

JOBSHEET / LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

INFORMATIKA FASE : E/ KELAS : X

Topik: Struktur Kondisional (if, elif, else)

Model: PJBL

Nama Kelompok	:	Kelompok A	Kelompok	:	A
Anggota	:	1. Azzalia Hanifah Jamil 2. Clarissa Shalihah Dynel Aurallie	Kelas / Tgl	:	Rabu / 22 April 2026

Tujuan Jobsheet

1. Peserta didik dapat menerapkan struktur kondisional (if, elif, else) untuk menyelesaikan masalah nyata
2. Peserta didik dapat merancang diagram alir program kondisional
3. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan logika kondisional

Bagian A Pemahaman Konsep

Petunjuk: Jawab pertanyaan berikut sebelum memulai pengerjaan proyek!

1. Jelaskan perbedaan antara if tunggal dan if-elif-else! Berikan contoh situasi yang membutuhkan masing-masing.

- if : Dipakai kalau hanya 1 kondisi, jika kondisi benar > dijalankan, jika salah > tidak ada aksi lain.

Contoh :

Nilai = 80

if nilai >= 75:

print("Lulus")

- if-elif-else : dipakai jika banyak kondisi, program akan cek dari atas ke bawah sampai ditemukan yang benar.

Contoh :

```
nilai = 90
if nilai >= 90:
    print("A")
elif nilai >= 80:
    print("B")
else nilai >= 75:
    print("C")
```

2. Perhatikan kode berikut. Identifikasi minimal 2 kesalahan logika di dalamnya dan tuliskan perbaikannya!

Kode dengan Kesalahan	Kode yang Diperbaiki
<pre>nilai = 75 if nilai > 90: print("A") if nilai > 75: print("B") if nilai > 60: print("C") if nilai <= 60: print("D")</pre>	<pre>Nilai = 75 if nilai > 90: print("A") elif nilai > 75: print("B") elif nilai > 60: print("C") else: print("D")</pre>

Kesalahan yang ditemukan:

1. Semua kode menggunakan if, seharusnya menggunakan if-elif-else karena ada banyak kondisi
2. Jika menggunakan if keseluruhan kondisi, maka jawaban juga akan menampilkan seluruh kondisi yang di-print.

Tabel di atas menunjukkan program di Python.

Bagian B Perencanaan Proyek

Kelompok A: Program Penentu Kelulusan + Jenis Bilangan

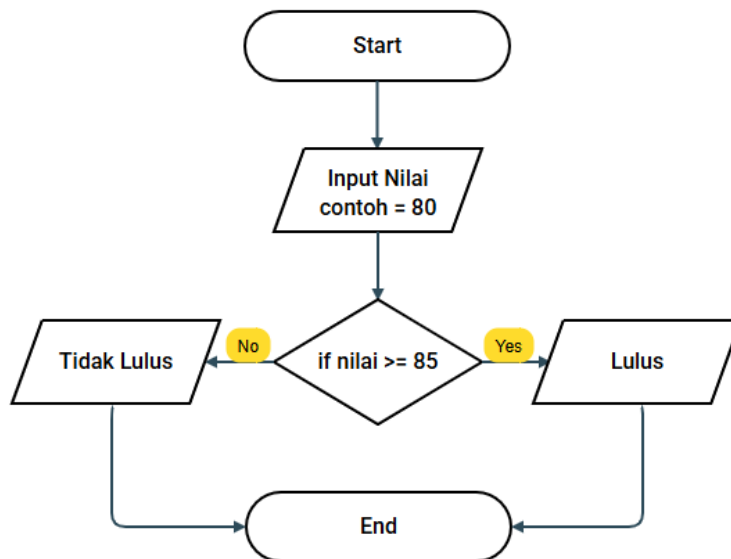
Kelompok B: Program Penentu Diskon dengan Percabangan

B.1 Rancangan Fitur Program

No.	Fitur Program	Deskripsi Logika
1.	Input nilai	Pengguna memasukkan nilai.
2.	Penentu kelulusan	Jika ≥ 85 lulus, jika tidak maka tidak lulus.
3.	Jenis bilangan	Menentukan nilai genap/ganjil.

B.2 Diagram Alir (Flowchart) Program

Gambar diagram alir program Anda di kotak ini:



B.3 Pembagian Tugas Kelompok

Nama Anggota	Peran	Tugas Spesifik
Clarissa Shalihah Dynel Aurallie	Perancang Logika	Menyusun flowchart dan menentukan kondisi if-elif-else.
Clarissa Shalihah Dynel Aurallie	Penulis Kode	Menuliskan kode program Python sesuai logika yang dibuat.
Azzalia Hanifah Jamil	Penguji Program	Menjalankan program dan mengecek error serta hasil output.
Azzalia Hanifah Jamil	Presenter	Menjelaskan program dan hasil di lkpd.

Bagian C Pengerjaan Proyek

C.1 Kode Program

Tuliskan kode program lengkap Anda di bawah ini:

```
# Nama Program : Jenis Bilangan  
# Kelompok : A  
# Tanggal : 22 April 2026
```

```
1 nilai = int(input("Masukkan Nilai : "))  
2 if nilai % 2 == 0:  
3     print("Jenis Bilangan : Genap")  
4 else:  
5     print("Jenis Bilangan : Ganjil")
```

Output

```
Masukkan Nilai : 7
```

```
Jenis Bilangan : Ganjil
```

```
=== Code Execution Successful ===
```

C.2 Tabel Pengujian Program (Test Case)

Uji program Anda dengan minimal 5 variasi input. Catat hasilnya:

No.	Input	Output yang Diharapkan	Output Aktual	Status
1.	2	Jenis Bilangan : Genap	Jenis Bilangan : Genap	✓ Benar
2.	7	Jenis Bilangan : Ganjil	Jenis Bilangan : Ganjil	✓ Benar
3.	10	Jenis Bilangan : Genap	Jenis Bilangan : Genap	✓ Benar
4.	15	Jenis Bilangan : Ganjil	Jenis Bilangan : Ganjil	✓ Benar
5.	4	Jenis Bilangan : Genap	Jenis Bilangan : Genap	✓ Benar

Bagian D Refleksi

1. Apa yang paling menantang dari menulis kondisi dalam program?

Yang paling menantang adalah saat menentukan logika kondisi yang benar agar program tetap berjalan sesuai keinginan. Selain itu, penggunaan operator seperti $>$, $<$, dan $==$ juga harus benar supaya tidak terjadi kesalahan atau *error*.

2. Berikan satu contoh masalah sehari-hari yang akan lebih mudah dipecahkan dengan if-else!

Contohnya adalah menentukan seseorang boleh apa tidak masuk ke suatu tempat berdasarkan umur.

Jika umur ≥ 10 tahun maka boleh masuk, jika tidak maka tidak diperbolehkan.

3. Apa yang akan kelompok Anda perbaiki jika mengerjakan proyek ini lagi?

Kelompok kami akan lebih teliti dan mencoba untuk memperbanyak melakukan pengujian pada program komputer agar mengurangi terjadinya kesalahan.