

**Laporan Praktikum ke (1)**  
**Pengenalan Variabel,Tipe**  
**Data, Operator dan Metode**  
**Input di JAVA**



Oleh :

Desiana Silvia Ramadani

(E31200837)

Semester 1

Program Studi Manajemen Informatika  
Jurusan Teknologi Informasi  
Politeknik Negeri Jember

2020

## 1. Dasar Terori

### 1. Beffered Reader

Buffered Reader merupakan salah satu metode Class Library yang di sediakan oleh Java OOP untuk melakukan proses Input Class. Class tersebut dapat disebut/ dipanggil dengan melakukan Import Library.

Import Java.io.BufferedReader

Import Java.io.InputStreamReader

Import Java.io.IOException

Metode ini memungkinkan kita supaya tidak menginput variable di dalam coding karena kita bisa menginput variabel di hasil program.

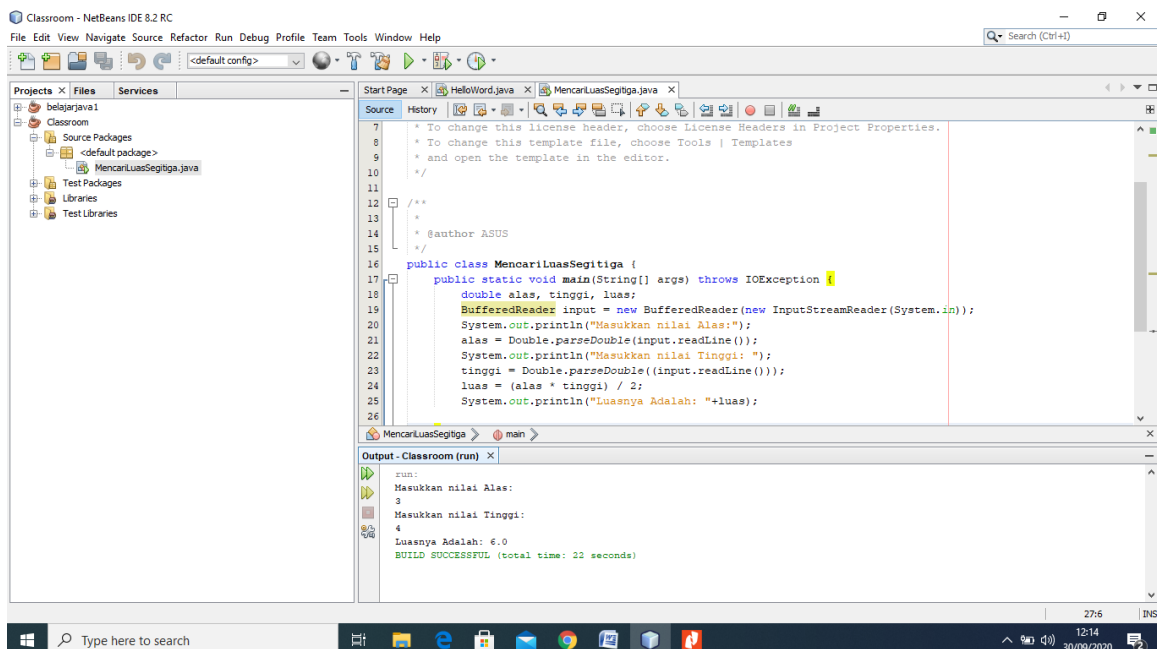
### 2. Metode Scanner

Metode Scanner ini hampir sama dengan meode BufferedReader perbedaannya terletak di antara Mode Scanner dan Mode BufferedReader pada library. Metode Scanner ini juga melakukan panggilan Import Library.

