



KELOMPOK 6

Struktur Kontrol



# PRAKTIKUM ALPROKOM 1

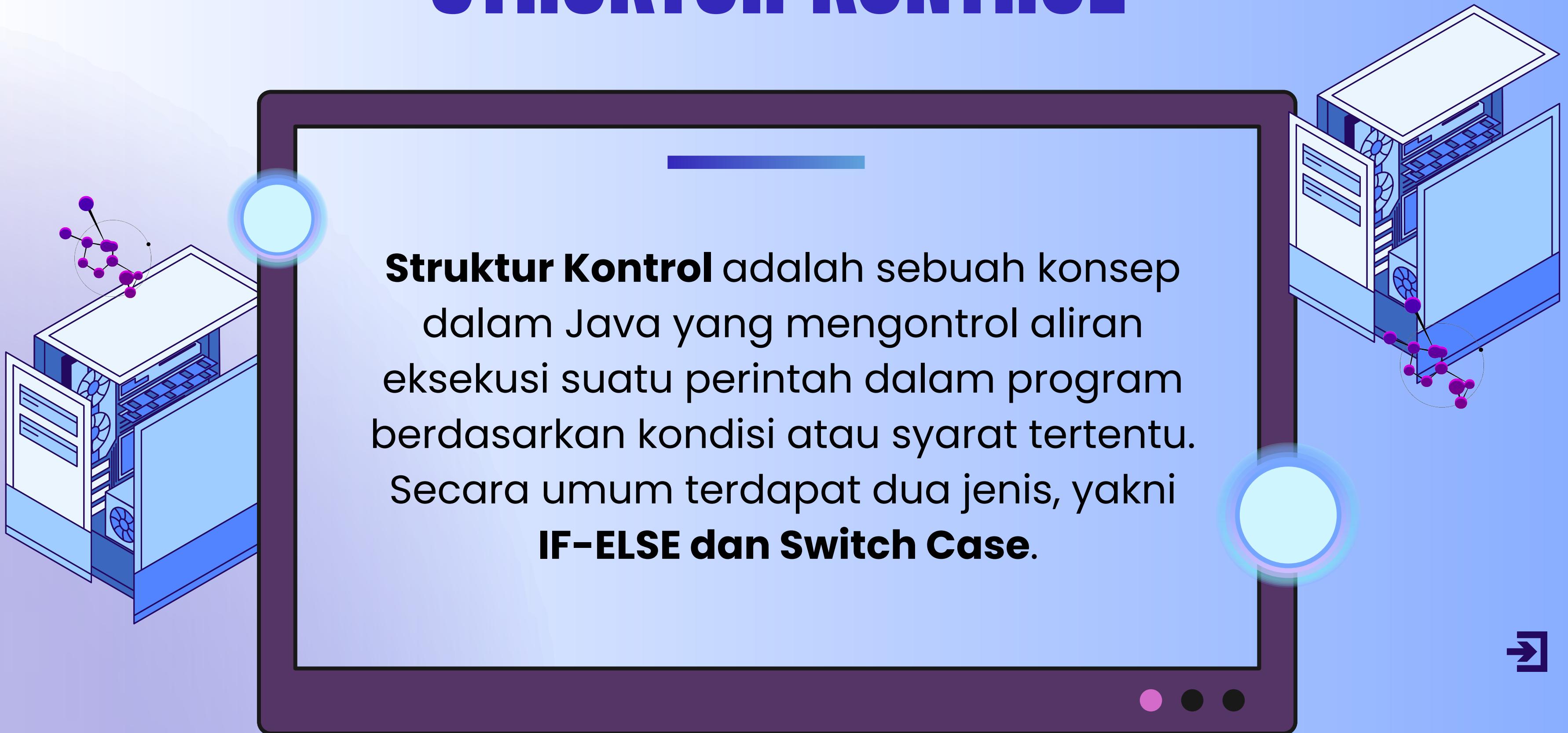
**Asisten Laboratorium**

Muhammad Faishal Makarim  
Mohammad Febryan Khamim



# STRUKTUR KONTROL

**Struktur Kontrol** adalah sebuah konsep dalam Java yang mengontrol aliran eksekusi suatu perintah dalam program berdasarkan kondisi atau syarat tertentu. Secara umum terdapat dua jenis, yakni **IF-ELSE** dan **Switch Case**.



# IF ELSE

Terdapat beberapa struktur untuk menuliskannya, diantaranya:

