

Laporan Praktikum Ke – 2
Pengenalan Variable,Tipe data,Operator
dan Metode Input di JAVA



Oleh

Beril Dwi Oktabiyanto (E31201101)

Semester 1

Program Studi Manajemen Informatika

Jurusan Teknologi Informasi

Politeknik Negeri Jember

2020

1. Dasar Teori

Metode Input Buffered Reader

Buffered Reader merupakan salah satu Class Library yang di sediakan oleh Java OOP untuk melakukan proses Input Class. Class tsb dapat dipanggil dengan melakukan import library;

```
Import Java.io.BufferedReader  
Import Java.io.InputStreamReader  
Import Java.io.IOException
```

Menungkinkan kita tidak perlu menginput variable di dalam coding karena kita bisa menginput variable di hasil program

Metode Scanner

Scanner hampir sama dengan metode Buferred Reader beda antara mode Scanner dan mode Buffered Reader pada library. Metode Scanner melakukan panggilan import library;

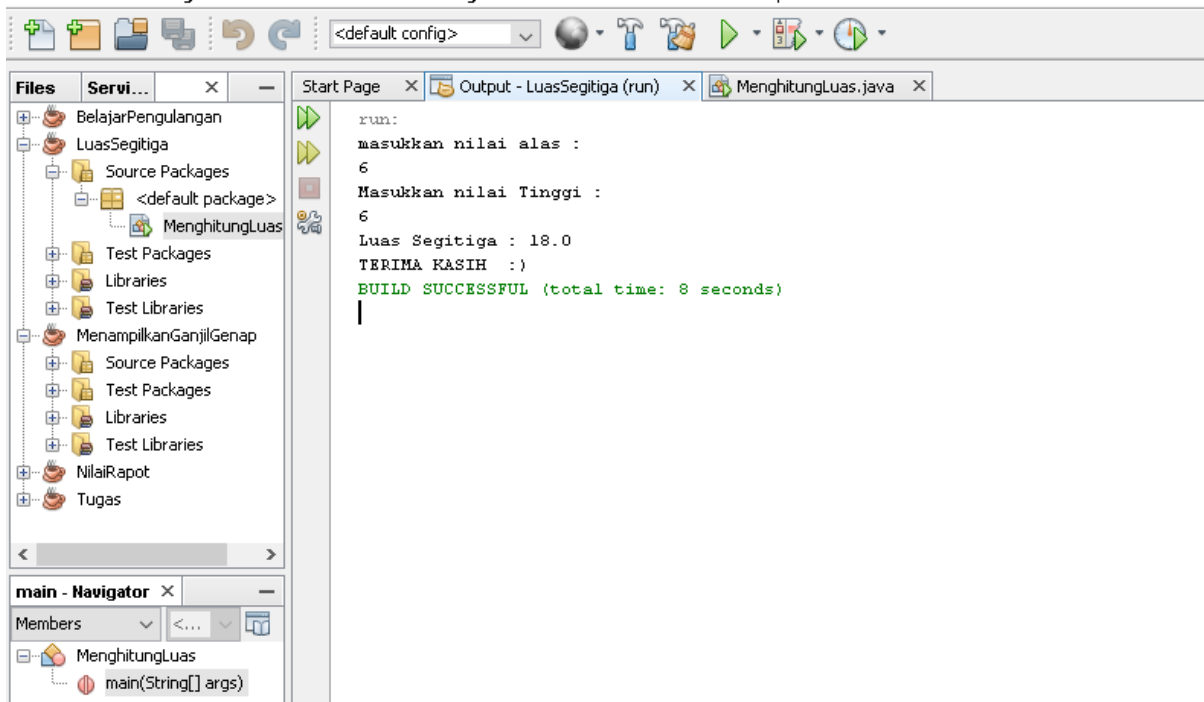
```
import java.util.Scanner;
```

2. Hasil Uji Coba Praktikum

Tugas 1 : menghitung luas segitiga

LuasSegitiga - NetBeans IDE 8.2

File Edit View Navigate Source Refactor Run Debug Profile Team Tools Window Help



Tugas 2 : menentukan ganjilgenal

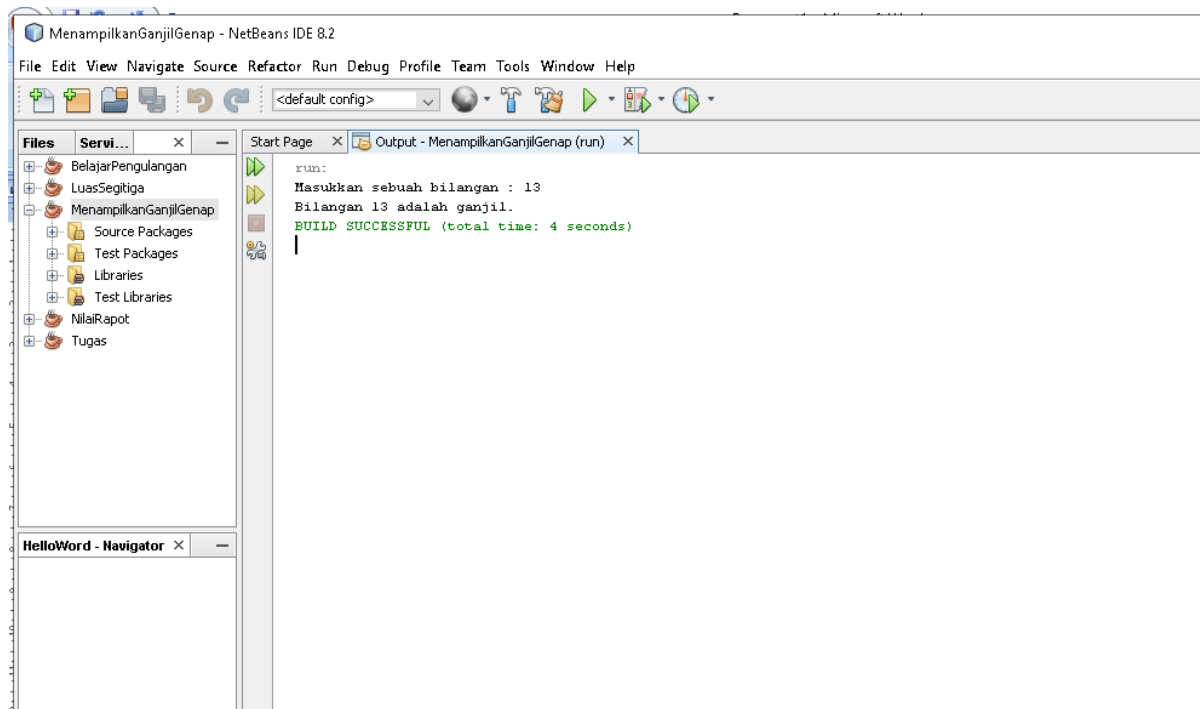
MenampilkanGanjilGenap - NetBeans IDE 8.2

File Edit View Navigate Source Refactor Run Debug Profile Team Tools Window Help

The screenshot displays the NetBeans IDE 8.2 interface. The top menu bar includes File, Edit, View, Navigate, Source, Refactor, Run, Debug, Profile, Team, Tools, Window, and Help. Below the menu bar is a toolbar with various icons for file operations and development actions. The main workspace is divided into three panes:

- Files View (Left):** Shows a project tree with folders like BelajarPengulangan, LuasSegitiga, and MenampilkanGanjilGenap. Under MenampilkanGanjilGenap, there are Source Packages, Test Packages, Libraries, and Test Libraries. The 'MenampilkanGar' file is selected.
- Output Window (Center):** Displays the output of the build process. The text shows:

```
run:
Masukkan sebuah bilangan : 12
Bilangan 12 adalah genap.
BUILD SUCCESSFUL (total time: 5 seconds)
```
- Navigator (Bottom):** Shows the project structure with 'MenampilkanGanjilGenap' and its main method 'main(String[] args)'.



3. Tugas

1. Membuat program menghitung luas segitiga
2. Membuat program menentukan ganjil dan genap

Untuk kunjungi https://github.com/BerilDwi/E31201101_Beril-Dwi-Oktabiyanto.git link GitHub

4. Analisa dan Kesimpulan

Metode Input Buffered Reader dan Metode Input Scanner adalah metode input di java dengan memanggil dengan mengimport library. Library setiap metode berbeda. Kedua metode ini hampir sama dibedakan dengan code import library nya masing masing. Dengan menggunakan metode ini program meminta kepada user untuk menginput sebuah variabel atau bilangan lalu di cek oleh program dengan coding yg telah ditentukan oleh program.

5. Sumber Materi yang Diambil

<https://www.kopicoding.com/ganjil-genap-bahasa-java/>
<http://beginer-java.blogspot.com/2014/11/metode-inputan-menggunakan-buffered.html>

