

Tugas

1. Bilangan terbesar dan Terkecil

```
Bilangan.java x
1 import java.util.Scanner;
2 class Bilangan{
3     ▶ Run | ⚙ Debug
4     public static void main(String[] args){ //deklarasi metode//
5         Scanner sc = new Scanner(System.in);
6
7         System.out.println("Membandingkan 3 angka dan menampilkan angka terbesar");
8         System.out.print("Masukkan angka 1\t : ");//////////////////////////
9         int angka1 = sc.nextInt(); //
10        System.out.print("Masukkan angka 2\t : "); // mendeklarasikan variable sekaligus memasukan input pada variable tersebut //
11        int angka2 = sc.nextInt(); //
12        System.out.print("Masukkan angka 3\t : ");//////////////////////////
13        int angka3 = sc.nextInt();
14
15        if(angka1 > angka2){ //kondisi jika angka 1 melebihi angka 2//
16            if(angka2 > angka3){ //kondisi jika angka 1 melebihi 2 dan angka 2 melebihi 3//
17                System.out.println("terbesar = " + angka1);//statement yang dilakukan apabila kondisi diatas terpenuhi//
18                System.out.println("terkecil = " + angka3);
19            }
20            else{
21                System.out.println("terbesar = " + angka1);//statement yang dilakukan apabila kondisi sebelumnya tidak terpenuhi//
22                System.out.println("terkecil = " + angka2);
23            }
24        }
25        else if(angka2 > angka3){ //kondisi jika angka 2 melebihi angka 3//
26            if(angka3 > angka1){ //kondisi jika angka 2 melebihi 3 dan angka 3 melebihi 1//
27                System.out.println("terbesar = " + angka2);//statement yang dilakukan apabila kondisi diatas terpenuhi//
28                System.out.println("terkecil = " + angka1);
29            }
30            else{
31                System.out.println("terbesar = " + angka2);//statement yang dilakukan apabila kondisi sebelumnya tidak terpenuhi//
32                System.out.println("terkecil = " + angka3);
33            }
34        }
35        else if(angka3 > angka1){ //kondisi jika angka 3 melebihi angka 1//
36            if(angka1 > angka2){ //kondisi jika angka 3 melebihi 1 dan angka 1 melebihi 2//
37                System.out.println("terbesar = " + angka3);//statement yang dilakukan apabila kondisi diatas terpenuhi//
38                System.out.println("terkecil = " + angka2);
39            }
40            else{
41                System.out.println("terbesar = " + angka3);//statement yang dilakukan apabila kondisi sebelumnya tidak terpenuhi//
42                System.out.println("terkecil = " + angka1);
43            }
44        }
45        else{ //statement yang dilakukan apabila semua kondisi yang ada di atas tidak terpenuhi//
46            System.out.println("Jangan Masukan Angka yang Sama!! = ");
47        }
48    }
49 }
```

Membandingkan 3 angka dan menampilkan angka terbesar

Masukkan angka 1 : 20

Masukkan angka 2 : 35

Masukkan angka 3 : 7

terbesar = 35

terkecil = 7

PS D:\Tugas\Tugas Polinema\Dasar Pemrograman\Tugas 5>

OUTPUT

2. Menghitung luas

HitungLuas.java x

```
1  import java.util.Scanner;
2  class HitungLuas{
3      public static void main(String[] args){          //main metode//
4          Scanner sc = new Scanner(System.in);
5
6          System.out.println("Menghitung Luas : "); ////////////////
7          System.out.println("1. Segitiga");          //
8          System.out.println("2. Persegi Panjang");  //      menampilkan pilihan luas      //
9          System.out.println("3. Jajar Genjang");    //
10         System.out.println("4. Lingkaran");         ////////////////
11         System.out.print("Masukan Pilihan : ");
12         int pilihan=sc.nextInt();                    //pendeklarasian variable sekaligus menyimpan inputan pada variable tersebut//
13
14         if(pilihan==1){                              //kondisi jika pilihan = 1//
15             System.out.println("Luas Segitiga");
16             System.out.print("Masukan Alas ");
17             int alas_segitiga=sc.nextInt();
18             System.out.print("Masukan Tinggi ");
19             int tinggi_segitiga=sc.nextInt();
20             int luas_segitiga=alas_segitiga*tinggi_segitiga; //memberi rumus pada variable luas_segitiga//
21             System.out.println("Luas Segitiga = " + luas_segitiga);
22         }
23         else if(pilihan==2){                          //kondisi jika pilihan = 2//
24             System.out.println("Luas Persegi Panjang");
25             System.out.print("Masukan panjang : ");
26             int panjang_persegi_panjang=sc.nextInt();
27             System.out.print("Masukan Lebar : ");
28             int lebar_persegi_panjang=sc.nextInt();
29             int luas_persegi_panjang=panjang_persegi_panjang*lebar_persegi_panjang; //memberi rumus pada variable luas_persegi_panjang//
30             System.out.println("Luas Persegi Panjang = " + luas_persegi_panjang);
31         }
32         else if(pilihan==3){                          //kondisi jika pilihan = 3//
33             System.out.println("Luas Jajar Genjang");
```

