



ALGORITMA & PEMROGRAMAN #4

STRUKTUR KENDALI / PERCABANGAN / PEMILIHAN

Sufajar Butsianto, M.Kom

Rev.00

Struktur Kendali

- Adalah perintah yang memungkinkan pemilihan atas perintah yang akan dijalankan sesuai dengan kondisi tertentu.
- Ada tiga macam perintah percabangan dalam C:
 - `if (kondisi) { ... }`
 - `if (kondisi) { ... } else { ... }`
 - `switch () { ... }`

Struktur Kendali

- Percabangan (**brancing**) di dalam pemrograman digunakan oleh komputer untuk menentukan langkah kerja. Percabangan menggunakan operator kondisional yang akan menghasilkan nilai **benar/true/1** atau **salah/false/0**.
- Jika nilai yang dihasilkan **benar**, maka akan perintah akan dilaksanakan, sedangkan jika **salah**, maka instruksi tidak akan dilaksanakan.

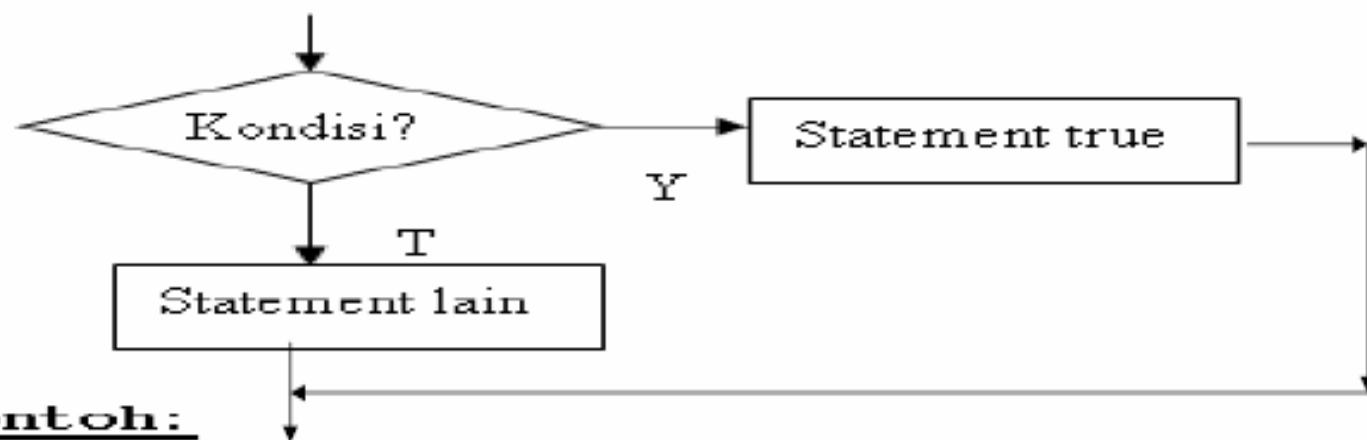
Struktur Kendali

- Contoh:
 - $9 > 5$, pasti selalu bernilai TRUE
 - $N > 60$, belum tentu benar, tergantung nilai N , sehingga terdapat alternatif pilihan yang dihasilkan, TRUE atau FALSE.
- Cobalah:
 - **`printf("%d", 5>9);` // akan menghasilkan nilai 0**
 - **`printf("%d", 10>2);` // akan menghasilkan nilai 1**
- Di dalam bahasa C, tidak dikenal variabel boolean, yang ada adalah 0 (salah) dan 1 (benar) sehingga digunakan %d untuk menampilkan hasil kondisi, karena bertipe numerik

IF sederhana

Sintaks umum IF sederhana:

```
if (<kondisi>) <statement_jika_benar>;
```



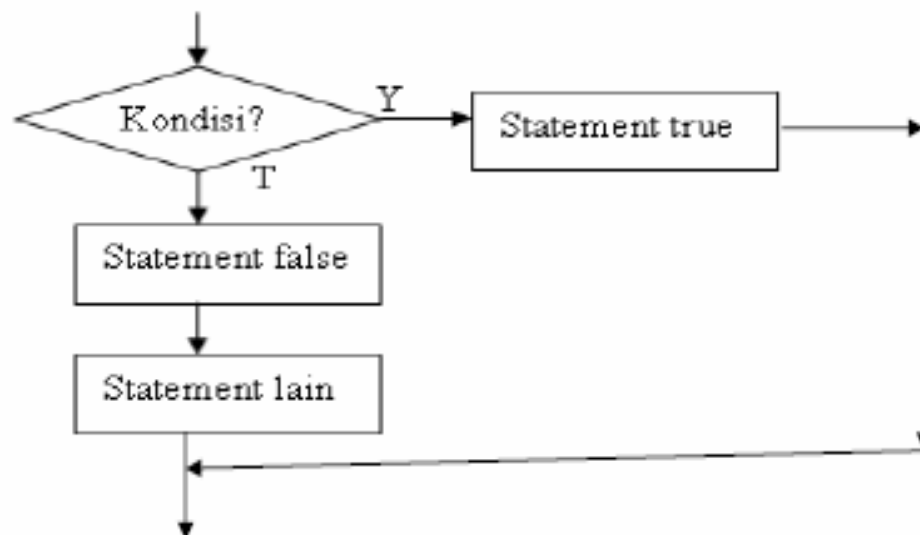
Contoh:

```
x = 100 ;  
Y = 10 ;  
if (X > Y)  
{  
    printf("X lebih besar dari Y") ;  
}
```

IF ... ELSE ...

