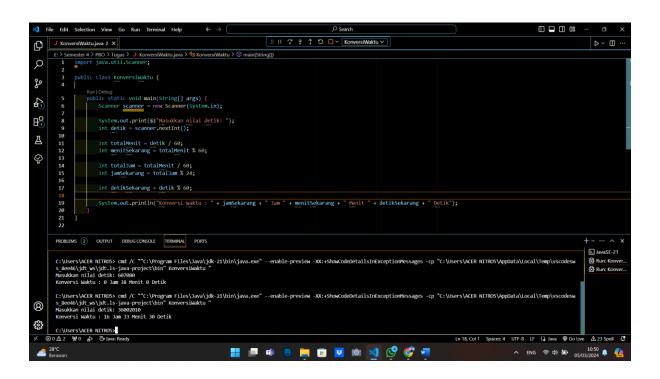
Program 1

```
import java.util.Scanner;
public class KonversiWaktu {
   public static void main(String[] args) {
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        System.out.print("Masukkan nilai detik: ");
        int detik = scanner.nextInt();
        int totalMenit = detik / 60;
        int menitSekarang = totalMenit % 60;
        int totalJam = totalMenit / 60;
        int jamSekarang = totalJam % 24;
        int detikSekarang = detik % 60;
        System.out.println("Konversi Waktu: " + jamSekarang + " Jam " + menitSekarang + " Menit " + detikSekarang + " Detik");
        }
}
```



Program sederhana ini dapat mengubah waktu dari detik ke jam, menit, dan detik. Berikut adalah penjelasan singkat tentang bagaimana program ini bekerja:

Input Detik: Pengguna dapat memasukkan jumlah detik dengan keyboard.

Konversi ke Menit dan Jam: Total detik dibagi dengan enam puluh untuk mendapatkan total menit, dan kemudian total menit dibagi dengan enam puluh lagi untuk mendapatkan total jam. Dari total jam, kita dapatkan jam saat ini dengan membahagi sisa dari total jam dengan dua puluh empat, karena satu hari memiliki 24 jam.

Penanganan Detik, Menit, dan Jam: Sisa dari pembagian total detik dengan enam puluh adalah detik yang tersisa setelah diubah menjadi jam dan menit. Namun, kita harus menangani situasi di mana jumlah detik atau menit lebih dari enam puluh.

Oleh karena itu, kita membagi detik tersebut menjadi detik, menit, dan jam tambahan (jika ada) menggunakan operasi modulus dan pembagian. Kemudian, jam dan menit saat ini diupdate dengan menambahkan jam dan menit tambahan yang tersisa dari sisa detik. Penanganan Batas Waktu: Jika nilai jam atau menit melebihi batasnya, yaitu 24 jam untuk jam dan 60 menit untuk menit, nilai tersebut harus disesuaikan dengan mengambil sisa dari pembagian dengan batas tersebut.

Output: "Jam Menit Detik" adalah bentuk waktu yang telah dikonversi.

Program ini mengumpulkan detik dari pengguna, mengubahnya menjadi jam, menit, dan detik, dan kemudian menampilkan hasilnya dalam format yang sesuai.

```
PROGAM 2
import java.io.BufferedReader;
import java.io.IOException;
import java.io.InputStreamReader;

public class Kampus {
    public static void main(String[] args) {
        InputStreamReader inputStreamReader = new InputStreamReader(System.in);

        BufferedReader bufferedReader = new BufferedReader(inputStreamReader);

        try {
            System.out.print("Masukkan NIM: ");
            String nim = bufferedReader.readLine();

            System.out.print("Masukkan Nama: ");
            String nama = bufferedReader.readLine();
```

```
System.out.print("Masukkan Jurusan: ");

String jurusan = bufferedReader.readLine();

System.out.print("Masukkan Fakultas: ");

String fakultas = bufferedReader.readLine();

System.out.println("\nInformasi yang dimasukkan:");

System.out.println("NIM: " + nim);

System.out.println("Nama: " + nama);

System.out.println("Jurusan: " + jurusan);

System.out.println("Fakultas: " + fakultas);

} catch (IOException e) {

e.printStackTrace();

}

}
```

Program ini menggunakan kelas BufferedReader untuk membaca input keyboard pengguna dengan NIM, nama, jurusan, dan fakultas.

Import Paket: Program ini mengimpor paket BufferedReader, InputStreamReader, dan IOException untuk membaca input pengguna.

Main Method: Metode utama adalah metode main(), yang akan dieksekusi saat program dijalankan. Ini memiliki objek InputStreamReader yang dapat membaca input dari keyboard System.in, dan kemudian objek BufferedReader digunakan untuk membaca input dari InputStreamReader.

Input NIM, Nama, Jurusan, dan Fakultas: Program meminta pengguna untuk memasukkan NIM, nama, jurusan, dan fakultas menggunakan objek BufferedReader. Input ini kemudian disimpan dalam variabel yang sesuai (NIM, nama, jurusan, dan fakultas).

Menampilkan Informasi yang Dimasukkan: Program mencetak kembali data pengguna ke layar setelah menerima semua input.

Handling Exception: Program memiliki blok try-catch untuk menangani IOException yang mungkin muncul saat pengguna membaca input. Jika terjadi IOException, pesan kesalahan akan dicetak ke layar.

Program ini memungkinkan interaksi sederhana dengan pengguna dengan meminta informasi dasar dan mencetak kembali.