# **LAPORAN**

**PEMROGRAMAN TERSTRUKTUR**

**STRUKTUR**



Disusun Oleh:

Raditya Ari Pradana

3.34.18.1.20

IK-1B

**PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO**

**POLITEKNIK NEGERI SEMARANG**

**2018**

# **Tujuan :**

## Menjelaskan cara mendeklarasikan struktur

## Menjelaskan cara menginisialisasi struktur

## Menjelaskan cara mengakses elemen struktur

## Menjelaskan pembentukan array dari struktur *(array of struct)*

## Menjelaskan tentang hubungan antara struktur dengan fungsi

## Menjelaskan tentang hubungan antara struktur dengan pointer

# **Alat dan Bahan**

## Laptop

## Microsoft word

## Dev C++

# **Dasar Teori**

Struktur adalah pengelompokan variabel-variabel yang bernaung dalam satu nama yang sama. Berbeda dengan array yang berisi kumpulan variabel-variabel yang bertipe sama dalam satu nama, maka suatu struktur dapat terdiri atas variabel-variabel yang berbeda tipenya dalam satu nama struktur. Struktur biasa dipakai untuk mengelompokkan beberapa informasi yang berkaitan menjadi sebuah kesatuan (dalam bahasa PASCAL, struktur disebut dengan *record*).

Variabel-variabel yang membentuk suatu struktur, selanjutnya disebut sebagai elemen dari struktur atau *field*. Dengan demikian dimungkinkan suatu struktur dapat berisi elemen-elemen data berbeda tipe seperti *char, int, float, double*, dan lain-lain. Contoh sebuah struktur adalah informasi data tanggal (**date**) yang berisi :

* + - **day**
    - **month**, dan
    - **year**

## **3.1 Mendefinisikan & Mendeklarasikan Struktur**

Suatu struktur didefinisikan dengan menggunakan kata kunci *struct*. Contoh pendefinisian sebuah tipe data struktur :

struct date {

int month; int day; int year;

};

struct date {

int month, day, year;

};

yang mendefinisikan sebuah tipe data struktur bernama **date** yang memiliki tiga buah elemen *(field)* berupa : - **day**

* **month**
* **year**

kata kunci nama tipe struktur

struct date

mengawali dan { int month; masing-masing

mengakhiri int day; disebut field atau

elemen-elemen int year; elemen struktur struktur };

Gambar 9.1 Pendefinisian tipe struktur

Untuk mendeklarasikan sebuah variabel **today** yang bertipe struktur **date** pernyataan yang diperlukan adalah sebagai berikut:

struct date today;

nama tipe struktur variabel struktur

Gambar 9.2 Pendeklarasian variabel bertipe struktur

Pernyataan di atas menyatakan bahwa variabel **today** bertipe struktur **date**.

Dalam mendefinisikan sebuah struktur, elemen yang terkandung di dalamnya bisa juga berupa sebuah struktur, contoh :

struct date {

int month, day, year;

};

struct student {

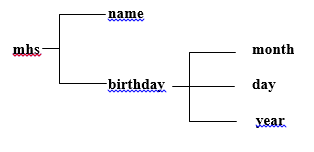
char name[30];

struct date birthday;

};

struct student mhs; //deklarasi var mhs

Diagram struktur data dari variabel **mhs** dapat digambarkan sbb :



Gambar 9.3. Struktur data dari variabel **student**

## **3.2 Mengakses Elemen Struktur**

Elemen dari suatu variabel struktur dapat diakses dengan menyebutkan nama variabel struktur diikuti dengan operator titik (‘**.**’) dan nama dari elemen strukturnya. Cara penulisannya sebagai berikut

|  |
| --- |
| **variabel\_struktur.nama\_field** |

Untuk memberikan data nama ke *field* **name** dari variabel **student** di atas, maka pernyataan yang diperlukan misalnya adalah :

strcpy(mhs.name, "MUHAMMAD IHSAN");

Pada pernyataan di atas, mhs.name dapat dibaca sebagai "*field* **name** dari **mhs**". Contoh berikut merupakan instruksi untuk mengisikan data pada *field***birthday** :

mhs.birthday.day = 10;

Sedangkan untuk mendapatkan isi suatu *field* dari variabel struktur, contohnya :

* tgl = mhs.birthday.day;
* puts(mhs.name);

Contoh pertama merupakan instruksi untuk memberikan isi dari *field* **day** ke variabel **tgl**.

Sedangkan contoh kedua merupakan instruksi untuk menampilkan isi dari *field* **name**.

Program berikut merupakan contoh yang melibatkan variabel struktur. Mulamula field dari struktur diisi dengan suatu data, kemudian isinya ditampilkan.

