

Kaidah-kaidah Umum Pembuatan Flowchart

- Tidak ada rumus atau patokan yang bersifat mutlak
- Dapat bervariasi antara satu pemrogram dengan yang lainnya
- setiap pengolahan selalu terdiri dari 3 bagian utama, yaitu: Input, Proses pengolahan dan Output

Untuk pengolahan data dengan komputer, urutan dasar pemecahan suatu masalah:

- a. START, berisi instruksi untuk persiapan peralatan yang diperlukan sebelum menangani pemecahan persoalan
- b. READ, berisi instruksi kegiatan untuk membaca data dari suatu peralatan input
- c. PROSES, berisi kegiatan yang berkaitan dengan pemecahan persoalan sesuai dengan data yang dibaca
- d. WRITE, berisi instruksi untuk merekan hasil kegiatan ke peralatan output
- e. END, mengakhiri kegiatan pengolahan

Beberapa anjuran dalam Pembuatan Flowchart :

- Hindari pengulangan proses yang tidak perlu dan logika yang berbelit sehingga jalannya proses menjadi singkat
- Jalannya proses digambarkan dari atas ke bawah dan diberikan tanda panah untuk memperjelas
- Sebuah flowchart diawali dari satu titik START dan diakhiri dengan END

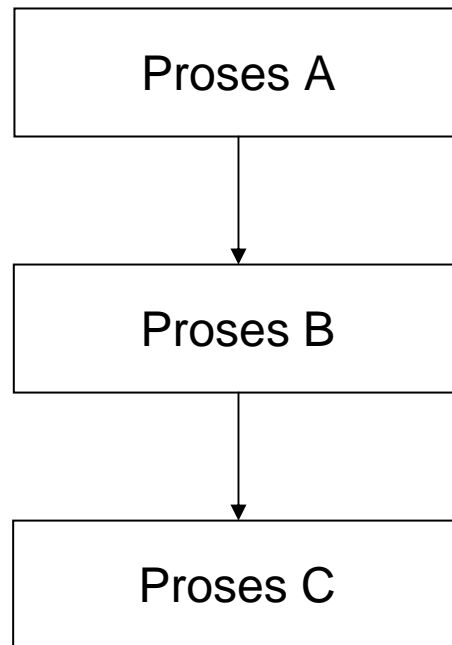
Contoh masalah Sehari-hari:

- langkah-langkah yang dilakukan waktu menelepon teman
- diagram alur mengenai apa-apa yang dilakukan mulai bangun pagi sampai tiba di kampus

