Nama & NPM	Topik:	Tanggal:
Muhammad Hovid Arman	IF SWITCH	22 September 2024
G1F024034		

#### [No. 1] Identifikasi Masalah:

1) Uraikan permasalahan dan variabel

**Contoh 1:** Salin dan tempel kode program berikut ke Eclipse.

```
import java.util.Scanner; //memanggil impor package yang membaca masukan
pengguna
public class PercabanganIf {
   public static void main(String[] args) {
Scanner masuk = new Scanner(System.in); // membaca teks yang dimasukkan
System.out.print("Masukkan Angka Anda : "); //pengguna memasukkan data
       int nilai = masuk.nextByte(); //menyimpan masukan pengguna ke tipe
data
if (nilai == 10) { //percabangan yang memeriksa kondisi
System.out.println("Sepuluh"); //baris kode yang dieksekusi bila benar
else { //baris kode yang dieksekusi bila kondisi tidak terpenuhi dan salah
   System.out.println("Nilai Bukan Sepuluh");
}
Luaran Contoh 1:
Masukkan Angka Anda: 8
Nilai Bukan Sepuluh
```

#### .

Contoh 2: Salin dan tempel kode program berikut ke Eclipse.

#### **Luaran Contoh 2:**

Masukkan Angka Tugas Anda : 70 Masukkan Angka Quiz Anda : 70 Masukkan Angka UTS Anda : 70 Anda TIDAK mendapatkan nilai A

#### Latihan 1:

1.1. Bilangan genap merupakan bilangan yang habis dibagi 2. Bilangan ganjil adalah bilangan yang tidak habis dibagi 2. Analisa kode program yang tepat untuk menghitung masukan pengguna termasuk bilangan genap atau bilangan ganjil (lihat Contoh 1)?

(Petunjuk: hitung = nilai % 2 jika hitung = 0 maka bilangan genap, jika hitung = 1 maka bilangan ganjil)

- 1.2. Cermati contoh 2, analisa kondisi pada IF bersarang!
  Tambahkan satu kondisi IF dengan satu nilai input Quiz (nilaiQ). Jika nilai UTS, Tugas, dan Quiz lebih besar sama dengan 80 maka siswa mendapat nilai A.
- 1.3. Apakah ketiga kondisi **IF** pada Contoh 1.2. dapat diringkas menjadi satu kondisi? Periksa satu kondisi mana yang paling tepat menggantikan ketiga kondisi itu!

```
a. IF (nilaiU >= 80 || nilaiT >= 80 || nilaiQ >= 80)
b. IF (nilaiU >= 80 || nilaiT >= 80 && nilaiQ >= 80)
c. IF (nilaiU >= 80 && nilaiT >= 80 || nilaiQ >= 80)
d. IF (nilaiU >= 80 && nilaiT >= 80 && nilaiQ >= 80)
```

1.4. Uraikan gambar diagram flowchart dari Latihan 1.2!

# [No.1] Analisis dan Argumentasi

- 1) Saya mengusulkan permasalahan ini dapat diatasi dengan cara
  - Menggunakan If cabang dan sarang. Pada Contoh1, program hanya membutuhkan satu percabangan If-Else sederhana untuk memeriksa satu kondisi.
  - Contoh2, program memerlukan If bersarang dengan tiga kondisi untuk memeriksa nilai UTS, Tugas, dan Quiz.
- 2) Alasan solusi ini karena
  - Percabangan dan sarang if agar program dapat mengambil keputusan lebih dari satu kondisi. Contoh 1, pengecekan satu variabel sederhana.
  - Contoh 2, If bersarang karena ada tiga input yang dievaluasi. Struktur If bersarang memudahkan pengecekan beberapa kondisi dalam satu blok yang berhubungan.
- 3) Perbaikan kode program dengan cara
  - Pada Contoh 2, menambahkan input untuk nilai UTS yang belum ada dalam program.
  - Logika If diperbaiki untuk melakukan pengecekan terhadap nilai UTS, Tugas, dan Quiz secara bersamaan dengan menggunakan operator && (AND). Hal ini memungkinkan program memberikan hasil yang akurat jika ketiga kondisi True, yaitu nilai UTS, Tugas, dan Quiz semuanya lebih besar atau sama dengan 80.

