

MODUL 2

MEMBERIKAN INPUT DARI KEYBOARD

A. TUJUAN

Setelah praktikum ini, praktikan diharapkan dapat membuat program yang mampu memperoleh masukan dari keyboard.

B. PERALATAN DAN BAHAN

1. Personal Komputer
2. *Software* Netbeans

C. TEORI

Dalam pemrograman Java, mendapatkan inputan dari java dapat menggunakan bantuan library tertentu, antara lain seperti : Scanner, BufferedReader, JOptionPane.

- Scanner menggunakan import java.util.Scanner, dan membuat kelas Scanner tersendiri, yaitu : `Scanner sc = new Scanner(System.in)`
- BufferedReader menggunakan import java.io.BufferedReader dan import java.io.InputStreamReader, dan membuat kelas BufferedReader tersendiri, yaitu : `InputStreamReader isr = new InputStreamReader(System.in)` dan `BufferedReader br = new BufferedReader(isr)`
- JOptionPane menggunakan import javax.swing.JOptionPane, dan membuat kelas JOptionPane tersendiri, yaitu : `JOptionPane.showInputDialog`

D. PRAKTIKUM

1. Input dengan Scanner

❖ Code :

```
Source History
9 import java.util.Scanner;
10
11 public class belajar_input
12 {
13     public static void main(String[] args)
14     {
15         String nama, jurusan, fakultas, universitas;
16
17         Scanner input = new Scanner(System.in);
18         System.out.print("Nama : ");
19         nama = input.nextLine();
20
21         System.out.print("Jurusan : ");
22         jurusan = input.nextLine();
23
24         System.out.print("Fakultas : ");
25         fakultas = input.nextLine();
26
27         System.out.print("Universitas : ");
28         universitas = input.nextLine();
29     }
30 }
```

❖ Output :

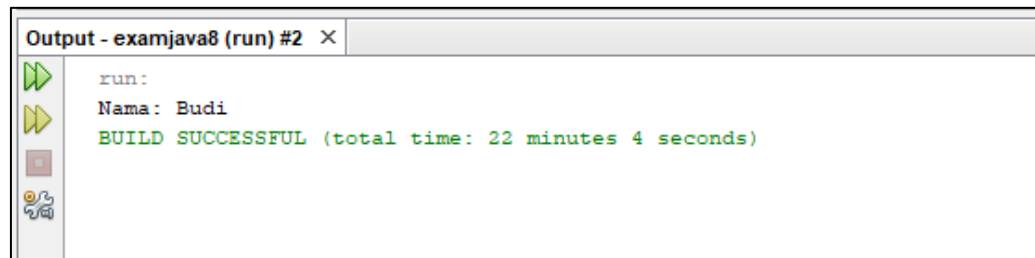
```
Output - examjava8 (run) #2 x
run:
Nama : Budi
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Universitas : Universitas Medan Area
BUILD SUCCESSFUL (total time: 1 minute 36 seconds)
```

2. Input dengan BufferedReader

❖ Code :

```
8 import java.io.BufferedReader;
9 import java.io.IOException;
10 import java.io.InputStreamReader;
11
12 public class belajar_input2
13 {
14     public static void main(String[] args) throws IOException
15     {
16         String nama;
17
18         InputStreamReader isr = new InputStreamReader(System.in);
19
20         BufferedReader br = new BufferedReader(isr);
21
22         System.out.print("Nama: ");
23         nama = br.readLine();
24     }
25 }
```

❖ Output :

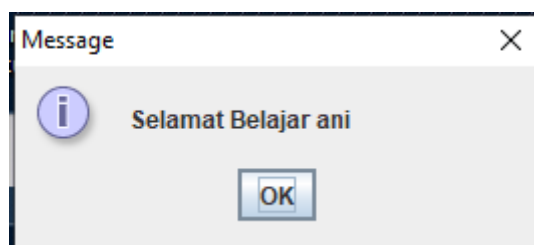
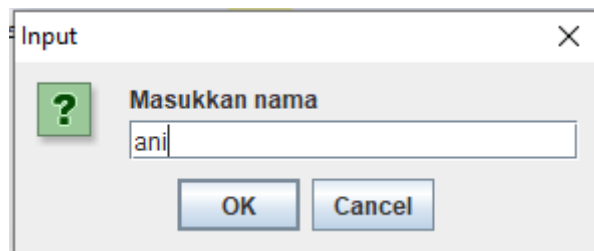


3. Input dengan JOptionPane

❖ Code :

```
8  import javax.swing.JOptionPane;
9
10 public class belajar_input3
11 {
12     public static void main(String[] args)
13     {
14         String nama = "";
15         nama = JOptionPane.showInputDialog("Masukkan nama");
16         String msg = "Selamat Belajar " + nama;
17         JOptionPane.showMessageDialog(null, msg);
18     }
19 }
20
```

❖ Output :



E. TUGAS

Dengan menggunakan 3 jenis cara membuat inputan (Scanner, BufferedReader, JOptionPane). Buatlah program sederhana yang memiliki inputan untuk menghitung :

- a. Keliling lingkaran
- b. Luas trapesium
- c. Luas prisma segitiga