
float	bilangan pecahan (floating point)
double	bilangan pecahan dengan jangkauan data yang lebih luas
char	Karakter

Sedangkan C++ sendiri menambahkan dua buah tipe data lagi, yakni : **bool** dan **wchar\_t**.

Type	Keterangan
bool	isi bilangan Boolean (True dan False)
wchar_t	wide character

Dengan jangkauannya adalah sebagai berikut :

Tipe	Ukuran (bits)	Range
unsigned char	8	0 s/d 255
char	8	-128 s/d 127
short int	16	-32,768 s/d 32,767
unsigned int	32	0 s/d 4,294,967,295
int	32	-2,147,483,648 s/d 2,147,483,647
unsigned long	32	0 s/d 4,294,697,295
long	32	-2,147,483,648 s/d 2,147,483,647
float	32	3.4 e-38 s/d 1.7 E +38
double	64	1.7 E-308 s/d 3.4 E + 308
long double	80	3.4 E-4932 s/d 1.1 E + 4932

## 4. VARIABEL

Berbeda dengan pendeklarasian variabel di bahasa pemrograman lain, dalam C++ sebelum mendeklarasikan variabel, hal pertama yang harus dideklarasikan adalah tipe data yang akan digunakan untuk menampung data.

Format penulisannya adalah :

```
Tipe_data pengenalan = nilai ;
```

Sebagai contoh :

```
int a;
```

```
float nomor;
```

atau dapat juga pemberian nilai awal untuk variable dilakukan pada saat deklarasi,

contoh :

```
int a=10;
```

```
char s='a';
```

Jika hendak mendeklarasikan beberapa variabel sekaligus dengan tipe data yang sama, dapat dilakukan dengan 2 cara, yaitu :

```
int a;
```

```
int b;
```

```
int c;
```

atau dapat disederhanakan dengan deklarasi :

```
int a,b,c;
```



Perhatikan contoh berikut:

```
// bekerja dengan variabel
#include <iostream.h>
int main ()
{
// inisialisasi variabel :
int a, b;
int hasil;
// proses :
a = 5;
b = 2;
a = a + 1;
hasil = a - b;
// cetak hasilnya :
cout << hasil;
// menghentikan program :
return 0;
}
```

## 5. KONSTANTA

Konstanta mirip dengan variable, namun memiliki nilai tetap. Konstanta dapat berupa nilai Integer, Float, Karakter dan String.

Pendeklarasian konstanta dapat dilakukan dengan 2 cara :

- ❖ menggunakan (**#define**)  
deklarasi konstanta dengan cara ini, lebih gampang dilakukan karena akan menyertakan **#define** sebagai preprocessor directive.

Dan sintaknya diletakkan bersama – sama dengan pernyataan `#include` (di atas `main()`).

Format penulisannya adalah :

**#define** pengenalan nilai

Contoh penggunaan :

**#define phi 3.14159265**

**#define Newline ‘\n’**

**#define lebar 100**

pendeklarasian dengan `#define` tanpa diperlukan adanya tanda = untuk memasukkan nilai ke dalam pengenalan dan juga tanpa diakhiri dengan tanda semicolon(;).

❖ menggunakan (**const**)

Sedangkan dengan kata kunci `const`, pendeklarasian konstanta mirip dengan deklarasi variable yang ditambah kata depan `const`.

Contoh :

**const int lebar = 100;**

**const char tab = ‘\t’;**

**const zip = 1212;**

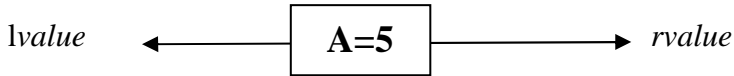
Untuk contoh terakhir, deklarasi variable `zip` yang tanpa tipe data, maka compiler akan secara otomatis memasukkannya ke dalam tipe `int`.

## 6. OPERATOR

Dalam C++, terdapat berbagai macam operator yang dapat dimanfaatkan dalam aplikasi.

❖ **Operator Assign (=)**

Operator (`=`), akan memberikan nilai ke dalam suatu variable.



artinya memberikan nilai 5 ke dalam variable a. Sebelah kiri tanda = dalam pernyataan di atas, dikenal dengan *lvalue* (left value) dan di sebelah kanan tanda = dikenal dengan *rvalue* (right value). lvalue harus selalu berupa variable, sedangkan rvalue dapat berupa variable, nilai, konstanta, hasil operasi ataupun kombinasinya.

❖ **Operator Aritmatika** ( +, -, \*, /, % )

Operator	Keterangan
+	Penjumlahan
-	Pengurangan
*	Perkalian
/	Pembagian
%	Modulus

Untuk operator %, sama dengan modulus, yaitu untuk mengetahui sisa hasil bagi. Misalnya  $a = 11 \% 3$ , maka variable a akan terisi nilai 2 karena sisa hasil bagi 11 dan 3 adalah 2.

❖ **Operator Majemuk** ( +=, -=, \*=, /=, %=, <<=, >>=, &=, |= )  
 Dalam C++, operasi aritmatika dapat disederhanakan penulisannya dengan format penulisan operator majemuk.

**Misalnya :**

$a += 5$  sama artinya dengan menuliskan  $a = a+5$

$a *= 5$  sama artinya dengan menuliskan  $a = a*5$

$a /= 5$  sama artinya dengan menuliskan  $a = a/5$

**a %= 5** sama artinya dengan menuliskan **a = a % 5**

*lvalue a = 5 rvalue*

❖ **Operator Peningkatan dan Penurunan** (++) dan (--)

Operator peningkatan (++) akan menaikkan atau menambahkan 1 nilai variable. Sedangkan operator (--) akan menurunkan atau mengurangi 1 nilai variable.

