

[AKTIVITAS BELAJAR 1](#)[AKTIVITAS BELAJAR 2](#)[AKTIVITAS BELAJAR 3](#)[AKTIVITAS BELAJAR 4](#)[AKTIVITAS BELAJAR 5](#)[AKTIVITAS BELAJAR 6](#)[AKTIVITAS BELAJAR 7](#)

Aktivitas Belajar 4 <Struktur Keputusan (1)>

Halo rekan-rekan Mahasiswa, selamat bergabung kembali pada Tutorial *Online* Aktivitas Belajar 4. Pada Aktivitas Belajar ini akan dibahas materi dari Modul 4 tentang Struktur Keputusan Kegiatan Belajar 1: Struktur if

Materi sesi ini meliputi materi tentang:

1. Struktur *If*
2. Struktur *if-else*

Setelah mengikuti Aktivitas Tutan ini Tutan ini, diharapkan mahasiswa mampu:

1. membuat program dengan struktur keputusan *if* atau *if-else*, jika diberi sebuah kasus yang melibatkan pengambilan keputusan untuk satu atau dua pilihan.
2. membuat program dengan struktur keputusan *if-else-if*, jika diberi sebuah kasus yang melibatkan pengambilan keputusan untuk lebih dari dua pilihan.

Materi Aktivitas Belajar 4 ini akan membahas tentang cara menggunakan struktur *if* dan *if-else*, cara menggunakan struktur *nested if*, dan cara menggunakan operator logika dalam percabangan

Untuk membantu proses pembelajaran jangan lupa selalu membaca sumber belajar wajib Modul 4 Kegiatan Belajar 1 Buku Materi Pokok mata kuliah Pemrograman Berbasis Desktop / STSI4201. Silakan membaca materi pada Aktivitas Belajar 4, mengerjakan tugas praktik, dan berperan aktif dalam forum diskusi.

Selamat belajar...

[✓ Selesai](#)

MATERI INISIASI

[Materi Inisiasi](#)[✓ Selesai](#)

Materi ini membahas mengenai Struktur keputusan if, if-else, dan nested if



Materi Pengayaan 1

Selesai

Materi pengayaan membahas menjelaskan penggunaan struktur keputusan pada Bahasa Pemrograman Java



Materi Pengayaan 2

Selesai

Materi Pengayaan dalam sebuah artikel berbahasa Inggris untuk materi struktur keputusan

Selesai



DISKUSI



Diskusi.2

Selesai

Jatuh tempo: Minggu, 26 Oktober 2025, 23:59

Pergunakan fasilitas Forum Diskusi ini untuk sharing dan diskusi pemahaman Anda terkait materi atau kendala/masalah yang dihadapi saat mengerjakan tugas praktikum.

Anda sudah mempelajari topik pada aktivitas belajar 2 s/d aktivitas belajar 4

Silakan tulis refleksi ataupun pengalaman saat mempraktikkan teori yang Anda pelajari, terutama dalam pengerjaan Tugas 1.

Selesai



TUGAS



Tugas.1

Selesai

Dibuka: Senin, 20 Oktober 2025, 00:00

Jatuh tempo: Senin, 3 November 2025, 15:00

Halo rekan-rekan mahasiswa, bagaimana kabar kalian? Semoga rekan-rekan mahasiswa dalam keadaan baik. Nah, kali ini ada Tugas Praktik1 untuk mengimplementasikan apa saja yang sudah rekan-rekan mahasiswa pelajari.

Pertama, Tugas Praktik 1 ini memiliki tiga Indikator untuk menilai Hasil Belajar Mahasiswa, yaitu:

1. Mampu mengimplementasikan penggunaan tipe data, variabel, identifier, dan keyword pada class, object, dan method.
2. Mampu mengimplementasikan Array dan/atau String dalam method.
3. Mampu mengimplementasikan struktur keputusan seperti if, if-else, if-else if, switch case, nested if.