- Satu kondisi
- Dua kondisi
- n kondisi

# IF ELSE

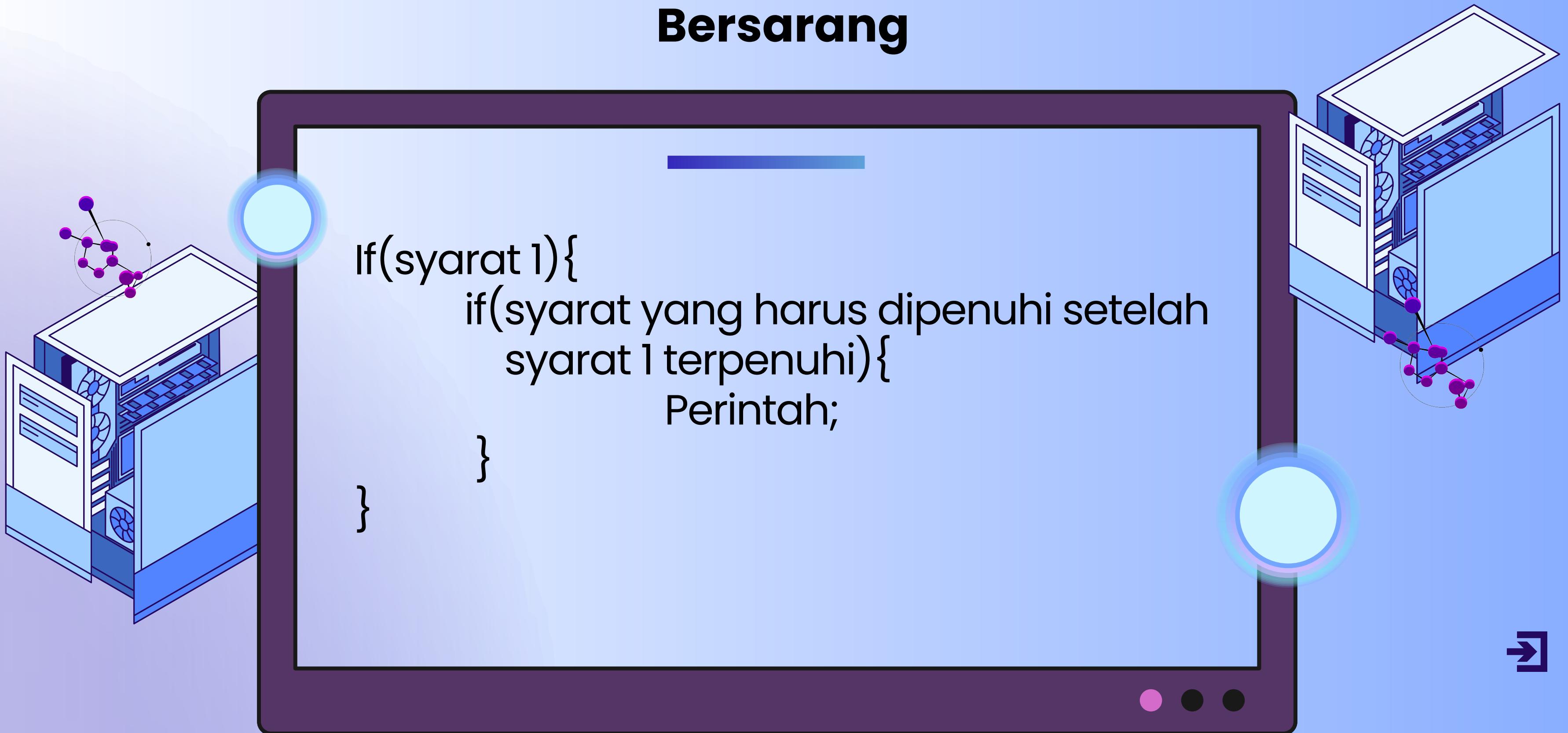
## dengan OPERATOR LOGIKA

```
if (condition1 && condition2) {  
    // Blok kode jika kedua kondisi benar  
} else if (condition1 || condition2) {  
    // Blok kode jika salah satu kondisi benar  
} else {  
    // Blok kode jika semua kondisi salah }
```

# IF ELSE

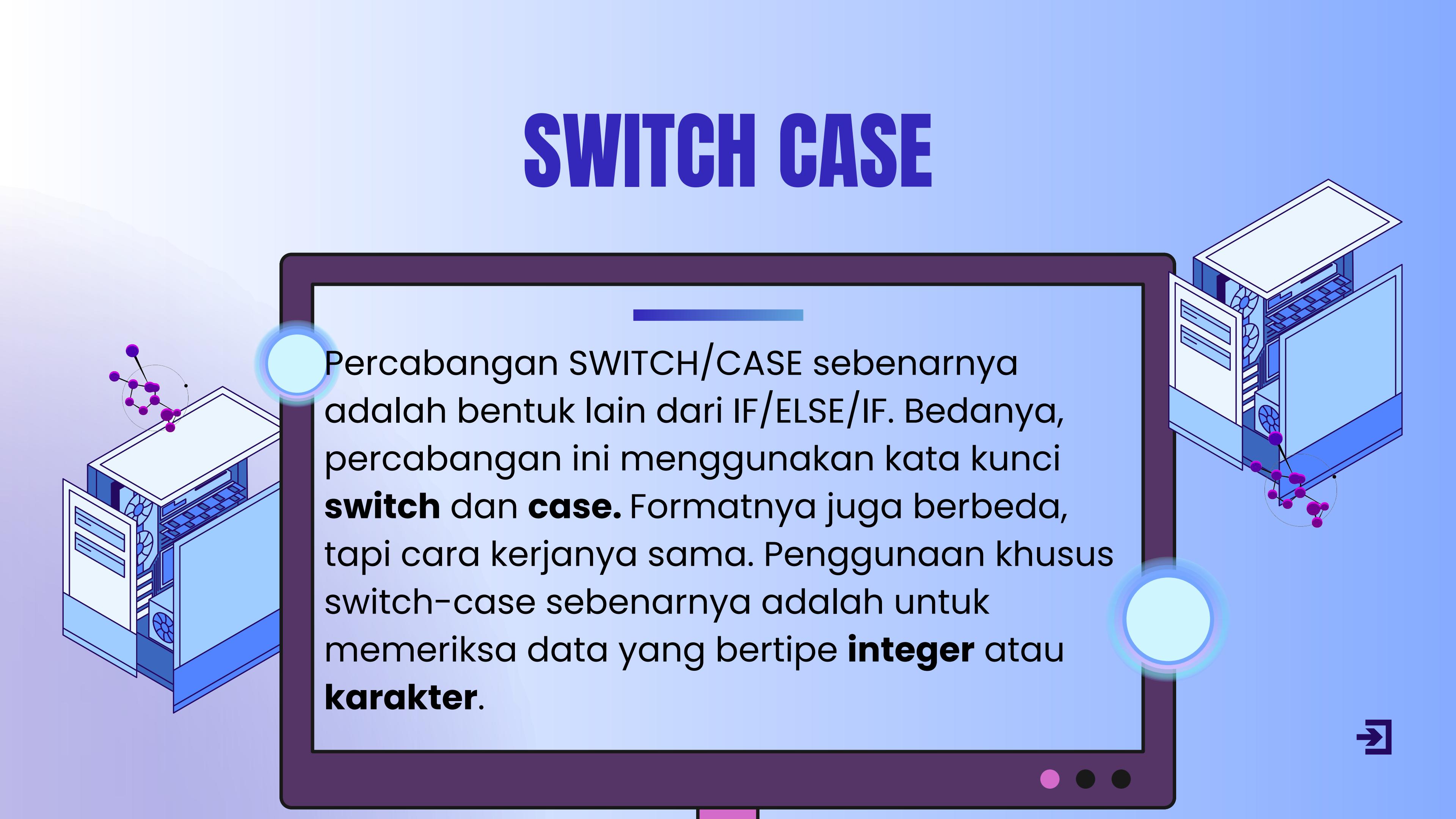
## Bersarang

```
If(syarat 1){  
    if(syarat yang harus dipenuhi setelah  
        syarat 1 terpenuhi){  
        Perintah;  
    }  
}
```