Misalnya :

```
a++;  
a+=1;  
a=a+1;
```

untuk ketiga pernyataan tersebut, memiliki arti yang sama yaitu menaikkan nilai variable 1. Karakteristik dari operator ini adalah dapat dipakai di awal (++a) atau diakhir (--a) variable. Untuk penggunaan biasa, mungkin tidak akan ditemui perbedaan hasil dari cara penulisannya. Namun untuk beberapa operasi nantinya harus diperhatikan cara peletakan operator ini, karena akan berpengaruh terhadap hasil.

Contoh 1 :

```
B=3;  
A=++B;  
// A= 4, B=4
```

Contoh 2:

```
B=3;  
A=B++;  
//hasil A=3, B=4
```

Dari contoh1, nilai B dinaikkan sebelum dikopi ke variable A. Sedangkan pada contoh2, nilai B dikopi terlebih dahulu ke variable A baru kemudian dinaikkan.

❖ **Operator Relasional** (==, !=, >, <, >=, <=)

Yang dihasilkan dari operator ini bukan berupa sebuah nilai, namun berupa bilangan bool yaitu benar atau salah.

<b>Operator</b>	<b>Keterangan</b>
==	Sama dengan
!=	Tidak sama dengan
>	Lebih besar dari
<	Kurang dari
>=	Lebih besar dari atau sama dengan
<=	Kurang dari atau sama dengan

Contoh :

**(7==5) hasilnya adalah false**

**(5>4) hasilnya adalah true**

**(5<5) hasilnya adalah false**

❖ **Operator Logika ( !, &&, || )**

Operator logika juga digunakan untuk memberikan nilai atau kondisi **true** dan **false**. Biasanya operator logika dipakai untuk membandingkan dua kondisi.

Misalnya:

**((5==5) && (3>6))** mengembalikan nilai **false**, karena (true && false)

untuk logika NOT (!), contohnya **!(5==5)** akan mengembalikan nilai **false**, karena !(true).

❖ **Operator Kondisional ( ? )**

Format penulisan operator kondisional adalah :

**kondisi ? hasil1 : hasil2**

Jika kondisi benar maka yang dijalankan adalah hasil1 dan jika kondisi salah, maka akan dijalankan hasil2.

Contoh :

**7==5 ? 4 : 3**  
dengan 5

hasilnya adalah **3**, karena 7 tidak sama

**5>3 ? a : b**

hasilnya adalah a, karena 5 lebih besar dari 3



## MODUL 2

### INPUT & OUTPUT STANDAR

Dalam library C++, `iostream` mendukung dua operasi dasar yaitu `cout` untuk output dan `cin` untuk input. Biasanya, dengan perintah `cout` akan menampilkan sesuatu ke layar monitor dan dengan perintah `cin` akan menerima masukan melalui keyboard.

#### 1. Output (`cout`)

Untuk `cout` menggunakan operator `<<` (*insertion operation*).

```
cout << "Selamat Datang"; //mencetak tulisan Selamat datang
ke layar
cout << 120; //mencetak angka 120 ke layar
cout << x; //mencetak isi nilai variable x ke
layer
```

Operator << dikenal sebagai *insertion operator* yang memberikan perintah kepada *cout*. Untuk contoh pertama, kalimat yang akan di cetak di layar di apit oleh tanda “ “ karena berupa string. Sedangkan untuk contoh kedua dan ketiga, tanpa tanda “ ”, karena yang akan ditampilkan ke layar bukan berupa string ataupun karakter.

Sebagai contoh, perhatikan perbedaan dua pernyataan berikut:

```
cout << "Hello"; //menampilkan tulisan Hello ke layar
cout << Hello; //menampilkan isi dari variable Hello ke layar
```

*Insertion Operation* (<<) dapat digunakan lebih dari satu dalam sebuah pernyataan :

```
cout << "Halo, "<<" saya "<<" belajar C++ ";
```

dengan perintah di atas, maka dilayar akan muncul pesan

*Halo, saya belajar C++.*

Selanjutnya, dapat juga dikombinasikan dengan variable. Misalnya :

```
cout << "Halo, saya berusia"<<age<<" tahun “;
```

maka tampilan di layar, adalah sebagai berikut:

*Halo, saya berusia 23 tahun*



Yang paling penting dari cout adalah bahwa perintah ini tidak akan menambahkan perintah ganti baris. Untuk membuktikannya, perhatikan contoh berikut:

```
cout<<"kalimat pertama.";  
cout<<"kalimat kedua.";
```

maka di layar akan tampil:  
*kalimat pertama.kalimat kedua.*

Untuk menambahkan perintah ganti baris, ada dua perintah yang dapat dipakai:

```
cout<<"kalimat pertama.\n";  
cout<<"kalimat kedua.\nkalimat ketiga.";
```

tampilan di layar adalah sebagai berikut:

*kalimat pertama.*  
*kalimat kedua.*  
*kalimat ketiga.*

atau dapat juga dengan menggunakan perintah endl:

```
cout<<"kalimat pertama."<<endl;  
cout<<"kalimat kedua."<<endl;
```

tampilan dilayarnya adalah sebagai berikut:

*kalimat pertama.*  
*kalimat kedua.*

## 2. Input (cin)

Untuk menerima inputan dengan perintah cin, maka operator yang akan digunakan adalah overloaded operator (>>) dan diikuti oleh variable tempat menyimpan inputan data. Seperti contoh:

```
int age;  
cin>>age;
```

**cin** hanya dapat diproses setelah penekanan tombol **ENTER**. Jadi, walaupun hanya satu karakter yang dimasukkan, sebelum penekanan Enter, cin tidak akan merespon apa-apa.

cin juga dapat digunakan menerima beberapa inputan dalam sekali pernyataan:

```
cin >> a >> b;
```

sama dengan pernyataan :

```
cin>>a;  
cin>>b;
```

kedua pernyataan di atas, jika dijalankan akan meminta dua kali inputan data. Satu untuk **variable a** dan satunya lagi adalah untuk **variable b**. Dan untuk pemasukan datanya dipisahkan dengan pemisah, misalnya dengan Spasi, Tab atau Enter.