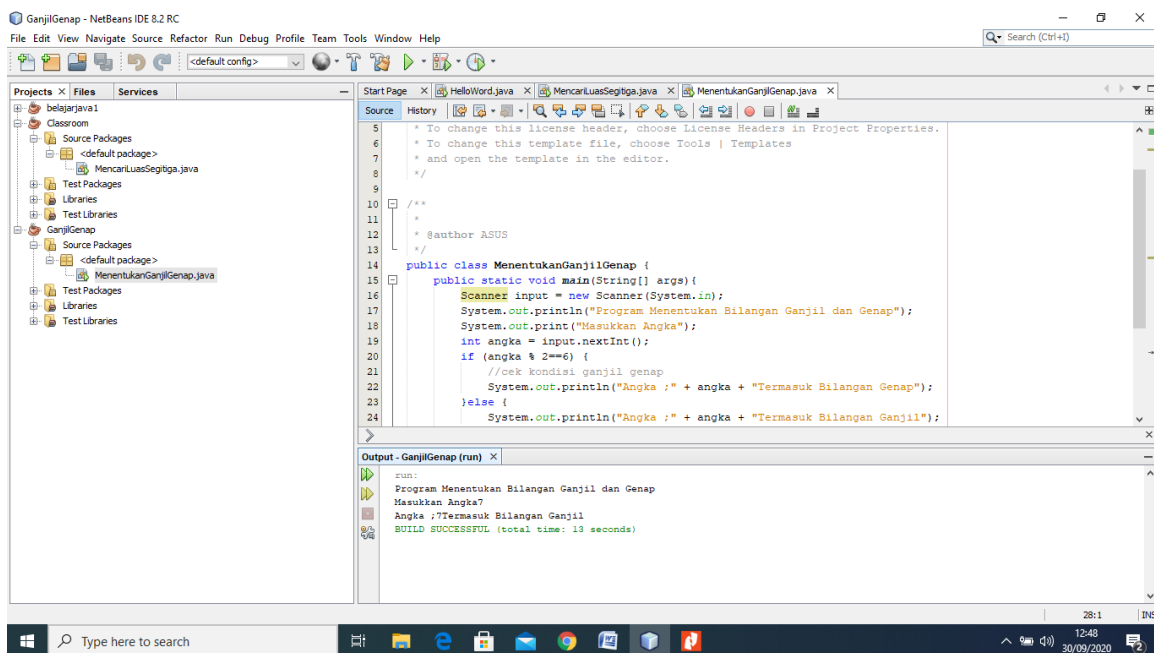
Import Java.util.Scanner

## 2. Hasil Uji Coba Praktikum

### 1. Mencari Luas Segitiga $\Delta$



## 2. Menentukan Bilangan Ganjil Genap



### 3. Tugas

1. Buatlah sebuah program untuk menghitung luas segitiga dengan metode `BufferedReader`
2. Buatlah sebuah program untuk menampilkan bilangan genap dan ganjil dengan menggunakan metode `Scanner`.

### 4. Analisa dan Kesimpulan

1. Untuk `Scanner`, Ketika ada perhitungan matematika, maka variabel yang akan digunakan dalam perhitungan tidak perlu dikonversi lagi, jadi langsung saja terhitung.

- `Scanner Angka = new Scanner (System.in);`

=> Angka adalah suatu variabel bertipe `Scanner`.

=> `new Scanner (System.in)` untuk menciptakan suatu objek bertipe `Scanner`.

- Kelas `Scanner` berada pada paket `java.util`, maka sebelum menggunakan Kelas `Scanner` harus meng-impornya terlebih dahulu pada baris sebelum deklarasi class dengan sintaks :  
`import java.util.Scanner`

2. pada Class `BufferedReader` berbeda dengan class `Scanner`, yaitu harus mengkonversikan terlebih dahulu sebelum dilakukan perhitungan matematika pada variabel yang akan digunakan.

- pada :

`import java.io.BufferedReader;`

`import java.io.InputStreamReader;`

`import java.io.IOException;`

menjelaskan bahwa kita akan menggunakan kelas `BufferedReader`, `InputStreamReader`, dan `IOException` yang berada pada `java.io` package.

```
-   BufferedReader  Angka    = new BufferedReader  (new InputStreamReader  
    (System.in));
```

statement ini menyatakan bahwa kita mendeklarasikan variabel bernama

Angka dengan tipe kelas BufferedReader.

- pada baris Try - catch block

```
    a = Integer.parseInt(Angka.readLine());
```

#### 5. Sumber Materi yang anda ambil

1. <https://www.youtube.com/watch?v=oQf6-lWPdt8>
2. <https://www.kopicoding.com/ganjil-genap-bahasa-java/>
3. <http://shikizikata.blogspot.com/2016/04/program-input-scanner-bufferedReader.html>