

LAPORAN PRAKTIKUM KE-2
STRUKTUR KONDISI IF,ELSE, DAN SWITCH



Oleh :

Diella Aulia Ivana Putri (E31201056)

Semester 1

Program Studi Manajemen Informatika

Jurusan Teknologi Informasi

Politeknik Negeri Jember

2020

1. DASAR TEORI

- **IF**

Statement if digunakan untuk menentukan sebuah pernyataan (atau blok kode) yang akan dieksekusi jika dan hanya jika pernyataan bernilai benar (true)

- **IF-ELSE**

Kode digunakan untuk membuat percabangan kode. Namun hanya bisa digunakan 2 percabangan.

Statement if-else digunakan apabila pernyataan kondisi pertama benar maka saat dieksekusi dapat berjalan, namun jika pernyataan pertama tidak memenuhi syarat maka akan berjalan pernyataan 2

- **SWITCH**

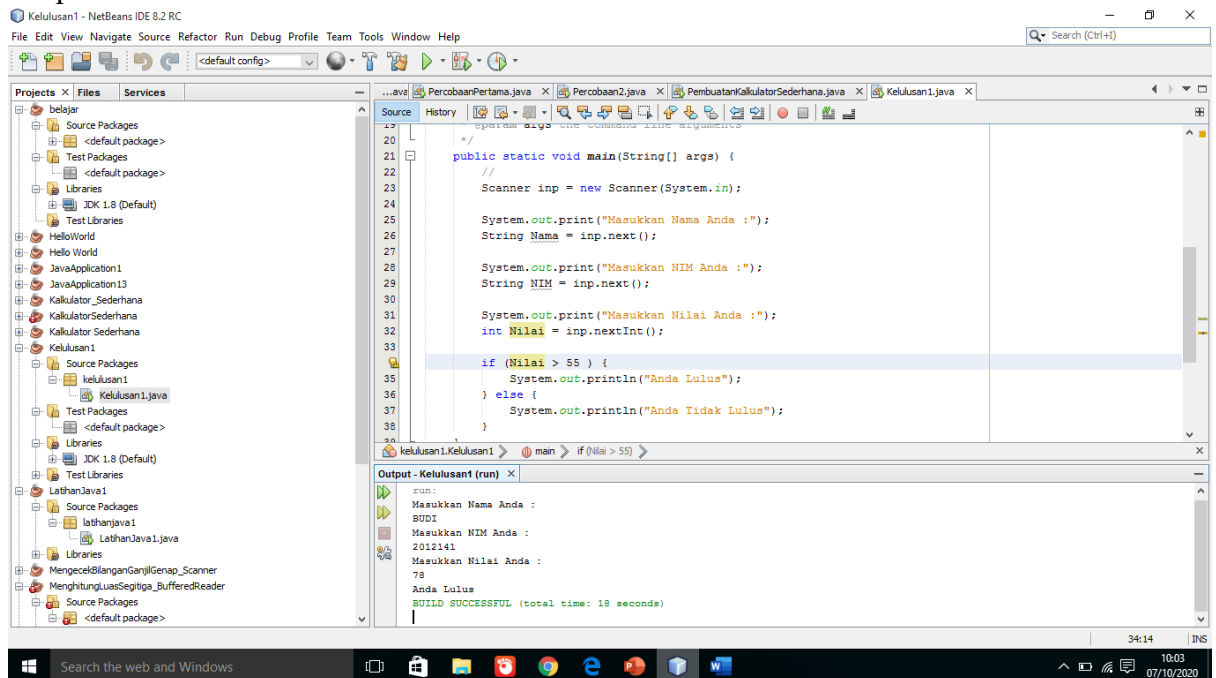
Sedangkan switch suatu kode pemrograman untuk membuat percabangan lebih dari 2.

Pernyataan dirancang untuk membuat pengambilan keputusan lebih dari satu atau bahkan banyak alternative lain. Switch juga merupakan pernyataan menangani pengambilan keputusan yang melibatkan sejumlah atau banyak alternative penyelesaian.