## MODUL 3

### KONTROL KONDISI & LOOPING

Dalam sebuah proses program, biasanya terdapat kode penyeleksian kondisi, kode pengulangan program, atau kode untuk pengambilan keputusan. Untuk tujuan tersebut, C++ memberikan berbagai kemudahan dalam sintaknya.

Terdapat sebuah konsep, yakni Blok Instruksi. Sebuah blok dari instruksi merupakan sekelompok instruksi yang dipisahkan dengan tanda semicolon (;) dan berada diantara tanda { dan }.

Untuk Blok Instruksi, penggunaan tanda { dan } boleh ditiadakan. Dengan syarat, hanya pernyataan tunggal yang akan dilaksanakan oleh blok instruksi.

Apabila pernyataan yang dijalankan lebih dari satu, maka tanda { dan } wajib disertakan.

## 1. SELEKSI KONDISIONAL ( if ...else...)

Format penulisannya :

### **if (kondisi) pernyataan;**

kondisi adalah ekspresi yang akan dibandingkan. Jika kondisi bernilai benar, maka pernyataan akan dijalankan. Namun, jika kondisi bernilai salah, maka pernyataan akan diabaikan.

Contoh pernyataan berikut akan menampilkan tulisan **x adalah 100** apabila *x* bernilai 100:

```
if (x==100)  
cout << "x adalah 100";
```

Jika menginginkan lebih dari sebuah pernyataan yang dijalankan, ketika kondisi terpenuhi maka blok instruksi harus menyertakan tanda { dan }.

```
if (x==100)  
{  
  cout << "x adalah ";  
  cout << x;  
}
```

Bila menginginkan sesuatu dijalankan ketika kondisi tidak terpenuhi, dapat ditambahkan keyword *else*.

Sintaknya adalah :

```
if (kondisi)
    pernyataan1;
else
    pernyataan2;
```

Contoh :

```
if (x==100)
    cout <<"x adalah 100";
else
    cout <<"x bukan 100";
```

Pernyataan if...else... dapat terdiri dari beberapa else. Pada contoh berikut, program akan memberikan jawaban terhadap inputan data, apakah berupa nilai positif, negative atau nol :

```
if (x>0)
    cout<<"positive";
else if (x<0)
    cout<<"negative";
else
    cout<<"x adalah 0";
```

## 2. PERULANGAN (loops)

Sebuah atau beberapa pernyataan akan dijalankan secara berulang-ulang, selama kondisi terpenuhi.

 Perulangan dengan **while**

Sintaknya adalah :

```
while (kondisi) pernyataan;
```

**pernyataan** akan dijalankan selama *ekspresi/kondisi* bernilai true.

Contoh :

```
//hitungan mundur menggunakan while
#include<iostream.h>
int main()
{
    int n;
    cout<<"Masukkan angka untuk mulai : ";
    cin>>n;
    while (n>0)
    {
        cout << n << " , ";
        --n;
    }
    cout <<"STOP!";
    return 0;
}
```

Di layar akan tampil :

**Masukkan angka untuk mulai : 4  
4, 3, 2, 1, STOP!**

Algoritma untuk perulangan di atas adalah sebagai berikut :

1. User menginputkan sebuah nilai ke variable n.
2. Pernyataan while akan melakukan pengecekan apakah (n>0) ?.

Dalam kondisi ini, terdapat 2 kemungkinan :

- a. **true** : lakukan pernyataan (langkah 3)
  - b. **false** : lompat pernyataan (lanjutkan ke langkah 5..)
3. Lakukan perintah :  
**cout << n << " , ";**  
**--n;**  
(cetak n ke layar, dan turunkan 1 nilai n)

4. Akhiri blok. Kembali lagi ke langkah 2..
5. Lanjutkan program setelah blok while. Cetak STOP! Dan akhiri program.

#### Perulangan dengan **do...while**

Sintaknya :

**do** *pernyataan* **while** (*kondisi*);

Konsep do...while mirip dengan while. Namun pernyataan akan dijalankan terlebih dahulu sebelum pengecekan kondisi. Untuk lebih jelasnya, perhatikan contoh berikut:

```
//sampai penekanan 0
#include<iostream.h>
int main()
{
    unsigned long n;
    do {
        cout << "Masukkan nomor (tekan 0 untuk
mengakhiri) : ";
        cin>>n;
        cout<<"Anda memasukkan angka : "
<<n<<"\n";
    } while (n!=0);
```

Akan tampil :

**Masukkan nomor (tekan 0 untuk mengakhiri) : 67**

**Anda memasukkan angka : 67**

**Masukkan nomor (tekan 0 untuk mengakhiri) : 12**

**Anda memasukkan angka : 12**

**Masukkan nomor (tekan 0 untuk mengakhiri) : 0**

**Anda memasukkan angka : 0**

## Perulangan dengan **for**

Sintaknya :

**for** (*inisialisasi; kondisi; counter*) **pernyataan;**

Pernyataan akan diulangi jika kondisi bernilai true. Sama seperti perulangan dengan while. Namun for menetapkan inisialisasi dan penaikan berada dalam ( dan ).

