**LAPORAN PRAKTIKUM**

**BAHASA PEMROGRAMAN JAVA**

Nama : HILAL ACHMAD WARDHANA

NIM : 201869040010

Teknik Informatika 3 A

Dosen : M. Imron Rosyadi, S.Kom., M.Kom.

**UNIVERSITAS YUDHARTA PASURUAN**

**Jl. Yudharta No.07 (Pesantren Ngalah) Sengonagung Purwosari**

**Pasuruan Jawa Timur 67162**

**Telp/fax : (0343) 611186**

**Site : http://www.yudharta.ac.id | Email :informasi@yudharta.ac.id**

**KATA PENGANTAR**

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, kesempatan serta limpahan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan praktikum pada mata kuliah Bahasa Pemrograman Java ini dengan baik. Penulisan laporan ini dibuat agar dapat memenuhi sebagi salah satu syarat untuk mendapatkan nilai tambahan serta dalam mengikuti ujian semester. Dengan sepenuh hati penulis menyadari bahwa tersusunnya tugas ini berkat bantuan dan bimbingan dari semua pihak baik berupa material, spiritual, maupun informasi. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih sebanyak- banyaknya kepada :

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa yaitu Allah SWT, karena dengan anugerahnya penulis dapat menyelesaikan laporan praktikum ini dengan baik.

2. Orangtua saya yang telah memberikan semangat dan dukungan sehingga laporan praktikum ini dapat terselesaikan dengan baik serta mendapatkan nilai yang diinginkan.

* 1. M. Imron Rosyadi, S.Kom., M.Kom., selaku dosen Bahasa Pemrograman Java.
  2. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini. Akhirnya penulis mohon maaf apabila ada kekurangan atau kesalahan dalam penyusunan laporan praktikum ini. Semoga laporan praktikum ini dapat bermanfaat bagi penulis, maupun pembacanya.

Purwosari, 2 Januari 2020

Penulis

Hilal Achmad Wardhana

**DAFTAR ISI**

**KATA PENGANTAR** 2

**DAFTAR ISI** 3

**BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar belakang 9

1.2 Tujuan 9

1.3 Manfaat 10

**BAB II DASAR TEORI**

2.1 Java Methods 11

2.2 Java Methods Parameter 11

2.3 Java Methods Overloading 12

2.4 Java OOP 12

2.5 Java Classes / Objects 13

2.6 Java Classes Attributes 13

2.7 Java Classes Methods 14

2.8 Java Constructors 14

2.9 Java Modifiers 15

2.10 Java Encapsulation 16

2.11 Java Packages / API 17

2.12 Java Inheritance 18

2.13 Java Polymorphism 19

2.14 Java Inner Classes 19

2.15 Java Abstraction 20

2.16 Java Interface 20

2.17 Java Enum 21

2.18 Java User Input 22

2.19 Java Date 22

2.20 Java ArrayList 22

2.21 Java HashMap 23

2.22 Java WrapperClasses 23

2.23 Java Exceptions 24

**BAB III HASIL PERCOBAAN**

3.1 Modul 1 25

3.2 Modul 2 27

3.3 Modul 3 27

3.4 Modul 4 28

3.5 Modul 5 29

3.6 Modul 6 30

3.7 Modul 7 32

3.8 Modul 8 33

3.9 Modul 9 34

3.10 Modul 10 36

3.11 Modul 11 37

3.12 Modul 12 38

3.13 Modul 13 40

3.14 Modul 14 41

3.15 Modul 15 42

3.16 Modul 16 44

3.17 Modul 17 45

3.18 Modul 18 47

3.19 Modul 19 52

3.20 Modul 20 56

3.21 Modul 21 57

**BAB IV ANALISA HASIL PERCOBAAN**

4.1 Analisa Hasil Percobaan Modul 1 60

4.2 Analisa Hasil Percobaan Modul 2 60

4.3 Analisa Hasil Percobaan Modul 3 61

4.4 Analisa Hasil Percobaan Modul 4 61

4.5 Analisa Hasil Percobaan Modul 5 62

4.6 Analisa Hasil Percobaan Modul 6 62

4.7 Analisa Hasil Percobaan Modul 7 63

4.8 Analisa Hasil Percobaan Modul 8 64

4.9 Analisa Hasil Percobaan Modul 9 64

4.10 Analisa Hasil Percobaan Modul 10 65

4.11 Analisa Hasil Percobaan Modul 11 65

4.12 Analisa Hasil Percobaan Modul 12 65

4.13 Analisa Hasil Percobaan Modul 13 66

4.14 Analisa Hasil Percobaan Modul 14 66

4.15 Analisa Hasil Percobaan Modul 15 66

4.16 Analisa Hasil Percobaan Modul 16 66

4.17 Analisa Hasil Percobaan Modul 17 67

4.18 Analisa Hasil Percobaan Modul 18 67

4.19 Analisa Hasil Percobaan Modul 19 67

4.20 Analisa Hasil Percobaan Modul 20 68

4.21 Analisa Hasil Percobaan Modul 21 68

**BAB V PENUTUP**

Kesimpulan 69

Saran 69

Daftar pustaka 70

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**Latar Belakang**

Proses penciptaan Java dimulai pada tahun 1991. Java dibuat oleh James Gosling, Mike Sheridan, dan Patrick Naughton. Hingga hari ini, Java dikenal dengan slogan **WORA**(write once, run anywhere). Slogan ini digunakan untuk menggambarkan sifat universalitas Java. Coding yang ditulis dengan menggunakan Java dapat digunakan dalam berbagai platform dan situasi.

Konsep dibalik pembuatan Java adalah menghadirkan sebuah bahasa pemrograman yang terorientasi obyek, sederhana, mudah dibaca dan aman. Empat prinsip ini adalah batu penjuru yang menjadi landasan dari pembuatan bahasa Java. Aspek kemudahan untuk dibaca dihadirkan dengan cara membuat sintaks Java mirip dengan sintaks bahasa pemrograman C dan C++. Kemiripan ini dibuat karena bahasa C dan C++ adalah bahasa pemrograman yang paling populer di awal tahun 90an.

Biarpun demikian, bahasa Java juga banyak mendapat kritik. Kebanyakan orang mengatakan bahwa biarpun bahasa pemrograman Java dapat menghadirkan keempat prinsip di atas, ada satu aspek yang tidak dimiliki Java, yaitu peningkatan fungsi. Ada beberapa orang mengklaim bahwa bahasa Java cukup ketinggalan jika dibandingkan dengan beberapa bahasa pemrograman lain yang terus-menerus ditingkatkan. Java sendiri berusaha untuk menjawab kritik tersebut dengan meluncurkan **Java 9**, yaitu versi peningkatan dari bahasa Java yang dilengkapi dengan banyak peningkatan dan inovasi baru.

**Tujuan**

* Membiasakan untuk dapat membuat sebuah program aplikasi.
* Mengidentifikasi kesalahan pada sebuah program.
* Memahami tentang cara kerja NetBeans IDE.

**Manfaat**

* Setiap aplikasi maupun program yang dibuat dengan menggunakan dasar Bahasa Pemrograman Java mempunyai kemampuan yang sangat baik untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut. Hal ini akan sangat membantu para programmer-progammer dan developer untuk lebih baik lagi dalam mengembangkan satu aplikasi yang berbasis Java.
* Sifatnya Multi-Platform, alias Universal dan dapat digunakan dalam platform apapun. Hal ini membuat banyak sekali para pengembang aplikasi yang menggunakan basis bahasa pemrograman Java ini untuk membuat aplikasi yang diinginkan oleh progammer tersebut.
* Kemampuan aplikasi – aplikasi yang dibuat dengan menggunakan atau berbasis Java yang mampu bekerja di platform manapun. Hal ini berhubungan dengan usability, atau kegunaan dari suatu aplikasi.
* Bahasa pemrograman Java adalah salah satu bentuk atau jenis bahasa pemrograman yang berorientasi terhadap objek. Itu artinya setiap aplikasi yang dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman java akan disesuaikan dengan objek atau dapat juga dengan tampilan dan interface dari aplikasi tersebut.
* Sifat dinamis dari bahasa pemrograman Java ini sangat berkaitan dengan kemampuan dari bahasa pemrograman Java yang sangat mudah untuk dikembangkan. Struktur kodenya dapat dengan mudah dimodifikasi dan dikembangkan, sesuai dengan kebutuhan dari user.

**BAB II**

**DASAR TEORI**

**Java Methods**

Method adalah blok kode yang hanya berjalan ketika dipanggil. Kita dapat mengirimkan data, yang dikenal sebagai parameter, ke dalam suatu Method. Method digunakan untuk melakukan tindakan tertentu, dan mereka juga dikenal sebagai fungsi. Mengapa menggunakan Method? Untuk menggunakan kembali kode: tentukan kode sekali, dan gunakan berkali-kali.

Metode harus dideklarasikan di dalam kelas. Itu didefinisikan dengan nama metode, diikuti oleh tanda kurung **()**. Java menyediakan beberapa metode yang telah ditentukan, seperti **system.out.println(),** tetapi Anda juga dapat membuat metode Anda sendiri untuk melakukan tindakan tertentu.

Untuk memanggil Method di Java, tulis nama Method diikuti oleh dua tanda kurung **()** dan tanda titik koma **;**

**Java Methods Parameter**

Informasi dapat dikirimkan ke Method sebagai **Parameter**. Parameter bertindak sebagai variabel di dalam Method. Parameter ditentukan setelah nama Method, di dalam tanda kurung. Anda dapat menambahkan sebanyak mungkin parameter yang Anda inginkan, cukup pisahkan dengan koma.

Method yang menggunakan **String** yang disebut **fname** sebagai Parameter. Ketika method dipanggil, kami memberikan nama depan, yang digunakan di dalam method untuk mencetak nama lengkap.

Kata kunci **void**, menunjukkan bahwa method tersebut tidak boleh mengembalikan nilai. Jika kita ingin method mengembalikan nilai, kita bisa menggunakan tipe data primitif (seperti **int**, **char**, dll.) Sebagai gantinya **void**, dan gunakan kata kunci **return** di dalam method. Ketika parameter dilewatkan ke method, itu disebut **argument**.

Kita dapat memiliki banyak parameter yang kita inginkan (Multiple Parameter). ketika kita bekerja dengan Multiple Parameter, pemanggilan method harus memiliki jumlah **argument** yang sama karena ada parameter, dan **argument** harus diteruskan dalam urutan yang sama.

**Java Methods Overloading**

Dengan Method Overloading, beberapa method dapat memiliki nama yang sama dengan parameter yang berbeda. Daripada mendefinisikan dua method yang harus melakukan hal yang sama, lebih baik membebani satu method. kami membebani method **plusMethod** agar bekerja baik untuk **int** maupun **double**. Beberapa method dapat memiliki nama yang sama selama jumlah dan atau tipe parameternya berbeda.

**Java OOP**

OOP adalah singkatan dari **Pemrograman Berorientasi Objek**.

Pemrograman prosedural adalah tentang prosedur atau metode penulisan yang melakukan operasi pada data, sedangkan pemrograman berorientasi objek adalah tentang membuat objek yang berisi data dan metode.

Pemrograman berorientasi objek memiliki beberapa keunggulan dibandingkan pemrograman prosedural:

* OOP lebih cepat dan lebih mudah untuk dieksekusi
* OOP menyediakan struktur yang jelas untuk program-program tersebut
* OOP membantu menjaga kode Java **DRY** "**Don't Repeat Yourself**", dan membuat kode lebih mudah untuk mempertahankan, memodifikasi dan men-debug.

OOP memungkinkan untuk membuat aplikasi yang dapat digunakan kembali secara penuh dengan kode yang lebih sedikit dan waktu pengembangan yang lebih singkat. Prinsip " **Don't Repeat Yourself** " (**DRY**) adalah tentang mengurangi pengulangan kode. Anda harus mengekstrak kode yang umum untuk aplikasi, dan menempatkannya di satu tempat dan menggunakannya kembali alih-alih mengulanginya.

**Java Classes / Objects**

**Classes** dan **Objects** adalah dua aspek utama dari **Pemrograman Berorientasi Objek**. Jadi, **Classes** adalah template untuk **Objects**, dan **Objects** adalah turunan dari **Classes**. Ketika **Objects** individu dibuat, mereka mewarisi semua variabel dan method dari **Classes**.

Segala sesuatu di Java dikaitkan dengan **Classes** dan **Objects**, bersama dengan atribut dan methodnya. Sebagai contoh : dalam kehidupan nyata, mobil adalah **Objects**. Mobil memiliki atribut, seperti berat dan warna, dan metode, seperti drive dan rem. Untuk membuat **Classes**, gunakan kata kunci **class.** Suatu kelas harus selalu dimulai dengan huruf pertama huruf besar, dan bahwa nama file java harus cocok dengan nama kelas. Di Java, **Objects** dibuat dari kelas. Untuk membuat objek **MyClass**, tentukan nama **Classes**, diikuti dengan nama **Objects**, dan gunakan kata kunci **new.** Kita juga dapat membuat beberapa objek dari satu kelas. Anda juga bisa membuat objek kelas dan mengaksesnya di kelas lain. Ini sering digunakan untuk organisasi kelas yang lebih baik (satu kelas memiliki semua atribut dan metode, sedangkan kelas lainnya memegang metode **main()** (**kode yang akan dieksekusi**)).