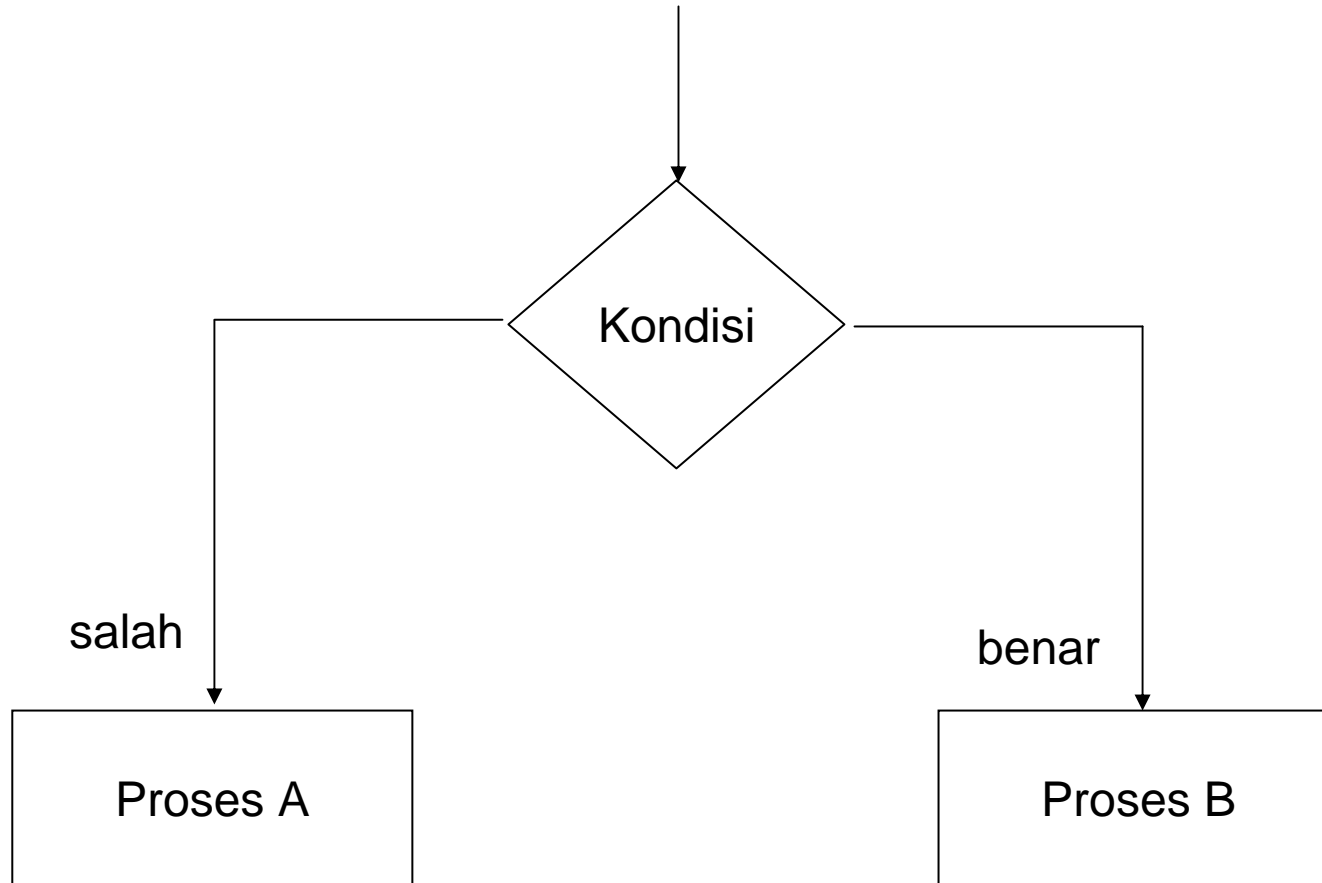
BAGAN ARUS LOGIKA FLOW CHART

Macam – macam instruksi

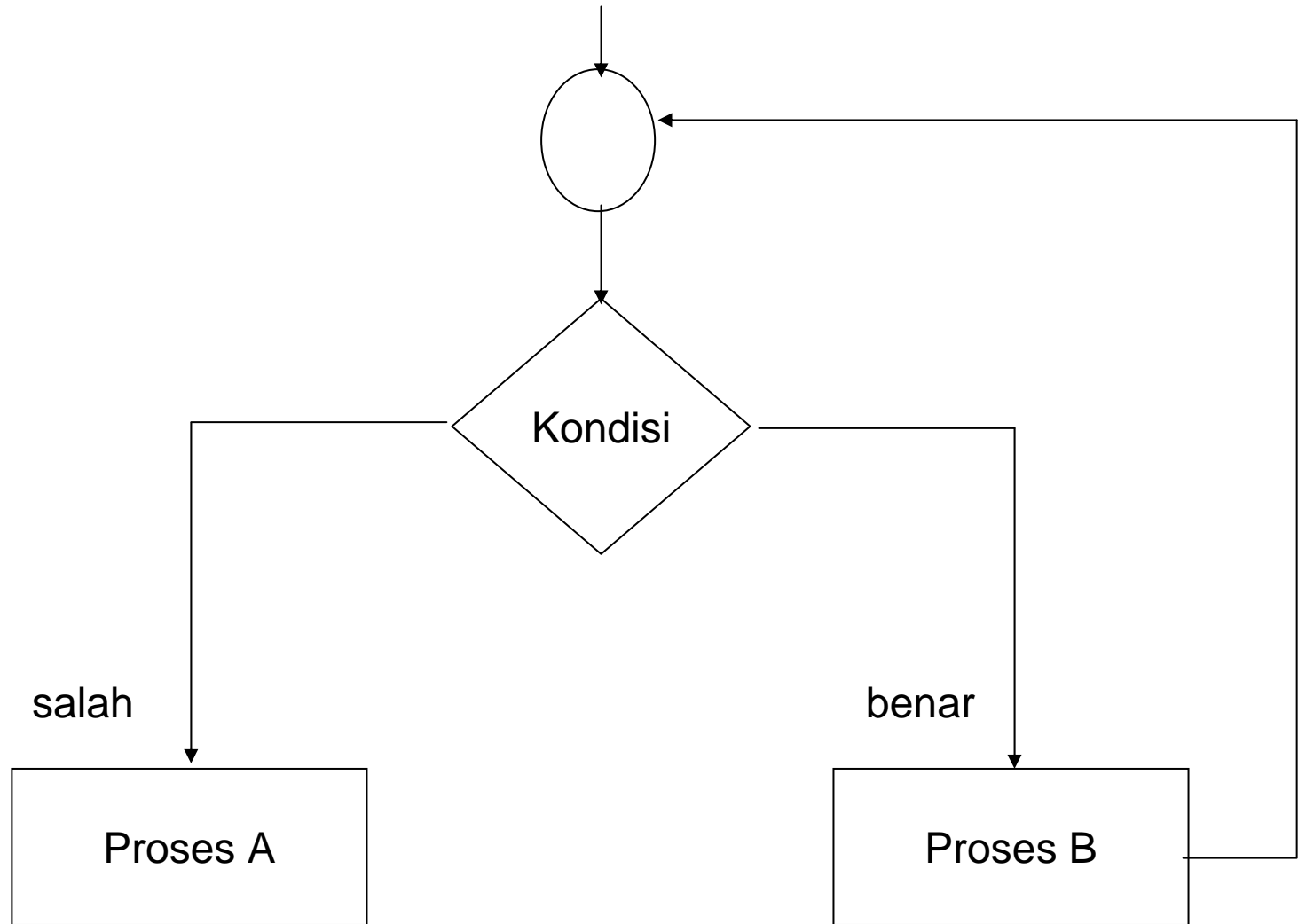
a. Instruksi Tanpa syarat



B. Instruksi bersyarat (conditional statement)