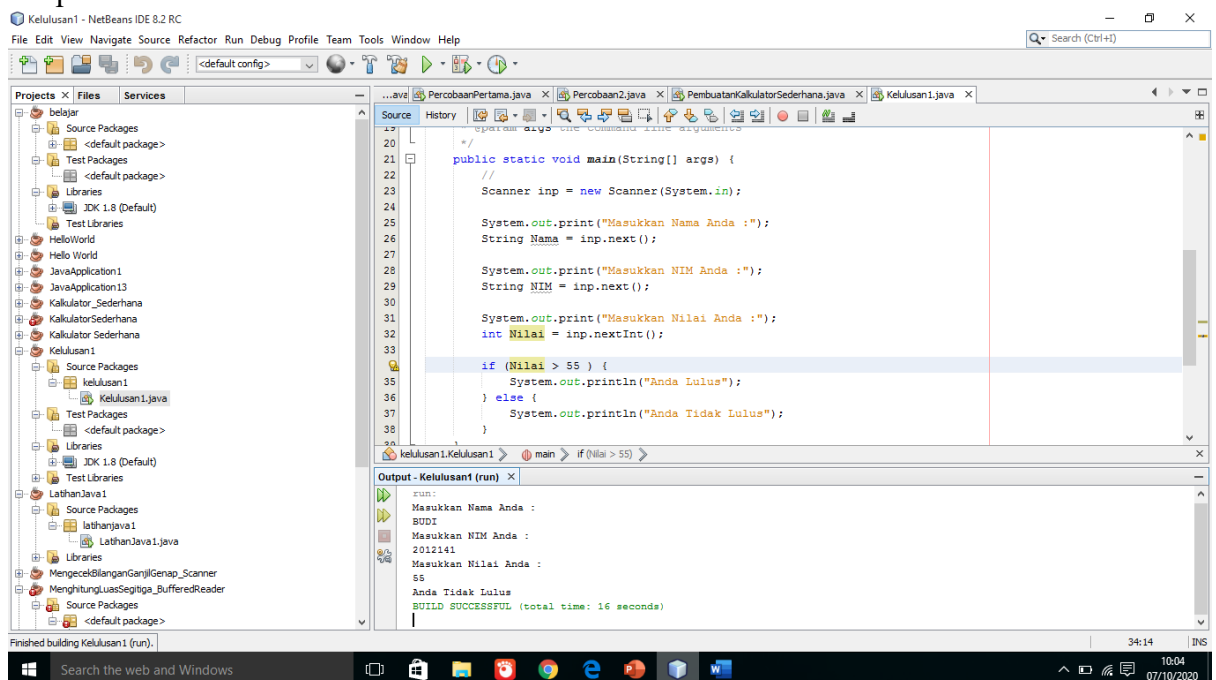
2. HASIL UJI COBA PRAKTIKUM

1. LATIHAN 1 . KELULUSAN