**Java Class Attributes**

**Class Attributes** adalah variabel dalam suatu kelas. Istilah lain untuk **Class Attributes** adalah **fields**. Kita bisa mengakses atribut dengan membuat objek kelas, dan dengan menggunakan sintaks **dot** (**.**). Kita juga dapat mengubah nilai atribut atau menimpa nilai yang ada dan jika kita tidak ingin kemampuan untuk menimpa nilai yang ada, nyatakan atribut sebagai **final**. Kata kunci **final** berguna ketika Anda ingin variabel selalu menyimpan nilai yang sama, seperti PI (3.14159 ...). Kata kunci **final** disebut dalam "Modifier". Jika kita membuat beberapa objek dari satu kelas, Anda bisa mengubah nilai atribut di satu objek, tanpa memengaruhi nilai atribut di yang lain dan kita dapat menentukan atribut sebanyak yang kita inginkan.

**Java Class Methods**

**Methods** dideklarasikan dalam kelas, dan mereka digunakan untuk melakukan tindakan tertentu. **myMethod()** mencetak teks (aksi), ketika **dipanggil**. Untuk memanggil **Methods**, tulis nama **Methods** diikuti oleh dua tanda **kurung** **()** dan tanda **titik** **koma** **;**

Anda akan sering melihat program Java yang memiliki atribut dan method **static** atau **public**.

metode **static**, yang berarti dapat diakses tanpa membuat objek kelas, tidak seperti **public**, yang hanya dapat diakses oleh objek. **dot** (**.**) Digunakan untuk mengakses atribut dan method objek.

Untuk memanggil method di Java, tulis nama method diikuti dengan seperangkat tanda **kurung** **()**, diikuti dengan tanda **titik koma** (**;**).

**Java Constructors**

**Constructors** di Java adalah **method** **khusus** yang digunakan untuk menginisialisasi objek. **Constructors** dipanggil ketika objek kelas dibuat. Ini dapat digunakan untuk mengatur nilai awal untuk atribut objek. Nama **Constructors** harus cocok dengan nama kelas, dan tidak boleh memiliki tipe kembali (seperti **void**). Perhatikan juga bahwa **Constructors** dipanggil saat objek dibuat. Semua kelas memiliki **Constructors** secara default: jika kita tidak membuat konstruktor kelas sendiri, Java membuat satu untuk kita. Namun, maka kita tidak dapat menetapkan nilai awal untuk atribut objek. **Constructors** juga dapat mengambil **parameter**, yang digunakan untuk menginisialisasi atribut.

Kita dapat menambahkan parameter **int** ke **Constructors**. Di dalam **Constructors** kita atur **x** ke **y** (**x** = **y**). Ketika kita memanggil **Constructors**, kita meneruskan **parameter** ke **Constructors** (**5**), yang akan menetapkan nilai **x** ke **5**. Kita juga dapat memiliki banyak **parameter** yang kita inginkan.

**Java Modifiers**

Kata kunci **public** adalah **Access** **Modifiers**, artinya digunakan untuk mengatur tingkat akses untuk **classes**, **attributes**, **method**, dan **constructors**.

Kami membagi **Modifier** menjadi dua kelompok:

* **Access Modifiers** - mengontrol level akses
* **Non-Access Modifiers** - tidak mengontrol level akses, tetapi menyediakan fungsionalitas lain

**a) Access Modifiers**

Untuk **classes**, Anda dapat menggunakan **public** atau **default**.

**public** - **classes** dapat diakses oleh kelas lain

**default - classes** hanya dapat diakses oleh kelas dalam paket yang sama. Ini digunakan ketika Anda tidak menentukan **Modifiers.**

Untuk **classes**, **attributes**, **method**, dan **constructors**, kita dapat menggunakan salah satunya. **public** - kode ini dapat diakses untuk semua kelas

**private** - kode hanya dapat diakses di dalam kelas yang dideklarasikan

**default** - kode hanya dapat diakses dalam paket yang sama. Ini digunakan ketika Anda tidak menentukan **Modifier**

**protected** - kode ini dapat diakses dalam paket dan **subclasses** yang sama.

**b) Non-Access Modifiers**

untuk **classes**, Anda dapat menggunakan **final** atau **abstract**.

**final** - **classes** tidak dapat diwarisi oleh kelas lain.

**abstract** - **classes** tidak dapat digunakan untuk membuat objek. Untuk mengakses kelas abstrak, itu harus diwarisi dari kelas lain.

Untuk **attributes** dan **method**, kita dapat menggunakan salah satunya.

**final** - **attributes** dan **method** tidak dapat diganti / dimodifikasi.

**static** - **attributes** dan **method** milik kelas, bukan objek.

**abstract** - hanya dapat digunakan dalam kelas **abstract**, dan hanya dapat digunakan pada **method**. **Method** ini tidak memiliki tubuh, misalnya **abstract void run();**. Tubuh disediakan oleh **subclass** (diwarisi dari).

**transient** - **attributes** dan **method** dilewati saat membuat serialisasi objek yang memuatnya.

**syncronized** - **method** yang hanya dapat diakses oleh satu utas pada satu waktu.

**volatile** - nilai dari suatu **attributes** tidak di-cache thread-lokal, dan selalu dibaca dari "memori utama".

Jika kita tidak ingin kemampuan untuk menimpa nilai **attributes** yang ada, nyatakan **attributes** sebagai **final**. Method **static** berarti dapat diakses tanpa membuat objek kelas, tidak seperti **public**. Method **abstract** milik kelas **abstract**, dan tidak memiliki tubuh. Tubuh disediakan oleh subclass.

**Java Encapsulation**

Arti dari **Encapsulation**, adalah untuk memastikan bahwa data "sensitif" disembunyikan dari pengguna. Untuk mencapai ini, kita harus:

mendeklarasikan variabel / atribut kelas sebagai **private**.

memberikan method **get** dan **set** **public** untuk mengakses dan memperbarui nilai variabel **private**. variabel **private** hanya dapat diakses di dalam kelas yang sama (kelas luar tidak memiliki akses ke sana). Namun, dimungkinkan untuk mengaksesnya jika kami menyediakan method mendapatkan dan mengatur **public**.

Method **get** mengembalikan nilai variabel, dan method **set** menetapkan nilai.

Syntax untuk keduanya adalah bahwa mereka mulai dengan **get** atau **set**, diikuti dengan variabel **name**, dengan huruf pertama dalam huruf besar. Method **get** mengembalikan nilai variabel **name**.

Method yang ditetapkan mengambil parameter (**newName**) dan menetapkannya ke variabel **name**. Kata kunci **This** digunakan untuk merujuk ke objek saat ini.

Namun, karena variabel **name** dinyatakan sebagai **private**, kita **tidak dapat** mengaksesnya dari luar kelas ini.

Jika variabel dinyatakan sebagai **public**, kita akan mendapatkan output yang benar. Namun, saat kita mencoba mengakses variabel **private**, kita mendapatkan kesalahan. Sebagai gantinya, kita menggunakan method **getName()** dan **setName()** untuk mengakses dan memperbarui variabel. Kelebihan **Encapsulation** :

* Kontrol **attributes** dan **method** kelas yang lebih baik
* **Attributes** kelas dapat dibuat **read**-**only** (jika Anda hanya menggunakan method **get**), atau **write**-**only** (jika Anda hanya menggunakan method **set**).
* Fleksibel : programmer dapat mengubah satu bagian kode tanpa mempengaruhi bagian lainnya
* Peningkatan keamanan data.

**Java Packages / API**

**Packages** di Java digunakan untuk mengelompokkan kelas terkait. Anggap saja **sebagai folder dalam direktori file**. Kami menggunakan paket untuk menghindari konflik nama, dan untuk menulis kode yang dapat dikelola dengan lebih baik. Paket dibagi menjadi dua kategori:

* **Built-in Packages** (paket dari Java API)
* User-defined Packages (buat paket Anda sendiri)

**a) Built-in Packages**

Java API adalah pustaka kelas yang sudah ditulis sebelumnya, yang bebas digunakan, termasuk dalam Java Development Environment.

Perpustakaan berisi komponen untuk mengelola input, pemrograman basis data, dan banyak lagi lainnya. Daftar lengkap dapat ditemukan di situs web Oracles: https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/.

Perpustakaan dibagi menjadi beberapa **packages** dan **classes**. Berarti kita dapat mengimpor satu kelas (beserta metode dan atributnya), atau seluruh paket yang berisi semua kelas yang termasuk dalam paket yang ditentukan. Untuk menggunakan kelas atau paket dari perpustakaan, kita perlu menggunakan kata kunci **import**.

Jika kita menemukan kelas yang ingin kita gunakan, misalnya, kelas **Scanner**, **yang digunakan untuk mendapatkan input pengguna.**

**java.util** adalah sebuah paket, sedangkan **Scanner** adalah kelas dari paket **java.util**.

Untuk menggunakan kelas **Scanner**, buat objek kelas dan gunakan salah satu metode yang tersedia yang ditemukan dalam dokumentasi kelas **Scanner**. Kita menggunakan metode **nextLine()** yang digunakan untuk membaca baris lengkap:

Ada banyak paket untuk dipilih. Paket ini juga berisi fasilitas tanggal dan waktu, generator nomor acak, dan kelas utilitas lainnya.

Untuk mengimpor seluruh paket, akhiri kalimat dengan tanda bintang (\*). Contoh berikut akan mengimpor SEMUA kelas dalam paket **java.util.**

Untuk membuat paket kita sendiri, kita perlu memahami bahwa Java menggunakan direktori sistem file untuk menyimpannya. Sama seperti folder di komputer kita:

└── root

└── mypack

└── MyPackageClass.java

Untuk membuat paket, gunakan kata kunci **package.**

Simpan file sebagai **MyPackageClass.java**, dan kompilasi:

C: \ Users \ Your Name> javac MyPackageClass.java

Kemudian kompilasi paket:

C: \ Users \ Your Name> javac -d. MyPackageClass.java

Ini memaksa kompiler untuk membuat paket "mypack".

Kata kunci **-d** menentukan tujuan tempat penyimpanan file kelas. Kita dapat menggunakan nama direktori apa saja, seperti c: / user (windows), atau, jika kita ingin menyimpan paket dalam direktori yang sama, kita dapat menggunakan tanda titik "**.**" Nama paket harus ditulis dalam huruf kecil untuk menghindari konflik dengan nama kelas.

Ketika kita mengompilasi paket, folder baru dibuat, disebut "mypack".

Untuk menjalankan file MyPackageClass.java, tulis berikut ini:

C: \ Users \ Your Name> java mypack.MyPackageClass

Outputnya pasti akan seperti apa yang kita input tadi.

**Java Inheritance**

Di Java, dimungkinkan untuk mewarisi **attributes** dan **method** dari satu kelas ke kelas lain. Kita mengelompokkan "konsep pewarisan" ke dalam dua kategori:

* **subclass** (child) - kelas yang mewarisi dari kelas lain
* **superclass** (parent) - kelas yang diwarisi dari kelas lain

Untuk mewarisi dari kelas, gunakan kata kunci **extends**. Jika kita tidak ingin kelas lain mewarisi dari suatu kelas, gunakan kata kunci **final**.

**Java Polymorphism**

**Polymorphism** berarti "banyak bentuk", dan itu terjadi ketika kita memiliki banyak kelas yang terkait satu sama lain melalui pewarisan.

**Inheritance** memungkinkan kita mewarisi atribut dan metode dari kelas lain. **Polymorphism** menggunakan metode-metode itu untuk melakukan tugas yang berbeda. Ini memungkinkan kita untuk melakukan satu tindakan dengan berbagai cara.

Kelebihan menggunakan "**Inheritance**" dan "**Polymorphism**" adalah berguna untuk penggunaan kembali kode: menggunakan kembali atribut dan method dari kelas yang ada saat kita membuat kelas baru.

**Java Inner Classes**

Di Java, mungkin juga untuk kelas sarang (kelas dalam kelas). Tujuan dari kelas bersarang adalah untuk mengelompokkan kelas-kelas yang termasuk bersama, yang membuat kode Anda lebih mudah dibaca dan dipelihara.

Untuk mengakses kelas dalam, buat objek dari kelas luar, dan kemudian buat objek dari kelas dalam.

Tidak seperti kelas "reguler", kelas dalam bisa bersifat **private** atau **protected**. Jika Anda tidak ingin objek luar mengakses kelas dalam, deklarasikan kelas sebagai **private**.