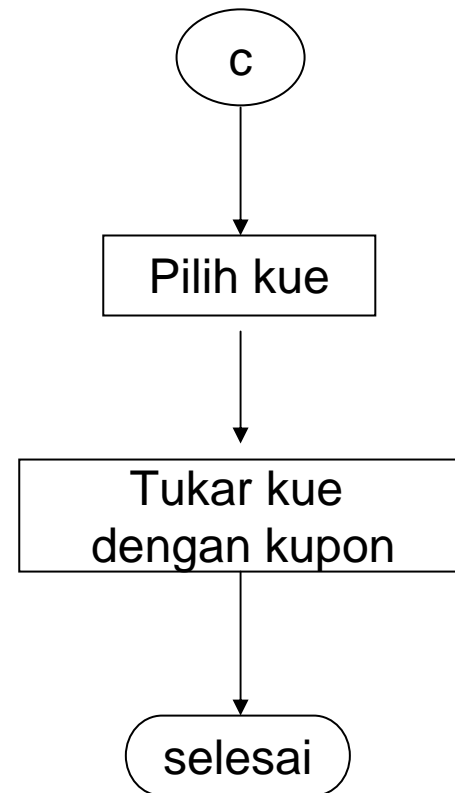
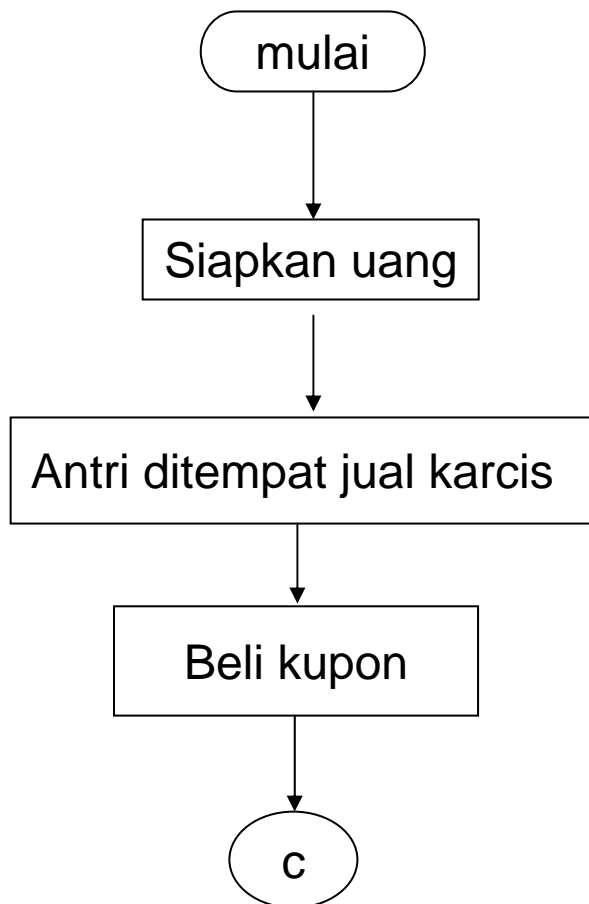


C. Instruksi pengulangan



CONTOH:

1. Bagan arus untuk membeli kue dengan menggunakan kupon



2. Mencari rata-rata dari 3 data yang diketahui
(data sebagai input):