Penjelasannya adalah sebagai berikut:

- 1) **Inisialisasi:** akan dieksekusi. Biasanya merupakan variable yang akan dipakai sebagai counter atau pencacah. Bagian ini akan dieksekusi hanya sekali.
- 2) **Kondisi:** akan diperiksa, jika bernilai true maka perulangan akan dilanjutkan dan jika bernilai false maka perulangan akan dilewati.
- 3) **Pernyataan:** akan dieksekusi. Biasanya dapat terdiri dari sebuah instruksi atau blok instruksi yang berada di antara { dan }.
- 4) Terakhir, apapun perintah dalam **counter** akan dijalankan dan kemudian perulangan kembali lagi ke langkah 2.

Contoh :

```
// hitungan mundur dengan for
#include<iostream.h>
int main()
{
    for(int n=10; n>0;n--)
    {
        cout<<n<<" ", " ";
    }
    cout<<"STOP!";
    return 0;
}
```



Hasilnya adalah :

**10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, STOP!**

*Inisialisasi* dan *Counter* adalah optional atau dapat ditiadakan. Namun tidak demikian dengan tanda semicolon (;). Misalnya kita dapat menuliskan: `for(;n<10;)` jika tanpa *inisialisasi* dan tanpa *penaikan*, atau `for(;n<10;n++)` jika tanpa *inisialisasi* namun tetap menggunakan *penaikan*.

### **Nested Loops (Perulangan Bertumpuk)**

Perulangan bertumpuk secara sederhana dapat diartikan : terdapat satu atau lebih loop di dalam sebuah loop. Banyaknya tingkatan perulangan, tergantung dari kebutuhan.

Biasanya, nested loops digunakan untuk membuat aplikasi matematika yang menggunakan baris dan kolom. Loop luar, biasanya digunakan untuk mendefinisikan baris. Sedangkan loop dalam, digunakan untuk mendefinisikan kolom.

Contoh:

```
for(int baris = 1; baris <= 4; baris++)  
{  
    for (int kolom = 1; kolom <= 5; kolom++)  
    {  
        cout<<kolom<<" ";  
    }  
    cout<<endl;  
}
```

*Penjelasan program:*

Perulangan akan menghasilkan nilai sebagai berikut :

```
baris =1 ;           kolom = 1; cetak 1  
                    kolom = 2; cetak 2  
                    kolom = 3; cetak 3  
                    kolom = 4; cetak 4  
                    kolom = 5 ; cetak 5
```

ganti baris !

**baris =2 ;**            kolom = 1; cetak 1  
                          kolom = 2; cetak 2  
                          kolom = 3; cetak 3  
                          kolom = 4; cetak 4  
                          kolom = 5 ; cetak 5

ganti baris !

**baris =3 ;**            kolom = 1; cetak 1  
                          kolom = 2; cetak 2  
                          kolom = 3; cetak 3  
                          kolom = 4; cetak 4  
                          kolom = 5 ; cetak 5

ganti baris !

**baris =4 ;**            kolom = 1; cetak 1  
                          kolom = 2; cetak 2  
                          kolom = 3; cetak 3  
                          kolom = 4; cetak 4  
                          kolom = 5 ; cetak 5

ganti baris !

selesai.

Dan di layar akan muncul hasil dengan bentuk matrik sebagai berikut:

```
1 2 3 4 5
1 2 3 4 5
1 2 3 4 5
1 2 3 4 5
```

*Tambahan :*

- perintah **break**  
break berfungsi untuk keluar dari loop, walaupun kondisinya belum seluruhnya terpenuhi. Biasanya, perintah ini digunakan untuk memaksa program keluar dari loop. Contoh berikut akan berhenti menghitung sebelum terhenti secara normal.

```

for (int n=10; n>0;n--)
{
    cout<<n<<" ";
    if (n==3)
    {
        cout<<"penghitungan dihentikan !";
        break;
    }
}

```

dan di layar akan tampak hasil sebagai berikut :  
10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, penghitungan dihentikan !

- perintah **continue**

perintah ini akan melewati satu iterasi yang sesuai dengan syarat tertentu, dan melanjutkan ke iterasi berikutnya.

Contoh:

```

for (int n=10; n>0;n--)
{
    if (n==5) continue;
    cout<<n<<" ";
}
cout<<"STOP !";

```

dan di layar akan muncul :  
10, 9, 8, 7, 6, 4, 3, 2, 1, STOP !

## Struktur Selektif dengan switch

Logika menggunakan switch sama dengan menggunakan perintah if yang telah dijelaskan sebelumnya.

Sintaknya adalah :

```
switch (pilihan)
{
    case nilai1 :
        blok pernyataan 1;
        break;
    case nilai2 :
        blok pernyataan 2;
        break;
    -
    -
    -
    default :
        blok pernyataan default;
}
```

Cara kerjanya:

- 1) **switch** akan mengevaluasi *pilihan* dan apabila isinya sama dengan *nilai1*, maka *blok pernyataan 1* akan dijalankan sampai menemukan perintah **break** untuk kemudian keluar dari blok switch.
- 2) Bila pilihan tidak sama isinya dengan *nilai1*, maka akan dicocokkan lagi dengan *nilai2*. dan apabila isinya sama dengan *nilai2*, maka *blok pernyataan 2* akan dijalankan sampai menemukan perintah **break** untuk kemudian keluar dari blok switch.
- 3) Terakhir, apabila isi pilihan tidak sesuai dengan *nilai1*, *nilai2* dan seterusnya maka secara otomatis yang dijalankan adalah *blok pernyataan default*.