Jika kita mencoba mengakses kelas dalam **private** dari kelas luar (MyMainClass), kesalahan terjadi.

Kelas dalam juga bisa **static**, yang berarti bahwa kita dapat mengaksesnya tanpa membuat objek dari kelas luar.

seperti atribut dan method **static**, kelas dalam **static** tidak memiliki akses ke anggota kelas luar.

Satu keuntungan dari kelas dalam, adalah mereka dapat mengakses atribut dan method dari kelas luar.

**Java Abstraction**

**Data Abstraction** adalah proses menyembunyikan detail tertentu dan hanya menampilkan informasi penting kepada pengguna.

**Abstraction** dapat dicapai dengan **abstract classes** atau **interfaces**.

Kata kunci abstrak adalah pengubah non-akses, digunakan untuk kelas dan metode:

* **Abstract Class** : adalah kelas terbatas yang tidak dapat digunakan untuk membuat objek (untuk mengaksesnya, itu harus diwarisi dari kelas lain).
* **Abstract Method** : hanya dapat digunakan dalam kelas abstrak, dan tidak memiliki tubuh. Tubuh disediakan oleh subclass (diwarisi dari).

**Abstract Class** dapat memiliki metode abstrak dan reguler. Kelebihan Menggunakan **Abstract Class** dan **Abstract Method** adalah untuk mencapai keamanan (sembunyikan detail tertentu dan hanya tampilkan detail penting suatu objek).

**Java Interface**

Cara lain untuk mencapai **abstraction** di Java, adalah dengan **Interface**.

Interface adalah "**abstract class**" yang sepenuhnya digunakan untuk mengelompokkan method terkait dengan benda kosong.

Untuk mengakses method **Interface**, **Interface** harus "diimplementasikan" (agak seperti diwariskan) oleh kelas lain dengan kata kunci **implements** (sebagai gantinya **extends**). Tubuh method **Interface** disediakan oleh kelas "implement".

**Interface**:

Seperti **abstract class**, **Interface** tidak dapat digunakan untuk membuat objek (dalam contoh di atas, tidak mungkin membuat objek "Hewan" di MyMainClass)

Metode antarmuka tidak memiliki tubuh - tubuh disediakan oleh kelas "implement"

Pada implementasi **Interface**, Anda harus mengganti semua methodnya

Method **Interface** secara default **abstract** dan **public**

Atribut **Interface** secara default **public**, **static** dan **final**

**Interface** tidak dapat berisi **Contructor** (karena tidak dapat digunakan untuk membuat objek).

Kelebihan Menggunakan **Interface** :

1) Untuk mencapai keamanan - sembunyikan detail tertentu dan hanya tampilkan detail penting dari suatu objek.

2) Java tidak mendukung "**multiple inheritance**" (sebuah kelas hanya dapat diwarisi dari satu superclass). Namun, ini dapat dicapai dengan **Interface**, karena kelas dapat mengimplementasikan **Multiple Interfaces**. Untuk mengimplementasikan **Multiple Interfaces**, pisahkan dengan koma.

**Java Enums**

**Enum** adalah "kelas" khusus yang mewakili sekelompok **constant** (variabel yang tidak dapat diubah, seperti variabel akhir).

Untuk membuat **enum**, gunakan kata kunci **enum** (bukan **class** atau **interface**), dan pisahkan **constant** dengan koma. Perhatikan bahwa mereka harus dalam huruf besar.

Kita dapat mengakses **enum constant** dengan sintaks **dot**.

**Enum** adalah kependekan dari "**enumerasi**", yang berarti "terdaftar secara khusus". Kita juga dapat memiliki **enum** di dalam kelas. **Enum** sering digunakan dalam pernyataan **switch** untuk memeriksa nilai yang sesuai. Tipe **enum** memiliki method **values**(), yang mengembalikan array dari semua **enum constants**. Method ini berguna ketika kita ingin mengulangi **Enum Constant**.

Perbedaan antara **Enums** dan **Class :**

**Enum** dapat seperti halnya **Class**, memiliki atribut dan method. Satu-satunya perbedaan adalah bahwa **Enum Constanta** bersifat **public**, **static**, dan **final** (tidak dapat diubah - tidak dapat diganti). **Enum** tidak dapat digunakan untuk membuat objek, dan itu tidak dapat memperluas kelas lain (tetapi dapat mengimplementasikan **Interface**). Kelebihan menggunakan **Enum** adalah dapat digunakan ketika kita memiliki nilai yang kita tahu tidak akan berubah, seperti bulan, hari, warna, setumpuk kartu, dll.

**Java User Input**

**Scanner Class** digunakan untuk mendapatkan **User Input**, dan ditemukan dalam **package** **java.util**. Untuk menggunakan **Scanner Class**, buat objek kelas dan gunakan salah satu method yang tersedia yang ditemukan dalam dokumentasi **Scanner Class**.

**Java Date**

Java tidak memiliki kelas **Date** bawaan, tetapi kita dapat mengimpor paket **java.time** untuk bekerja dengan API tanggal dan waktu. Paket termasuk banyak kelas tanggal dan waktu.

**LocalDate** : Merupakan tanggal (tahun, bulan, hari (yyyy-MM-dd))

**LocalTime** : Merupakan waktu (jam, menit, detik, dan milidetik (HH-mm-dt-zzz))

**LocalDateTime** : Merupakan tanggal dan waktu (yyyy-MM-dd-HH-mm-ss.zzz)

**DateTimeFormatter** : Formatter untuk menampilkan dan mem-parsing objek tanggal-waktu.

Untuk menampilkan tanggal saat ini, impor kelas **java.time.LocalDate**, dan gunakan method **now()**. Untuk menampilkan waktu saat ini (jam, menit, detik, dan milidetik), impor kelas **java.time.LocalTime**, dan gunakan method **now()**. Untuk menampilkan tanggal dan waktu saat ini, impor kelas **java.time.LocalDateTime**, dan gunakan method **now()**. Kita bisa menggunakan kelas **DateTimeFormatter** dengan metode **ofPattern()** dalam paket yang sama untuk memformat atau mem-parsing objek tanggal-waktu. Metode **ofPattern()** menerima semua jenis nilai, jika kita ingin menampilkan tanggal dan waktu dalam format yang berbeda.

**Java ArrayList**

**ArrayList class** adalah resizable array, yang dapat ditemukan dalam paket **java.util**. Perbedaan antara array bawaan dan **ArrayList** di Java, adalah bahwa ukuran array tidak dapat dimodifikasi (jika kita ingin menambah atau menghapus elemen ke / dari array, kita harus membuat yang baru). Sementara elemen dapat ditambahkan dan dihapus dari **ArrayList** kapan pun kita mau. Sintaksnya juga sedikit berbeda. **ArrayList class** memiliki banyak method yang berguna. Misalnya, untuk menambahkan elemen ke **ArrayList**, gunakan method **add()**. Untuk mengakses elemen di **ArrayList**, gunakan method **get()** dan lihat nomor indeks. Indeks array dimulai dengan 0: [0] adalah elemen pertama. [1] adalah elemen kedua, dll. Untuk memodifikasi elemen, gunakan method **set()** dan lihat nomor indeks. Untuk menghapus elemen, gunakan method **remove()** dan lihat nomor indeks. Untuk menghapus semua elemen di **ArrayList**, gunakan method **clear()**. Untuk mengetahui berapa banyak elemen yang dimiliki **ArrayList**, gunakan method **size**. Loop melalui elemen **ArrayList** dengan **for** loop, dan gunakan method **size()** untuk menentukan berapa kali loop harus dijalankan. Kita juga dapat mengulang melalui **ArrayList** dengan **for-each** loop. Elemen dalam **ArrayList** sebenarnya adalah objek. Untuk menggunakan tipe lain, seperti **int**, kita harus menentukan **wrapper classes**: **Integer**. Untuk tipe primitif lainnya, gunakan: Boolean untuk **boolean**, Karakter untuk **char**, Double untuk **double**, dll. Kelas lain yang berguna dalam paket **java.util** adalah kelas **Collections**, yang mencakup method **sort()** untuk menyortir daftar berdasarkan abjad atau numerik.

**Java HashMap**

**HashMap**, menyimpan item dalam pasangan "**kunci / nilai**", dan kita dapat mengaksesnya dengan indeks jenis lain (mis. **String**). Satu objek digunakan sebagai kunci (indeks) ke objek lain (nilai). Ini dapat menyimpan berbagai jenis: Kunci **String** dan nilai **Integer**, atau tipe yang sama, seperti: Kunci **String** dan nilai **String**. **HashMap class** memiliki banyak method yang berguna. Misalnya, untuk menambahkan item ke dalamnya, gunakan method **put()**. Untuk mengakses nilai di **HashMap**, gunakan method **get()** dan lihat kuncinya. Untuk menghapus item, gunakan method **remove()** dan lihat kuncinya. Untuk menghapus semua item, gunakan method **clear()**. Untuk mengetahui berapa banyak item yang ada, gunakan method **size**. Ulangi item-item dari **HashMap** dengan **for-each** loop. Gunakan method **keySet()** jika kita hanya menginginkan kunci, dan gunakan method **values()** jika kita hanya menginginkan nilai. Kunci dan nilai dalam HashMap sebenarnya adalah objek. Untuk menggunakan tipe lain, seperti **int**, kita harus menentukan wrapper class yang setara: **Integer**. Untuk jenis primitif lainnya, gunakan: Boolean untuk **boolean**, Karakter untuk **char**, Double untuk **double**, dll.

**Java Wrapper Classes**

**Wrapper Classes** menyediakan cara untuk menggunakan tipe data primitif (**int**, **boolean**, dll.) sebagai objek. Di bawah ini menunjukkan tipe primitif dan **Wrapper Classes** yang setara. byte - Byte

int - Integer

long - Long

float - Float

double - Double

boolean - Boolean

char - Character

Kadang-kadang kita harus menggunakan **Wrapper Classes**, misalnya saat bekerja dengan objek Koleksi, seperti **ArrayList**, di mana tipe primitif tidak dapat digunakan (daftar hanya dapat menyimpan objek). Untuk membuat objek wrapper, gunakan **Wrapper Classes** alih-alih tipe primitif. Untuk mendapatkan nilai, kita cukup mencetak objek. Karena kita sekarang bekerja dengan objek, kita dapat menggunakan method tertentu untuk mendapatkan informasi tentang objek tertentu.

Sebagai contoh, method berikut ini digunakan untuk mendapatkan nilai yang terkait dengan objek wrapper yang sesuai: **intValue()**, **byteValue()**, **shortValue()**, **longValue()**, **floatValue()**, **doubleValue()**, **charValue()**, **booleanValue()**. Method lain yang bermanfaat adalah method **toString()**, yang digunakan untuk mengubah objek wrapper menjadi string.

**Java Exceptions**

Saat menjalankan kode Java, kesalahan yang berbeda dapat terjadi: kesalahan pengkodean yang dibuat oleh programmer, kesalahan karena input yang salah, atau hal-hal yang tidak terduga lainnya. Ketika kesalahan terjadi, Java biasanya akan berhenti dan menghasilkan pesan kesalahan. Istilah teknis untuk ini adalah: Java akan melempar **exception** (melempar kesalahan).

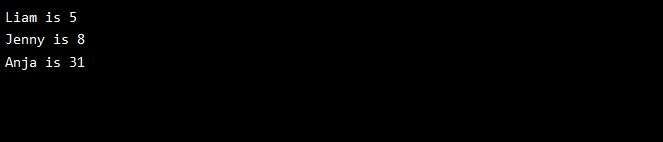
Pernyataan **try** memungkinkan kita untuk menentukan blok kode yang akan diuji untuk kesalahan saat sedang dieksekusi.

Pernyataan **catch** memungkinkan kita untuk menentukan blok kode yang akan dieksekusi, jika kesalahan terjadi di blok coba.

Kata kunci **try** dan **catch** berpasangan. Jika terjadi kesalahan, kita dapat menggunakan **try...catch** untuk menangkap kesalahan dan menjalankan beberapa kode untuk menanganinya. Pernyataan **finally** memungkinkan kita menjalankan kode, setelah **try...catch**, terlepas dari hasilnya. Pernyataan **throw** memungkinkan kita untuk membuat kesalahan khusus. Pernyataan **throw** digunakan bersama dengan **exception type**. Ada banyak jenis pengecualian yang tersedia di Java: **ArithmeticException**, **FileNotFoundException**, **ArrayIndexOutOfBoundsException**, **SecurityException**, dll.