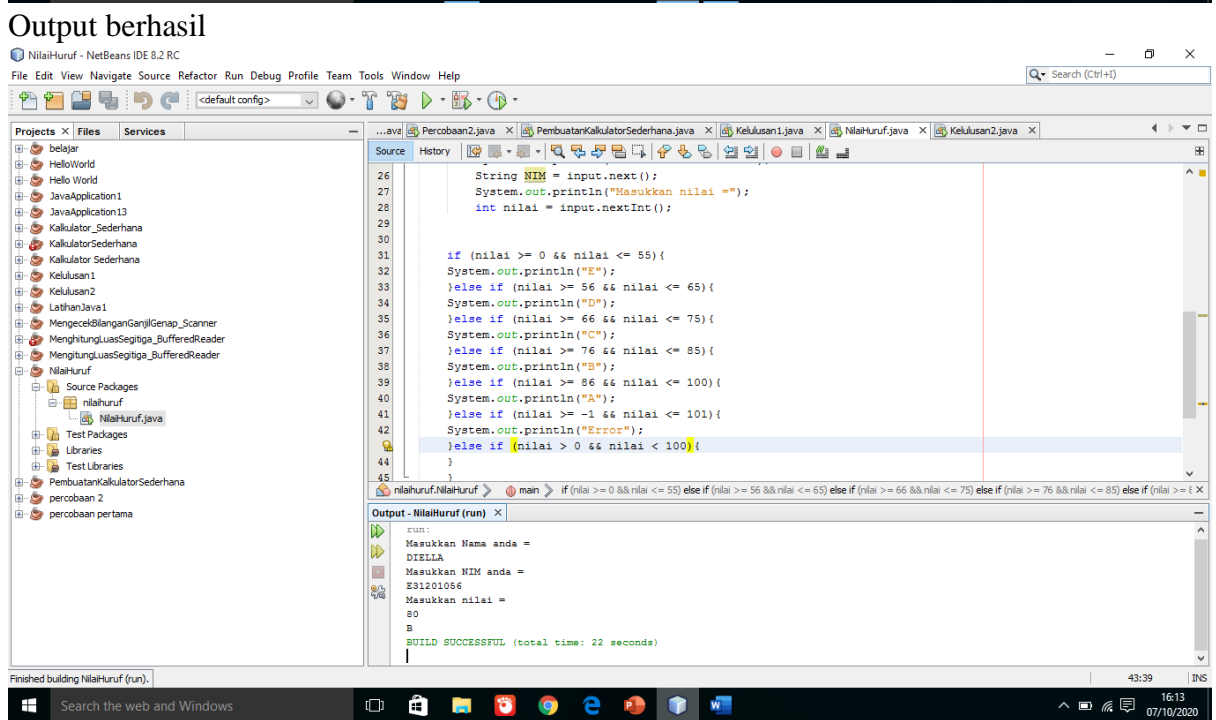
Output “Anda Lulus”



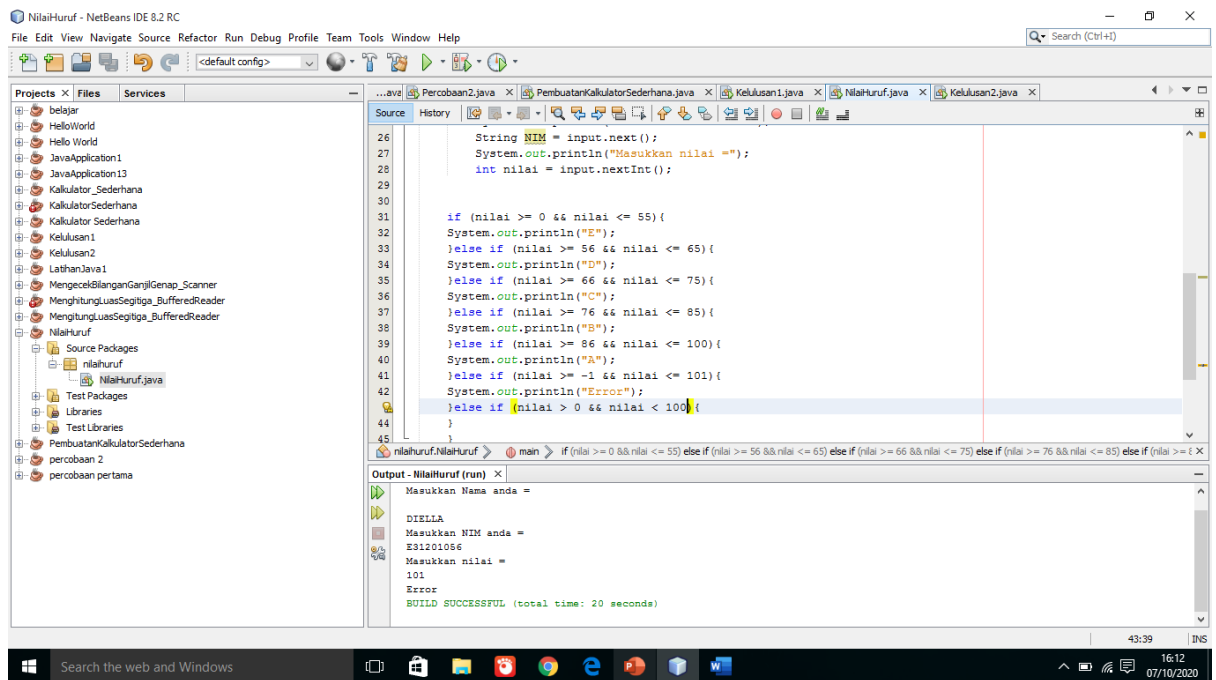
Output “Anda Tidak Lulus”