Contoh (*kedua penggalan program memiliki arti yang sama*) :

## contoh switch

```
switch (x) {
case 1:
    cout<<"x adalah 1";
    break;
case 2:
    cout<<"x adalah 2";
    break;
default:
    cout<<"tidak teridentifikasi";
}
```

## contoh if

```
if (x==1) {
    cout<<"x adalah 1";
}
else if(x==2) {
    cout<<"x adalah 2";
}
else {
    cout<<"tidak
teridentifikasi";
}
```

Sedangkan untuk program yang memiliki beberapa nilai pilihan, maka dapat ditulis seperti contoh berikut:

```
switch (x) {
case 1:
case 2:
case 3:
    cout<<"x = 1, 2 atau 3";
    break;
default:
    cout<<"x tidak sama dengan 1, 2 atau 3 ";
}
```





## MODUL 4

### FUNGSI (1)

Dengan mempergunakan fungsi, maka struktur program akan terlihat lebih ramping. Fungsi merupakan sebuah blok instruksi yang dieksekusi dan dipanggil dari bagian lain tubuh program.

Format penulisannya adalah sebagai berikut:

*tipe nama(argumen1, argumen2,...) pernyataan;*

Dimana:

*tipe* :berisi tipe data yang akan dikembalikan oleh fungsi

*nama* :merupakan pengenalan untuk memanggil fungsi

**argumen** : (dapat dideklarasikan sesuai dengan kebutuhan). Tiap-tiap argument terdiri dari tipe-tipe data yang diikuti oleh pengenalnya. Sama seperti mendeklarasikan variable baru (contoh, int x).

**pernyataan** : merupakan bagian tubuh fungsi. Dapat berupa pernyataan tunggal ataupun pernyataan majemuk.

Contoh penggunaan fungsi:

```
//contoh fungsi
#include <iostream.h>
#include <conio.h>
int penjumlahan(int a, int b)
{
    int r;
    r=a+b;
    return (r);
}

int main()
{
    int z;
    z=penjumlahan(5,3);
    cout<<"Hasil penjumlahan = " << z;
    return 0;
}
```

Hasil eksekusinya adalah :  
**Hasil penjumlahan = 8**



Ketika program dieksekusi, yang dijalankan pertama kali adalah fungsi `main()`. Terlihat jelas bahwa dalam `main()` terdapat variabel `z` dengan tipe data integer. Setelah itu, fungsi **penjumlahan** dipanggil. Maka akan terdapat proses pertukaran data sebagai berikut:

```
int penjumlahan(int a, int b)
                ↑      ↑
z = penjumlahan ( 5 , 3 );
```

maka setelah terjadi pengisian nilai, **variabel a** akan terisi dengan nilai **5** dan **variabel b** akan terisi dengan nilai **3**.

Fungsi **penjumlahan** mendeklarasikan sebuah variabel baru lagi (**int r**;) dan kemudian menjumlahkan nilai  $r=a+b$ ; dengan hasil akhir variabel  $r = 8$ . Karena masing-masing variabel `a` dan `b` sudah terisi dengan nilai `5` dan `3`.

Kode :  
**return (r);**

merupakan pengakhir fungsi **penjumlahan** dan memberikan hasil akhir **nilai r** kepada fungsi yang memanggilnya (dalam hal ini fungsi `main()`). Proses pengembalian nilai dapat digambarkan sebagai berikut:

```
int penjumlahan(int a, int b)
8↓
z = penjumlahan ( 5 , 3 );
                ↑      ↑
```

maka ketika perintah `cout<<"Hasil penjumlahan = " << z;` dijalankan, hasilnya adalah `8`.

## Scope (Batasan) Variabel

Variabel yang dideklarasikan di dalam tubuh fungsi, hanya dapat diakses oleh fungsi itu. Dan tidak dapat dipergunakan di luar fungsi.

Contoh:

Pada program sebelumnya, variable a dan b atau r tidak dapat digunakan dalam fungsi main(), sebab variable tersebut merupakan **variable lokal** dalam fungsi penjumlahan.

Demikian juga halnya dengan variable z. Tidak dapat dipergunakan dalam fungsi penjumlahan karena merupakan variable lokal dalam fungsi main().

Selain variable lokal, terdapat pula **variable global** yang dapat diakses dari mana saja.

Dari dalam maupun luar tubuh fungsi. Untuk mendeklarasikan variable global, harus dituliskan di luar fungsi atau blok instruksi.

Contoh lain fungsi:

```
#include<iostream.h>
#include<conio.h>
int kurang(int a, int b)
{
    int r;
    r=a-b;
    return (r);
}
```

```
int main()
{
    int x= 5, y=3, z;
    z=kurang(7,2);
    cout<<"Pertama : " << z<<endl;
    cout<<"Kedua : " << kurang(7,2)<<endl;
    cout<<"Ketiga : " << kurang (x,y) <<endl;
}
```

```

z=4+kurang(x,y);
cout<<"Keempat : "<<z<<endl;
return 0;
}

```

Hasilnya adalah :

**Pertama : 5**

**Kedua : 5**

**Ketiga : 2**

**Keempat : 6**

Dalam program di atas, terdapat sebuah fungsi yang dinamakan **kurang**. Fungsi ini mengerjakan tugas untuk mengurangi nilai dua buah variable dan kemudian mengembalikan hasilnya.

Sedangkan di dalam fungsi main(), terdapat beberapa kali pemanggilan terhadap fungsi kurang. Disana terdapat dengan jelas perbedaan cara pengaksesan dan pengaruh terhadap hasilnya.