**BAB III HASIL PERCOBAAN**

**Modul 1**

1. 

public class MyClass {

static void myMethod(String fname, int age) {

System.out.println(fname + " is " + age);

}

public static void main(String[] args) {

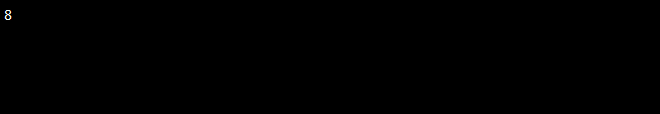
myMethod("Liam", 5);

myMethod("Jenny", 8);

myMethod("Anja", 31);

}

}

1. 

public class MyClass {

static int myMethod(int x, int y) {

return x + y;

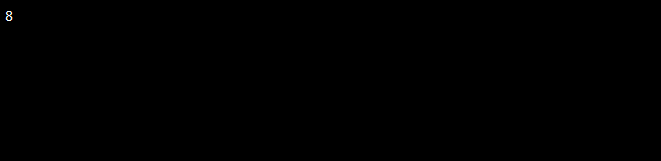
}

public static void main(String[] args) {

System.out.println(myMethod(5, 3));

}

}

1. 

public class MyClass {

static int myMethod(int x, int y) {

return x + y;

}

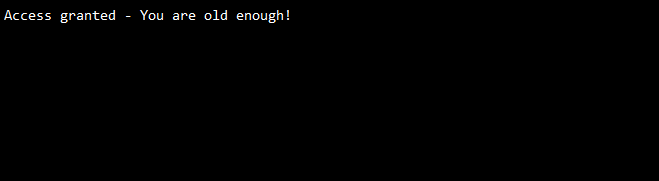
public static void main(String[] args) {

int z = myMethod(5, 3);

System.out.println(z);

}

}

1. 

public class MyClass {

// Create a checkAge() method with an integer parameter called age

static void checkAge(int age) {

// If age is less than 18, print "access denied"

if (age < 18) {

System.out.println("Access denied - You are not old enough!");

// If age is greater than 18, print "access granted"

} else {

System.out.println("Access granted - You are old enough!");

}

}

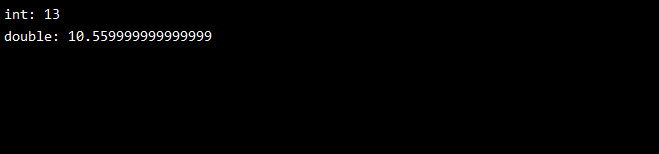
public static void main(String[] args) {

checkAge(20); // Call the checkAge method and pass along an age of 20

}

}

**Modul 2**

****

public class MyClass {

static int plusMethod(int x, int y) {

return x + y;

}

static double plusMethod(double x, double y) {

return x + y;

}

public static void main(String[] args) {

int myNum1 = plusMethod(8, 5);

double myNum2 = plusMethod(4.3, 6.26);

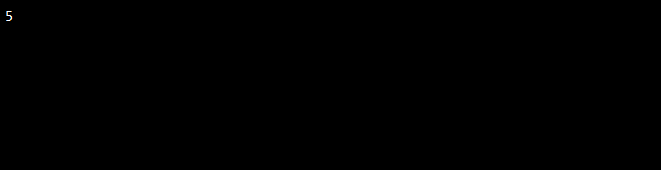
System.out.println("int: " + myNum1);

System.out.println("double: " + myNum2);

}

}

**Modul 3**

****

public class MyClass {

int x = 5;

public static void main(String[] args) {

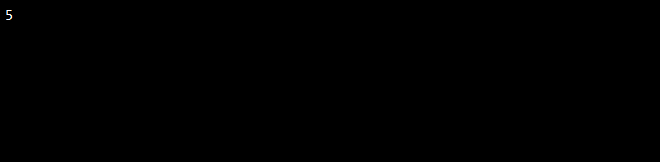
MyClass myObj = new MyClass();

System.out.println(myObj.x);

}

}

**Modul 4**

1.  public class MyClass {

int x = 5;

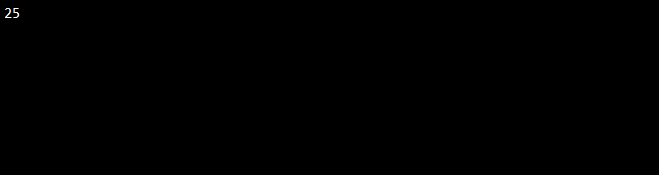
public static void main(String[] args) {

MyClass myObj = new MyClass();

System.out.println(myObj.x);

}

}

1. 

public class MyClass {

int x = 10;

public static void main(String[] args) {

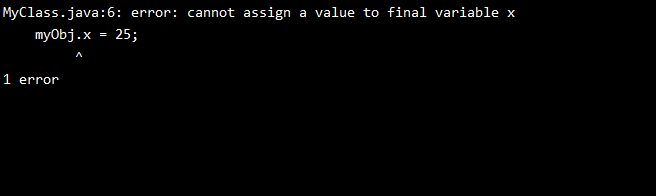
MyClass myObj = new MyClass();

myObj.x = 25; // x is now 25

System.out.println(myObj.x);

}

}

1. 

public class MyClass {

final int x = 10;

public static void main(String[] args) {

MyClass myObj = new MyClass();

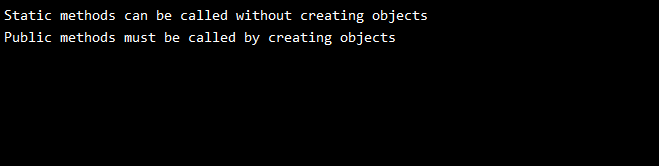
myObj.x = 25; // will generate an error

System.out.println(myObj.x);

}

}

**Modul 5**

1. 

public class MyClass {

// Static method

static void myStaticMethod() {

System.out.println("Static methods can be called without creating objects");

}

// Public method

public void myPublicMethod() {

System.out.println("Public methods must be called by creating objects");

}

// Main method

public static void main(String[] args) {

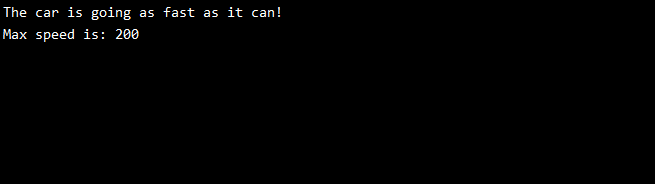
myStaticMethod(); // Call the static method

MyClass myObj = new MyClass(); // Create an object of MyClass

myObj.myPublicMethod(); // Call the public method

}

}

1. 

// Create a Car class

public class Car {

// Create a fullThrottle() method

public void fullThrottle() {

System.out.println("The car is going as fast as it can!");

}

// Create a speed() method and add a parameter

public void speed(int maxSpeed) {

System.out.println("Max speed is: " + maxSpeed);

}

// Inside main, call the methods on the myCar object

public static void main(String[] args) {

Car myCar = new Car(); // Create a myCar object

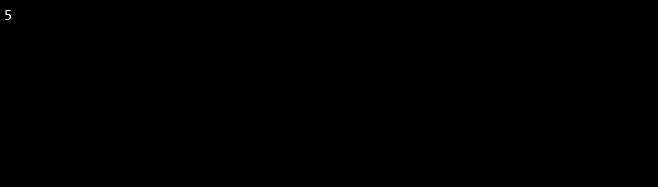
myCar.fullThrottle(); // Call the fullThrottle() method

myCar.speed(200); // Call the speed() method

}

}

**Modul 6**

1. 

// Create a MyClass class

public class MyClass {

int x;

// Create a class constructor for the MyClass class

public MyClass() {

x = 5;

}

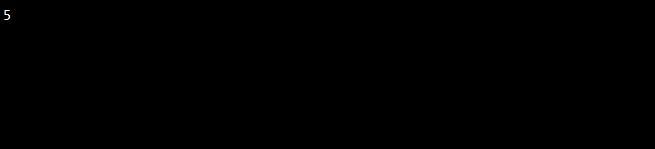
public static void main(String[] args) {

MyClass myObj = new MyClass();

System.out.println(myObj.x);

}

}

1. 

public class MyClass {

int x;

public MyClass(int y) {

x = y;

}

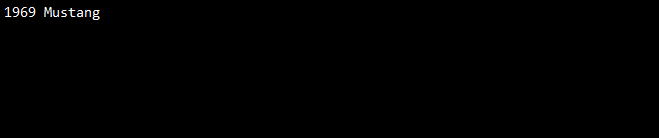
public static void main(String[] args) {

MyClass myObj = new MyClass(5);

System.out.println(myObj.x);

}

}

1. 

public class Car {

int modelYear;

String modelName;

public Car(int year, String name) {

modelYear = year;

modelName = name;

}

public static void main(String[] args) {

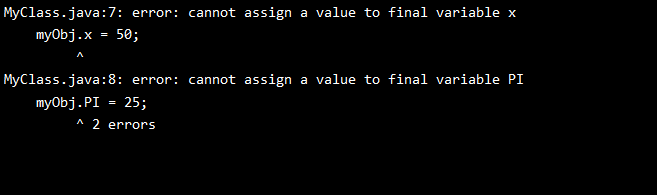
Car myCar = new Car(1969, "Mustang");

System.out.println(myCar.modelYear + " " + myCar.modelName);

}

}

**Modul 7**

1. 

public class MyClass {

final int x = 10;

final double PI = 3.14;

public static void main(String[] args) {

MyClass myObj = new MyClass();

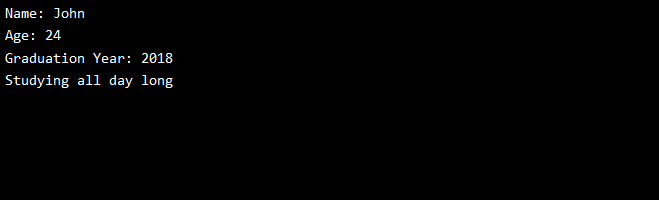
myObj.x = 50; // will generate an error

myObj.PI = 25; // will generate an error

System.out.println(myObj.x);

}

}

1. 

MyClass.java :

class MyClass {

public static void main(String[] args) {

// create an object of the Student class (which inherits attributes and methods from Person)

Student myObj = new Student();

System.out.println("Name: " + myObj.fname);

System.out.println("Age: " + myObj.age);

System.out.println("Graduation Year: " + myObj.graduationYear);

myObj.study(); // call abstract method

}

}

Person.java :

// abstract class

abstract class Person {

public String fname = "John";

public int age = 24;

public abstract void study(); // abstract method

}

// Subclass (inherit from Person)

class Student extends Person {

public int graduationYear = 2018;

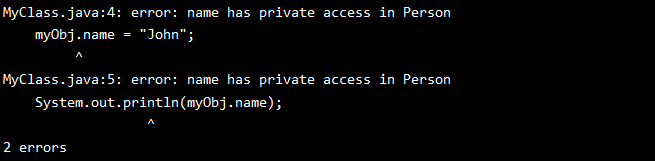
public void study() { // the body of the abstract method is provided here

System.out.println("Studying all day long");

}

}

**Modul 8**

1. 

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

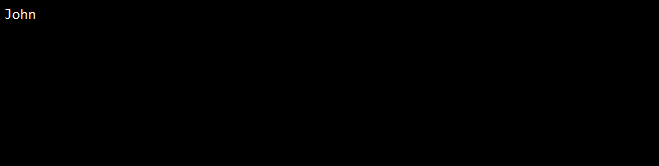
Person myObj = new Person();

myObj.name = "John";

System.out.println(myObj.name);

}

}

1. 