# [No.1] Penyusunan Algoritma, Flowchart, dan Kode Program

1) Algoritma

Algoritma adalah langkah-langkah penyelesaian masalah.

#### Contoh 1:

- Mulai
- Input angka.
- Cek apakah angka == 10:
  - o Jika benar, tampilkan "Sepuluh".
  - o Jika salah, tampilkan "Nilai Bukan Sepuluh".
- Selesai

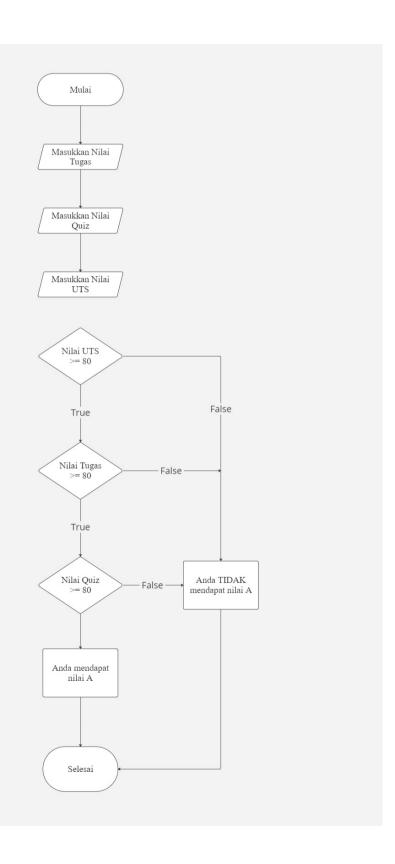
## Contoh 2:

- Mulai
- Input nilai tugas dari pengguna.

- Input nilai quiz dari pengguna.
- Input nilai UTS dari pengguna.
- Cek apa nilai UTS, Tugas, dan Quiz >= 80:
  - o Jika benar, tampilkan "Anda mendapatkan nilai A".
  - o Jika salah, tampilkan "Anda TIDAK mendapatkan nilai A".
- Selesai

# 2) Flowchart

- Contoh 2



- 3) Kode program dan luaran
  - a) Screenshot/ Capture potongan kode dan hasil luaran Beri komentar pada kode yang di Screenshot
  - Contoh 1.

- Contoh 2.

- b) Analisa luaran yang dihasilkan
  - o Contoh 1.

Luaran yang dihasilkan "Sepuluh" karena pengguna memasukan nilai 10 pada kondisi if == 10, sehingga program mencetak pernyataan untuk kondisi If tersebut.

o Contoh 2.

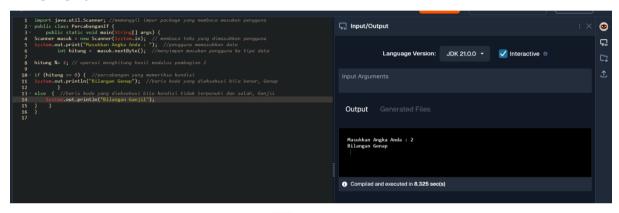
Luaran yang dihasilkan "Anda mendapatkan nilai A" karena nilai tugas, quiz, dan uts adalah 80 yang membuat kondisi nilaiU >= 80 && nilaiT >= 80 && nilaiQ >= 80, program mencetak pernyataan untuk kondisi If.

# [No.1] Kesimpulan

#### 1) Analisa

1.1. Bilangan genap merupakan bilangan yang habis dibagi 2. Bilangan ganjil adalah bilangan yang tidak habis dibagi 2. Analisa kode program yang tepat untuk menghitung masukan pengguna termasuk bilangan genap atau bilangan ganjil (lihat Contoh 1)?