/\* File program : student1.c

Mengisi field dr variabel struktur kemudian menampilkannya \*/

#include <stdio.h>

#include <string.h>

struct date { /\* definisi global dari tipe date \*/

int month;

int day;

int year;

};

struct student{ /\* definisi global dari tipe student \*/

char name[30];

struct date birthday;

};

/\* deklarasi global dari variabel mhs\*/

struct student mhs;

main()

{

/\* memberikan nilai kepada field dari struktur mhs \*/

strcpy(mhs.name, "MUHAMMAD IHSAN");

mhs.birthday.month = 8;

mhs.birthday.day = 10;

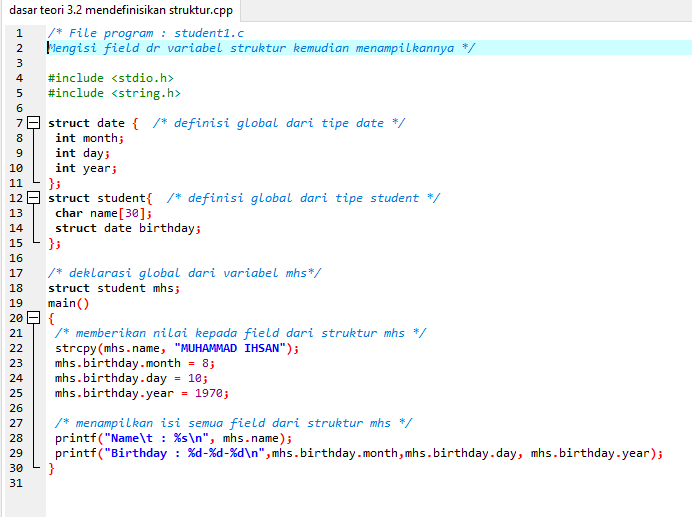
mhs.birthday.year = 1970;

/\* menampilkan isi semua field dari struktur mhs \*/

printf("Name\t : %s\n", mhs.name);

printf("Birthday : %d-%d-%d\n",mhs.birthday.month,mhs.birthday.day, mhs.birthday.year);

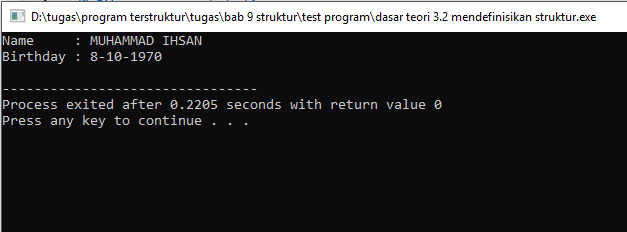
}



**Contoh eksekusi :**

Name : MUHAMMAD IHSAN

Birthday : 8-10-1970



## **3.3 Menginisialisasi Struktur**

Sebuah struktur juga bisa diinisialisasi pada saat dideklarasikan. Hal ini serupa dengan inisialisasi array, yaitu elemen-elemennya dituliskan di dalam sepasang kurung kurawal (‘**{ }**‘) dengan masing-masing dipisahkan dengan koma. Deklarasi struktur didahului dengan kata kunci *static*, contoh

static struct zodiak bintang =

{"Sagitarius", 22, 11, 21, 12};

Selengkapnya perhatikan contoh program di bawah ini.

/\* File program : zodiak.c

Menentukan zodiak berdasarkan data tanggal lahir masukan \*/

#include <stdio.h>

main() {

struct zodiak {

char nama[11];

int tgl\_awal;

int bln\_awal;

int tgl\_akhir;

int bln\_akhir;

};

static struct zodiak bintang = {

"Sagitarius", 22, 11, 21, 12};

int tgl\_lhr, bln\_lhr, thn\_lhr;

printf("Masukkan tgl lahir Anda (XX-XX-XXXX): ");

scanf("%d-%d-%d", &tgl\_lhr, &bln\_lhr, &thn\_lhr);

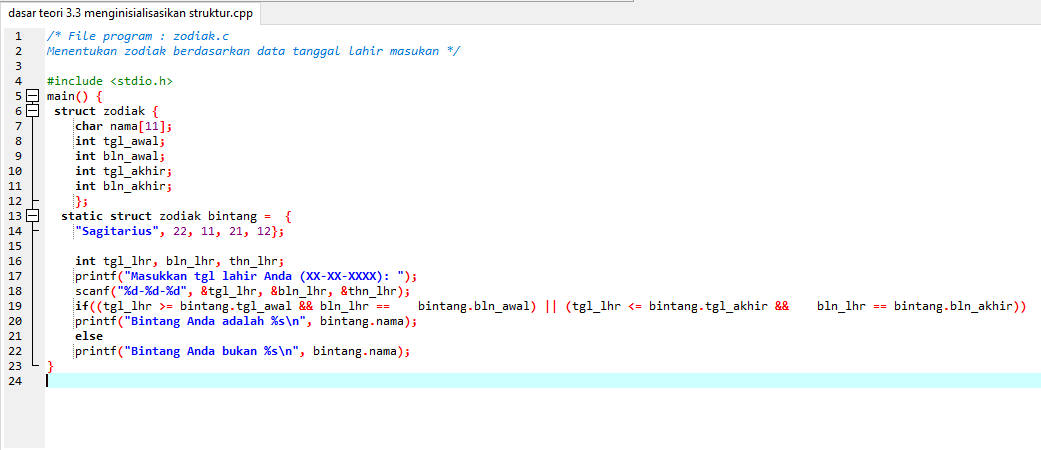
if((tgl\_lhr >= bintang.tgl\_awal && bln\_lhr == bintang.bln\_awal) || (tgl\_lhr <= bintang.tgl\_akhir && bln\_lhr == bintang.bln\_akhir))

printf("Bintang Anda adalah %s\n", bintang.nama);

else

printf("Bintang Anda bukan %s\n", bintang.nama);