MyClass.java :

public class MyClass {

public static void main(String[ ] args) {

Person myObj = new Person();

myObj.setName("John");

System.out.println(myObj.getName());

}

}

Person.java :

public class Person {

private String name;

// Getter

public String getName() {

return name;

}

// Setter

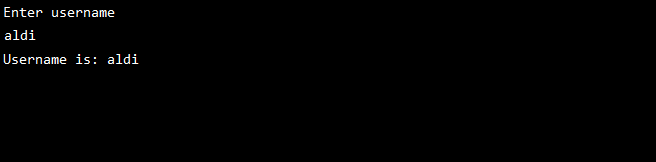
public void setName(String newName) {

this.name = newName;

}

}

**Modul 9**

1. 

import java.util.Scanner; // import the Scanner class

class MyClass {

public static void main(String[] args) {

Scanner myObj = new Scanner(System.in);

String userName;

// Enter username and press Enter

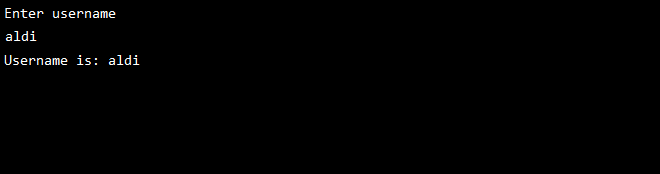
System.out.println("Enter username");

userName = myObj.nextLine();

System.out.println("Username is: " + userName);

}

}

1. 

import java.util.\*; // import the java.util package

class MyClass {

public static void main(String[] args) {

Scanner myObj = new Scanner(System.in);

String userName;

// Enter username and press Enter

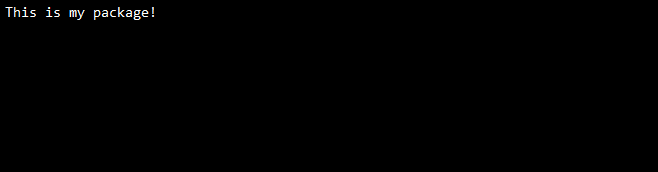
System.out.println("Enter username");

userName = myObj.nextLine();

System.out.println("Username is: " + userName);

}

}

1. 

package mypack;

class MyPackageClass {

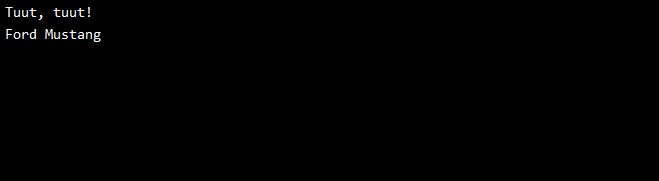
public static void main(String[] args) {

System.out.println("This is my package!");

}

}

**Modul 10**

1. 

class Vehicle {

protected String brand = "Ford";

public void honk() {

System.out.println("Tuut, tuut!");

}

}

class Car extends Vehicle {

private String modelName = "Mustang";

public static void main(String[] args) {

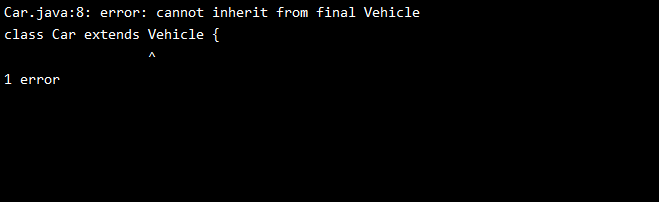
Car myFastCar = new Car();

myFastCar.honk();

System.out.println(myFastCar.brand + " " + myFastCar.modelName);

}

}

1. 

final class Vehicle {

protected String brand = "Ford";

public void honk() {

System.out.println("Tuut, tuut!");

}

}

class Car extends Vehicle {

private String modelName = "Mustang";

public static void main(String[] args) {

Car myFastCar = new Car();

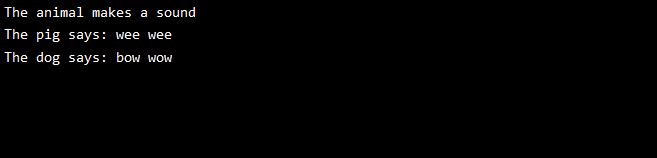
myFastCar.honk();

System.out.println(myFastCar.brand + " " + myFastCar.modelName);

}

}

**Modul 11**

****

class Animal {

public void animalSound() {

System.out.println("The animal makes a sound");

}

}

class Pig extends Animal {

public void animalSound() {

System.out.println("The pig says: wee wee");

}

}

class Dog extends Animal {

public void animalSound() {

System.out.println("The dog says: bow wow");

}

}

class MyMainClass {

public static void main(String[] args) {

Animal myAnimal = new Animal();

Animal myPig = new Pig();

Animal myDog = new Dog();

myAnimal.animalSound();

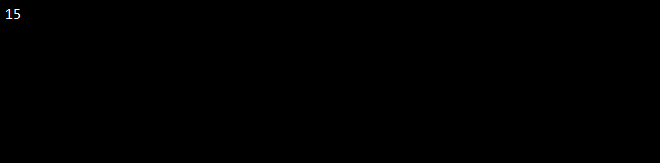
myPig.animalSound();

myDog.animalSound();

}

}

**Modul 12**

1. 

class OuterClass {

int x = 10;

class InnerClass {

int y = 5;

}

}

public class MyMainClass {

public static void main(String[] args) {

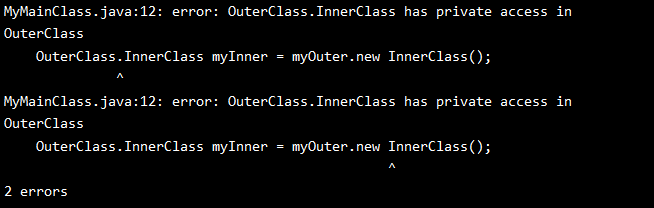
OuterClass myOuter = new OuterClass();

OuterClass.InnerClass myInner = myOuter.new InnerClass();

System.out.println(myInner.y + myOuter.x);

}

}

1. 

class OuterClass {

int x = 10;

private class InnerClass {

int y = 5;

}

}

public class MyMainClass {

public static void main(String[] args) {

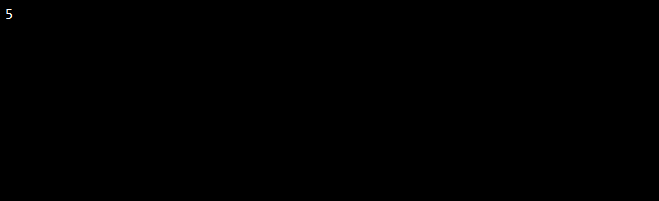
OuterClass myOuter = new OuterClass();

OuterClass.InnerClass myInner = myOuter.new InnerClass();

System.out.println(myInner.y + myOuter.x);

}

}

1. 

class OuterClass {

int x = 10;

static class InnerClass {

int y = 5;

}

}

public class MyMainClass {

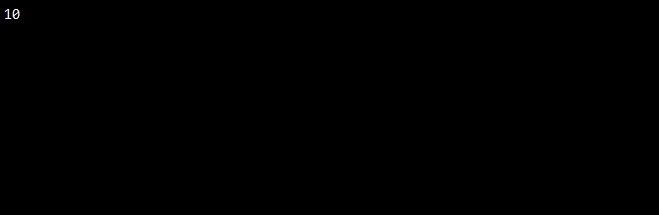
public static void main(String[] args) {

OuterClass.InnerClass myInner = new OuterClass.InnerClass();

System.out.println(myInner.y);

}

}

1. 

class OuterClass {

int x = 10;

class InnerClass {

public int myInnerMethod() {

return x;

}

}

}

public class MyMainClass {

public static void main(String args[]) {

OuterClass myOuter = new OuterClass();

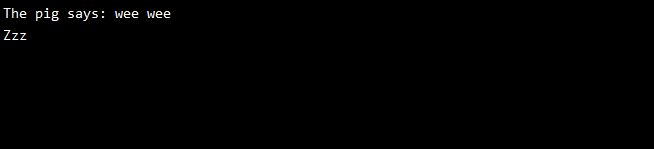
OuterClass.InnerClass myInner = myOuter.new InnerClass();

System.out.println(myInner.myInnerMethod());

}

}

**Modul 13**

****

// Abstract class

abstract class Animal {

// Abstract method (does not have a body)

public abstract void animalSound();

// Regular method

public void sleep() {

System.out.println("Zzz");

}

}

// Subclass (inherit from Animal)

class Pig extends Animal {

public void animalSound() {

// The body of animalSound() is provided here

System.out.println("The pig says: wee wee");

}

}

class MyMainClass {

public static void main(String[] args) {

Pig myPig = new Pig(); // Create a Pig object

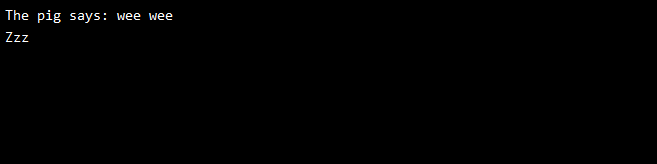
myPig.animalSound();

myPig.sleep();

}

}

**Modul 14**

1. 

interface Animal {

public void animalSound(); // interface method (does not have a body)

public void sleep(); // interface method (does not have a body)

}

class Pig implements Animal {

public void animalSound() {

System.out.println("The pig says: wee wee");

}

public void sleep() {

System.out.println("Zzz");

}

}

class MyMainClass {

public static void main(String[] args) {

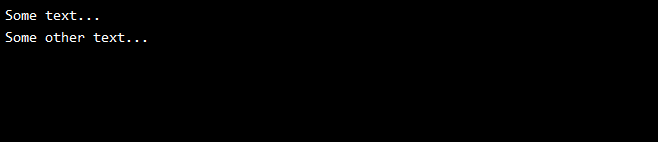
Pig myPig = new Pig();

myPig.animalSound();

myPig.sleep();

}

}

1. 

interface FirstInterface {

public void myMethod(); // interface method

}

interface SecondInterface {

public void myOtherMethod(); // interface method

}

// DemoClass "implements" FirstInterface and SecondInterface

class DemoClass implements FirstInterface, SecondInterface {

public void myMethod() {

System.out.println("Some text..");

}

public void myOtherMethod() {

System.out.println("Some other text...");

}

}

class MyMainClass {

public static void main(String[] args) {

DemoClass myObj = new DemoClass();

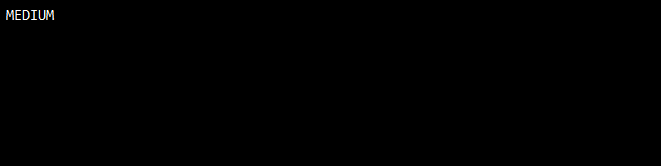
myObj.myMethod();

myObj.myOtherMethod();

}

}

**Modul 15**

1. 

enum Level {

LOW,

MEDIUM,

HIGH

}

public class MyClass {

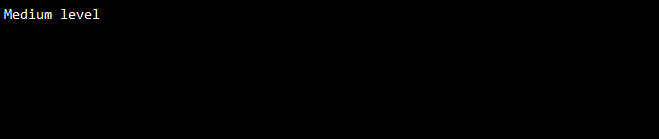
public static void main(String[] args) {

Level myVar = Level.MEDIUM;

System.out.println(myVar);

}

}

1. 

enum Level {

LOW,

MEDIUM,

HIGH

}

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

Level myVar = Level.MEDIUM;

switch(myVar) {

case LOW:

System.out.println("Low level");

break;

case MEDIUM:

System.out.println("Medium level");

break;

case HIGH:

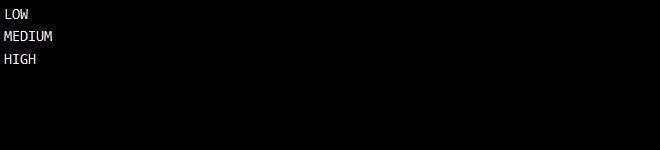
System.out.println("High level");

break;

}

}

}

1. 

enum Level {

LOW,

MEDIUM,

HIGH

}

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

for (Level myVar : Level.values()) {

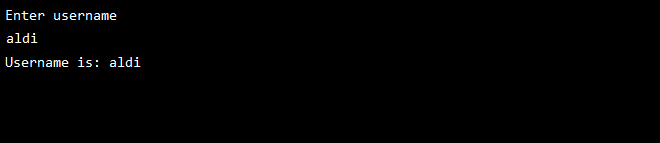
System.out.println(myVar);

}

}

}

**Modul 16**

1. 

import java.util.Scanner; // import the Scanner class

class MyClass {

public static void main(String[] args) {

Scanner myObj = new Scanner(System.in);

String userName;

// Enter username and press Enter

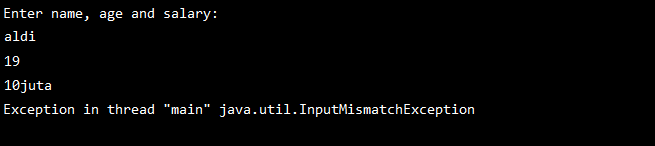
System.out.println("Enter username");

userName = myObj.nextLine();

System.out.println("Username is: " + userName);

}

}

1. 

import java.util.Scanner;

class MyClass {

public static void main(String[] args) {

Scanner myObj = new Scanner(System.in);

System.out.println("Enter name, age and salary:");

// String input

String name = myObj.nextLine();

// Numerical input

int age = myObj.nextInt();

double salary = myObj.nextDouble();

// Output input by user

System.out.println("Name: " + name);

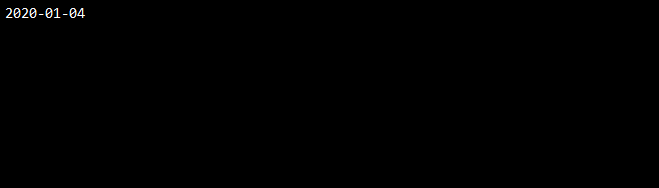
System.out.println("Age: " + age);

System.out.println("Salary: " + salary);

}

}

**Modul 17**

1. 

import java.time.LocalDate; // import the LocalDate class

public class MyClass {

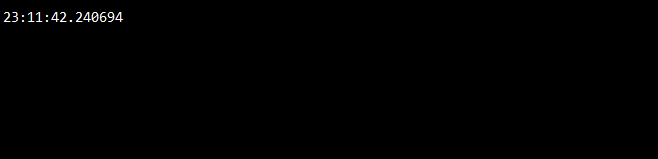
public static void main(String[] args) {