Sintaks umum IF dengan ELSE:

```
if (<kondisi>) <statement_jika_benar>; else <statement_jika_salah>;
```



Contoh:

```
x = 100;  
y = 10;  
if (x > y)  
    printf ("%d lebih besar dari %d", x, y);  
  
else  
    printf ("%d tidak lebih besar dari %d", x, y);
```

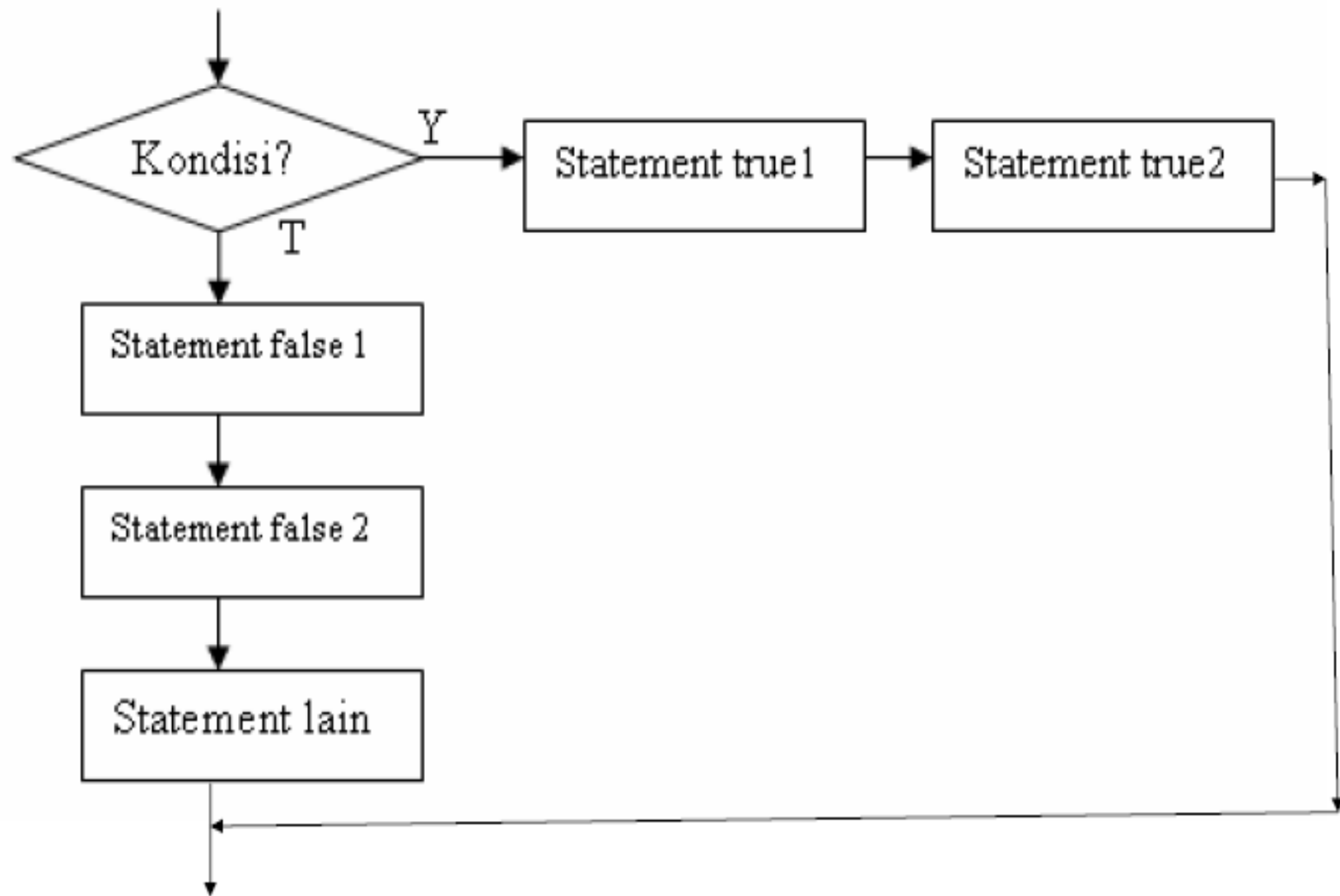
Bentuk IF lain

```
#include <stdio.h>
|
void main() {
    int a;
    10 > 2 && 2 < 1?a=1:a=0;
    printf("%d",a);
}
```

IF ELSE (2)

```
if (<kondisi>) {  
    <statement_benar-1>;  
    <statement_benar-2>;  
    <statement_benar-3>;  
    ...  
    <statement_benar-n>;  
} else {  
    <statement_salah-1>;  
    <statement_salah-2>;  
    <statement_salah-3>;  
    ...  
    <statement_salah-n>;  
}
```

Flowchart IF



kesimpulan

- IF dijalankan jika 1
- Jika a bernilai positif atau negatif maka:
 - $\text{If}(a)$ berarti 1
- Jika a bernilai nol, maka:
 - $\text{If}(a)$ berarti 0