# LIVE CODING

# SWITCH CASE



Percabangan SWITCH/CASE sebenarnya adalah bentuk lain dari IF/ELSE/IF. Bedanya, percabangan ini menggunakan kata kunci **switch** dan **case**. Formatnya juga berbeda, tapi cara kerjanya sama. Penggunaan khusus switch-case sebenarnya adalah untuk memeriksa data yang bertipe **integer** atau **karakter**.

# Syntax SWITCH CASE

```
switch(variabel){  
    case 1:  
        // kerjakan kode ini  
        // kode ini juga  
        break;  
    case 2:  
        // kerjakan kode ini  
        // kode ini juga  
        break;  
  
    default:  
        // kerjakan kode ini  
        // kode ini juga  
        break;  
}
```

```
import java.util.Scanner;

public class LampuLalulintas {
    public static void main(String[] args) {

        // membuat variabel dan Scanner
        String lampu;
        Scanner scan = new Scanner(System.in);

        // mengambil input
        System.out.print("Inputkan nama warna: ");
        lampu = scan.nextLine();

        switch(lampu){
            case "merah":
                System.out.println("Lampu merah, berhenti!");
                break;
            case "kuning":
                System.out.println("Lampu kuning, harap hati-hati!");
                break;
            case "hijau":
                System.out.println("Lampu hijau, silakan jalan!");
                break;
            default:
                System.out.println("Warna lampu salah!");
        }
    }
}
```