LocalDate myObj = LocalDate.now(); // Create a date object

System.out.println(myObj); // Display the current date

}

}

1. 

import java.time.LocalTime; // import the LocalTime class

public class MyClass {

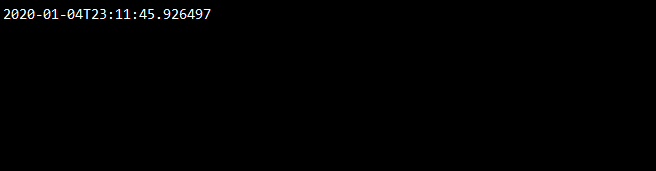
public static void main(String[] args) {

LocalTime myObj = LocalTime.now();

System.out.println(myObj);

}

}

1. 

import java.time.LocalDateTime; // import the LocalDateTime class

public class MyClass {

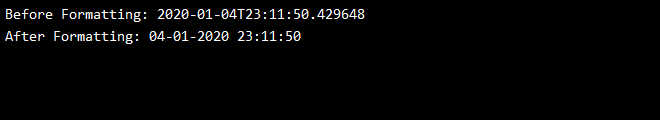
public static void main(String[] args) {

LocalDateTime myObj = LocalDateTime.now();

System.out.println(myObj);

}

}

1. **** import java.time.LocalDateTime; // Import the LocalDateTime class

import java.time.format.DateTimeFormatter; // Import the DateTimeFormatter class

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

LocalDateTime myDateObj = LocalDateTime.now();

System.out.println("Before formatting: " + myDateObj);

DateTimeFormatter myFormatObj = DateTimeFormatter.ofPattern("dd-MM-yyyy HH:mm:ss");

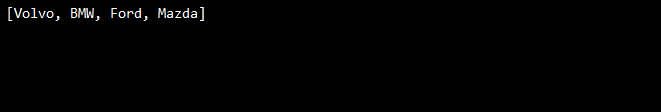
String formattedDate = myDateObj.format(myFormatObj);

System.out.println("After formatting: " + formattedDate);

}

}

**Modul 18**

1. 

import java.util.ArrayList;

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

ArrayList<String> cars = new ArrayList<String>();

cars.add("Volvo");

cars.add("BMW");

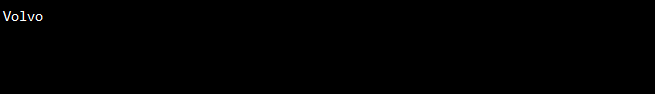
cars.add("Ford");

cars.add("Mazda");

System.out.println(cars);

}

}

1. 

import java.util.ArrayList;

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

ArrayList<String> cars = new ArrayList<String>();

cars.add("Volvo");

cars.add("BMW");

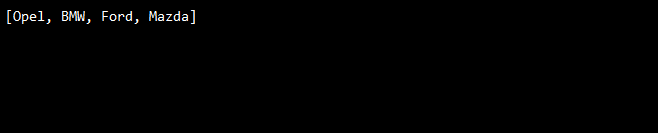
cars.add("Ford");

cars.add("Mazda");

System.out.println(cars.get(0));

}

}

1. 

import java.util.ArrayList;

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

ArrayList<String> cars = new ArrayList<String>();

cars.add("Volvo");

cars.add("BMW");

cars.add("Ford");

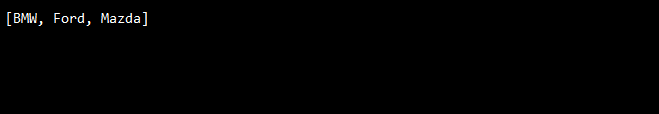
cars.add("Mazda");

cars.set(0, "Opel");

System.out.println(cars);

}

}

1. 

import java.util.ArrayList;

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

ArrayList<String> cars = new ArrayList<String>();

cars.add("Volvo");

cars.add("BMW");

cars.add("Ford");

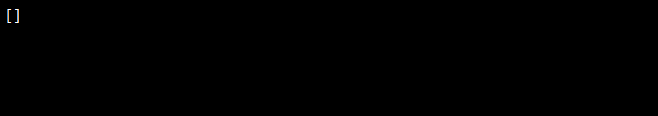
cars.add("Mazda");

cars.remove(0);

System.out.println(cars);

}

}

1. 

import java.util.ArrayList;

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

ArrayList<String> cars = new ArrayList<String>();

cars.add("Volvo");

cars.add("BMW");

cars.add("Ford");

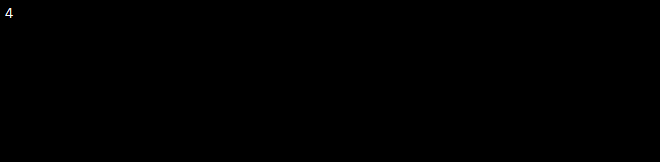
cars.add("Mazda");

cars.clear();

System.out.println(cars);

}

}

1. 

import java.util.ArrayList;

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

ArrayList<String> cars = new ArrayList<String>();

cars.add("Volvo");

cars.add("BMW");

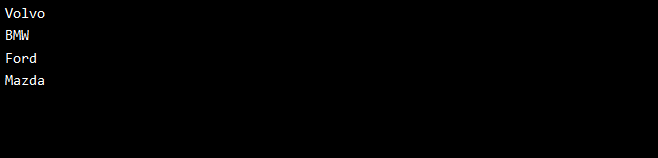
cars.add("Ford");

cars.add("Mazda");

System.out.println(cars.size());

}

}

1. 

import java.util.ArrayList;

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

ArrayList<String> cars = new ArrayList<String>();

cars.add("Volvo");

cars.add("BMW");

cars.add("Ford");

cars.add("Mazda");

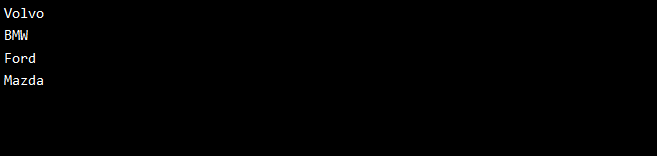
for (int i = 0; i < cars.size(); i++) {

System.out.println(cars.get(i));

}

}

}

1. 

import java.util.ArrayList;

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

ArrayList<String> cars = new ArrayList<String>();

cars.add("Volvo");

cars.add("BMW");

cars.add("Ford");

cars.add("Mazda");

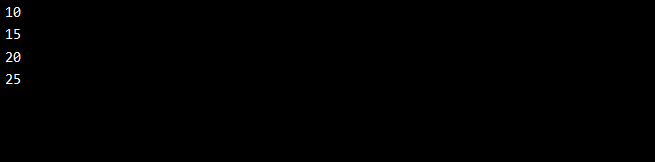
for (String i : cars) {

System.out.println(i);

}

}

}

1. 

import java.util.ArrayList;

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

ArrayList<Integer> myNumbers = new ArrayList<Integer>();

myNumbers.add(10);

myNumbers.add(15);

myNumbers.add(20);

myNumbers.add(25);

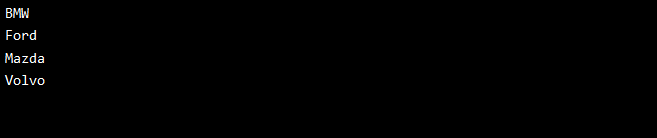
for (int i : myNumbers) {

System.out.println(i);

}

}

}

1. 

import java.util.ArrayList;

import java.util.Collections;

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

ArrayList<String> cars = new ArrayList<String>();

cars.add("Volvo");

cars.add("BMW");

cars.add("Ford");

cars.add("Mazda");

Collections.sort(cars);

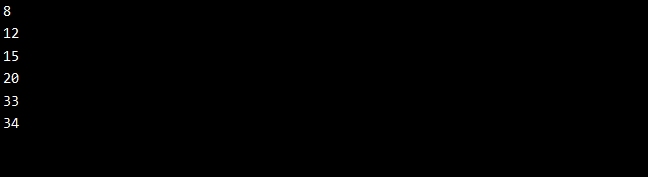
for (String i : cars) {

System.out.println(i);

}

}

}

1. 

import java.util.ArrayList;

import java.util.Collections;

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

ArrayList<Integer> myNumbers = new ArrayList<Integer>();

myNumbers.add(33);

myNumbers.add(15);

myNumbers.add(20);

myNumbers.add(34);

myNumbers.add(8);

myNumbers.add(12);

Collections.sort(myNumbers);

for (int i : myNumbers) {

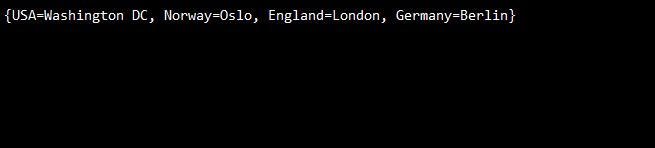
System.out.println(i);

}

}

}

**Modul 19**

1. 

import java.util.HashMap;

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

HashMap<String, String> capitalCities = new HashMap<String, String>();

capitalCities.put("England", "London");

capitalCities.put("Germany", "Berlin");

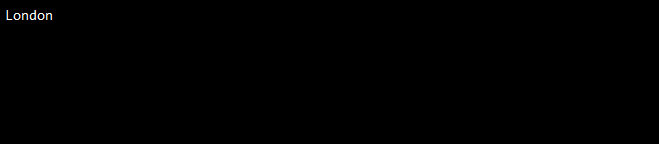
capitalCities.put("Norway", "Oslo");

capitalCities.put("USA", "Washington DC");

System.out.println(capitalCities);

}

}

1. 

import java.util.HashMap;

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

HashMap<String, String> capitalCities = new HashMap<String, String>();

capitalCities.put("England", "London");

capitalCities.put("Germany", "Berlin");

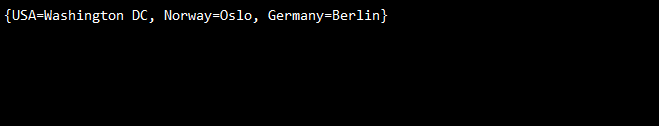
capitalCities.put("Norway", "Oslo");

capitalCities.put("USA", "Washington DC");

System.out.println(capitalCities.get("England"));

}

}

1. 

import java.util.HashMap;

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

HashMap<String, String> capitalCities = new HashMap<String, String>();

capitalCities.put("England", "London");

capitalCities.put("Germany", "Berlin");

capitalCities.put("Norway", "Oslo");

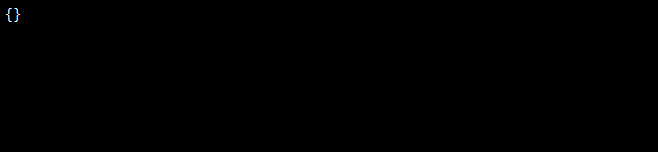
capitalCities.put("USA", "Washington DC");

capitalCities.remove("England");

System.out.println(capitalCities);

}

}

1. 

import java.util.HashMap;

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

HashMap<String, String> capitalCities = new HashMap<String, String>();

capitalCities.put("England", "London");

capitalCities.put("Germany", "Berlin");

capitalCities.put("Norway", "Oslo");

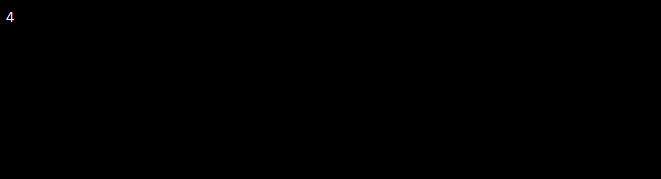
capitalCities.put("USA", "Washington DC");

capitalCities.clear();

System.out.println(capitalCities);

}

}

1. 

import java.util.HashMap;

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

HashMap<String, String> capitalCities = new HashMap<String, String>();

capitalCities.put("England", "London");

capitalCities.put("Germany", "Berlin");

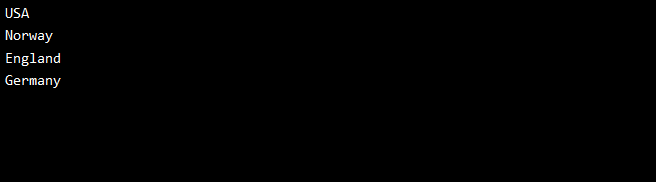
capitalCities.put("Norway", "Oslo");

capitalCities.put("USA", "Washington DC");

System.out.println(capitalCities.size());

}

}

1. 

import java.util.HashMap;

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

HashMap<String, String> capitalCities = new HashMap<String, String>();

capitalCities.put("England", "London");

capitalCities.put("Germany", "Berlin");

capitalCities.put("Norway", "Oslo");

capitalCities.put("USA", "Washington DC");