(Petunjuk: hitung = nilai % 2 jika hitung = 0 maka bilangan genap, jika hitung = 1 maka bilangan ganjil)



- 1.2. Cermati contoh 2, analisa kondisi pada IF bersarang!
  Tambahkan satu kondisi IF dengan satu nilai input Quiz (nilaiQ). Jika nilai UTS, Tugas, dan Quiz lebih besar sama dengan 80 maka siswa mendapat nilai A.
- 1.3. Apakah ketiga kondisi **IF** pada Contoh 1.2. dapat diringkas menjadi satu kondisi? Periksa satu kondisi mana yang paling tepat menggantikan ketiga kondisi itu!

```
a. IF (nilaiU >= 80 || nilaiT >= 80 || nilaiQ >= 80)
b. IF (nilaiU >= 80 || nilaiT >= 80 && nilaiQ >= 80)
c. IF (nilaiU >= 80 && nilaiT >= 80 || nilaiQ >= 80)
d. IF (nilaiU >= 80 && nilaiT >= 80 && nilaiQ >= 80)
```

Jika ingin meringkas ketiga kondisi tersebut menjadi satu, maka bisa menggunakan operator AND &&, karena kondisi tersebut akan mencetak pernyataan True hanya jika semua ketiga kondisi tersebut bernilai true, jika satu saja bernilai False maka program akan mencetak kondisi ketika salah, dan operator && adalah operator yang mencetak kondisi True hanya jika semua kondisi bernilai True.

### [No.2] Identifikasi Masalah:

1) Uraikan permasalahan dan variabel

**Contoh 3:** Salin dan tempel kode program berikut ke Eclipse.

```
import java.util.Scanner;
public class SwitchBersarang {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner masukData = new Scanner(System.in);
        // mengambil input
        System.out.print("Pilih A atau B : ");
        char data = masukData.next().charAt(0);
        switch(data) {
```

```
case 'A':
            System.out.print("Anda sudah rajin belajar");
            break; // baris 1
        case 'B':
            System.out.print(" Anda perlu kurangi main game");
            break; // baris 2
        default:
            System.out.print(" Pilihan anda diluar A atau B ");
Luaran Contoh 3:
Pilih A atau B : A
Anda sudah rajin belajar
Contoh 4: Salin dan tempel kode program berikut ke Eclipse.
import java.util.Scanner;
public class SwitchBersarang {
    public static void main(String[] args) {
             byte bulan;
            int tahun = 2022;
            int jumlahHari = 0;
            System.out.print("Masukkan data bulan (dalam angka): ");
            Scanner masukData = new Scanner(System.in);
            bulan = masukData.nextByte();
            switch (bulan) {
                case 1: case 3: //baris 1
                     jumlahHari = 31;
                     break;
                case 4: //baris 2
                     jumlahHari = 30;
                     break;
                case 2:
                     if (tahun % 4 == 0)
                         jumlahHari = 29;
                     else
                         jumlahHari = 28;
                     break;
                default:
                     System.out.println("Maaf bulan hanya sampai 12.");
            System.out.println("Jumlah hari = " + jumlahHari);
  }
Luaran Contoh 4:
Masukkan data bulan (dalam angka): 7
Jumlah hari = 31
Latihan 2:
2.1. Cermati kode pada Contoh 3.
Hapuslah kode break; pada //baris 1, eksekusi kembali.
Kemudian hapuslah kode break; pada //baris 2, eksekusi kembali.
Analisis perbedaan hasil luaran ketika kode menggunakan break,
ketikakode break baris 1 dihapus, dan ketika kode break baris 2 dihapus! Analisa
kegunaan baris kode dengan break dan kata kunci default!
```

- 2.2. Cermati kode pada Contoh 4 yang menampilkan jumlah hari sesuai dengan bulannya. Namun kode tersebut baru sampai bulan ke-4. Tambahkan sampai bulan ke-12 pada baris ke-1 dan baris ke-2.
- 2.3. Cermati permasalahan yang dipecahkan pada Contoh 3.