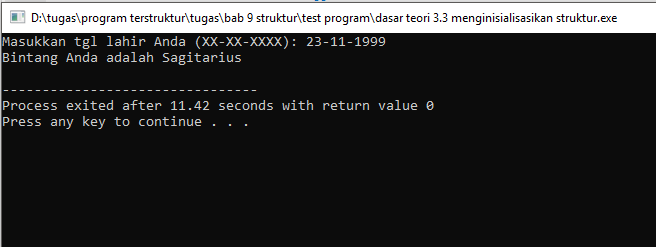
}



**Contoh eksekusi :**

Masukkan tgl lahir Anda (XX-XX-XXXX): 23–11-1972

Bintang Anda adalah Sagitarius



## **3.4 Array dan Struktur**

Elemen-elemen dari suatu array juga dapat berbentuk sebuah struktur. Misalnya array yang dipakai untuk menyimpan sejumlah data siswa *(struct student).*  Array struktur berdimensi satu ini membentuk suatu tabel, dengan barisnya menunjukkan elemen dari array-nya dan kolomnya menunjukkan elemen dari struktur. Dalam hal ini maka deklarasi

yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

#define MAKS 20

.

. .

struct date { /\* definisi dari tipe date \*/

int month; int day;

int year;

};

struct student { /\* definisi dari tipe student \*/

char name[30]; struct date birthday;

};

/\* deklarasi dari variabel array mhs \*/

struct student data\_mhs[MAKS];

yang artinya, mendeklarasikan array **data\_mhs** yang memiliki elemen yang bertipe *struct* **student** sebanyak **MAKS*.*** Setelah array **data\_mhs** dideklarasikan, maka ruang yang disediakan ditunjukkan dalam gambar 9.4 di bawah ini.

birthday

name

da

y

month

y

ea

r

0

1

18

19

Gambar 9.4 Array dari struktur

Elemen-elemen dari array stuktur tersebut bisa diakses dengan cara sebagai berikut :

for (i=0; i<MAKS; i++)

{

printf("Name : ");

fgets(data\_mhs[i].name,sizeof data\_mhs[i].name,stdin); printf("Birthday (mm-dd-yyyy): ");

scanf("%d-%d-%d", &data\_mhs[i].birthday.month,

&data\_mhs[i].birthday.day, &data\_mhs[i].birthday.year); printf("\n");

/\* hapus sisa data dalam penampung keyboard \*/

fflush(stdin);

};

Selengkapnya perhatikan contoh program di bawah ini.

/\* File program : student2.c

Array struktur untuk menyimpan data-data student \*/

#include <stdio.h>

#define MAKS 20

struct date { //definisi global dr tipe date

int month;

int day;

int year;

};

struct student { //definisi global dr tipe student

char name[30];

struct date birthday;

};

//deklarasi global dari variabel student

struct student data\_mhs[MAKS];

main() {

int i=0, sudah\_benar, jml;

char lagi;

//memasukkan data

do {

printf("Name : ");

fgets(data\_mhs[i].name,sizeof data\_mhs[i].name,stdin);

printf("Birthday (mm-dd-yyyy): ");

scanf("%d-%d-%d", &data\_mhs[i].birthday.month, &data\_mhs[i].birthday.day,

&data\_mhs[i].birthday.year);

printf("\n");

i++;

printf("Mau memasukkan data lagi [Y/T] ? ");

do {

lagi = getchar( ); //baca tombol

sudah\_benar = (lagi == 'Y') || (lagi== 'y')|| (lagi == 'T') || (lagi == 't');

}

while(! sudah\_benar);

//hapus sisa data dalam penampung keyboard

fflush(stdin); printf("\n");

}

while(lagi == 'Y' || lagi == 'y');

jml = i;

//menampilkan data printf("DATA SISWA\n");

for (i=0; i<jml; i++)

{

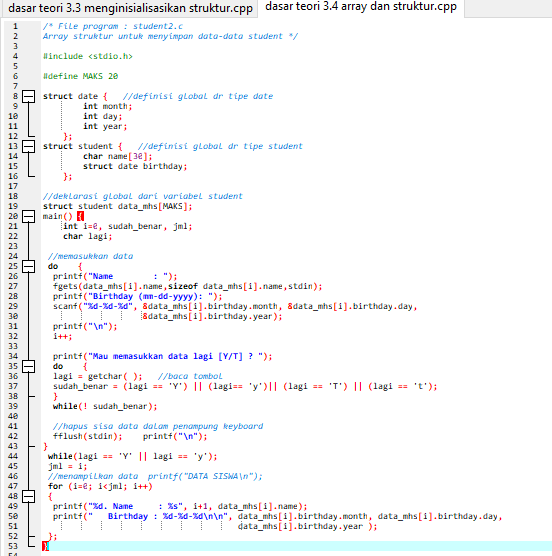
printf("%d. Name : %s", i+1, data\_mhs[i].name);

printf(" Birthday : %d-%d-%d\n\n", data\_mhs[i].birthday.month, data\_mhs[i].birthday.day,

data\_mhs[i].birthday.year );

};

}



**Contoh eksekusi :**

Name : virzha

Birthday (mm-dd-yyyy): 10-10-2000

Mau memasukkan data lagi [Y/T] ? y

Name : ulfa

Birthday (mm-dd-yyyy): 03-03-2000

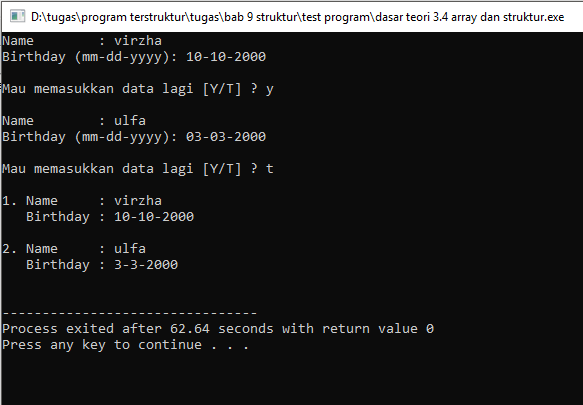
Mau memasukkan data lagi [Y/T] ? t

1. Name : virzha

Birthday : 10-10-2000

2. Name : ulfa

Birthday : 3-3-2000



Di samping cara pendeklarasian di atas, struktur juga dapat dideklarasikan dalam berbagai bentuk yang lain, di antaranya sbb :

struct date { int month, day, year;