# Contoh Penggunaan SWITCH CASE

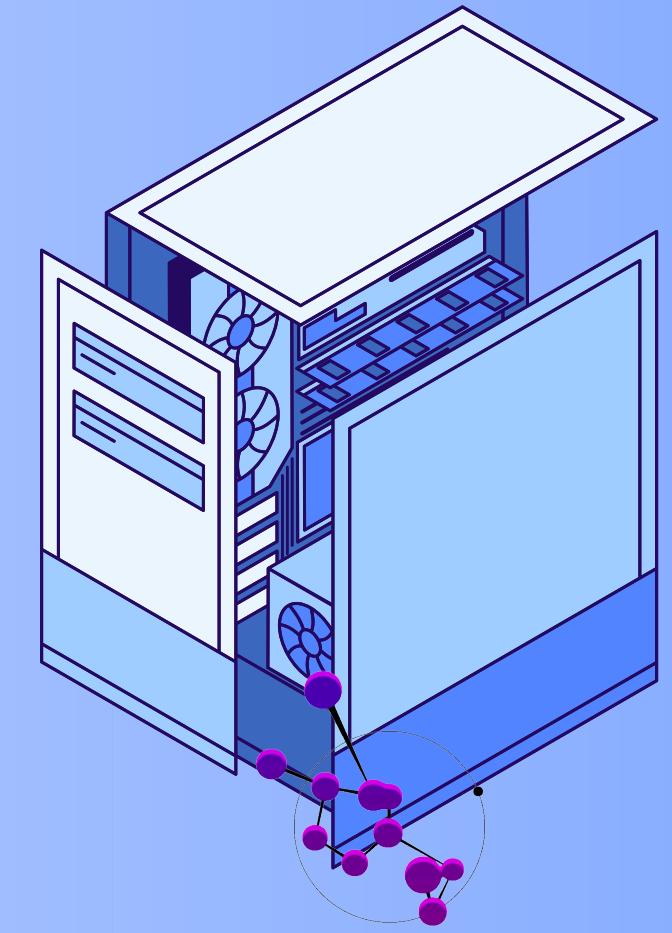
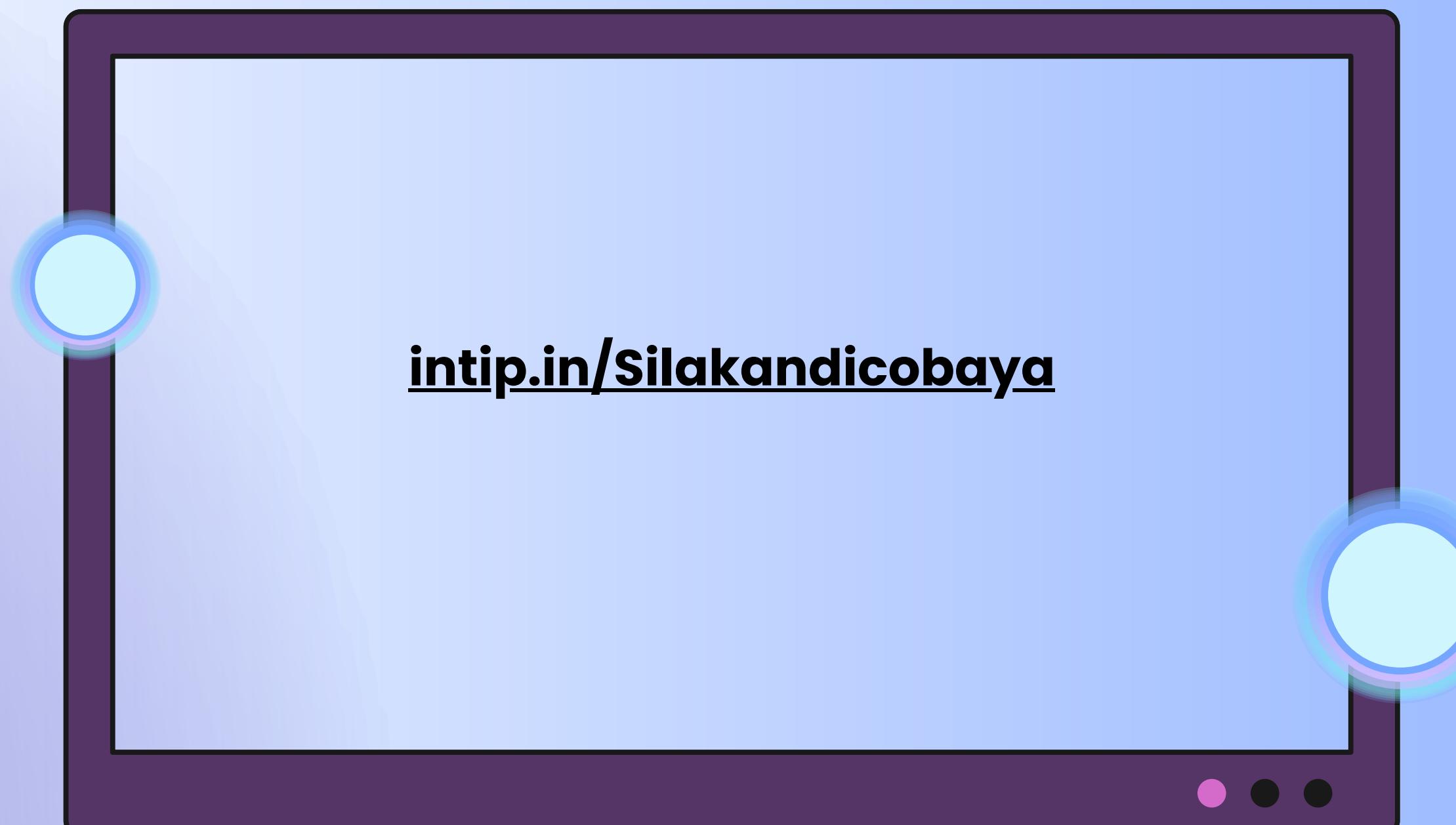
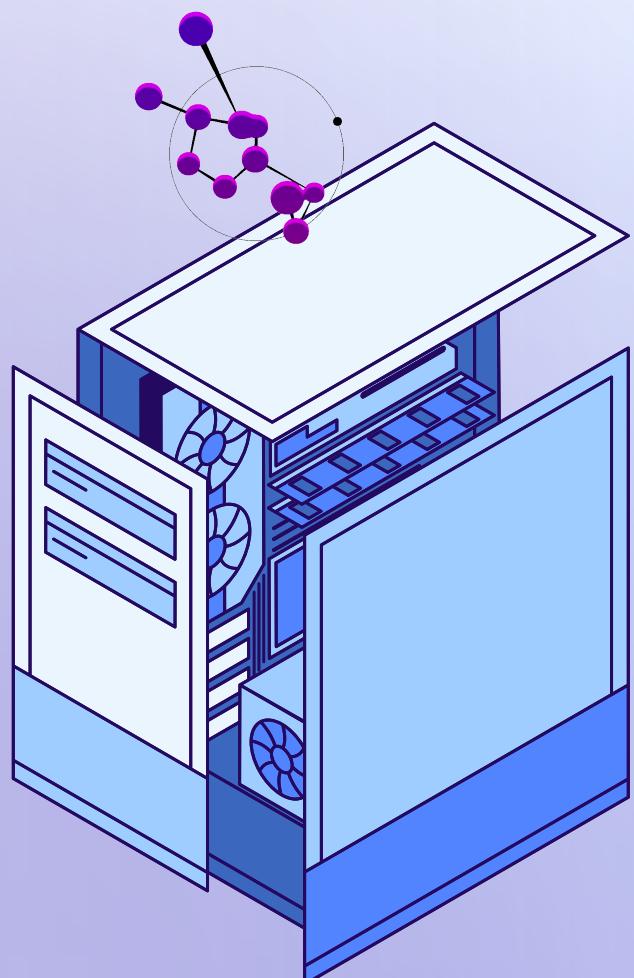
# LIVE CODING