Apakah masalah ini bisa diubah menjadi perintah IF?

Jika bisa, rincikan analisa Anda!

Bandingkan masalah yang dapat diselesaikan percabangan dengan IF atau SWITCH!

2.4. Buatlah dokumentasi gambar flowchart dari Latihan 2.1. dan Latihan 2.2!

## [No.2] Analisis dan Argumentasi

- 1) Uraikan rancangan solusi yang diusulkan.
  - Pada contoh 3 kita dapat menambahkan metode toUpperCase() pada program.
  - Pada contoh 4 kita dapat menambahkan validasi input bulan.
- 2) Analisis solusi, kaitkan dengan permasalahan.
  - Pada contoh 3, penambahan metode toUpperCase() pada program diperlukan agar program dapat mengonver input pengguna dari huruf kecil menjadi huruf kapital atau besar.
  - Pada contoh 4, penambahan validasi input bulan untuk memastikan program hanya memproses data bulan di angka 1 hingga 12.

# [No.2] Penyusunan Algoritma, Flowchart, dan Kode Program

1) Algoritma

Algoritma adalah langkah-langkah penyelesaian masalah.

- 1) Mulai.
- 2) Buat scanner untuk mengambil input pengguna.
- 3) Tampilkan pernyataan "Pilih A atau B: ".
- 4) Ambil satu karakter input dari pengguna dan simpan dalam variabel data.
- 5) Periksa nilai menggunakan switch:
  - a. Jika data adalah 'A', tampilkan pernyataan "Anda sudah rajin belajar".
  - b. Jika data adalah 'B', tampilkan pernyataan "Anda perlu kurangi main game".
  - c. Jika data bukan 'A' dan 'B', tampilkan pernyataan "Pilihan anda diluar A atau B".
- 6) Selesai.

#### Contoh 2:

- 1) Mulai.
- 2) Deklarasi variabel.
- 3) Buat scanner untuk mengambil input pengguna.
- 4) Tampilkan pernyataan "Masukkan data bulan (dalam angka): ".
- 5) Ambil input bulan dari pengguna dan simpan dalam variabel bulan.
- 6) Periksa nilai menggunakan switch:
  - a. Jika bulan adalah 1, 3, 5, 7, 8, 10, atau 12, set nilai jumlahHari menjadi 31.
  - b. Jika bulan adalah 4, 6, 9, atau 11, set nilai jumlahHari menjadi 30.
  - c. Jika bulan adalah 2, periksa apakah tahun merupakan tahun kabisat:
    - Jika tahun adalah tahun kabisat, nilai jumlahHari 29.
    - Jika bukan tahun kabisat, nilai jumlahHari 28.
  - d. Jika bulan tidak berada di antara 1 sampai 12, tampilkan "Maaf bulan hanya sampai 12."