} today, tomorrow;

struct student {

char name[30]; struct date birthday;

} data\_mhs[MAKS];

yaitu mendefinisikan struktur **date**, sekaligus mendeklarasikan variabel **today** dan **tomorrow** dengan tipe struktur **date**. Demikian juga mendefinisikan struktur **student**, sekaligus mendeklarasikan variabel array **data\_mhs** sebanyak **MAKS** elemen dengan tipe struktur **student**. Atau cara lainnya mendefinisikan, mendeklarasikan sekaligus menginisialisasi struktur, sebagai berikut :

struct date { int month, day, year; } today = {5,14,2001};

## **3.5 Struktur dan Fungsi**

Melewatkan sebuah struktur untuk menjadi parameter sebuah fungsi dapat dilakukan sama dengan pengiriman parameter berupa variabel biasa. Fungsi yang mendapat kiriman parameter tersebut juga bisa mengirimkan hasil baliknya yang juga berupa sebuah struktur *(pass by reference)*.

**3.5.1 Melewatkan Elemen Struktur ke dalam Fungsi**

Melewatkan parameter berupa elemen struktur dapat dilakukan sebagaimana pengiriman parameter berupa variabel biasa, dapat dilakukan baik secara nilai *(pass by value)* maupun secara acuan *(pass by reference)*.

/\* File program : cetak1.c

Melewatkan elemen struktur sbg parameter fungsi scr nilai \*/

#include <stdio.h>

void cetak\_tanggal(int, int, int);

main() {

struct date { /\* definisi lokal dari tipe date \*/

int month;

int day;

int year;

} today;

printf("Enter the current date (mm-dd-yyyy): ");

scanf("%d-%d-%d", &today.month, &today.day, &today.year);

cetak\_tanggal(today.month, today.day, today.year);

}

void cetak\_tanggal(int mm, int dd, int yy)

{

static char \*nama\_bulan[] = {

"Wrong month", "January", "February", "March",

"April", "May", "June", "July", "August",

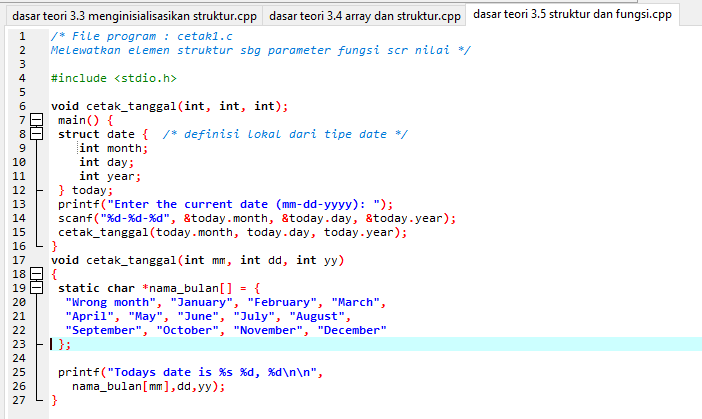
"September", "October", "November", "December"

};

printf("Todays date is %s %d, %d\n\n",

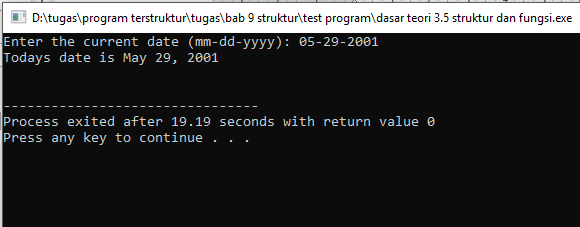
nama\_bulan[mm],dd,yy);

}



**Contoh eksekusi :**

Enter the current date (mm-dd-yyyy): 5-29-2001 Todays date is May 29, 2001



Tampak bahwa elemen dari struktur dilewatkan ke fungsi memakai bentuk pengaksesan elemen struktur, berupa :

cetak\_tanggal(today.month, today.day, today.year);

Apabila nilai suatu elemen struktur diharapkan akan diubah oleh fungsi, maka yang dilewatkan haruslah berupa alamat dari elemen struktur *(pass by reference)*. Untuk keperluan ini, operator alamat ditempatkan di depan nama variabel struktur (bukan di depan nama elemen struktur).