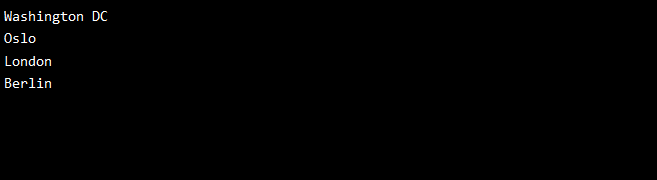
for (String i : capitalCities.keySet()) {

System.out.println(i);

}

}

}

1. 

import java.util.HashMap;

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

HashMap<String, String> capitalCities = new HashMap<String, String>();

capitalCities.put("England", "London");

capitalCities.put("Germany", "Berlin");

capitalCities.put("Norway", "Oslo");

capitalCities.put("USA", "Washington DC");

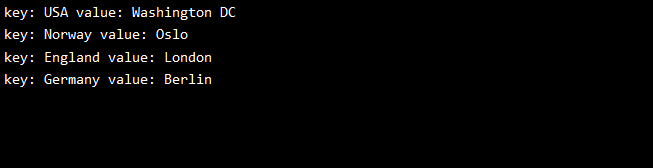
for (String i : capitalCities.values()) {

System.out.println(i);

}

}

}

1. 

import java.util.HashMap;

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

HashMap<String, String> capitalCities = new HashMap<String, String>();

capitalCities.put("England", "London");

capitalCities.put("Germany", "Berlin");

capitalCities.put("Norway", "Oslo");

capitalCities.put("USA", "Washington DC");

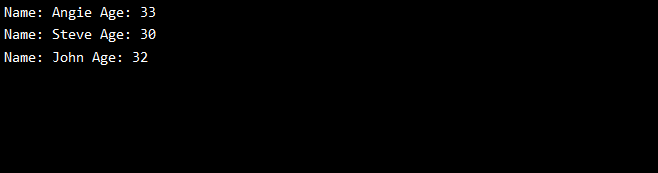
for (String i : capitalCities.keySet()) {

System.out.println("key: " + i + " value: " + capitalCities.get(i));

}

}

}

1. 

// Import the HashMap class

import java.util.HashMap;

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

// Create a HashMap object called people

HashMap<String, Integer> people = new HashMap<String, Integer>();

// Add keys and values (Name, Age)

people.put("John", 32);

people.put("Steve", 30);

people.put("Angie", 33);

for (String i : people.keySet()) {

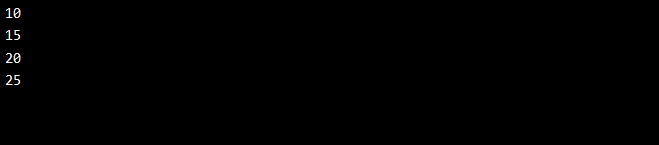
System.out.println("Name: " + i + " Age: " + people.get(i));

}

}

}

**Modul 20**

1. 

import java.util.ArrayList;

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

ArrayList<Integer> myNumbers = new ArrayList<Integer>();

myNumbers.add(10);

myNumbers.add(15);

myNumbers.add(20);

myNumbers.add(25);

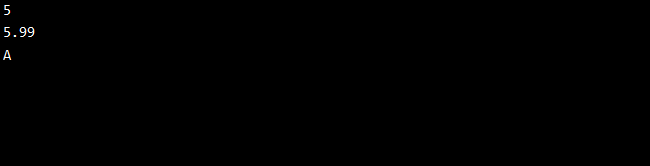
for (int i : myNumbers) {

System.out.println(i);

}

}

}

1. 

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

Integer myInt = 5;

Double myDouble = 5.99;

Character myChar = 'A';

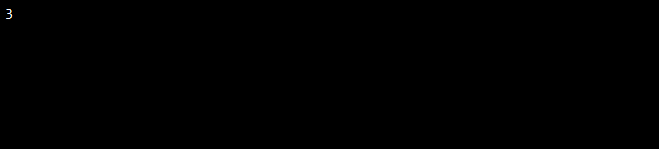
System.out.println(myInt);

System.out.println(myDouble);

System.out.println(myChar);

}

}

1. 

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

Integer myInt = 100;

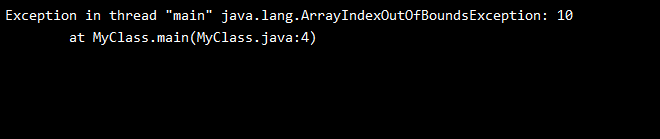
String myString = myInt.toString();

System.out.println(myString.length());

}

}

**Modul 21**

1. 

public class MyClass {

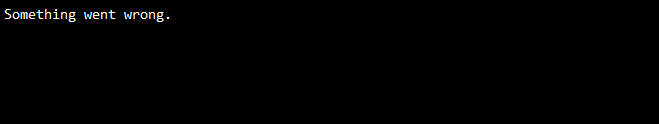
public static void main(String[] args) {

int[] myNumbers = {1, 2, 3};

System.out.println(myNumbers[10]);

}

}

1. 

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

try {

int[] myNumbers = {1, 2, 3};

System.out.println(myNumbers[10]);

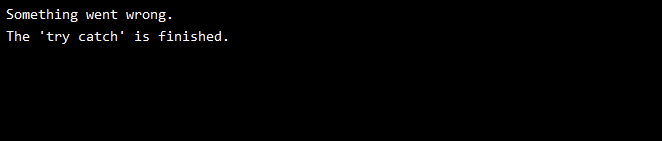
} catch (Exception e) {

System.out.println("Something went wrong.");

}

}

}

1. 

public class MyClass {

public static void main(String[] args) {

try {

int[] myNumbers = {1, 2, 3};

System.out.println(myNumbers[10]);

} catch (Exception e) {

System.out.println("Something went wrong.");

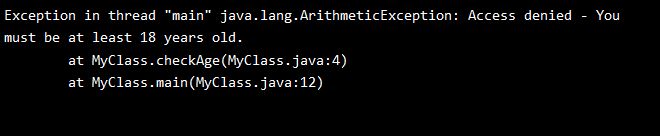
} finally {

System.out.println("The 'try catch' is finished.");

}

}

}

1. 

public class MyClass {

static void checkAge(int age) {

if (age < 18) {

throw new ArithmeticException("Access denied - You must be at least 18 years old.");

} else {

System.out.println("Access granted - You are old enough!");

}

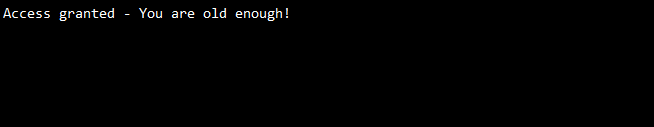
}

public static void main(String[] args) {

checkAge(15);

}

}

1. 

public class MyClass {

static void checkAge(int age) {

if (age < 18) {

throw new ArithmeticException("Access denied - You must be at least 18 years old.");

} else {

System.out.println("Access granted - You are old enough!");

}

}

public static void main(String[] args) {

checkAge(20);

}

}

**BAB IV ANALISA HASIL PERCOBAAN**

**Modul 1**

Modul 1a adalah Praktikum Multiple Parameters, ketika kita membuat 3 Parameter (fname yang berupa String, "is", dan age yang berupa Integer) dan membuat 3 argument - Liam, Jenny, Anja (diikuti dengan 3 urutan yang sama "is" 5,"is" 8, dan "is"31). Kita akan mendapatkan output dengan tata letak :

* Liam is 5
* Jenny is 8
* Anja is 31

Catatan : fname adalah nama lengkap, "is" adalah kata penambahan, dan age adalah umur.

Modul 1b adalah Return Values two parameters, dimana kita tidak boleh menggunakan kata kunci void untuk mengembalikan nilai. Kita bisa bisa menggunakan tipe data primitif (int, char, dll) untuk mengembalikan nilai. Ketika kita membuat 2 parameter ( x dan y yang berupa integer) diselingi operator aritmatika (penjumlahan) dan membuat 2 argument ("5" untuk parameter x, dan "3" untuk parameter y). Kita akan mendapatkan output : 8 (hasil dari penjumlahan x + y = 5 + 3).

Modul 1c adalah Return Values two parameters, sama dengan yang diatas, bedanya saya menambahkan 1 variabel ( z yang beupa Integer) untuk mempermudah mencari hasilnya.

Modul 1d adalah A Method with If...Else, Ketika kita membuat sebuah statements (If age is less than 18, print "access denied") akan diperoleh (Access denied - You are not old enough!) dan akan ada peralihan (If age is greater than 18, print "access granted") maka diperoleh (Access granted - You are old enough!). Karena kita membuat checkAge menjadi (20) maka akan diperoleh (Access granted - You are old enough!)

**Modul 2**

Modul 2 adalah Method Overloading, Ketika kita ingin membuat multiple method dengan nama yang sama, kita dapat menggunakan Method Overloading. Ketika kita membuat 2 method dengan nama yang sama, kita harus membuat parameter yang berbeda, kita menggunakan Integer pada method yang pertama dan double pada method yang kedua dan membuat plusMethod, hasilnya akan menjadi penjumlahan sesuai dengan tipe parameternya. Kita juga membuat variabel myNum1 untuk method pertama dan variabel myNum2 untuk method yang kedua. Untuk variabel yang pertama (Integer) isi dengan (8, 5) dan untuk variabel yang kedua (double) is dengan (4.3 , 6.26). Maka outputnya akan seperti ini :

* int: 13
* double: 10.559999999999999

Catatan : Beberapa method dapat memiliki nama yang sama selama jumlah dan / atau tipe parameternya berbeda.

**Modul 3**

Modul 3 adalah Java Classes and Objects, Ketika kita membuat kelas kita akan mengisinya dengan objek, dan objek tersebut terdiri dari nama kelas, nama objek dan kata kunci new. Kita akan mengisi kelas dengan variabel x berupa Integer dengan hasil 5, dan membuat objek baru dengan kata kunci new diikuti nama kelas. Maka outputnya akan menghasilkan 5.

**Modul 4**

Modul 4a adalah Accessing Attributes, sama dengan Modul 3, dan hasilnya pun juga sama.

Modul 4b adalah Override Existing Values, dimana kita akan menimpa suatu nilai yang telah ada, dengan nilai yang baru. Ketika kita membuat variabel x yang berupa Integer dengan hasil 10 dan ingin merubahnya ke 25. Buatlah sebuah objek baru didalam kelas dengan urutan nama objek, kata kunci new, dan nama kelas. Kemudian nama objek kita isi hasilnya dengan 25. Maka outputnya akan menjadi 25.

Modul 4c adalah Final Attributes, kita akan membuat suatu nilai yang telah ada, tidak dapat ditimpa dengan nilai yang baru. Caranya sama dengan Modul 4b, cukup tambahkan kata kunci final sebelum variabel x yang berupa integer yang mempunyai hasil 10.

**Modul 5**

Modul 5a adalah Static and Non-Static Attributes dan Method. Ketika membuat kelas, pastinya akan membutuhkan sebuah objek, hal ini tidak berlaku pada static method dimana tidak membutuhkan sebuah objek untuk menampilkan output, beda dengan non-static method (public) yang harus membutuhkan sebuah objek, dan jika tidak ada objek, akan menampilkan pesan error ketika menggunakan public method.

Modul 5b adalah Access Method with an Object, Kita membuat sebuah kelas baru bernama MyCar, dan tambahkan method fullThrottle() lalu isi ("The Car is going as fast as it can!") dan buat parameter maxSpeed yang berupa integer lalu isi ("Max speed is : " + maxSpeed). Kemudian buatlah Objek baru dengan diikuti kata kunci new dan nama kelas, lalu dibawahnya isi dengan nama objek.method fullThrottle() yang akan dipanggil, dan yang terakhir isi dibawahnya dengan nama objek.parameter maxSpeed() isi dengan nilai integer (mis. 200). Maka outputnya akan seperti ini :

* The car is going as fast as it can!
* Max speed is: 200

**Modul 6**

Modul 6a adalah Class Constructor, kita akan membuat Class Constructor dengan cara buatlah dahulu kelas baru dan isi dengan class atribut dengan x yang berupa integer, kemudian buatlah class constructor dibawahny dengan method public diikuti nama kelas, lalu dibawahnya isi dengan hasil x tadi dengan angka 5. Setelah selesai, lanjutkan dengan membuat objek baru. Maka outputnya akan menghasilkan angka 5.

Catatan : nama konstruktor harus cocok dengan nama kelas, dan tidak boleh memiliki kata kunci return (seperti void). Konstruktor akan dapat dipanggil saat objek dibuat.

Semua kelas memiliki konstruktor secara default, jika kita tidak membuat konstruktor kelas sendiri, Java membuat satu untuk kita. Namun, maka kita tidak dapat menetapkan nilai awal untuk atribut objek.

Modul 6b adalah Constructor Parameter, kita akan membuat Constructor Parameter dengan cara yang sama seperti Modul 6a, bedanya ada perubahan sedikit, pada class constructor yang telah kita buat tadi, angka 5 diganti dengan parameter y, dan angka 5 tadi dipindahkan di setelah urutan nama objek dan nama kelas (5).