- 7) Tampilkan hasil "Jumlah hari = " diikuti dengan nilai jumlahHari.
- 8) Selesai.
- 2) Kode program dan luaran
  - a) Screenshot/ Capture potongan kode dan hasil luaran
     Beri komentar pada kode yang di Screenshot
  - Contoh 3.

```
■ SwitchBersarangl.java ×

1 package praktikumIfswitch;

2 as import java.util.Scanner;

4

5 public class SwitchBersarangl {

6 public static void main(String[] args) {

7 Scanner masukOata = new Scanner(System.in); //membuat scanner untuk menginout data

8

9 // Mengambil input dari pengguna

10 System.out.print("Pilih A atau B: ");

11 char data = masukOata.next().toUpperCase().charAt(0); //mengubah inputan menjadi huruf besar agar efisien

12

13 //switch case untuk menangani input data

14 switch (data) {

15 case 'A':

16 System.out.println("Anda sudah rajin belajar"); //hasil jika input A

17 break; //menghentikan eksekusi switch

18 case 'B':

19 System.out.println("Anda perlu kurangi main game"); //hasil jika input B

20 break; //menghentikan eksekusi switch

21 default:

22 System.out.println("Pilihan anda diluar A atau B"); //hasil jika input tidak valid

23 break; //menghentikan eksekusi switch

24 }

25 masukOata.close(); //menutup scanner untuk menghindari kebocoran memori

26 masukOata.close(); //menutup scanner untuk menghindari kebocoran memori

27 }

28 Problems • Javadoc & Declaration ■ Task List ≅ Outline ■ Console ×

**Ceterminated-SwitchBersarang1 [Java Appikcation] C\Users\acen\pc\pc\pcohyblugins\org.ectipse.justj.openjdk.hotspotjre.full.win32x86.64,22.02x20240802-1620/jre/bin/javaw.ese (25 Sept 2024

**Prilih A atau B: b

**Anda perlu kurangi main game**

1 kurangi main game**

1 package praktikan eksekusi switch

2 package praktikan eksekusi eksekusi
```

# - Contoh 4.

```
7 Scanner masukData = new Scanner(System.in); //scanner untuk input data
8

Problems ② Javadoc ☑ Declaration ☑ Task List ☑ Outline ☑ Console ×

<terminated > SwitchBersarang2 [Java Application] C:\Users\acer\.p2\pool\plugins\org.eclipse.justj.openjdk.hotspot.jre.full
Masukkan data bulan (dalam angka): 2

Jumlah hari = 28
```

# b) Analisa luaran yang dihasilkan

o Contoh 3.

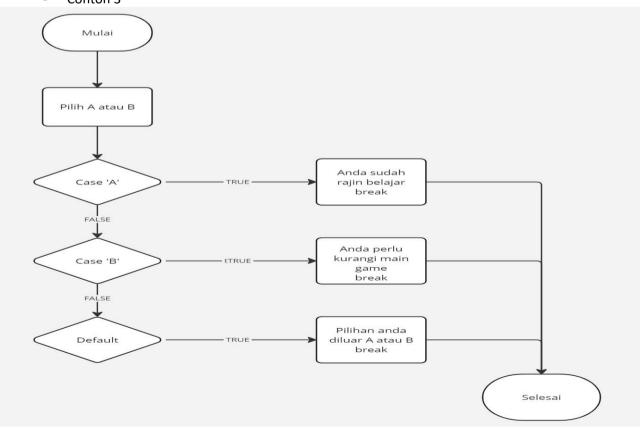
Luaran yang dihasilkan "anda perlu kurangi main game" karena pengguna memasukan nilai b sehingga program akan mencetak hasil pernyataan untuk case B.

#### o Contoh 4.

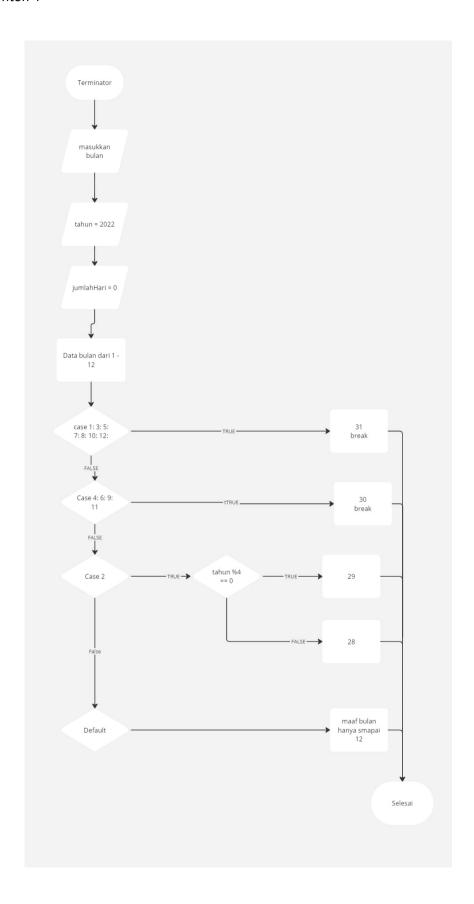
Luaran yang dihasilkan "Jumlah hari = 28" karena pengguna menginput data bulan 2 yang berarti bulan februari untuk tahun 2022, dan program memeriksa kondisi case 2 dan melakukan perhitungan yang menentukan bahwa bulan februari pada tahun 2022 adalah tahun biasa bukan kabisat, sehingga program mencetak jumlah hari nya adalah 28.