/\* File program : posisi1.c

Melewatkan elemen struktur sbg parameter fungsi scr acuan \*/

#include <stdio.h>

void tukar\_xy(int \*, int \*);

main() {

struct koordinat {

int x; int y;

} posisi;

printf("Masukkan koordinat posisi (x, y) : "); scanf("%d, %d", &posisi.x, &posisi.y);

printf("x, y semula = %d, %d\n", posisi.x, posisi.y); tukar\_xy(&posisi.x, &posisi.y); printf("x, y sekarang = %d, %d\n", posisi.x, posisi.y);

}

void tukar\_xy(int \*a, int \*b)

{

int z;

z = \*a; \*a = \*b;

\*b = z;

}

**Contoh eksekusi :**

Masukkan koordinat posisi (x, y) : 34, 21 x, y semula = 34, 21 x, y sekarang = 21, 34

**3.5.2 Melewatkan Struktur ke dalam Fungsi**

Pada program **cetak1.c** di atas misalnya, semua elemen dari struktur dikirimkan ke fungsi **cetak\_tanggal()**, dengan maksud nilai elemen dari struktur akan ditampilkan di layar. Untuk keadaan seperti ini, lebih baik kalau parameter fungsi diubah menjadi bentuk struktur, sehingga parameter fungsi tidak lagi sebanyak tiga buah, melainkan hanya satu. Selengkapnya, perhatikan program di bawah ini.

/\* File program : cetak2.c

Melewatkan struktur sebagai parameter fungsi \*/

#include <stdio.h>

struct date { /\* definisi global dari tipe date \*/ int month; int day;

int year;

};

void cetak\_tanggal(struct date);

main() {

struct date today;

printf("Enter the current date (mm-dd-yyyy): "); scanf("%d-%d-%d", &today.month, &today.day, &today.year);

cetak\_tanggal(today);

}

void cetak\_tanggal(struct date now)

{

static char \*nama\_bulan[] = {

"Wrong month", "January", "February", "March",

"April", "May", "June", "July", "August",

"September", "October", "November", "December"

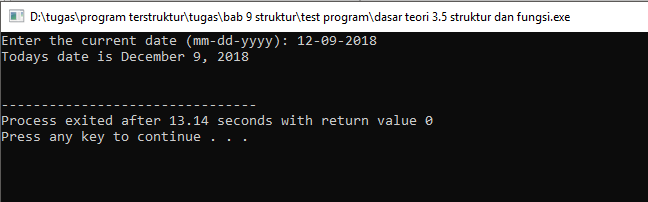
};

printf("Todays date is %s %d, %d\n\n", nama\_bulan[now.month], now.day, now.year);

}

**Contoh eksekusi :**

Enter the current date (mm-dd-yyyy): 5-29-2001 Todays date is May 29, 2001



## **3.6 Struktur dan Pointer (Pointer ke Struktur)**

Jika sebuah struktur mengandung banyak *field* dan diputuskan bahwa keseluruhan *field*-nya akan diubah oleh fungsi, maka cara yang efisien adalah dengan melewatkan *(passing)* alamat dari struktur. Dengan demikian pada pendefinisian fungsi, parameter formalnya berupa pointer yang menunjuk ke struktur.

Masalah pointer ke struktur dapat diterapkan dalam program **posisi1.c**. Argumen dari fungsi **tukar\_xy()** dapat disederhanakan menjadi satu argumen saja, yakni sebagai berikut :

void tukar\_xy(struct koordinat \*pos\_xy)

{

int z;

z = (\*pos\_xy).x;

(\*pos\_xy).x = (\*pos\_xy).y;

(\*pos\_xy).y = z;

}

Pada definisi fungsi di atas,

struct koordinat \*pos\_xy

menyatakan bahwa **pos\_xy** adalah pointer yang menunjuk ke obyek bertipe struktur **koordinat**. Adapun penulisan :

(\*pos\_xy).x

menyatakan : elemen bernama **x** yang ditunjuk oleh pointer **pos\_xy**

Perlu diperhatikan bahwa penulisan tanda kurung seperti pada contoh **(\*pos\_xy).x** merupakan suatu keharusan. Sebab

\*pos\_xy.x

mempunyai makna yang berbeda dengan

(\*pos\_xy).x

Ungkapan **\*pos\_xy.x** mempunyai makna yaitu : "yang ditunjuk oleh **pos\_xy.x** " (sebab operator titik mempunyai prioritas yang lebih tinggi daripada operator \*).

/\* File program : posisi2.c

Fungsi parameternya berupa pointer yg menunjuk ke struktur \*/

#include <stdio.h>

struct koordinat {

int x;

int y;

};

void tukar\_xy(struct koordinat \*);

main() {

struct koordinat posisi;

printf("Masukkan koordinat posisi (x, y) : ");

scanf("%d, %d", &posisi.x, &posisi.y);

printf("x, y semula = %d, %d\n", posisi.x, posisi.y);

tukar\_xy(&posisi);

printf("x, y sekarang = %d, %d\n", posisi.x, posisi.y);

}

void tukar\_xy(struct koordinat \*pos\_xy)

{

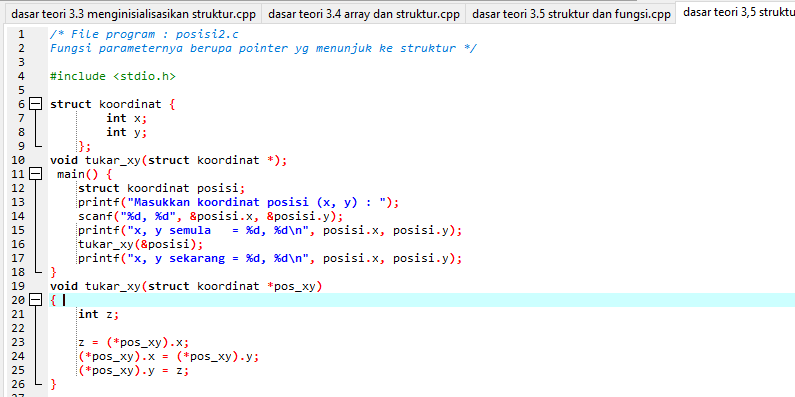
int z;

z = (\*pos\_xy).x;