Kelompok 6

# MARI MENCoba!

[intip.in/Silakandicobaya](http://intip.in/Silakandicobaya)

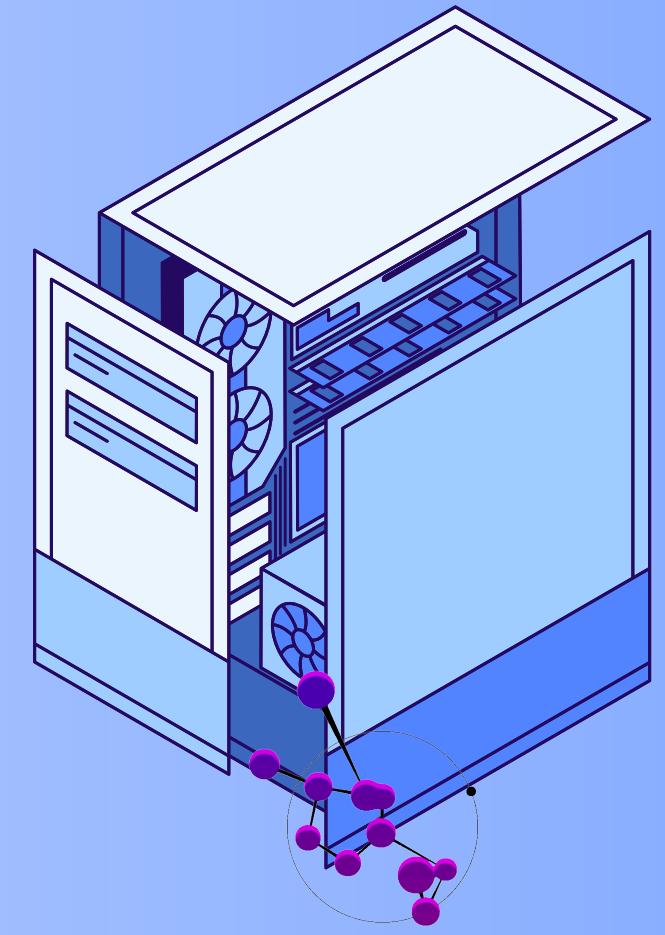
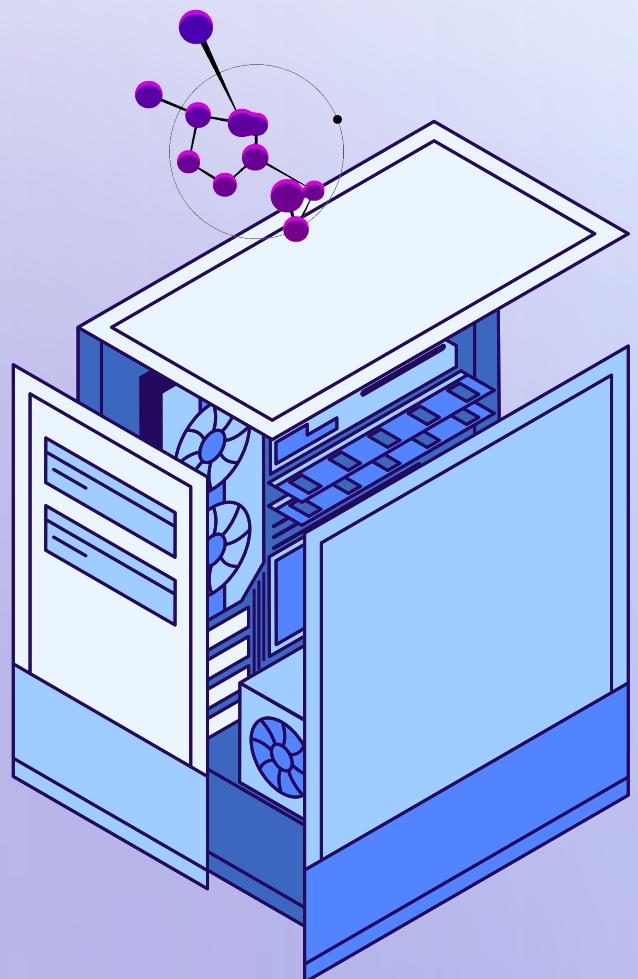