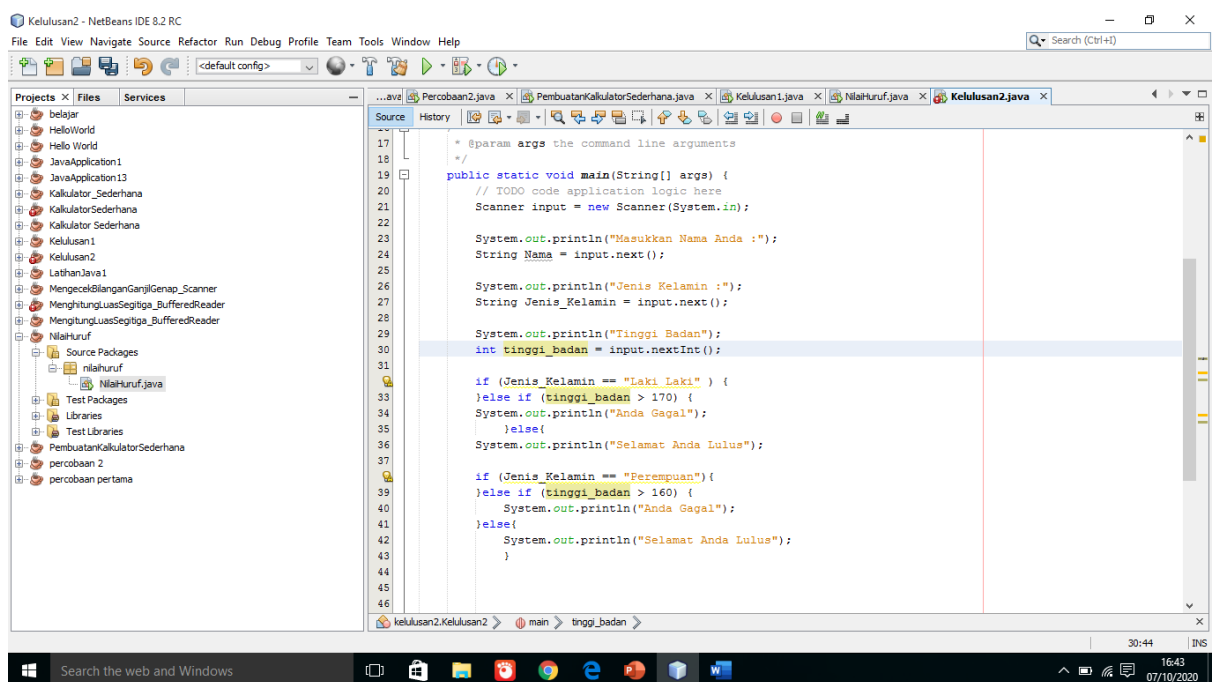
2. LATIHAN 2 NILAI HURUF



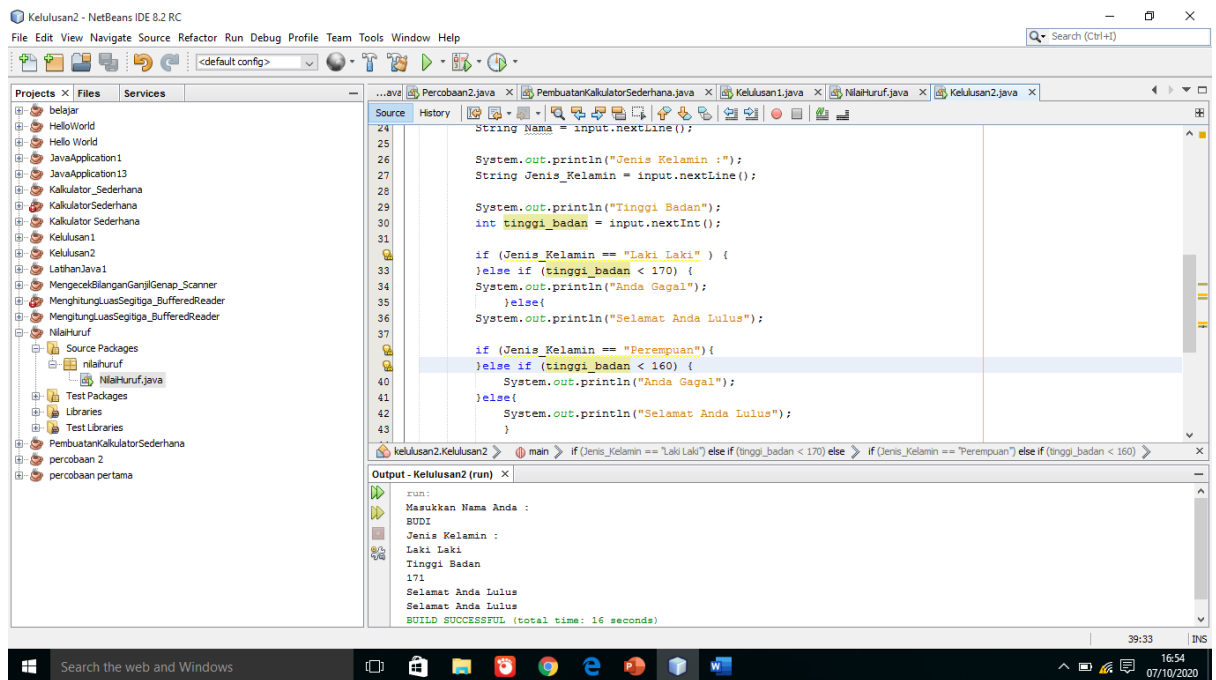
Output memasukkan nilai tak hingga atau kurang dari 0