(\*pos\_xy).x = (\*pos\_xy).y;

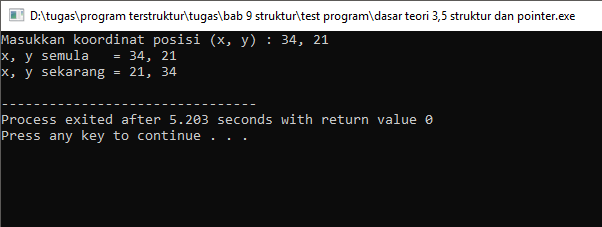
(\*pos\_xy).y = z;

}



**Contoh eksekusi :**

Masukkan koordinat posisi (x, y) : 34, 21 x, y semula = 34, 21 x, y sekarang = 21, 34



Bentuk semacam :

(\*pos\_xy).x

dapat ditulis dengan bentuk lain menjadi

pos\_xy->x

Dalam C operator -> (berupa tanda minus - diikuti dengan tanda lebih dari >) disebut sebagai **operator panah.** Dengan menggunakan operator panah, maka fungsi **tukar\_xy()** dalam program **posisi2.c** dapat ditulis menjadi

void tukar\_xy(struct koordinat \*pos\_xy)

{

int z;

z = pos\_xy->x; pos\_xy->x = pos\_xy->y;

pos\_xy->y = z;

}

**Kesimpulan :**

* Struktur adalah pengelompokan variabel-variabel yang bernaung dalam satu nama yang sama, namun tipe datanya tidak harus sama.
* Variabel-variabel yang membentuk suatu struktur, selanjutnya disebut sebagai elemen dari struktur atau *field.*
* Suatu struktur didefinisikan dengan menggunakan kata kunci *struct*.
* Elemen dari suatu variabel struktur dapat diakses dengan menyebutkan nama variabel struktur diikuti dengan operator titik (‘**.**’) dan nama dari elemen strukturnya.
* Sebuah struktur juga bisa diinisialisasi pada saat dideklarasikan. Hal ini serupa dengan inisialisasi array, yaitu elemen-elemennya dituliskan di dalam sepasang kurung kurawal (‘**{ }**‘) dengan masing-masing dipisahkan dengan koma.
* Elemen-elemen dari suatu array juga dapat berbentuk sebuah struktur *(array of struct)*.
* Melewatkan sebuah struktur untuk menjadi parameter sebuah fungsi dapat dilakukan sama dengan pengiriman parameter berupa variabel biasa. Fungsi yang mendapat kiriman parameter tersebut juga bisa mengirimkan hasil baliknya yang juga berupa sebuah struktur *(pass by reference)*.
* Jika sebuah struktur mengandung banyak *field* dan diputuskan bahwa keseluruhan *field*-nya akan diubah oleh fungsi, maka cara yang efisien adalah dengan melewatkan *(passing)* alamat dari struktur. Dengan demikian pada pendefinisian fungsi, parameter formalnya berupa pointer yang menunjuk ke struktur *(pointer to struct)*.

# **Latihan :**

**Buatlah potongan program untuk soal-soal di bawah ini**

## Definisikan sebuah struktur (misalkan namanya = **record**) yang memiliki 3 buah *field* berupa sebuah integer (misalkan namanya = **loop**), sebuah array karakter dengan 5 elemen (misalkan namanya = **word**) dan sebuah *float* (misalkan namanya = **sum**).

**Jawab:**

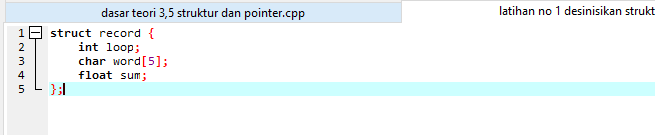
struct record {

int loop;

char word[5];

float sum;

};



## Deklarasikan sebuah variabel struktur (misalkan namanya = **sample**) yang didefinisikan memiliki tipe struktur **record.**

**Jawab:**

struct record {

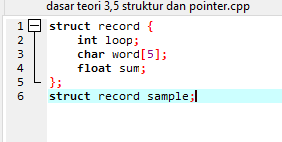
int loop;

char word[5];

float sum;

};

struct record sample;



## Masukkan nilai 10 kepada field **loop** dari struktur **sample** yang bertipe struktur **record** tsb.

**Jawab:**

struct record {

int loop;

char word[5];

float sum;

};

struct record sample;

main(){

//sebelum diisi

printf("\nIsi loop sebelum diisi = %d ", sample.loop);

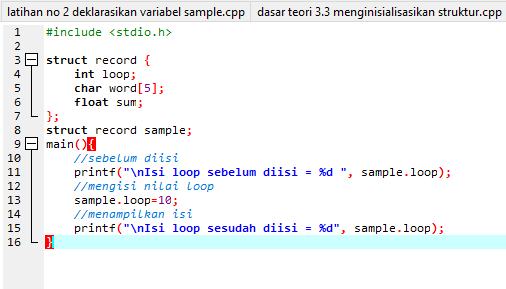
//mengisi nilai loop

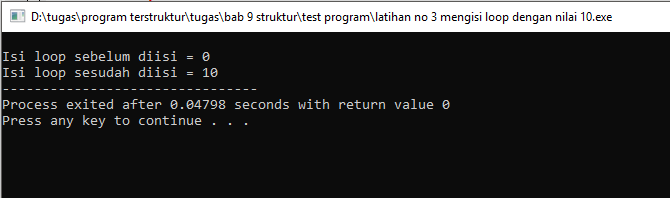
sample.loop=10;