HitungLuas.java x

```
34         System.out.print("Masukan Alas : ");
35         int alas_jajar_genjang=sc.nextInt();
36         System.out.print("Masukan Tinggi : ");
37         int tinggi_jajar_genjang=sc.nextInt();
38         int luas_jajar_genjang=alas_jajar_genjang*tinggi_jajar_genjang; //memberi rumus pada variable luas_jajar_genjang//
39         System.out.println("Luas Jajar Genjang = " + luas_jajar_genjang);
40     }
41     else if(pilihan==4){                              //kondisi jika pilihan = 4//
42         System.out.println("Luas Lingkaran");
43         System.out.print("Masukan Jari-Jari : ");
44         double jarijari_lingkaran=sc.nextDouble();
45         double phi=3.14;
46         double luas_lingkaran=phi*jarijari_lingkaran*jarijari_lingkaran; //memberi rumus pada variable luas_lingkaran//
47         System.out.println("Luas Lingkaran = " + luas_lingkaran);
48     }
49     else{                                              //kondisi yg dipilih jika semua kondisi diatas tidak terpenuhi//
50         System.out.println("Inputan salah, masukan hanya nomer 1-4 !!!");
51     }
52 }
53 }
```

Menghitung Luas : Polinema\Dasar Pemrograman\Tugas 5>

1. Segitiga
2. Persegi Panjang
3. Jajar Genjang
4. Lingkaran

Masukan Pilihan : 1

Luas Segitiga

Masukan Alas 20

Masukan Tinggi 50

Luas Segitiga = 1000

PS D:\Tugas\Tugas Polinema\Dasar Pemrograman\Tugas 5> |

3. Menghitung Harga Barang Dengan Diskon jika member

```
HargaBarang.java x HitungLuas.java
1 import java.util.Scanner;
2 class HargaBarang{
3
4 public static void menghitung_harga_diskon(){ //methode utk menghitung total belanjaan khusus member//
5 Scanner sc=new Scanner(System.in);
6 double diskon1=0.15; //Pendecklarasian Variable diskon//
7 double diskon2=0.30;
8 System.out.println("Anda adalah Member");
9 System.out.println("Dapatkan Diskon di Setiap Pembelian Minimal 11 barang");
10 System.out.print("Masukan Jumlah Belanjaan : ");
11 int Jumlah_Belanjaan=sc.nextInt(); //pendeklarasian variable sekaligus menyimpan inputan kedalam variable//
12 System.out.print("Masukan Total Harga : ");
13 int Total_Harga=sc.nextInt(); //pendeklarasian variable sekaligus menyimpan inputan kedalam variable//
14 if(Jumlah_Belanjaan>=11 && Jumlah_Belanjaan<=30){ //kondisi jika jumlah belanjaan lebih dari sama dengan 11 dan kurang dari 11//
15 System.out.println("Harga Belanjaan = " + Total_Harga);
16 double jumlah_diskon=Total_Harga*diskon1; //pendeklarasian variable sekaligus menyimpan inputan kedalam variable//
17 System.out.println("Anda mendapat Diskon 15% = " + jumlah_diskon);
18 double Harga_Akhir=Total_Harga-jumlah_diskon; //pendeklarasian variable sekaligus menyimpan inputan kedalam variable//
19 System.out.println("Total Harga Belanjaan Anda = " + Harga_Akhir);
20 }
21 else if(Jumlah_Belanjaan>=31){ //kondisi jika jumlah belanjaan lebih dari sama dengan 31//
22 System.out.println("Harga Belanjaan = " + Total_Harga);
23 double jumlah_diskon=Total_Harga*diskon2;
24 System.out.println("Anda mendapat Diskon 30% = " + jumlah_diskon);
25 double Harga_Akhir=Total_Harga-jumlah_diskon;
26 System.out.println("Total Harga Belanjaan Anda = " + Harga_Akhir);
27 }
28 else{ //kondisi jika semua kondisi diatas tidak terpenuhi//
29 System.out.println("Anda tidak mendapat diskon, Total Belanjaan anda : " + Total_Harga); //statement dari kondisi diatas//
30 }
31 }
32
33 public static void menghitung_harga(){ //methode utk menghitung total belanjaan pelanggan yang bukan member//
34 Scanner sc=new Scanner(System.in); //membuat object scanner dengan nama sc//
35 System.out.println("Anda Bukan Member");
36 System.out.println("Jadilah Member dan Dapatkan Diskon di Setiap Pembelian Minimal 11 barang");
37 System.out.print("Masukan Total Belanjaan : ");
38 int Total_Harga=sc.nextInt(); //pendeklarasian variable sekaligus menyimpan inputan kedalam variable//
39 System.out.println("Total Belanjaan : " + Total_Harga);
40 }
41
42 public static void main(String[] args) {
43 Scanner sc=new Scanner(System.in);
44 System.out.print("Masukan nomor Member : ");
45 int no_member=sc.nextInt(); //pendeklarasian variable sekaligus menyimpan inputan kedalam variable//
46 if(no_member>=1 && no_member<=50){ //kondisi jika nomer member masuk kedalam list member yaitu no 1-50//
47 menghitung_harga_diskon(); //statement untuk memanggil method menghitung_harga_diskon//
48 }
49 else{
50 menghitung_harga(); //statement untuk memanggil method menghitung_harga//
51 }
52 }
```