- Jika a bernilai 0, maka:
 - $\text{If}(a == 0)$ berarti 1

Kesalahan dalam IF

- ❑ Kondisi pada statement if bukan merupakan nilai integer

```
void main() {  
    char k = 'a';  
    if(k) printf("a"); else printf("bukan a");  
  
    float a = 2.0;  
    if(a) printf("1.0"); else printf("bukan 1.0");  
}
```

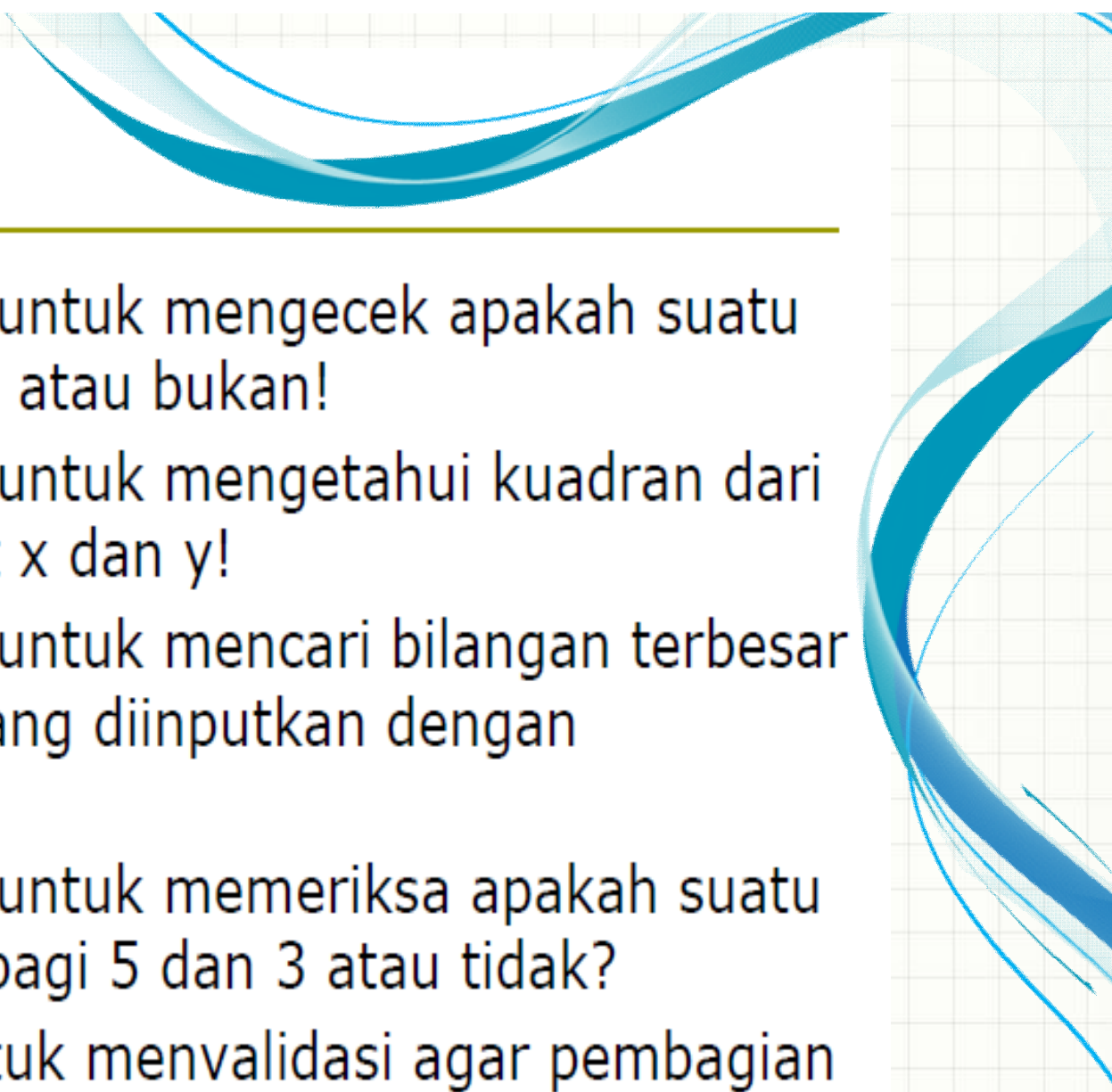
- ❑ Menggunakan = bukan ==

```
void main() {  
    char k = 'a';  
    if(k='b') printf("a"); else printf("bukan a");  
  
    float a = 2.0;  
    if(a=1) printf("1.0"); else printf("bukan 1.0");  
}
```

- ❑ Menggunakan elseif bukan else if

Soal-soal

- ❑ Buatlah program untuk memeriksa bilangan genap atau ganjil
- ❑ Buatlah program untuk memeriksa bilangan terbesar dari 2 bilangan
- ❑ Buatlah program untuk memvalidasi umur (1-100 tahun)!
- ❑ Buatlah program untuk memeriksa bilangan negatif atau positif!
- ❑ Buatlah program untuk memeriksa apakah pemasukkan lebih besar / kecil dari pengeluaran?
- ❑ Buatlah program untuk mengetahui bentuk suatu zat (beku atau tidak!)