//menampilkan isi

printf("\nIsi loop sesudah diisi = %d", sample.loop);

}





## Tampilkan ke layar (menggunakan fungsi *printf()*) string yang tersimpan dalam array **word** dari struktur **sample.**

**Jawab:**

struct record {

int loop;

char word[5];

float sum;

};

struct record sample;

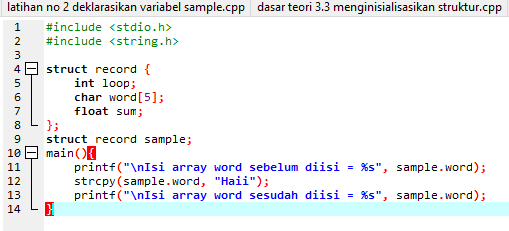
main(){

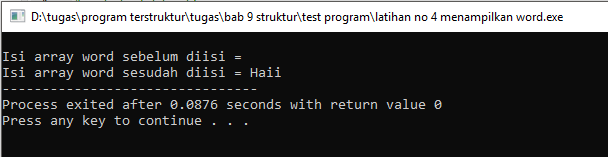
printf("\nIsi array word sebelum diisi = %s", sample.word);

strcpy(sample.word, "Haii");

printf("\nIsi array word sesudah diisi = %s", sample.word);

}





## Definisikan sebuah struktur (misalkan namanya = **date**) yang memiliki 3 *field* bertipe *int* (misalkan namanya =**day, month** dan **year**). Kemudian tuliskan potongan program untuk memasukkan 5 buah tanggal yang disimpan dalam sebuah array struktur yang bertipe **date**.

**Jawab:**

#include <stdio.h>

struct date {

int day, month, year;

};

main(){

struct date isi[5];

int a,b;

puts("=============================");

puts(" Program Nomor 5");

puts("=============================");

for(a=0; a<5; a++){

printf("Masukan tanggal ke-%d dd, mm, yyyy = ", a+1);

scanf("%d,%d,%d", &isi[a].day, &isi[a].month, &isi[a].year);

}

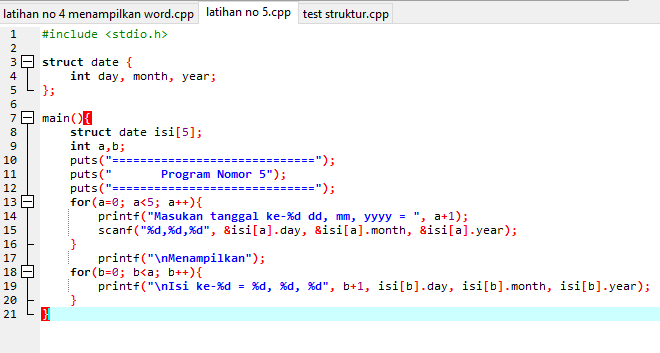
printf("\nMenampilkan");

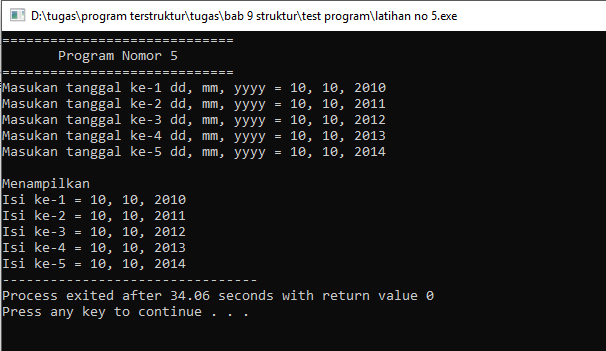
for(b=0; b<a; b++){

printf("\nIsi ke-%d = %d, %d, %d", b+1, isi[b].day, isi[b].month, isi[b].year);

}

}





# **Quiz**

## **Coding**

#include <stdio.h>

#include <conio.h>

#include <string.h>

#define MAKS 1000

struct tgs {

float tugas1, tugas2;

};

struct nl {

float softskill, skill;

struct tgs nilai\_tgs;

};

struct mhs {

int nim;

char name[100], grade[100];

float total;

struct nl nilai;

};

main(){

struct mhs mhs\_polines[MAKS];

int a, jml;

char lagi;

puts("==========================================================================");

puts(" Program Quiz Tanggal 12 Desember 2018");

puts("==========================================================================");

do{

printf("Nama Mahasiswa\t\t: ");

gets(mhs\_polines[a].name);

printf("Nim (contoh : 33418100) : ");

scanf("%d", &mhs\_polines[a].nim);

printf("Input Nilai :");

printf("\n=> Nilai Softskill\t= ");

scanf("%f", &mhs\_polines[a].nilai.softskill);

printf("=> Nilai Skill\t\t= ");

scanf("%f", &mhs\_polines[a].nilai.skill);

printf("=> Nilai Tugas Ke-1\t= ");

scanf("%f", &mhs\_polines[a].nilai.nilai\_tgs.tugas1);

printf("=> Nilai Tugas Ke-2\t= ");

scanf("%f", &mhs\_polines[a].nilai.nilai\_tgs.tugas2);

a++;

fflush(stdin);

printf("\nMau memasukkan data lagi [Y/T] ? ");

lagi = getchar();

fflush(stdin);