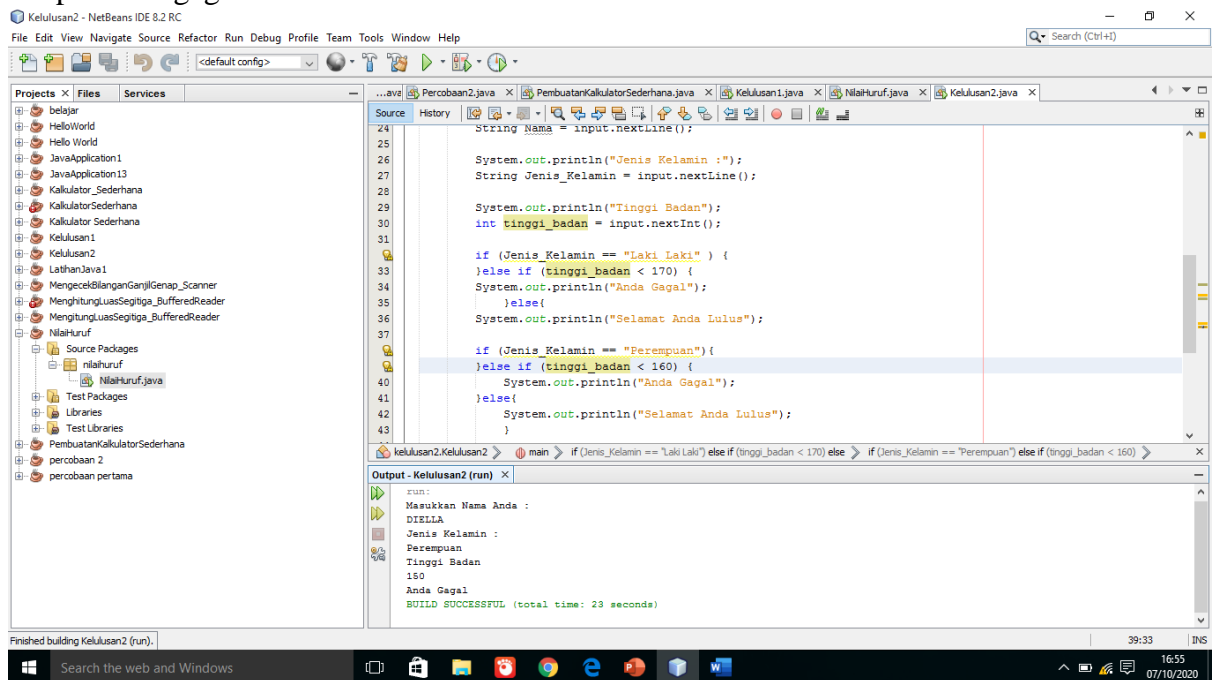
3. LATIHAN 3 KELULUSAN2



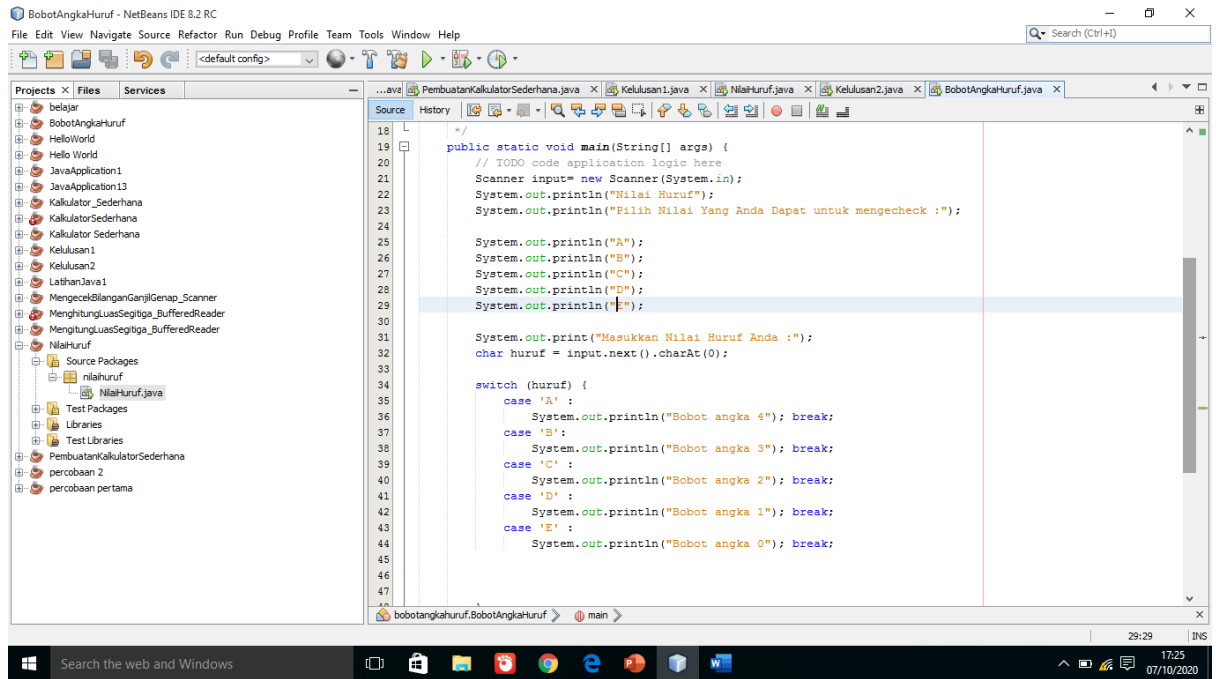
Hasil output



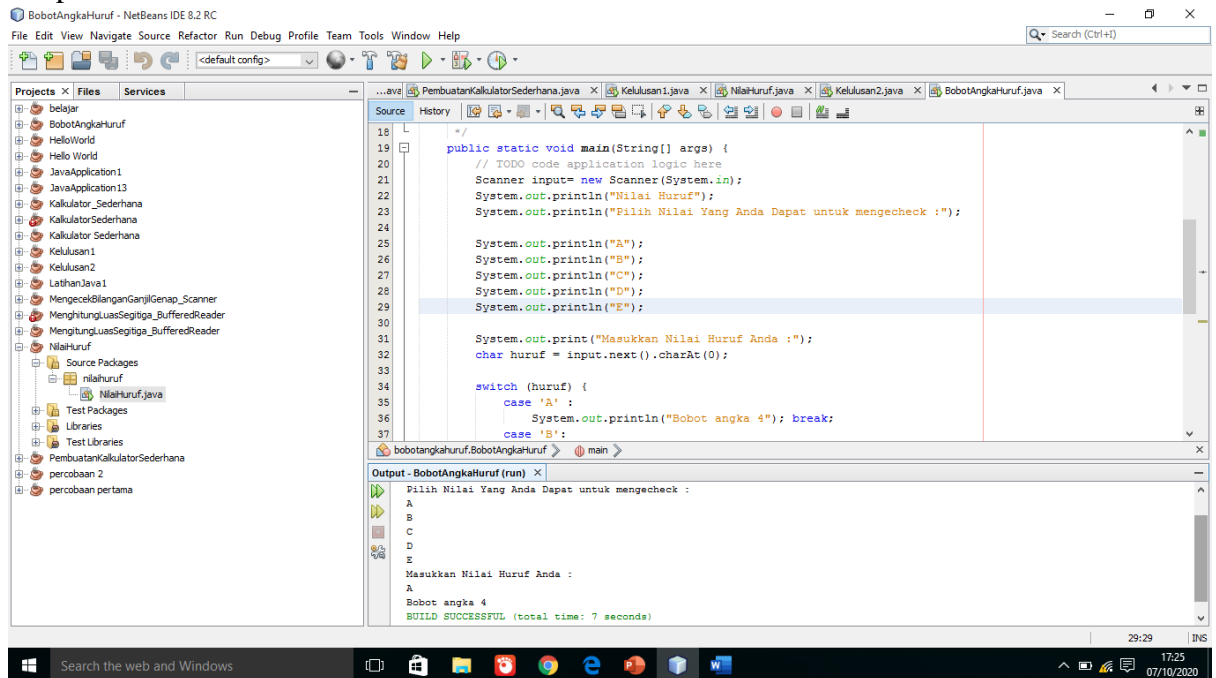
Output anda gagal



4. LATIHAN 4 BOBOT ANGKA HURUF



Output



3. TUGAS

1. LATIHAN KELULUSAN1

```
/*
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
 * To change this template file, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */
package kelulusan1;

import java.util.Scanner;

/**
 *
 * @author My Computer
 */
public class Kelulusan1 {

    /**
     * @param args the command line arguments
     */
    public static void main(String[] args) {
        //
        Scanner inp = new Scanner(System.in);

        System.out.print("Masukkan Nama :");
        String Nama = inp.next();

        System.out.print("Masukkan NIM Anda :");