- 
-
- ❑ Buatlah program untuk mengecek apakah suatu segitiga sama sisi atau bukan!
 - ❑ Buatlah program untuk mengetahui kuadran dari inputan koordinat x dan y !
 - ❑ Buatlah program untuk mencari bilangan terbesar dari 3 bilangan yang diinputkan dengan menggunakan IF!
 - ❑ Buatlah program untuk memeriksa apakah suatu bilangan habis dibagi 5 dan 3 atau tidak?
 - ❑ Buat program untuk memvalidasi agar pembagian tidak dgn nol!

Percabangan Kompleks

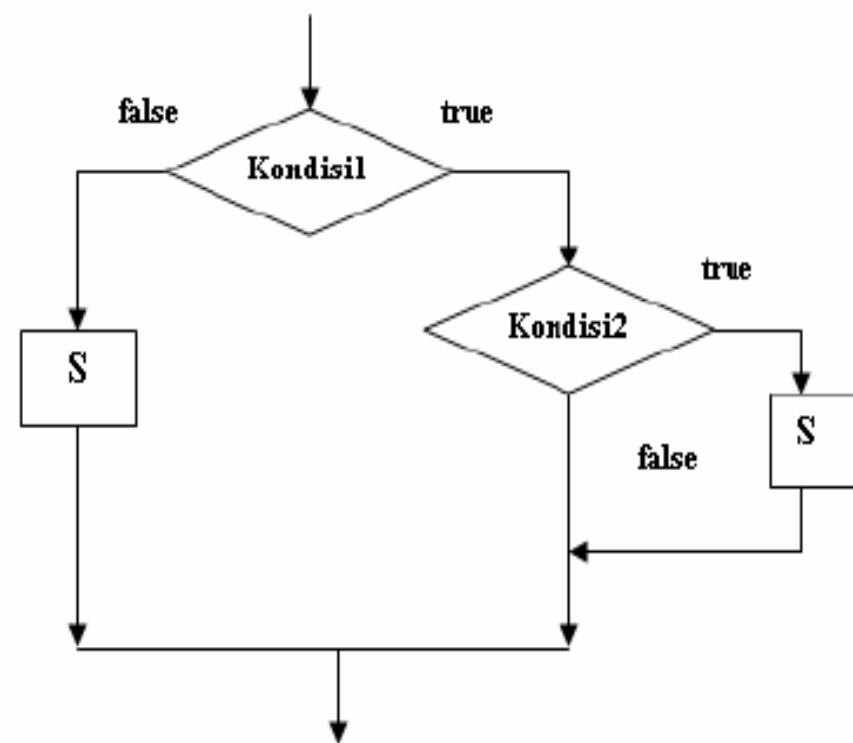
- Percabangan dimana kondisi pemilihan **tidak hanya satu** tetapi bisa terdiri dari banyak alternatif serta perintah-perintah yang dikerjakannya juga bisa lebih dari satu.

NESTED IF (IF BERSARANG)

Contoh 1 :

```
if (kondisi1)
{
    if (kondisi2)
    {
        S;
        S;
        ...
    }
}
else
{
    S;
    S;
    ...
}
```

Flowchart



Keterangan:

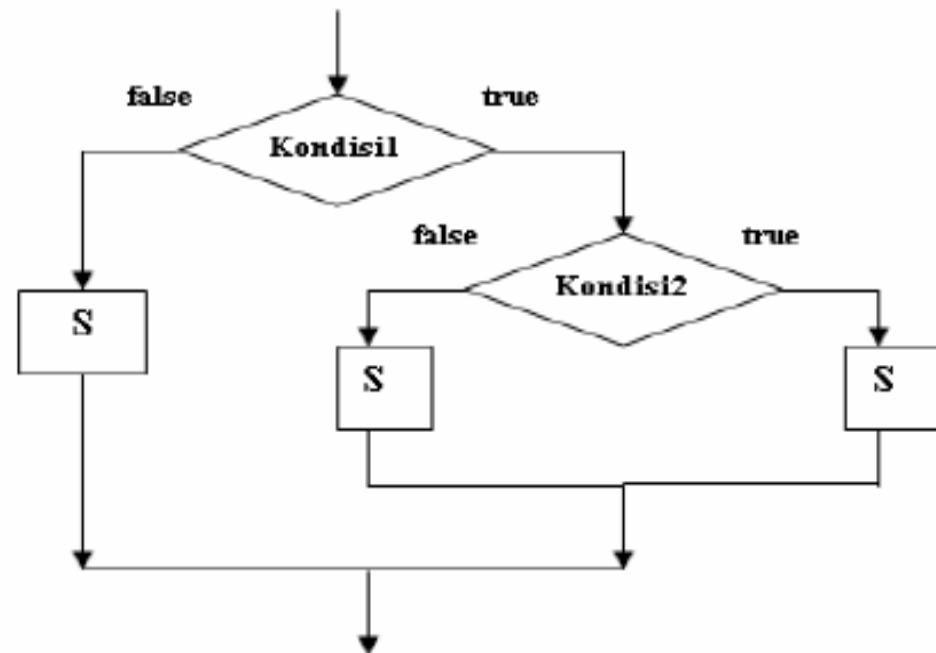
S adalah Statement / Program

Nested IF (2)

Contoh 2 :

```
if (kondisi1)
{
    if (kondisi2)
    {
        S;
        S;
        ...
    }
    else
    {
        S;
        S;
        ...
    }
}
else
{
    S;
    S;
    ...
}
```