}

while(lagi == 'Y' || lagi == 'y');

jml = a;

printf("\nJumlah Mahasiswa = %d", jml);

printf("\nDATA MAHASISWA\n");

for(a=0; a<jml; a++){

{

mhs\_polines[a].total = (((mhs\_polines[a].nilai.softskill\*5)+(mhs\_polines[a].nilai.skill\*3)

+(mhs\_polines[a].nilai.nilai\_tgs.tugas1)+(mhs\_polines[a].nilai.nilai\_tgs.tugas2))/10);

if((mhs\_polines[a].total>90)&&(mhs\_polines[a].total<=100)){

strcpy(mhs\_polines[a].grade, "A");}

else

if(mhs\_polines[a].total>80){

strcpy(mhs\_polines[a].grade, "B");}

else

if(mhs\_polines[a].total>70){

strcpy(mhs\_polines[a].grade, "C");}

else

if(mhs\_polines[a].total>50){

strcpy(mhs\_polines[a].grade, "D");}

else

if(mhs\_polines[a].total>0){

strcpy(mhs\_polines[a].grade, "E");}

}

printf("\nMahasiswa ke-%d ", a+1);

printf("\nNama Mahasiswa\t\t: %s", mhs\_polines[a].name);

printf("\nNIM\t\t\t: %d", mhs\_polines[a].nim);

printf("\nNilai Softskill\t\t= %g", mhs\_polines[a].nilai.softskill);

printf("\nNilai Skill\t\t= %g", mhs\_polines[a].nilai.skill);

printf("\nNilai Tugas ke-1\t= %g", mhs\_polines[a].nilai.nilai\_tgs.tugas1);

printf("\nNilai Tugas ke-2\t= %g", mhs\_polines[a].nilai.nilai\_tgs.tugas2);

printf("\nNilai Total\t\t= %g", mhs\_polines[a].total);

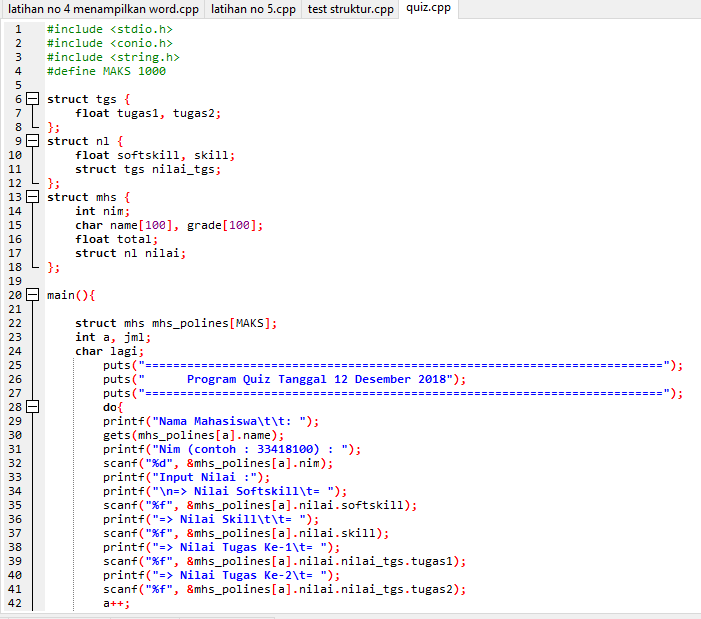
printf("\nNilai Grade\t\t= %s", mhs\_polines[a].grade);

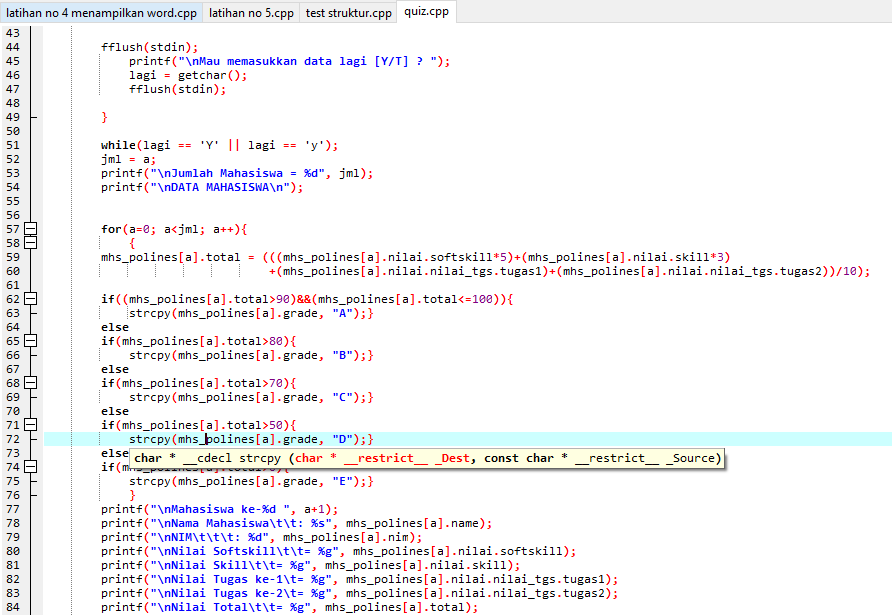
printf("\n");

}

printf("\n\npress any key");

getch();

}





## **Hasil Program**