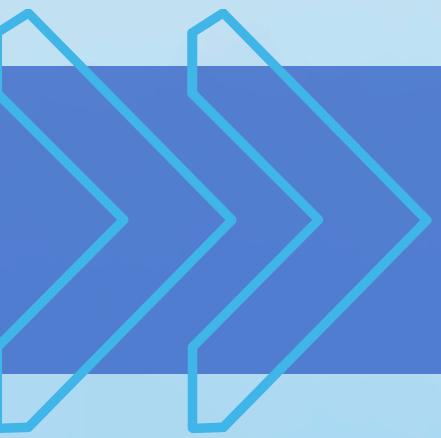
Kelompok 6

# PERTEMUAN 4

<https://intip.in/KebutuhanMeet4>



Tugas



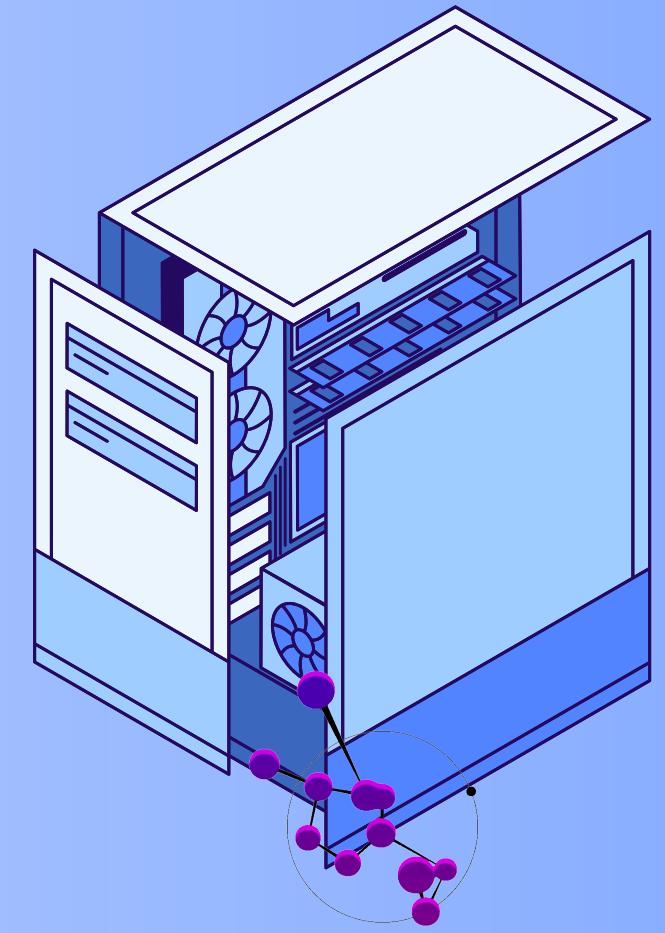
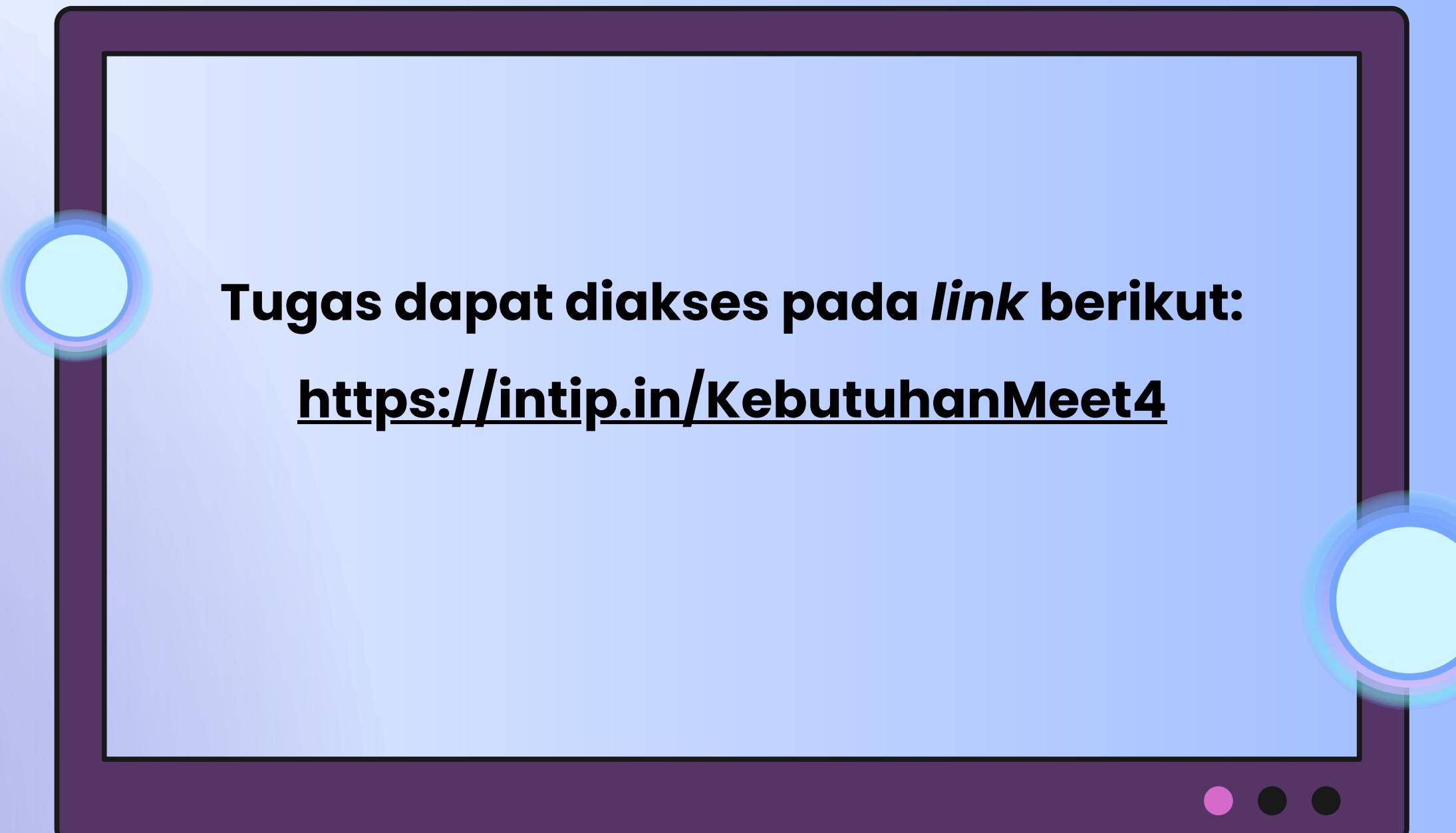
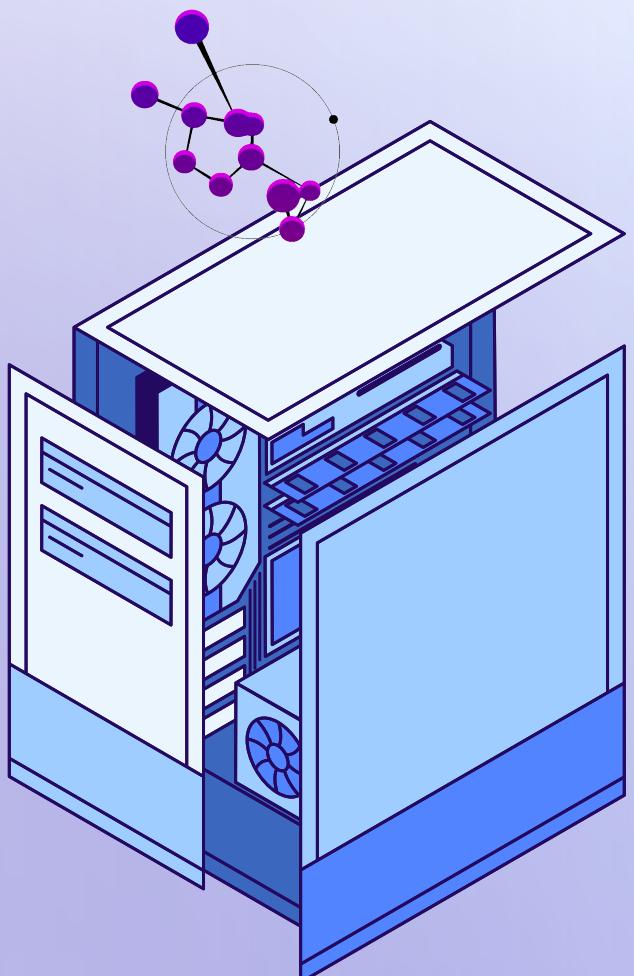