Flowchart:

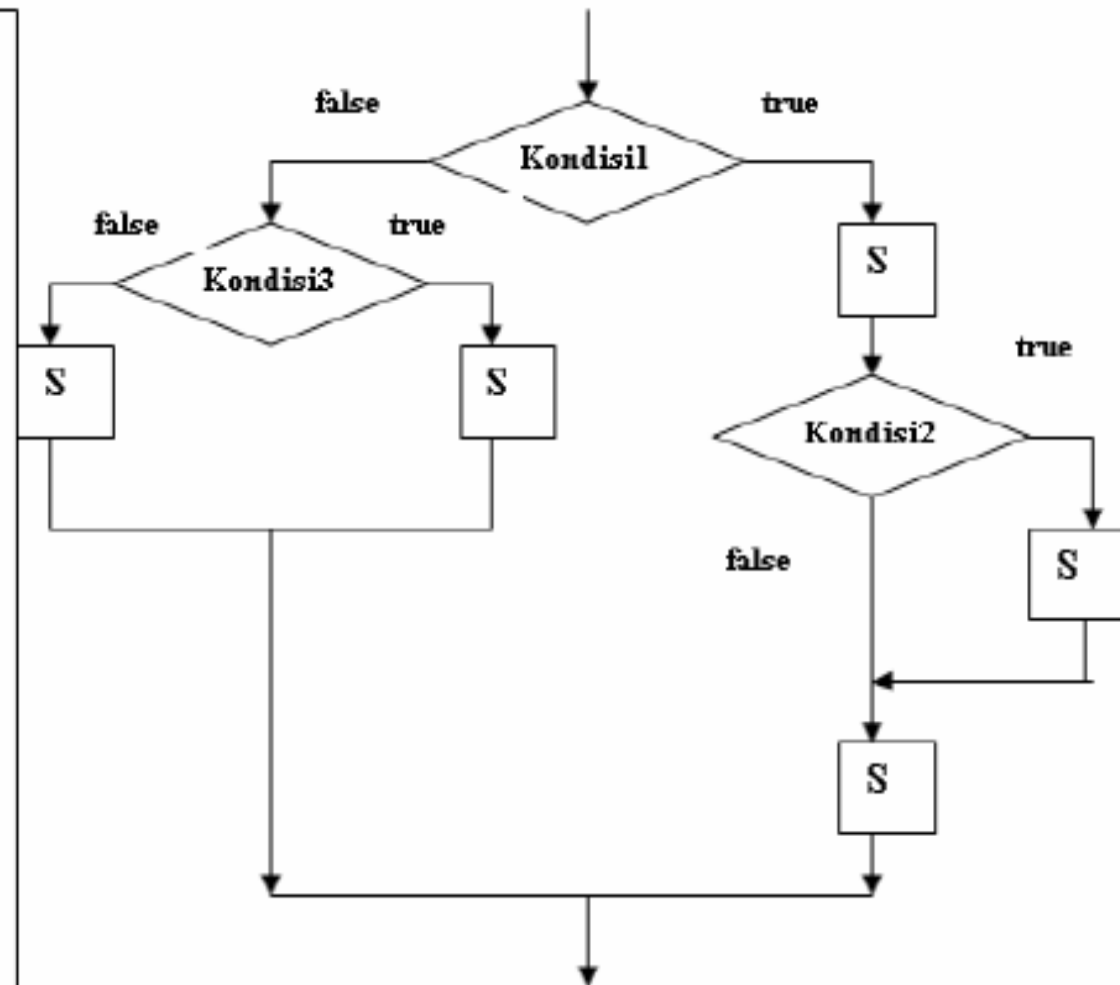


Nested IF (3)

Contoh 3:

```
if (kondisi1)
{
    S;
    if (kondisi2)
    {
        S;
    }
    S;
}
else
{
    if (kondisi3)
    {
        S;
    }
    else
    {
        S;
    }
}
```

Flowchart:

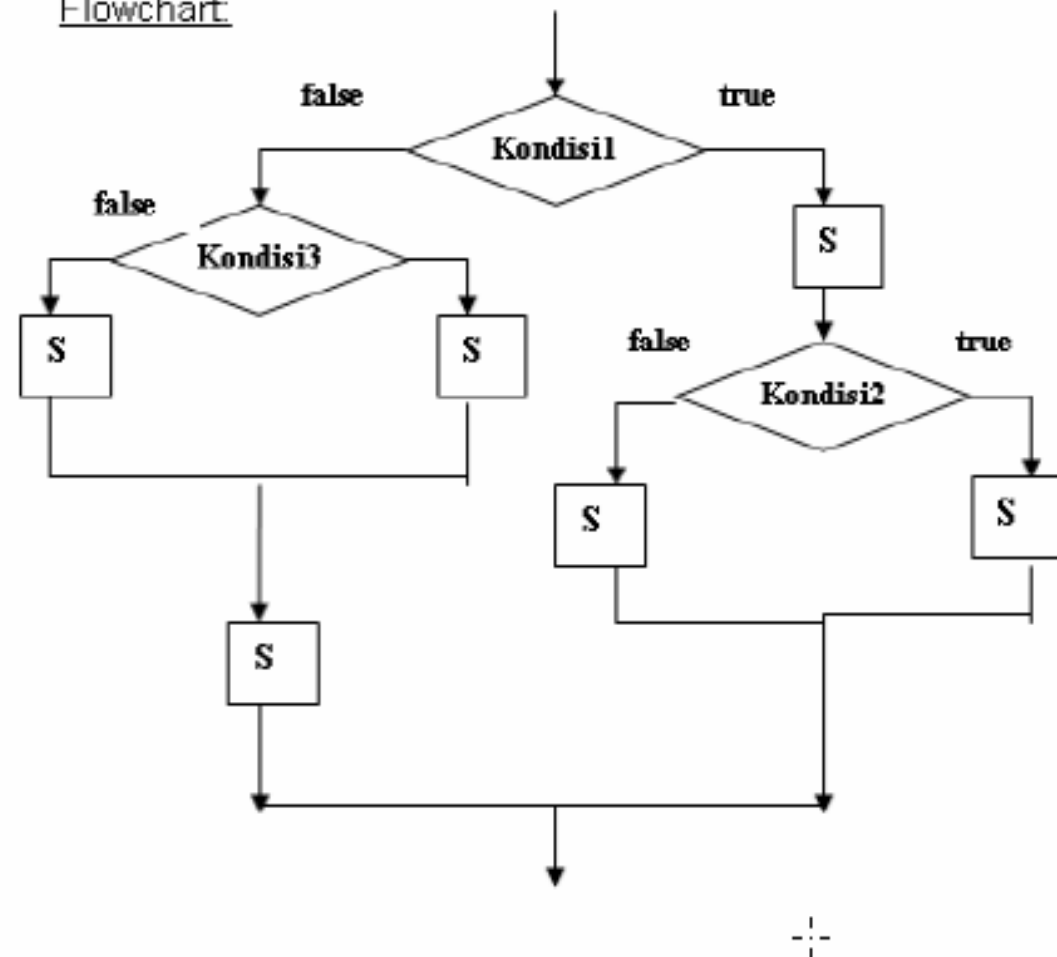


Nested IF (4)

Contoh 4:

```
if (kondisi1)
{
    S;
    if (kondisi2)
    {
        S;
    }
    else
    {
        S;
    }
}
else
{
    if (kondisi3)
    {
        S;
    }
    else
    {
        S;
    }
}
S;
```

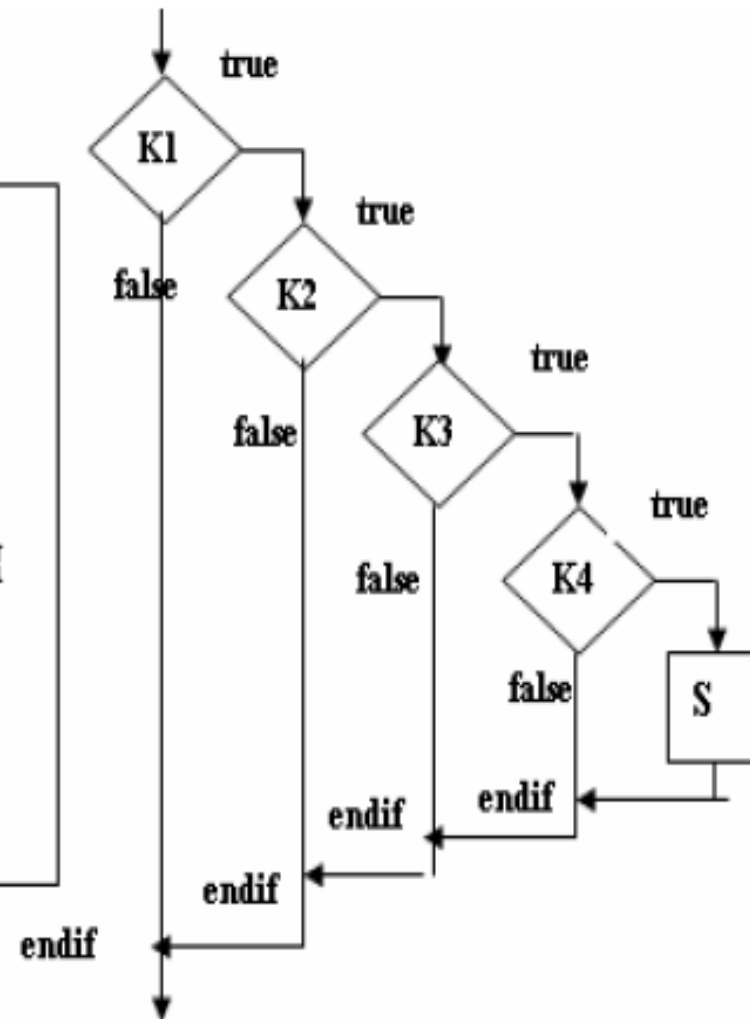
Flowchart:



Nested IF (5)

Contoh 5:

```
if (kondisi1)
{
    if (kondisi2)
    {
        if (kondisi3)
        {
            if (kondisi4) {
                S;
            }
        }
    }
}
```