Untuk lebih memperjelas, beberapa sintak akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

```

z=kurang(7,2);
cout<<"Pertama : " << z<<endl;

```

Jika diganti dengan hasil (sesuai dengan pemanggilan fungsinya), maka akan didapatkan baris:

```

z=5;
cout<<"Pertama : " << z<<endl;

```

sama seperti baris:

```

cout<<"Kedua : " << kurang(7,2)<<endl;

```

jika sesuai dengan pemanggilan fungsinya, maka akan didapatkan:

```

cout<<"Kedua : " << kurang(7,2)<<endl;

```

sedangkan untuk:

```
cout<<"Ketiga : " << kurang (x,y) <<endl;
```

maka isi dari variabel  $x=5$  dan  $y=3$ , sehingga dapat diartikan sebagai baris:

```
cout<<"Ketiga : " << kurang (5,3) <<endl;
```

demikian juga halnya dengan baris:

```
z=4+kurang(x,y);
```

dapat diartikan dengan baris:

```
z=4+kurang(5,3);
```

### **Pendeklarasian fungsi tanpa tipe (menggunakan *void*)**

Kadang-kadang terdapat fungsi yang tanpa memerlukan adanya pengembalian nilai. Misalkan, sebuah fungsi yang hanya bertugas mencetak kalimat ke layar monitor dan tanpa memerlukan adanya pertukaran parameter. Dalam kondisi seperti ini, maka dipergunakan kata kunci *void*.

Contoh program:

```
#include<iostream.h>
#include<conio.h>
void Ucapan(void)
{
    cout<<"Selamat Belajar C++";
}
int main()
{
    Ucapan();
    return 0;
}
```

Yang harus diperhatikan adalah, pemanggilan fungsi harus disertai dengan tanda(). Seperti contoh di atas, fungsi Ucapan walaupun didekarasikan tanpa tipe data dan tanpa argumen, dipanggil dalam fungsi main dengan Ucapan().



## MODUL 5

### FUNGSI (2)

Cara pelewatan argumen adalah :

1. Pemanggilan dengan nilai (*arguments passed by value*)
2. Pemanggilan dengan acuan (*arguments passed by reference*)

Sampai saat ini, fungsi-fungsi yang telah dibuat adalah menggunakan pemanggilan argumen berdasarkan nilai. Contoh :

```
int x= 5, y=3, z;  
z=kurang(x,y);
```

Pada penggalan di atas, terjadi pemanggilan terhadap fungsi kurang() dengan x dan y masing-masing bernilai 5 dan 3.

```
int kurang(int a, int b);  
z = kurang(x, y);
```

↑            ↑

Dengan pemanggilan tersebut, maka pengisian nilai terhadap variabel a dan b dilakukan oleh variabel x dan y yaitu a=5 dan b=3. Ketika terjadi pengisian nilai seperti ini, maka nilai x dan y tidak akan mengalami perubahan apapun.

Namun, kadangkala diinginkan sebuah pertukaran nilai yang mempengaruhi nilai variabel pemberinya. Untuk melakukannya, diperlukan sebuah fungsi dengan pertukaran nilai secara acuan (*argumen passed by value*), seperti contoh berikut:

```
#include<iostream.h>  
#include<conio.h>  
void kali (int& a, int& b, int& c)  
{  
    a *= 2;  
    b *= 2;  
    c *= 2;  
}  
int main()  
{  
    int x=1, y=3, z=7;  
    kali(x,y,z);  
    cout<< "x= "<<x<<" , y= "<<y<<" , z= "<<z;  
    return 0;  
}
```

Hasilnya adalah : **x=2, y=6, z=14**

Yang berbeda adalah cara pertukaran argumen menggunakan tanda ampersand (&), yang artinya fungsi melayani pengisian berdasarkan acuan (reference).

```
void kali (int& a, int& b, int& c)
```

```
      x      y      z
      ↑      ↑      ↑
      ↓      ↓      ↓
kali ( x,   y,   z );
```

dengan pengisian nilai seperti ini, maka apabila terjadi perubahan nilai pada variable a, b dan c maka akan mempengaruhi nilai variable x, y dan z.

### Nilai default dalam argument

Ketika mendeklarasikan fungsi, maka tiap-tiap parameter yang dideklarasikan dapat diberikan sebuah nilai default. Nilai default ini akan dipergunakan bila dalam pemanggilan fungsi, tidak diberikan nilai kepada parameter. Contoh:

```
#include<iostream.h>
#include<conio.h>
void bagi (int a, int b=2)
{
    int r;
    r=a/b;
    return (r);
}
int main()
{
    cout<<bagi(12);
    cout<<endl;
    cout<<bagi(20,4);
    return 0;
}
```

Hasilnya : 6

5

Dalam program di atas, terdapat dua kali pemanggilan terhadap fungsi bagi(),

**bagi(12)**, hanya memberikan sebuah nilai kepada fungsi bagi(), sedangkan dalam pendeklarasian fungsinya, bagi() memerlukan 2 buah parameter. Maka variable b akan otomatis bernilai 2 sesuai dengan nilai defaultnya. Sedangkan pada pemanggilan yang kedua, **bagi(20,4)**, Variabel a dan b masing-masing diberikan nilai 20 dan 4. Untuk nilai default, dalam hal ini akan diabaikan.

