

LAPORAN TUGAS PRAKTIKUM 2  
PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK



Prabowo Gosal 52015031

STMIK Kharisma Makassar  
Program studi INFORMATIKA 2015

## LINGKARAN.JAVA

```
/*
 * To change this license header, choose License Headers in Project
Properties.
 * To change this template file, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */
package praktikum2;

/**
 *
 * @author Lenovo
 */
public class Lingkaran {           //deklarasi variabel pada class lingkaran
    final double phi=3.14;         //memasukkan nilai pada var phi = 3.14
    private double jarijari;

    public Lingkaran(double r){    //memasukkan nilai r ke dalam jarijari
        jarijari=r;
    }
    public double getluas(){
        return(jarijari*jarijari*phi); //mengembalikan nilai luas lingkaran
    }
    public void display(){
        System.out.println("Luas lingkaran =" +getluas()); //menampilkan nilai
        luas lingkaran
    }
}
```

## Source code class segitiga.java

```
/*
 * To change this license header, choose License Headers in Project
Properties.
 * To change this template file, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */
package praktikum2;

/**
 *
 * @author Lenovo
 */
public class SegiTiga {           //mendeklarasikan variable class segitiga
    private double alas;
    private double tinggi;

    public SegiTiga(double A,double T){
        alas=A;                   //memasukkan nilai A terhadap alas
        tinggi=T;                 //memasukkan nilai T terhadap tinggi
    }
    public double Luas(){
        return(alas*tinggi/2);   //mengembalikan/menghitung nilai Luas
    }
}
```

```

        public void display(){
            System.out.println("Luas =" + Luas()); //menampilkan nilai Luas
        }
    }

```

### Source Kode class PersegiPanjang.java

```

/*
 * To change this license header, choose License Headers in Project
Properties.
 * To change this template file, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */
package praktikum2;

/**
 *
 * @author Lenovo
 */
public class PersegiPanjang { //mendeklarasikan variable untuk
    persegi panjang
        private double panjang;
        private double lebar;

        public PersegiPanjang(double P, double L) { //memasukkan nilai p
            terhadap panjang
                panjang = P;
                lebar = L;
        }

        public double Luas() { //mengembalikan nilai luas
            return lebar * panjang;
        }

        public void display() { //menampilkan luas persegi
            panjang
                System.out.println("Luas =" + Luas());
        }
    }
}

```

### Source kode main project (praktikum 2)

```

/*
 * To change this license header, choose License Headers in Project
Properties.
 * To change this template file, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */
package praktikum2;

import java.io.BufferedReader;
import java.io.IOException;
import java.io.InputStreamReader;

/**
 *
 * @author Lenovo
 */

```

```

public class Praktikum2 {

    public static void main(String[] args) throws IOException {
        BufferedReader key = new BufferedReader(new
InputStreamReader(System.in));
        String pilihan; //melakukan deklarasi pilihan dengan type string
        do{ //melakukan perulangan do-while
            System.out.println("Menu Pilihan");
            System.out.println("1. Operasi Geometri Lingkaran");
            System.out.println("2. Operasi Geometri SegiTiga");
            System.out.println("3. Operasi geometri Persegi Panjang");
            System.out.println("4. Exit");
            System.out.print("Pilihan anda? ");
            pilihan=key.readLine(); //membaca pilihan yang diinput
            if(pilihan.equals("1")){ //jika pilihan = 1 maka eksekusi perintah
dibawah
                System.out.print("Masukkan jari-jari lingkaran:");
                double r=Double.parseDouble(key.readLine()); //parse double=
mengconvert type String ke type Double
                Lingkaran p=new Lingkaran(r); //membuat objek p
                p.display(); //mengeksekusi prosedur display di class
                lingkaran
            }
            else if(pilihan.equals("2")){ //jika pilihan= 2 maka eksekusi
perintah dibawah
                System.out.print("Input nilai alas : "); //memasukkan nilai
                alas
                double A=Double.parseDouble(key.readLine());
                //parsedouble=menkonvert type yang tadinya String ke type double A
                System.out.print("Input nilai tinggi : "); //memasukkan nilai
                tinggi
                double T=Double.parseDouble(key.readLine());
                SegiTiga ABC=new SegiTiga(A,T); //membuat objek ABC
                ABC.display(); //menampilkan prosedur display pada class
                SegiTiga
            }
            else if(pilihan.equals("3")){ //jika pilihan=3 maka eksekusi
perintah dibawah
                System.out.print("Input nilai panjang : "); //memasukkan
                nilai panjang
                double P=Double.parseDouble(key.readLine());
                //parsedouble=menkonvert type yang tadinya String ke type double P
                System.out.print("Input nilai lebar : "); //memasukkan
                nilai lebar
                double L=Double.parseDouble(key.readLine());
                //parsedouble=menkonvert type yang tadinya String ke type double L
                PersegiPanjang PQRS = new PersegiPanjang(P,L); //membuat objek
                baru
                PQRS.display(); //menampilkan prosedur display pada
                class PersegiPanjang
            }
            else if(pilihan.equals("4")){ //jika pilihan=4 maka eksekusi
perintah ini
                System.out.println("Bye-Bye"); //menampilkan tulisan bye-bye
                System.exit(0); //keluar dari program
            }
        }
    }
}

```

```
        else{    //jika pilihan tidak ada diantara 1-4 maka jalankan perintah
ini
            System.out.println("Pilihan salah"); //mencetak pilihan salah
        }
    }while (pilihan!="4"); //penutup dari perulangan do, jadi perulangan
dilakukan
    //selama pilihan tidak sama dengan 4 maka perintah dari do sampai
while dilakukan
    }
}
```

## Hasil setelah diJalankan

```
run:
Menu Pilihan
1. Operasi Geometri Lingkaran
2. Operasi Geometri SegiTiga
3. Operasi geometri Persegi Panjang
4. Exit
Pilihan anda? 1
Masukkan jari-jari lingkaran:7
Luas lingkaran =153.86
Menu Pilihan
1. Operasi Geometri Lingkaran
2. Operasi Geometri SegiTiga
3. Operasi geometri Persegi Panjang
4. Exit
Pilihan anda? 2
Input nilai alas : 4
Input nilai tinggi : 5
Luas =10.0
Menu Pilihan
1. Operasi Geometri Lingkaran
2. Operasi Geometri SegiTiga
3. Operasi geometri Persegi Panjang
4. Exit
Pilihan anda? 3
Input nilai panjang : 12
Input nilai lebar : 24
Luas =288.0
Menu Pilihan
1. Operasi Geometri Lingkaran
2. Operasi Geometri SegiTiga
3. Operasi geometri Persegi Panjang
4. Exit
Pilihan anda? 4
Bye-Bye
BUILD SUCCESSFUL (total time: 6 minutes 55 seconds)
```

Untuk jari-jari=2.5 hasil sudah benar

Menu Pilihan

1. Operasi Geometri Lingkaran
2. Operasi Geometri SegiTiga
3. Operasi geometri Persegi Panjang
4. Exit

Pilihan anda? 1

Masukkan jari-jari lingkaran: 2.5

Luas lingkaran = 19.625