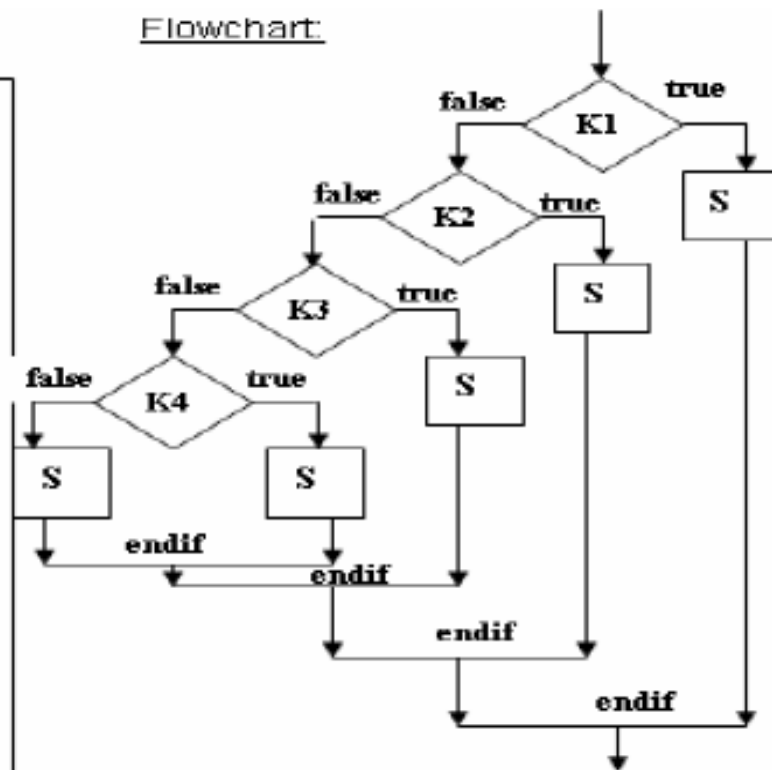


Nested IF (6)

Contoh 6:

```
if (kondisi1)
{
    S;
}
else
{
    if (kondisi2)
    {
        S;
    }
    else
    {
        if (kondisi3)
        {
            S;
        }
        else
        {
            if (kondisi4)
            {
                S;
            }
            else
            {
                S;
            }
        }
    }
}
}
```

Flowchart:



IF Bertingkat

```
if (kondisi1){  
    instruksi1;  
}  
else if(kondisi2){  
    instruksi2;  
}  
else if(kondisi3){  
    instruksi3;  
}  
else if(kondisi4){  
    instruksi4;  
}
```

Bedakan dengan:

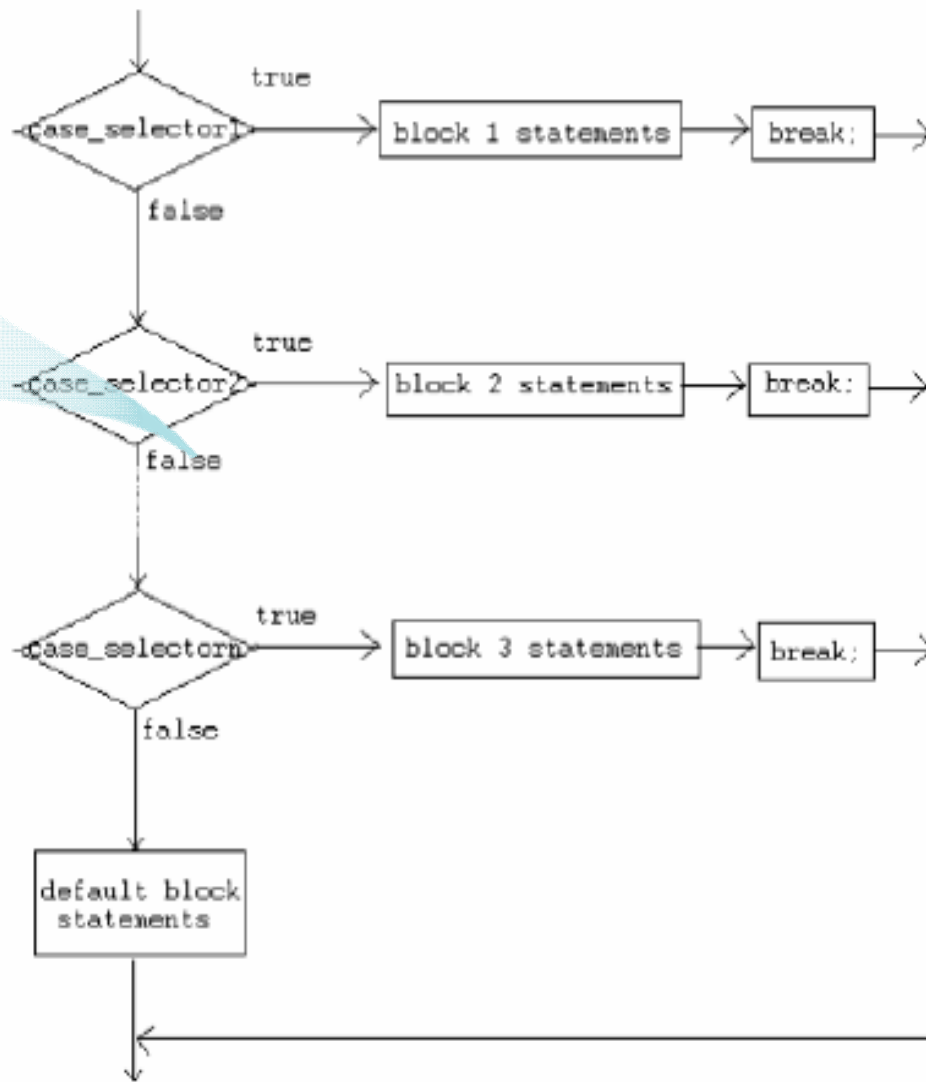
```
if (kondisi1){  
    instruksi1;  
}  
if(kondisi2){  
    instruksi2;  
}  
if(kondisi3){  
    instruksi3;  
}  
if(kondisi4){  
    instruksi4;  
}
```




