

**PRAKTIKUM  
PEMROGRAMAN BERBASIS OBJEK**



Nama : Nur Azizah  
Nim : 13020230088  
Dosen Mardiyah Hasnawi, S.Kom., M.T.,MTA  
Asisten 1 :Nasrullah  
Asisten 2 : Adam Adnan  
Frekuensi :TI\_PBO-11(B1)

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA  
MAKASSAR  
2025**

## Output

➤ **Codingan Pertama**

```
D:\Tugas PB0 2>java BacaString

Baca string dan Integer:
masukkan sebuah string: 12
String yang dibaca : 12
D:\Tugas PB0 2>
```

- Keterangan : Pada output diatas menunjukan nilai string walaupun yang diminta adalah 2 yakni integer dan string

➤ **Codingan Kedua**

[illegible]

- Keterangan : output diatas menampilkan banyak kalimat “Print Satu baris ....” Hamper lebih dari 20 baris

➤ Codingan Ketiga

```
D:\Tugas PBO 2>javac If1.java

D:\Tugas PBO 2>java If1
Contoh IF satu kasus
Ketikkan suatu nilai integer: 29

Nilai a positif: 29
```

- Keterangan : Program ini merupakan contoh penggunaan struktur percabangan if dalam Java. Program meminta pengguna untuk memasukkan sebuah bilangan integer, lalu mengecek apakah bilangan tersebut bernilai positif. Jika bilangan yang dimasukkan positif, program menampilkan pesan bahwa nilai tersebut adalah positif

➤ Codingan Keempat

```
D:\Tugas PBO 2>javac If2.java

D:\Tugas PBO 2>java If2
Contoh IF dua kasus
Ketikkan suatu nilai integer :10
Nilai a positif 10
```

- Keterangan : Program ini merupakan contoh penggunaan struktur percabangan if-else dalam Java. Program meminta pengguna untuk memasukkan sebuah bilangan integer, lalu mengecek apakah bilangan tersebut positif atau negatif. Jika bilangan yang dimasukkan positif, program menampilkan pesan bahwa nilai tersebut adalah positif. Jika bilangan negatif, program akan menampilkan pesan yang sesuai.

➤ Codingan Kelima

```
D:\Tugas PBO 2>javac If3.java

D:\Tugas PBO 2>java If3
Contoh IF tiga kasus
Ketikkan suatu nilai integer :20
Nilai a positif 20
```

- Keterangan : Program ini merupakan contoh penggunaan struktur percabangan if-else if-else dalam Java. Program meminta pengguna untuk memasukkan sebuah bilangan integer, lalu mengecek apakah bilangan tersebut positif, nol, atau negatif. Jika bilangan positif, program menampilkan pesan bahwa nilai tersebut positif. Jika nol, program menampilkan pesan bahwa nilai nol. Jika negatif, program menampilkan pesan bahwa nilai negatif.

➤ Keterangan Keenam

```
D:\Tugas PBO 2>javac KasusBoolean.java

D:\Tugas PBO 2>java KasusBoolean
true
benar
```

- Keterangan : Program ini merupakan contoh penggunaan tipe data boolean dalam Java. Program menampilkan nilai boolean true dan memberikan output tambahan yang menunjukkan hasil evaluasi suatu kondisi. Jika kondisi benar, program mencetak "true" dan "benar".

➤ Codingan Ketujuh

```
D:\Tugas PBO 2>javac KasusSwitch.java

D:\Tugas PBO 2>java KasusSwitch
Ketikkan sebuah huruf, akhiri dengan RETURN
Manis
Yang anda ketik adalah huruf mati
```

- Ketrangan : Program ini merupakan contoh penggunaan switch-case dalam Java. Program meminta pengguna untuk memasukkan sebuah huruf, kemudian

mengecek apakah huruf tersebut termasuk huruf vokal atau huruf mati (konsonan). Program lalu menampilkan hasil sesuai dengan input yang diberikan.

➤ Codingan Kedelapan

```
D:\Tugas PBO 2>javac Konstant.java  
  
D:\Tugas PBO 2>java Konstant  
Jari-jari lingkaran =28  
Luas lingkaran = 2462.936  
Akhir program
```

- Ketereangan : Program ini menghitung luas lingkaran dengan menggunakan konstanta dalam Java. Program menetapkan jari-jari lingkaran sebesar 28 dan menghitung luasnya menggunakan rumus  $\pi \times r^2$ , lalu menampilkan hasil perhitungannya.

➤ Codingan Kesembilan

```
D:\Tugas PBO 2>javac Max2.java  
  
D:\Tugas PBO 2>java Max2  
Maksimum dua bilangan:  
Ketikkan dua bilangan, pisahkan dengan RETURN: 2 3  
Kedua bilangan: a = 2, b = 3  
Nilai maksimum adalah: 3
```

- Keterangan : Program ini membandingkan dua bilangan yang dimasukkan oleh pengguna dan menentukan nilai maksimum di antara keduanya. Dalam contoh ini, pengguna memasukkan 2 dan 3, sehingga program menampilkan bahwa nilai maksimum adalah 3.

➤ Codingan Sepuluh

```
D:\Tugas PBO 2>javac PriFor.java

D:\Tugas PBO 2>java PriFor
Baca N, print 1 s/d N N = 32
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
Akhir program
```

- Keterangan : Program ini membaca input N dari pengguna, lalu mencetak angka dari 1 hingga N menggunakan perulangan for. Dalam contoh ini, pengguna memasukkan N = 32, sehingga program mencetak angka dari 1 sampai 32.