Run | Debug

```
Masukan nomor Member : 10
Anda adalah Member
Dapatkan Diskon di Setiap Pembelian Minimal 11 barang
Masukan Jumlah Belanjaan : 20
Masukan Total Harga : 64000
Harga Belanjaan = 64000
Anda mendapat Diskon 15% = 9600.0
Total Harga Belanjaan Anda = 54400.0
PS D:\Tugas\Tugas Polinema\Dasar Pemrograman\Tugas 5>
```

```
Masukan nomor Member : 0
Anda Bukan Member
Jadilah Member dan Dapatkan Diskon di Setiap Pembelian Minimal 11 barang
Masukan Total Belanjaan :
12000
Total Belanjaan : 12000
PS D:\Tugas\Tugas Polinema\Dasar Pemrograman\Tugas 5>
```

4. Segitiga Siku-Siku

```
SudutSegitiga.java x
1 import java.util.Scanner;
2 class SudutSegitiga{
3     ▶ Run | ⚙ Debug
4     public static void main(String[] args) { //main metode//
5         Scanner sc=new Scanner(System.in);
6
7         System.out.print("Masukan sudut 1 : "); ////////////////////////////////////////////////////
8         int sudut1=sc.nextInt(); // //
9         System.out.print("Masukan sudut 2 : "); // mendeklarasikan variable dan menyimpan input kedalam variable tersebut //
10        int sudut2=sc.nextInt(); // //
11        System.out.print("Masukan sudut 3 : "); ////////////////////////////////////////////////////
12        int sudut3=sc.nextInt();
13        int totalsudut=sudut1+sudut2+sudut3; //mendeklarasikan variable sekaligus memberinya rumus//
14
15        if(totalsudut==180 && sudut1 >0 && sudut2 >0 && sudut3 >0 && sudut1 <180 && sudut2 <180 && sudut3 <180){ //kondisi utk memenuhi segitiga siku2//
16            if(sudut1+sudut2==90 || sudut2+sudut3==90 || sudut3+sudut1==90){ //kondisi agar 2 sudut dari 3 inputan sudut jika dijumlah bernilai 90//
17                System.out.print("Segitiga Siku-Siku");
18            }
19            else{
20                System.out.print("Bukan Segitiga Siku-Siku");
21            }
22        }
23        else{ //kondisi yg terpilih jika semua kondisi diatasnya tidak terpenuhi//
24            System.out.println("Sudut Harus Bernilai total 180 derajat");
25            System.out.println("Dan Nilai per Sudut Tidak boleh Lebih dari 180 Derajat");
26        }
27    }
28 }
```

PS D:\Tugas\Tugas Polinema\Dasar Pemrograman\Tugas 5>

Masukan sudut 1 : 90

Masukan sudut 2 : 45

Masukan sudut 3 : 45

Segitiga Siku-Siku

PS D:\Tugas\Tugas Polinema\Dasar Pemrograman\Tugas 5>

PS D:\Tugas\Tugas Polinema\Dasar Pemrograman\Tugas 5> cc

Masukan sudut 1 : 100

Masukan sudut 2 : 40

Masukan sudut 3 : 40

Bukan Segitiga Siku-Siku

PS D:\Tugas\Tugas Polinema\Dasar Pemrograman\Tugas 5>

PS D:\Tugas\Tugas Polinema\Dasar Pemrograman\Tugas 5> cd

Masukan sudut 1 : 30

Masukan sudut 2 : 20

Masukan sudut 3 : 60

Sudut Harus Bernilai total 180 derajat

Dan Nilai per Sudut Tidak boleh Lebih dari 180 Derajat

PS D:\Tugas\Tugas Polinema\Dasar Pemrograman\Tugas 5>