Percabangan dengan Switch

- ❑ Perintah ini digunakan sebagai alternatif pengganti dari sintaks *if ... else* secara sederhana dimana alternatif pilihan bisa lebih dari satu.
- ❑ **Namun** switch tidak bisa digunakan untuk pilihan yang mengandung suatu kondisi tertentu.
- ❑ Dengan perintah ini program percabangan akan semakin mudah dibuat dan dipelajari

Flowchart Switch





Karakteristik Switch

- ❑ Perintah *switch* akan menyeleksi kondisi yang diberikan dan kemudian membandingkan hasilnya dengan konstanta-konstanta yang berada di *case*.
- ❑ Perbandingan akan dimulai dari konstanta 1 sampai konstanta terakhir.
- ❑ Jika hasil dari kondisi sama dengan nilai konstanta tertentu, misalnya konstanta 1, maka pernyataan 1 akan dijalankan sampai ditemukan *break*.
- ❑ Pernyataan *break* akan membawa proses keluar dari perintah *switch*. Jika hasil dari kondisi tidak ada yang sama dengan konstanta-konstanta yang diberikan, maka pernyataan pada *default* akan dijalankan

Program Switch

Contoh Switch:

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
|
void main()
{   int hari = 5;
    clrscr();
    printf( "Hari ini adalah hari " );
    switch(hari)
    {
        case 1:
            printf("Minggu");
            break;
        case 2:
            printf("Senin");
            break;
        case 3:
            printf("Selasa");
            break;
        case 4:
            printf("Rabu");
            break;
        case 5:
            printf("Kamis");
            break;
        case 6:
            printf("Jumat");
            break;
        case 7:
            printf("Sabtu");
            break;
        default :
            printf("Tidak ada hari lebih dari 7");
    }
    printf("\n");
}
```

Latihan

- Buat program untuk mengetahui apakah suatu tahun adalah kabisat atau bukan!
 - Tahun kabisat adalah tahun yg habis dibagi 4
 - Namun bukan tahun yg habis dibagi 100 tapi tidak habis dibagi 400
 - Kecuali habis dibagi 100 dan habis dibagi 400

Latihan

- Buatlah program yang menerima inputan 3 buah panjang sisi segitiga, kemudian:
 - Jika segitiga tersebut sama sisi katakan SEGITIGA SAMA SISI
 - Jika segitiga tersebut sama kaki katakan SEGITIGA SAMA KAKI
 - Jika bukan keduanya katakan SEGITIGA SEMBARANG

Latihan

- **Buatlah program diskon:**
 - Inputan adalah jumlah total pembelian dan jumlah barang.
 - Jika total pembelian ≥ 500000 dan jumlah barang > 5 maka bonusnya Setrika
 - Jika total pembelian ≥ 100000 dan jumlah barang > 3 maka bonusnya Payung
 - Jika total pembelian ≥ 50000 atau jumlah barang > 2 maka bonusnya ballpoint
 - Selainnya itu tidak mendapat bonus.



Latihan

- Mencari bilangan terkecil dari 4 bilangan yang diinputkan!
- Mencari bilangan terbesar dari 4 bilangan yang diinputkan!
- Mengatahui apakah suatu bilangan 0, positif, atau negatif!

Latihan

- **Buatlah konversi nilai huruf dari nilai yang diinputkan user!**
 - **A 80-100**
 - **B 65-79**
 - **C 50-64**
 - **D 35-49**
 - **E 0-34**

Latihan

- Buat program untuk menghitung luas segitiga, luas lingkaran, dan luas persegi panjang dengan menggunakan sistem menu.
 - Misal:
 - Luas Segitiga
 - Luas Lingkaran
 - Luas Persegi Panjang
 - Pilihan anda: _

Soal-soal

4. Buatlah program untuk menghitung rumus ABC

Rumus ABC adalah rumus untuk mengetahui akar-akar persamaan kuadrat

$aX^2 + bX + C$. Dimana rumus Deteminan adalah:

$$D = b^2 - 4ac$$

Jika $D > 0$ maka rumus ABC adalah:

$$X_1 = \frac{-b + \sqrt{D}}{2a}$$

Dan

$$X_2 = \frac{-b - \sqrt{D}}{2a}$$

Sedangkan jika $D = 0$ maka rumus ABC adalah:

$$X_1 = X_2 = \frac{-b}{2a}$$

Sedangkan jika $D < 0$ maka rumus ABC akan menghasilkan akar-akar imajiner, yaitu:

$$X_1 = \frac{-b}{2a} + \frac{\sqrt{-D}}{2a}i$$

Dan

$$X_2 = \frac{-b}{2a} - \frac{\sqrt{-D}}{2a}i$$



TERIMA KASIH