



[Beranda](#) / [Academy](#) / [Belajar Dasar Pemrograman Web](#) / If/Else Statement

! Pembaruan! Modul ini dibuat pada tanggal 6 December 2019. Pembaruan terakhir adalah: **Konversi potongan kode menjadi kode interaktif..**

[Lihat riwayat »](#)

If/Else Statement

Ketika mengembangkan sebuah program tentu terdapat alur atau *flow* proses ketika kode dijalankan. Kita dapat mengontrol alur program ketika suatu kondisi terjadi, misalkan jika nilai `x > 5` maka program harus melakukan *statement a*. Jika tidak, program akan menjalankan *statement b*. Untuk melakukan hal tersebut, kita dapat menggunakan *if/else statement*.

If/else statement dapat digambarkan seolah-olah kita memberikan pertanyaan benar atau salah pada JavaScript, lalu memberikan perintah sesuai jawaban dari pertanyaan tersebut.

Contohnya, terdapat variabel `x` dengan nilai `50`, kemudian kita bertanya “Hai JavaScript! Apakah x lebih dari 70?” jika kondisi tersebut benar, maka kita dapat memerintahkan JavaScript untuk menampilkan nilainya. Jika salah, kita perintahkan JavaScript untuk menampilkan teks “Nilai kurang dari 70”.

Skenario tersebut dapat dituliskan pada dalam bentuk kode pada JavaScript seperti berikut:

main.js +

```
1 let x = 50;
2
3 if(x > 70) {
4     console.log(x);
5 } else {
6     console.log("Nilai kurang dari 70");
7 }
8
9 /* output
10 Nilai kurang dari 70
11 */
```

INPUT

RESET

JALANKAN

Output:

Pada kode di atas, kita menggunakan kata kunci `if` untuk memberikan pertanyaan pada JavaScript. Pertanyaan tersebut berupa *logical statement* yang sudah kita pelajari pada materi sebelumnya. *Logical statement* pada `if` ditulis di dalam tanda kurung (*parentheses*). Jika *logical statement* tersebut menghasilkan `true`, maka JavaScript akan mengeksekusi kode yang berada di dalam *block if*. Jika *logical statement* menghasilkan nilai `false`, maka kode yang pada *block else* lah yang akan dieksekusi.

Block `else` bersifat opsional untuk dituliskan, hal tersebut berarti kita tidak perlu menuliskannya jika tidak kita mau.

Contohnya:





```
1 let language = "English";
2 let greeting = "Selamat Pagi!"
3
4 if(language === "English") {
5   greeting = "Good Morning!";
6 }
7
8 console.log(greeting);
9
10 /* output
11 Good Morning!
12 */
```

☐ INPUT

RESET

JALANKAN

Output:

Pada kode di atas, nilai `greeting` memiliki nilai standar “Selamat Pagi!” tetapi akan ditampilkan berbeda jika `language` memiliki nilai “English”, pada kasus ini kita tidak perlu menuliskan *block else*.

Kita juga dapat memberikan lebih dari satu pertanyaan pada *if statement* dengan kata lain, kita dapat memberikan lebih dari satu kondisi dengan menggabungkan *keyword else* dan *if* seperti berikut:

main.js +

```
1 let language = "French";
2 let greeting = "Selamat Pagi"
3
4 if(language === "English") {
5   greeting = "Good Morning!";
6 } else if(language === "French") {
7   greeting = "Bonjour!"
8 } else if(language === "Japanese") {
9   greeting = "Ohayogozaimasu!"
10 }
11
12 console.log(greeting);
13
```

☐ INPUT

RESET

JALANKAN

Output:

Dengan mengubah nilai dari variabel `language` ke nilai yang lain seperti “English” atau “Japanese” maka pesan yang ditampilkan pada *console* akan ikut berubah.

[← KEMBALI KE MATERI SEBELUMNYA](#)[LANJUTKAN KE MATERI BERIKUTNYA →](#)



Dicoding Space
Jl. Batik Kumeli No.50, Sukaluyu,
Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung
Jawa Barat 40123



DECODE IDEAS

Discover Potential

> [Tentang Kami](#)

[Reward](#)

[Showcase](#)



[FAQ](#)

Penghargaan