Kelompok 6

# TUGAS 1

**Tugas dapat diakses pada *link* berikut:**

**<https://intip.in/KebutuhanMeet4>**

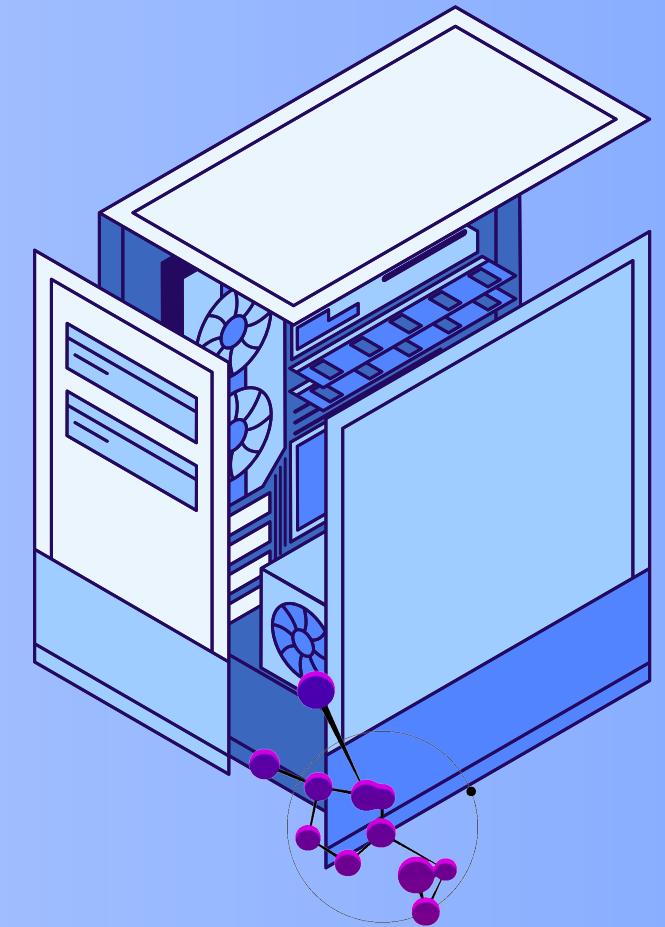
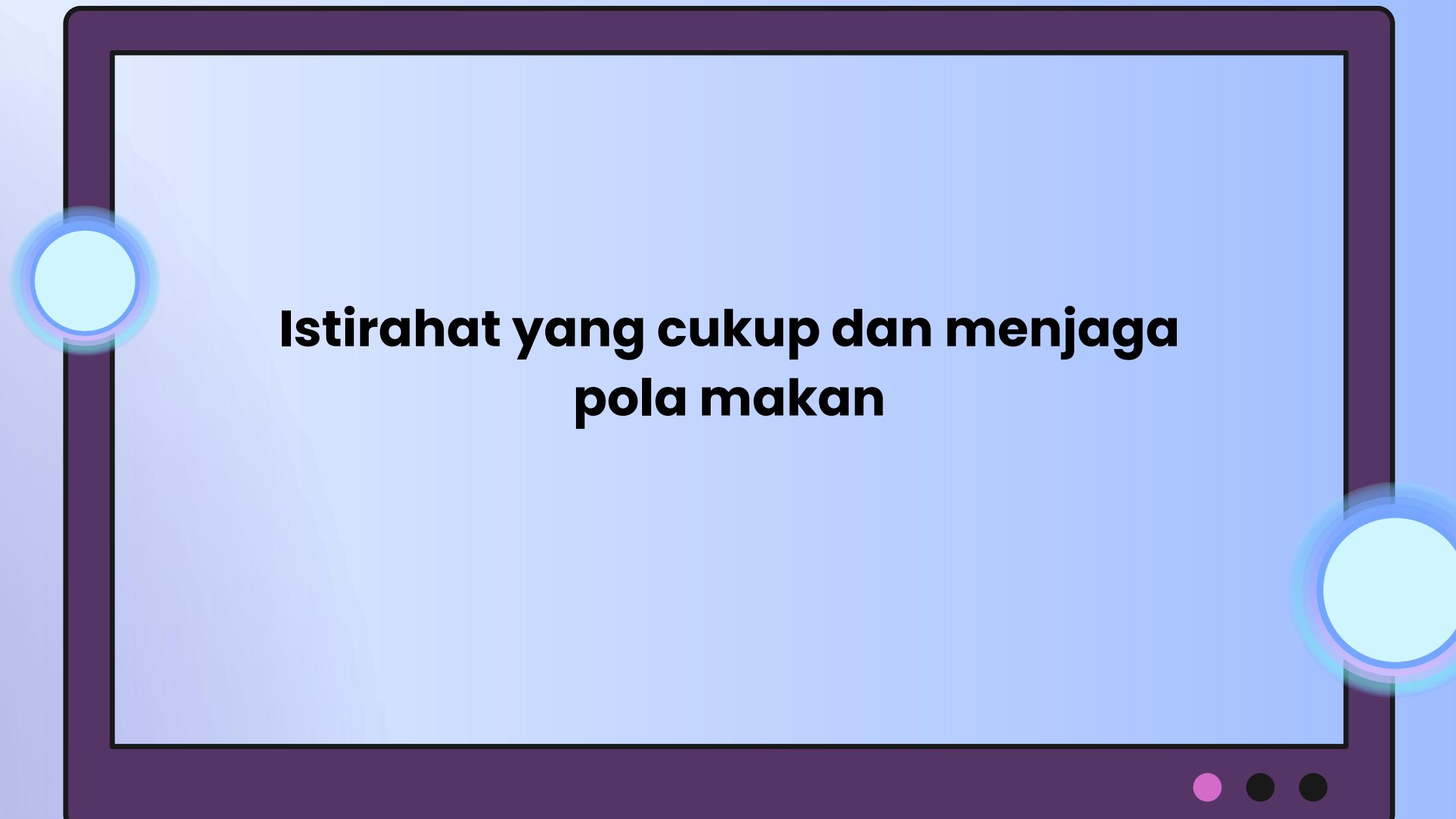
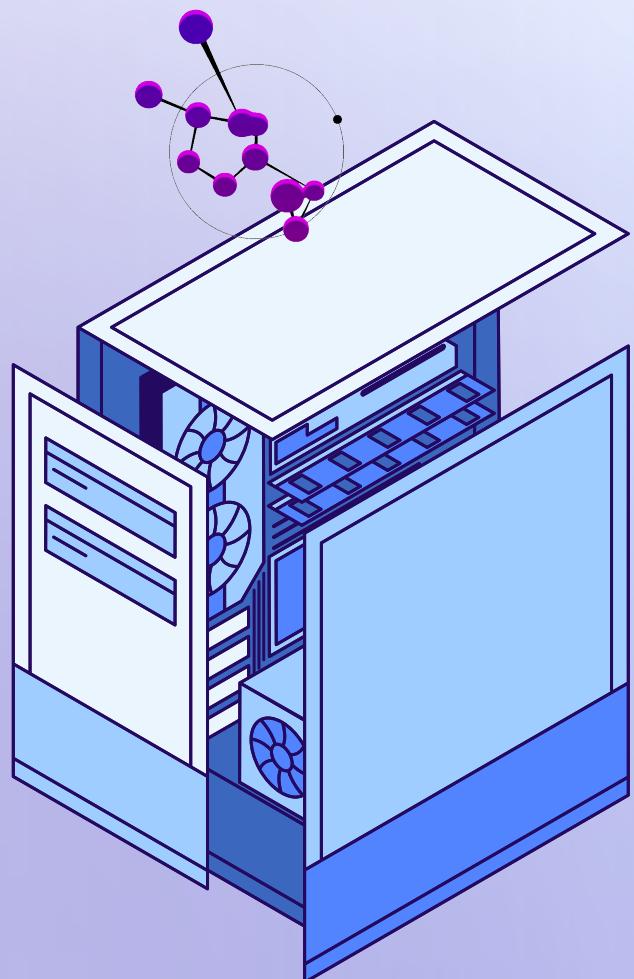




Kelompok 6

# TUGAS 2

Istirahat yang cukup dan menjaga  
pola makan



# Sekian Terima kasih

**SAMPAI JUMPA DI PENUGASAN BERIKUTNYA**