### Fungsi Rekursif

Fungsi rekursif adalah suatu fungsi yang memanggil dirinya sendiri, artinya fungsi tersebut dipanggil di dalam tubuh fungsi itu sendiri. Fungsi rekursif sangat berguna bila diimplementasikan untuk pekerjaan pengurutan data, atau menghitung nilai factorial suatu bilangan. Misalnya:

```
#include<iostream.h>
#include<conio.h>
long factorial (long a)
{
    if (a>1)
        return (a* factorial (a-1));
    else
        return (1);
}
int main()
{
    long l;
    cout<<"tuliskan bilangan : ";
    cin>>l;
    cout<<"!"<<l<<" = "<<factorial(l);
    return 0;
}
```



Hasil :

**Tuliskan bilangan : 9**

**!9 = 362880**

## **Prototype Fungsi**

Sampai saat ini, setiap dideklarasikan sebuah fungsi baru diletakkan di atas fungsi main(). Namun terdapat pula alternative lain dalam pendeklarasian fungsi baru, yaitu dideklarasikan di bawah fungsi main() dengan menggunakan *prototype fungsi*.

Bagi compiler, informasi dalam prototype akan dipakai untuk memeriksa validitas parameter dalam pemanggilan fungsi.

Keuntungan pemakaian prototype yaitu compiler akan melakukan konversi seandainya antara tipe parameter dalam definisi dan parameter saat pemanggilan fungsi tidak sama, atau akan menunjukkan kesalahan kalau jumlah parameter dalam definisi dan saat pemanggilan berbeda.

Sintak prototype:

**tipe nama (argumen1, argumen2,...);**

sama seperti pendeklarasian judul fungsi, kecuali:

- 1) tidak memiliki baris pernyataan (tubuh fungsi) yang ditandai dengan { dan }.
- 2) diakhiri dengan tanda ;
- 3) dalam pendeklarasian argumennya, cukup hanya dengan mendeklarasikan tipe datanya saja. Walaupun sangat dianjurkan untuk menyertakan argumen secara lengkap.

Contoh:

```
#include<iostream.h>
#include<conio.h>
void bagi (int a, int b);
int main()
{
    cout<<bagi(20,4);
    return 0;
}
void bagi (int a, int b)
{
    int r;
    r=a/b;
    return (r);
}
```

untuk pendeklarasian prototype fungsi dapat berbentuk seperti berikut:

```
void bagi (int a, int b);
```

atau

```
void bagi (int , int );
```

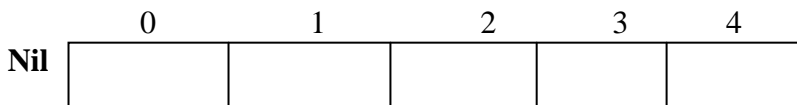


## MODUL 6

### LARIK (ARRAY)

Pada program yang dibahas terdahulu, banyak menggunakan variabel tunggal, artinya sebuah variabel hanya digunakan untuk menyimpan satu nilai. Array atau yang juga biasa disebut array merupakan koleksi data dimana setiap elemen memakai nama yang sama dan bertipe sama dan setiap elemen diakses dengan membedakan indeks array-nya.

Misal, sebuah array bernama **nil** yang terdiri dari 5 data dengan tipe int, dapat digambarkan sebagai berikut:



int

Tiap ruang kosong merupakan tempat untuk masing-masing elemen array bertipe integer. Penomorannya berawal dari 0 sampai 4, sebab dalam array index pertama selalu dimulai dengan 0.

### Deklarasi array

Sama seperti variabel, array harus dideklarasikan dulu sebelum mulai digunakan. Sintaknya adalah:

**tipe nama[elemen];**

Contoh, untuk pendeklarasian array dengan nama **nil** di atas adalah:  
**int nil[5];**

### Inisialisasi Array

Nilai suatu variabel array dapat juga diinisialisasi secara langsung pada saat deklarasi, misalnya:

**int nil[5] = { 1,3,6,12,24 }**

Maka di penyimpanan ke dalam array dapat digambarkan sebagai berikut:

	0	1	2	3	4
<b>nil</b>	1	3	6	12	24

### Mengakses nilai array

Untuk mengakses nilai yang terdapat dalam array, mempergunakan sintak:

**nama[index];**

Pada contoh di atas, variabel **nil** memiliki 5 buah elemen yang masing-masing berisi data. Pengaksesan tiap-tiap elemen data adalah:

	nil[0]	nil[1]	nil[2]	nil[3]	nil[4]
<b>nil</b>					

Misal, untuk memberikan nilai 75 pada elemen ke 3, maka pernyataannya adalah:

**nil[2] = 75;**

atau jika akan memberikan nilai array kepada sebuah variabel a, dapat ditulis:

**a=nil[2];**

contoh program:

```
//contoh array
#include<iostream.h>
#include<conio.h>
int nil[] = {16, 2, 77, 40};
int n, hasil = 0;
int main()
{
    for (n=0; n<5;n++)
    {
        hasil += nil[n];
    }
    cout<<hasil;
    return 0;
}
```

## **Array Dua Dimensi**

Struktur array yang dibahas di atas, mempunyai satu dimensi, sehingga variabelnya disebut dengan variabel array berdimensi satu.

Pada bagian ini, ditunjukkan array berdimensi lebih dari satu, yang sering disebut dengan array berdimensi dua.

Sebagai contoh, sebuah matrik B berukuran 2 x 3 dapat dideklarasikan sebagai berikut:

```
Int b[2][3] = {{2,4,1},{5,3,7}};
```

yang akan menempati lokasi memori dengan susunan sebagai berikut:

	0	1	2
0	2	4	1
1	5	3	7

Contoh program dengan array dua dimensi

```
//contoh array dua dimensi  
#include<iostream.h>  
#include<conio.h>  
void main()  
{  
  int matrik[2][3] = {{1,2,3},{4,5,6}}  
  for (i = 0; i<=2; i++)  
  {  
    for (j=0;j<=3;j++)  
    {  
      cout<<matrik[i,j];  
    }  
    cout<<endl;  
  }  
}
```



## MODUL 7

### String

Dalam pemrograman C++, karena string merupakan kumpulan dari karakter maka untuk inisialisasi string, dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

```
char namaku[20] ;
```

maka dari pernyataan di atas, dapat digambarkan sebagai deklarasi sebuah variabel string (array dari karakter) dengan panjang hingga 20 karakter, termasuk diakhiri dengan karakter null.