Modul 6c adalah Multiple Constructor Parameter, ketika kita membuat Class Constructor tadi(Modul 6a dan 6b), kita hanya membuat satu constructor dan satu parameter. Kita akan membuat Multiple Constructor Parameter, buatlah 2 class atribut dengan modelYear yang berupa Integer dan modelName yang berupa String. Kemudian buatlah 2 class constructor modelYear dengan year dan modelName dengan name. Lalu pada bagian objek, isi dengan (1969, "Mustang") sesuai urutan class atribut dan constructor. Maka outputnya akan menghasikan 1969 Mustang.

**Modul 7**

Modul 7a adalah Final attributes, seperti yang kita tahu bahwa, penempatan atribut final akan menghasilkan pesan error pada output jika dijalankan, karena tidak dapat mengubah nilai atribut yang sudah ditentukan sejak awal kita membuatnya.

Modul 7b adalah abstract class, kita akan membuat 2 class yang berbeda (Person.java dan MyClass.java).

Person.java ~ buatlah kelas bernama Person.java dan isi dengan class atribut fname yang berupa String "John", age yang berupa Integer yaitu 24, dan abstract class (public abstract void study). Kemudian kita buat subclass Student, extends dari Person. Dengan menggunakan Public graduationYear sebagai Integer yaitu 2018, diikuti dibawahnya isi dengan public void study ("Studying all day long").

MyClass.java ~ buatlah kelas bernama MyClass.java dan buatlah object dari Student (subclass Person) dan dilanjutkan dibawahnya isi dengan ("Name : " memanggil dari fname),("Age : " memanggil dari age),("Graduation Year :" memanggil graduationYear). Lalu objek.study (untuk memanggil method abstract). Maka hasilnya akan seperti ini :

* Name: John
* Age: 24
* Graduation Year: 2018
* Studying all day long

**Modul 8**

Modul 8a adalah Encapsulation, yang perlu kita ketahui adalah variabel name bersifat private, dan didalam praktik modul 8a, menggunakan method Public. Maka akan menghasilkan pesan error saat dijalankan. Agar bisa dijalankan, gunakan method getName() dan setName() yang akan dijelaskan pada modul 8b.

Modul 8b adalah Method in Encapsulation, Seperti yang telah dibahas pada Modul 8a, kita harus menggunakan method getName() dan setName() agar bisa menjalanjkan method public dengan variabel name.

* get - mengembalikan nilai nama variabel.
* set - mengambil parameter (newName) dan menetapkannya ke variabel nama

Untuk penempatannya getName() yaitu setelah nama objek. dan sebelum variabel name, dan untuk penempatan setName() yaitu dibawah getName(), setelah nama objek. didalam tanda kurung ().

**Modul 9**

Modul 9a adalah Import a Class, ketika kita ingin mengimpor suatu class dari suatu paket java.util, kita akan akan menggunakan Scanner class. Untuk membuat Scanner class, buatlah sebuah objek baru dari sebuah class, dan kita isi dengan perintah yang akan muncul untuk mengisi manual pada output yang akan dijalankan nanti, coba kita isi "Enter Username".Kemudian gunakan method nextLine() untuk menampilkan apa yang telah kita ketik manual saat output dijalankan ( "Username is : " memanggil userName).

Modul 9b adalah Import a Package, kita akan mengimpor suatu package, kedalam kelas yang sudah kita buat dengan cara ketik java.util\*; maka akan otomatis mengimpor package java.util.

Modul 9c adalah User-defined Package, yang berarti membuat Paket sendiri, tidak mengimpor seperti java.util. Caranya, temukan terlebih dahulu folder mana yang berisi paket yang akan kita buat sendiri nanti ( ekstensi .java ). Setelah ketemu, gunakan kata kunci package kemudian nama folder kita. Setelah selesai, simpan dan compile dengan perintah javac YourPackage.java kemudian javac -d . YourPackage.java.

**Modul 10**

Modul 10a adalah Java Inheritance, digunakan ketika kita ingin mewariskan sesuatu. Dalam praktik Modul 10a, saya menggunakan contoh class Vehicle akan diwariskan ke Class Car, class Vehicle mempunyai brand "Ford" yang berbunyi "Tuut tuut!", dan class Car mempunyai modelName "Mustang". Dengan urutan honk, kemudian dibawahnya berupa brand tadi dilanjutkan dengan modelName, maka akan mempunyai output seperti ini : Tuut tuut! Ford Mustang.

Modul 10b adalah Final in Java Inheritance, seperti yang sudah kita bahas, jika kita tidak ingin memberikan / mewariskan sesuatu ke kelas lain, gunakan kata kunci final.

**Modul 11**

Modul 11 adalah Polymorphism, hampir sama dengan Inheritance, tetapi Polymorphism mempunyai cara yang berbeda seperti method animalSound() untuk diwariskan ke suatu hewan / binatang.

**Modul 12**

Modul 12a adalah Java Inner Class, digunakan ketika kita ingin saling mengakses dari luar maupun dalam, dengan cara membuat objek dari kelas luar dan juga membuat objek dari kelas dalam.

Modul 12b adalah Private Inner Class, Inner Class tidak seperti kelas yang biasanya, Inner Class tidak dapat dijalankan ketika menggunakan Private akan menjadikan output menampilkan pesan error.

Modul 12c adalah Static Inner Class, di Inner Class dapat dibuat tanpa menggunakan objek dengan method static. Tetapi tidak dapat diakses dari kelas luar.

Modul 12d adalah Access Outer Class from Inner Class, kita dapat mengakses kelas dalam dari kelas luar dengan cara masukkan Inner Class ke dalam Outer Class, dan juga public class untuk diisi. Berilah atribut x berupa Integer yang mempunyai nilai 10 untuk Outer Class, kemudian gunakan method return untuk dipanggil didalam public class lagi. Maka outputnya akan menghasilkan angka 10.

**Modul 13**

Modul 13 adalah Data Abstraction, cara menyembunyikan detail tertenu dan hanya menampilkan informasi yang penting - penting saja. Kita juga tidak dapat membuat objek kelas animal. Data abstraction juga menggunakan method Inheritance.

**Modul 14**

Modul 14a adalah Interfaces, Sinonim dari Abstraction, perbedaannya jika Abstraction menggunakan extends dari Inheritance, Interfaces menggunakan kata kunci implements. Dan di Interfaces juga dapat dibuat Multiple Interfaces yang akan dijelaskan pada Modul 14b.

Modul 14b adalah Multiple Interfaces, cukup pisahkan dengan koma.

**Modul 15**

Modul 15a adalah Enum, terdaftar secara khusus, itulah arti dari Enum. Untuk membuat enum, cukup ketik kata kunci enum dan tambahkan koma, saat memisahkan konstanta. Kita juga dapat mengakses konstanta enum dengan titik (.)

Modul 15b adalah Enum inside a Class, enum juga dapat dimasukkan kedalam kelas, dengan cara buatlah kelas baru dan tambahkan kata kunci enum, dan jangan lupa memisahkan konstanta dengan koma.

Modul 15c adalah Enum in a Switch Statement, caranya sama seperti Modul 15b, cukup tambahkan kata kunci enum dan pisahkan konstanta dengan koma.

**Modul 16**

Modul 16a adalah Java User Input, kita dipertemukan lagi dengan java.util.Scanner, java.util.Scanner kembali digunakan pada java user input, buatlah objek dan gunakan method dari Scanner class, contohnya nextLine() digunakan untuk membaca tipe data String. Dan saat dijalankan, kita akan diberi perintah untuk memasukkan input yang sesuai dengan perintah yang tertulis.

Modul 16b adalah Different Method Java User Input, sama dengan modul 16a, hanya saja menambahkan berbagai varian method seperti nextInt(), nextDouble(), dll.

**Modul 17**

Modul 17a adalah Display Current Date, digunakan untuk menampilkan Tanggal-Bulan-Tahun saat ini sekarang juga.

Modul 17b adalah Display Current Time, digunakan untuk menampilkan Waktu (Jam, Menit, Detik, Mili-detik) saat ini sekarang juga.

Modul 17c adalah Display Current Date and Time, digunakan untuk menampilkan Tanggal dan Waktu secara bersamaan saat ini sekarang juga.

Modul 17d adalah Formatting Date and Time, digunakan untuk memformat tata letak Tanggal dan Waktu.

**Modul 18**

Modul 18 adalah ArrayList, berbeda dengan array biasa, ArrayList memiliki sejumlah operasi yang lebih lengkap dan mudah digunakan dibandingkan dengan array biasa. ArrayList merupakan collection yang menjadi bagian dari java.util. Seperti biasa, ArrayList dapat menambah data baru secara dinamis tanpa harus menentukan ukurannya di awal. Berbagai operasi dapat Anda lakukan terhadap ArrayList seperti berikut:

* size(), untuk mencari panjang *ArrayList*
* add(), untuk menambah elemen baru
* get(), untuk mengambil elemen pada indeks tertentu
* isEmpty(), untuk memeriksa apakah *ArrayList* kosong atau tidak
* indexOf(), untuk mengetahui indeks dari suatu nilai
* contains(), untuk memeriksa apakah suatu nilai ada dalam *ArrayList*
* set(), untuk menimpa nilai pada indeks tertentu
* remove(), untuk menghapus nilai pada indeks tertentu

**Modul 19**

Modul 19 adalah HashMap, sebuah collection yang berbasis hash di Java. HashMap mengimplimentasikan interface java.util.Map. Namun, HashMap, menyimpan item dalam pasangan "key / value", dan Anda dapat mengaksesnya dengan indeks jenis lain (mis. String). HashMap juga memiliki performa yang constant time. Dan yang terpenting HashMap unggul dalam performanya, karena HashMap tidak tersinkronisasi. Satu objek digunakan sebagai key (indeks) ke objek lain (value). Ini dapat menyimpan berbagai jenis, Key string dan value Integer, atau tipe yang sama, seperti Key string dan value String.

**Modul 20**

Modul 20 adalah Wrapper Classes, Wrapper Classes memberitahu kita bagaimana caranya menggunakan tipe data primitif (int, boolean, dll.) menjadi objek.Ada kalanya dimana kita harus menggunakan wrapper classes, mis. saat digunakan di objek collection, tipe data primitif tidak dapat digunakan di ArrayList.

**Modul 21**

Modul 21 adalah Exceptions. Seperti artinya, ketika kesalahan terjadi, Java biasanya akan berhenti dan menghasilkan pesan error. Java akan menunjukkan Exception (bukan Error). Ada 2 macam Exception, Try and Catch.

* Try ~ Statements memungkinkan kita untuk menentukan blok kode yang akan diuji untuk error saat sedang dieksekusi.
* Catch ~ Statements memungkinkan kita untuk menentukan blok kode yang akan dieksekusi, jika error terjadi di blok try.
* Finally ~ Statements memungkinkan kita menjalankan kode, setelah try ... catch, tidak memunculkan hasilnya.
* Throw ~ Statements memungkinkan kita untuk membuat custom error.

**BAB V PENUTUP**

**KESIMPULAN**

Java adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang sangat dinamis yang memungkinkan kita mengembangkan aplikasi web, Android, dll. Java telah menjadi bahasa yang sangat berlaku untuk Internet dan pemrograman sistem terdistribusi secara umum. Tetapi bidang aplikasinya bukan semata-mata Internet, salah satu kelebihan Java adalah dimaksudkan untuk sepenuhnya bebas dari perangkat keras ada mesin virtual Java untuk berbagai jenis komputer.

**SARAN**

Dari Laporan yang saya buat, diharapkan Laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam memahami tentang Bahasa Pemrograman Java. Selain itu saya juga menyarankan untuk menerapkan apa yang baik dari Laporan ini dan juga mengingatkan saya apa yang dianggap pembaca kurang baik dari Laporan ini. Sebagai penyusun, saya akui tidak terlepas dari kesalahan dan keterbatasan. Karena itu penyusun mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan penulisan Laporan selanjutnya. Semoga Laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Pasuruan, 5 Januari 2020

HILAL ACHMAD WARDHANA

**DAFTAR PUSTAKA**

https://www.w3schools.com/java/java\_methods.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_methods\_param.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_methods\_overloading.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_oop.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_classes.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_class\_attributes.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_class\_methods.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_constructors.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_modifiers.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_encapsulation.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_packages.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_inheritance.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_polymorphism.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_inner\_classes.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_abstract.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_interface.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_enums.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_user\_input.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_date.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_arraylist.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_hashmap.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_wrapper\_classes.asp

https://www.w3schools.com/java/java\_try\_catch.asp

https://en.wikipedia.org/wiki/Java\_(programming\_language)

https://en.wikipedia.org/wiki/Java\_(software\_platform)

https://en.wikipedia.org/wiki/Java