        String NIM = inp.next();

        System.out.print("Masukkan Nilai Anda :");
        int Nilai = inp.nextInt();

        if (Nilai > 55 ) {
            System.out.println("Anda Lulus");
        } else {
            System.out.println("Anda Tidak Lulus");
        }
    }
}
```


2. LATIHAN 2 NILAI HURUF

```
/*
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
 * To change this template file, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */
package nilaihuruf;

import java.util.Scanner;

/**
 *
 * @author My Computer
 */
public class NilaiHuruf {

    /**
     * @param args the command line arguments
     */
    public static void main(String[] args) {
        // TODO code application logic here#
        Scanner input = new Scanner(System.in);

        System.out.println("Masukkan Nama anda =");
        String Nama = input.next();
        System.out.println("Masukkan NIM anda =");
        String NIM = input.next();
        System.out.println("Masukkan nilai =");
        int nilai = input.nextInt();

        if (nilai >= 0 && nilai <= 55){
            System.out.println("E");
        }else if (nilai >= 56 && nilai <= 65){
            System.out.println("D");
        }else if (nilai >= 66 && nilai <= 75){
            System.out.println("C");
        }else if (nilai >= 76 && nilai <= 85){
            System.out.println("B");
        }else if (nilai >= 86 && nilai <= 100){
            System.out.println("A");
        }else if (nilai >= -1 && nilai <= 101){
            System.out.println("Error");
        }else if (nilai > 0 && nilai < 100){
        }
    }
}
```

```
}  
}
```