Soal Tugas

Anda diminta untuk membuat sebuah program Java mengenai aplikasi sederhana di sebuah restoran makanan. Aplikasi tersebut memiliki beberapa fungsi:

1. **Input Menu Restoran:** Program harus memiliki data menu makanan dan minuman beserta harganya. Data ini dapat disimpan dalam sebuah array. Setiap item menu harus memiliki nama, harga, dan kategori (makanan, minuman).
2. **Pemesanan:** Program harus memungkinkan pelanggan untuk memesan makanan dan minuman berdasarkan daftar menu yang ditampilkan sebelumnya. Pelanggan dapat memasukkan menu-menu yang ingin mereka pesan (maksimal 4 menu) dan menyertakan jumlahnya.

Contoh format input pemesanan:

Nasi Padang = 2

3. **Menghitung Total Biaya:** Program harus dapat menghitung total biaya pesanan berdasarkan item-menu yang dipilih dan jumlahnya. Total Biaya keseluruhan pesanan ditambahkan dengan biaya pajak 10% dari total biaya keseluruhan dan biaya pelayanan sebesar Rp. 20.000,-. Selain itu, restoran ini juga menerapkan diskon atau penawaran khusus:

- a. Diskon 10% jika total biaya keseluruhan pesanan melebihi Rp 100.000,-
- b. Penawaran beli satu gratis satu untuk salah satu kategori minuman jika total biaya keseluruhan pesanan melebihi Rp 50.000

4. **Mencetak Struk Pesanan:** Program harus dapat mencetak struk pesanan yang mencantumkan item-menu yang dipesan, jumlahnya, harga per item, total harga per item, total biaya pemesanan, informasi pajak dan biaya pajak, dan biaya pelayanan. Jika ada diskon dan harga setelah diskon / penawaran, tampilkan informasinya ke dalam struk pembayaran.

Petunjuk Pengerjaan dan Poin untuk Video Penjelasan Tugas Praktik 1

- Buatlah sebuah kelas 'Menu' untuk merepresentasikan menu makanan dan minumannya. Minimal terdapat 4 menu dari masing-masing kategori menu.
- Buatlah sebuah kelas utama ('Main') yang memiliki berbagai *method* untuk menampilkan daftar menu makanan dan minuman, menerima dan mengolah pesanan, menghitung total biaya pesanan, dan mencetak struk pesanan untuk tampilan ke layar
- Format untuk menampilkan data menu adalah dikelompokkan berdasarkan kategori
- Pergunakan Array dalam mengelola menu restoran
- Pergunakan struktur keputusan dalam mengimplementasikan fungsi perhitungan total biaya dan mencetak struk pesanan
- Usahakan untuk tidak menggunakan struktur pengulangan pada tugas praktik 1 ini.
- Menampilkan skenario-skenario struktur keputusan yang ada pada soal
- Durasi video penjelasan maksimal 15 menit

Setelah menyelesaikan Tugas Praktik 1, rekan-rekan dapat mengirimkan file source code dan link rekaman video penjelasan pengerjaan Tugas Praktik 1.

◀ AKTIVITAS BELAJAR 3

Lompat ke...

AKTIVITAS BELAJAR 5 ►

Navigasi

▼ Dasbor

 [Beranda situs](#)

> Laman situs

▼ Kelasku

> [STSI4203.108](#)

> [STSI4202.42](#)

> [STSI4103.119](#)

> [MKKI4201.278](#)

> [STSI4201.161](#)

> [Peserta](#)

 [Nilai](#)

> [AKTIVITAS BELAJAR 1](#)

- > [AKTIVITAS BELAJAR 2](#)
- > [AKTIVITAS BELAJAR 3](#)
- ✓ [AKTIVITAS BELAJAR 4](#)
 - [Materi Inisiasi](#)
 - [Materi Pengayaan 1](#)
 - [Materi Pengayaan 2](#)
 - [Diskusi.2](#)
 - [Tugas.1](#)
- > [AKTIVITAS BELAJAR 5](#)
- > [AKTIVITAS BELAJAR 6](#)
- > [AKTIVITAS BELAJAR 7](#)
- > [STSI4205.331](#)
- > [STSI4104.284](#)
- > [MKDI4202.1514](#)
- > [Kelas](#)

Follow Us:      

UNIVERSITAS TERBUKA ©2025

Anda masuk sebagai [INDRAWAN LISANTO 053724113](#) ([Keluar](#))
[Dapatkan aplikasi seluler](#)