➤ Codingan Sebelas

```
D:\Tugas PBO 2>javac PrintIterasi.java

D:\Tugas PBO 2>java PrintIterasi
Nilai N >0 = 5
Print i dengan ITERATE :
1
2
3
4
5
```

- Keterangan ; Program ini membaca input N dari pengguna, lalu mencetak angka dari 1 hingga N menggunakan perulangan while atau for. Dalam contoh ini, pengguna memasukkan N = 5, sehingga program mencetak angka dari 1 sampai 5.

➤ Codingan Duabelas

```
D:\Tugas PBO 2>javac PrintRepeat.java

D:\Tugas PBO 2>java PrintRepeat
Nilai N >0 = 5
Print i dengan REPEAT:
1
2
3
4
5
```

- Keterangan : Program ini membaca input N dari pengguna dan mencetak angka dari 1 hingga N menggunakan perulangan repeat. Dalam contoh ini, pengguna memasukkan N = 5, sehingga program mencetak angka 1 hingga 5.

➤ Codingan TigaBelas

```
D:\Tugas PBO 2>javac PrintWhile.java

D:\Tugas PBO 2>java PrintWhile
Nilai N >0 = 20
Print i dengan WHILE:
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
```

- Keterangan : Program ini membaca input N dari pengguna dan mencetak angka dari 1 hingga N menggunakan perulangan while. Dalam contoh ini, pengguna memasukkan N = 20, sehingga program mencetak angka 1 hingga 20

➤ Codingan Empat Belas

```
D:\Tugas PBO 2>javac PrintWhile1.java

D:\Tugas PBO 2>java PrintWhile1
Nilai N >0 = 11
Print i dengan WHILE (ringkas):
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
```

- Keterangan : Program ini membaca input N dari pengguna dan mencetak angka dari 1 hingga N menggunakan perulangan while dalam bentuk yang lebih ringkas. Dalam contoh ini, pengguna memasukkan N = 11, sehingga program mencetak angka 1 hingga 11

➤ Codingan Lima Belas

```
D:\Tugas PBO 2>javac PrintXinterasi.java

D:\Tugas PBO 2>java PrintXinterasi
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 19
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 29
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 9
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 39
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 49
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 59
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : 22 999
Masukkan nilai x (int), akhiri dg 999 : Hasil penjumlahan = 226
```

- Keterangan : Program ini meminta pengguna untuk memasukkan angka secara berulang hingga pengguna memasukkan 999 sebagai tanda berhenti. Semua angka yang dimasukkan sebelum 999 dijumlahkan, lalu hasilnya ditampilkan. Dalam contoh ini, jumlah dari 19 + 29 + 49 + 59 + 22 adalah 226.



➤ Codingan Enam Belas

```
D:\Tugas PBO 2>javac PrintXRepeat.java

D:\Tugas PBO 2>java PrintXRepeat
Masukkan nilai x (int), akhiri dengan 999: 22999
Masukkan nilai x (int), akhiri dengan 999: 22 999
Masukkan nilai x (int), akhiri dengan 999: Hasil penjumlahan = 23021
```

- Keterangan : Program ini meminta pengguna untuk memasukkan angka secara berulang hingga pengguna memasukkan 999 sebagai tanda berhenti. Semua angka yang dimasukkan sebelum 999 dijumlahkan, lalu hasilnya ditampilkan. Dalam contoh ini, jumlah dari 22999 + 22 adalah 23021

➤ Codingan Tujuh Belas

```
D:\Tugas PBO 2>javac PrintXWhile.java

D:\Tugas PBO 2>java PrintXWhile
Masukkan nilai x (int), akhiri dengan 999: 20 999
Masukkan nilai x (int), akhiri dengan 999: Hasil penjumlahan = 20
```

- Keterangan : Program ini menggunakan perulangan while untuk meminta pengguna memasukkan angka hingga pengguna mengetik 999 sebagai tanda berhenti. Angka yang dimasukkan sebelum 999 dijumlahkan dan hasilnya ditampilkan. Dalam contoh ini, hanya satu angka yang dimasukkan, yaitu 20, sehingga hasil penjumlahannya adalah 20

➤ Codingan Delapan Belas

```
D:\Tugas PBO 2>javac SubProgram.java

D:\Tugas PBO 2>java SubProgram
Maksimum dua bilangan
Ketikkan dua bilangan, pisahkan dengan ENTER:
1 2
Ke dua bilangan: a = 1 b = 2
Maksimum = 2
Tukar kedua bilangan...
Ke dua bilangan setelah tukar: a = 2 b = 1
```

- Keterangan : Program ini meminta pengguna memasukkan dua bilangan, kemudian menampilkan bilangan yang lebih besar. Setelah itu, program menukar nilai kedua bilangan dan menampilkan hasil setelah pertukaran.

➤ Codingan Sembilan Belas

```
D:\Tugas PBO 2>javac Tempair.java

D:\Tugas PBO 2>java Tempair
Contoh IF tiga kasus
Temperatur (der. C) = 23
Wujud air cair
23
```

- Keterangan : Program ini menentukan wujud air berdasarkan suhu yang dimasukkan. Jika suhu 23°C, air berada dalam bentuk cair.