# 3) Flowchart

### Contoh 3



# - Contoh 4



## [No.2] Kesimpulan

#### a) Analisa

a. 2.1. Cermati kode pada Contoh 3.

Hapuslah kode break; pada //baris 1, eksekusi kembali. Kemudian hapuslah kode break; pada //baris 2, eksekusi kembali. Analisis perbedaan hasil luaran ketika kode menggunakan break, ketikakode break baris 1 dihapus, dan ketika kode break baris 2 dihapus! Analisa kegunaan baris kode dengan break dan kata kunci default!

- Jika kode break digunakan maka luaran yang dihasilkan "Anda sudah rajin belajar", jika break dihilangkan pada baris 1 luaran yang dihasilkan adalah "Anda sudah rajin belajar Anda perlu kurangi main game", jika kode break pada baris 2 dihilangkan luaran nya adalah "Anda sudah rajin belajar Anda perlu kurangi main game Pilihan anda diluar A atau B".
- Baris kode break ada untuk menghentikan proses eksekusi program pada salah satu case, jika tidak ada break maka program akan lanjut mengeksekusi case-case lainnya.
- Kata kunci default adalah case yang akan dieksekusi oleh program jika tidak ada case yang sesuai dengan nilai yang dimasukkan.
- b. 2.2. Cermati kode pada Contoh 4 yang menampilkan jumlah hari sesuai dengan bulannya. Namun kode tersebut baru sampai bulan ke-4. Tambahkan sampai bulan ke-12 pada baris ke-1 dan baris ke-2.
- c. 2.3. Cermati permasalahan yang dipecahkan pada Contoh 3. Apakah masalah ini bisa diubah menjadi perintah IF? Jika bisa, rincikan analisa Anda!

Bandingkan masalah yang dapat diselesaikan percabangan dengan IF atau SWITCH!

- Permasalahan pada contoh 3 dapat diubah menjadi perintah If, karena If bisa digunakan untuk memilih cara mengeksekusi bergantung pada input dan kondisi permasalahan yang sangat sederhana karena hanya membandingkan dua nilai.
- d. 2.4Buatlah dokumentasi gambar flowchart dari Latihan 2.1. dan Latihan 2.2!

### Refleksi

Selama mengerjakan tugas soal ini saya menemukan banyak sekali tantangan yang harus saya hadapi demi menyelesaikan tugas ini. Saya menggunakan berbagai sumber sebagai referensi untuk mengerjakan soal. Selama pengerjaan tugas ini saya merasa sangat keberatan bukan hanya pada penyusunan kode program, namun juga pada flowchart, saya kesulitan menentukan shape bagian mana yang harus digunakan dan bagian mana dari kode yang harus dimasukkan ke dalam flowchart tersebut. Namun berusaha keras tanpa menyerah itu adalah hal yang harus dilakukan oleh seorang mahasiswa.

Mempelajari hal ini juga cukup menyenangkan, karena materi ini sangat mempengaruhi logika kita agar bisa menyusun kode program yang tepat, dalam pembelajaran tidak perlu terlalu tertekan dan memusingkan materi namun bersikap santai sembari berpikir itu jauh lebih baik.