0	..	..	..	..	..													..	..	..	19
---	----	----	----	----	----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----	----	----	----

**namaku**

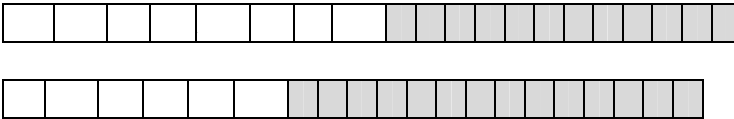
Ukuran maksimum 20 karakter untuk pernyataan di atas, dalam pengisiannya tidak harus penuh.

Contoh, variabel `namaku`, dapat diisi dengan string “Rachmat” yang panjangnya 7 karakter , atau dapat digantikan dengan string “Johny” yang memiliki panjang 5 karakter.

Dari contoh tersebut, suatu string dapat menyimpan karakter kurang dari panjang totalnya. Dan untuk mengakhiri string, di tiap-tiap akhir akan ditambahkan sebuah karakter null yang dapat ditulis sebagai karakter konstan 0 atau `'\0'`.

Contoh berikut akan memberikan string “Rachmat” dan “Johny” pada variabel `namaku`.

### Namaku



### Inisialisasi String

Untuk inisialisasi string (*pemberian nilai kepada variabel string*), dapat dilakukan dengan beberapa cara :

```
char namaku[20] = {'R','a','c','h','m','a','t','\0'};  
atau
```

### **char namaku[20];**

```
namaku[0] = 'R';  
namaku[1] = 'a';  
namaku[2] = 'c';  
namaku[3] = 'h';  
namaku[4] = 'm';  
namaku[5] = 'a';  
namaku[6] = 't';  
namaku[7] = '\0';
```



atau

```
char namaku[20] = "Rachmat";
```

Perbedaannya, disini adalah pada tanda (‘) yang berarti menginputkan nilai berupa karakter ke dalam variabel string sedangkan tanda (“) berarti menginputkan sebuah nilai string ke dalam variabel string.

### **Fungsi – fungsi untuk manipulasi string:**

Salah satu fungsi yang paling sering digunakan adalah **strcpy**, yaitu fungsi untuk mengkopi isi suatu nilai string ke dalam variabel string lainnya. Fungsi **strcpy** (**string copy**) didefinisikan dalam library **cstring**(file header **string.h**) dan dipanggil dengan cara:

```
strcpy(string1, string2);
```

dengan cara seperti di atas, maka isi dari **string2** akan dikopikan ke dalam **string1**.

Contoh program

```
// penggunaan strcpy
#include<iostream.h>
#include<conio.h>
int main()
{
    char namaku[20];
    strcpy(namaku,"Ayu");
    cout<<namaku;
    return 0;
}
```

Hasil outputnya adalah:

**Ayu**

Untuk memberikan nilai kepada sebuah variabel string, biasanya digunakan

perintah input stream (**cin**) dan diikuti oleh metode **getline**.

Contoh penggunaannya:

```
// penggunaan cin untuk input string
#include<iostream.h>
int main()
{
    char namaku[20];
    cout<<"Inputkan data nama : ";
    cin.getline(namaku,20);
    cout<<"Nama anda adalah : ";
    cout<<namaku;
    return 0;
}
```

Hasil outputnya adalah

**Inputkan data nama : Ayu**

**Nama anda adalah : Ayu**



## MODUL 8

### Pointer

Setiap kali komputer menyimpan data, maka sistem operasi akan mengorganisasikan lokasi pada memori pada alamat yang unik. Misal untuk alamat memori 1776, hanya sebuah lokasi yang memiliki alamat tersebut. Dan alamat 1776 pasti terletak antara 1775 dan 1777.

Dalam pointer, terdapat 2 jenis operator yang biasa digunakan.

#### *1. Operator Alamat / Dereference Operator(&)*

Setiap variabel yang dideklarasikan, disimpan dalam sebuah lokasi memori dan pengguna biasanya tidak mengetahui di alamat mana data tersebut disimpan.

Dalam C++, untuk mengetahui alamat tempat penyimpanan data, dapat digunakan tanda ampersand(&) yang dapat diartikan “alamat”.

Contoh :

**Bil1 = &Bil2;**

dibaca: isi variabel bil1 sama dengan alamat bil2

## 2. *Operator Reference* (\*)

Penggunaan operator ini, berarti mengakses nilai sebuah alamat yang ditunjuk oleh variabel pointer.

Contoh : **Bil1=\*Bil2;**

dibaca: bil1 sama dengan nilai yang ditunjuk oleh bil2

## Deklarasi variabel pointer

**tipe \* nama\_pointer;**

tipe merupakan tipe data yang akan ditunjuk oleh variabel, bukan tipe data dari pointer tersebut.

Contoh program menggunakan pointer

```
// program pointer
#include <iostream.h>
int main()
{
    int nil1 = 5, nil2 = 15;
    int *ptr;
    ptr = &nil1;
    *ptr = 10;
    ptr=&nil2;
    *ptr=20
    cout<<"Nilai 1 = "<<nil1<<"dan nilai 2 = "<<nil2;
    return 0;
}
```

**Hasil :**

**Nilai 1 = 10 dan nilai 2 = 20**

**...good Luck...**



