

JOB SHEET / LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

INFORMATIKA FASE : E/ KELAS : X

Topik: Struktur Kondisional (if, elif, else)

Model: PJBL

Nama Kelompok	:	Anak Hebat _____ _____	Kelompok	:	A / B
Anggota	:	1. AisyahAqilahAziza _____ _____ 2. AlyaZhafira _____ _____	Kelas / Tgl	:	X.E2 Rabu/22-0 4-26 _____ _____

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 tunggal digunakan untuk mengecek satu kondisi saja jika kondisi benar maka kode di dalamnya di jalankan, jika salah program akan langsung lanjut ke baris berikutnya tanpa melakukan tindakan alternatif

if-elif-else digunakan untuk mengecek beberapa kondisi secara berurutan program akan

mengecek if pertama jika salah dia mengecek elif dan jika kondisi diatas semua salah baris else akan dijalankan sebagai pilihan terakhir

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. menggunakan if terpisah sehingga bisa lebih dari satu out put
2. batas nilai tidak tepat (misalnya nilai = 75 tidak masuk ke kategori B).

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 data	pengguna memasukkan data
2.	proses percabangan	program menentukan kondisi
3.	out put hasil	menampilkan hasil sesuai kondisi

B.2 Diagram Alir (Flowchart) Program

Gambar diagram alir program Anda di kotak ini:

[Mulai]

↓

[Input angka]

↓

[Apakah angka % 2 = 0?]

↓

↓

[Ya]

[Tidak]

↓

↓

[Genap] [Ganjil]

↓

↓

[Selesai]

B.3 Pembagian Tugas Kelompok

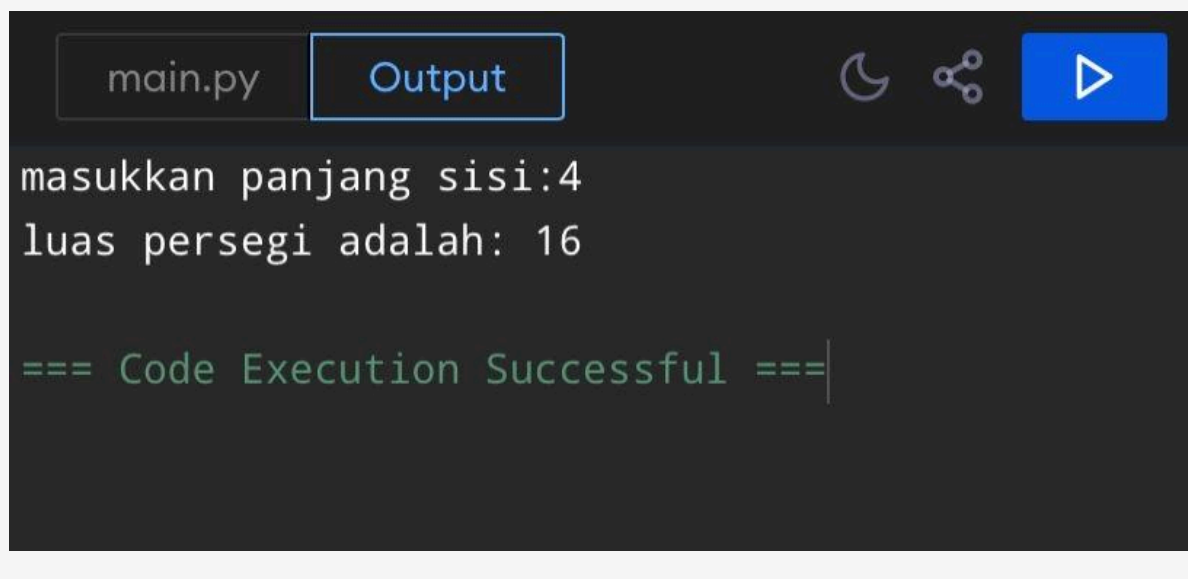
Nama Anggota	Peran	Tugas Spesifik
jamal	Perancang Logika	membuat algoritma
syafiq	Penulis Kode	menulis program
gibran	Penguji Program	menguji program
nopal	Presenter	menyajikan hasil

Bagian C Pengerjaan Proyek

C.1 Kode Program

Tuliskan kode program lengkap Anda di bawah ini:

```
# Nama Program : program menghitung
luaspersegi_____
# Kelompok : anak hebat_____
# Tanggal : 22-04-2026_____
```



```
main.py Output
masukkan panjang sisi:4
luas persegi adalah: 16

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

```

main.py Output
1 #program menghitung luas persegi
2
3 sisi = float(input("masukkan panjang sisi:"
   ))
4 luas = 4 * 4
5
6 print("luas persegi adalah:", luas)

```

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.	95	A (nilai > 90)	A	✓ Benar / ✗ Salah
2.	80	B (75< nilai _ < 90)	B	✓ Benar /

				✗ Salah
3.	70	C (60 nilai \leq 75)	C	✓ Benar / ✗ Salah
4.	60	D (nilai \leq 60)	D	✓ Benar / ✗ Salah
5.	50	D (nilai \leq 60)	D	✓ Benar / ✗ Salah

Bagian D Refleksi

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

tantangan terbesar adalah menyusun kondisi yang tepat dan logis agar program berjalan sesuai keinginan

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

contoh : menentukan apakah seseorang boleh masuk kelas atau tidak (jika pakai seragam → boleh, jika tidak → tidak boleh)

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

kelompok kami akan memperbaiki kerja sama tim, pembagian tugas, dan ketelitian serta kekompakan agar hasil proyek menjadi lebih baik dan mendapat nilai yang sesuai dengan yang kami inginkan