3. LATIHAN 3 KELULUSAN2

```
/*  
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.  
 * To change this template file, choose Tools | Templates  
 * and open the template in the editor.  
 */  
package kelulusan2;  
  
import java.util.Scanner;  
  
/**  
 *  
 * @author My Computer  
 */  
public class Kelulusan2 {  
  
    /**  
     * @param args the command line arguments  
     */  
    public static void main(String[] args) {  
        // TODO code application logic here  
        Scanner input = new Scanner(System.in);  
  
        System.out.println("Masukkan Nama Anda :");  
        String Nama = input.nextLine();  
  
        System.out.println("Jenis Kelamin :");  
        String Jenis_Kelamin = input.nextLine();  
  
        System.out.println("Tinggi Badan");  
        int tinggi_badan = input.nextInt();  
  
        if (Jenis_Kelamin == "Laki Laki" ) {  
            }else if (tinggi_badan < 170) {  
                System.out.println("Anda Gagal");  
            }else{  
                System.out.println("Selamat Anda Lulus");  
            }  
  
        if (Jenis_Kelamin == "Perempuan"){  
            }else if (tinggi_badan < 160) {  
                System.out.println("Anda Gagal");  
            }else{  
                System.out.println("Selamat Anda Lulus");  
            }  
        }  
    }  
}
```

```

        System.out.println("Selamat Anda Lulus");
    }

}

}

}

```

4. LATIHAN 4 BOBOT ANGKA HURUF

```

/*
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
 * To change this template file, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */
package bobotangkahuruf;

import java.util.Scanner;

/**
 *
 * @author My Computer
 */
public class BobotAngkaHuruf {

    /**
     * @param args the command line arguments
     */
    public static void main(String[] args) {
        // TODO code application logic here
        Scanner input= new Scanner(System.in);
        System.out.println("Nilai Huruf");
        System.out.println("Pilih Nilai Yang Anda Dapat untuk mengecek :");

        System.out.println("A");
        System.out.println("B");
        System.out.println("C");
        System.out.println("D");
        System.out.println("E");

        System.out.print("Masukkan Nilai Huruf Anda :");
        char huruf = input.next().charAt(0);
    }
}

```

```
switch (huruf) {  
    case 'A' :  
        System.out.println("Bobot angka 4"); break;  
    case 'B':  
        System.out.println("Bobot angka 3"); break;  
    case 'C' :  
        System.out.println("Bobot angka 2"); break;  
    case 'D' :  
        System.out.println("Bobot angka 1"); break;  
    case 'E' :  
        System.out.println("Bobot angka 0"); break;  
  
    }  
  
}  
  
}
```

4. ANALISA DAN KESIMPULAN

Dengan adanya tugas praktikum ini membuat rasa ingin tahu saya tentang program java lebih lanjut lagi. Sebelumnya saya belum tahu apapun tentang program seperti ini, saya mempelajari melalui video pembelajaran di YouTube.

Struktur Kontrol yang saya pelajari di atas seperti IF, IF-ELSE, dan SWITCH mempunyai fungsi yang berbeda beda tiap kode bloknnya. If yang digunakan untuk menjalankan satu perintah. If-else yang digunakan hanya untuk 2 perintah. Sedangkan switch digunakan untuk lebih dari 2 perintah.

Dari sini saya dapat mengerti lebih dalam apasih struktur control. Untuk apa struktur control, apa perbedaan setiap struktur control, dan bentuk apa saja yang dapat kita buat dari struktur control tersebut. Ternyata banyak sekali bentuk bentuk yang dapat kita pelajari dari sini. Sehingga dapat membuat saya lebih paham dan mengerti.

5. SUMBER MATERI

Riski, Sucita. 2014. "Percabangan If-else dan Switch-else,
<https://sucitariski.wordpress.com/2014/12/31/percabangan-if-else-dan-switch-case/>, diakses
pada tanggal 07 Oktober 2020 pukul 17.56.