

ACTIVITY PERTEMUAN 1

NAMA : Fauziah Rahmadayanti

NPM : 51421596

KELAS : 4IA14

MATERI : Desain Perangkat Lunak Berbasis Komponen, Pattern, Dan Skala Enterprise

MATA PRAKTIKUM : RPL2

(Screenshoot langkah-langkah sesuai video pembelajaran dan jelaskan dengan ringkas)

1. Jelaskan apa yang kalian ketahui tentang Rekayasa Perangkat Lunak
 - ⇒ Rekayasa perangkat lunak merupakan suatu bidang ilmu yang fokus pada proses pengembangan, manajemen, dan pemeliharaan perangkat lunak. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan perangkat lunak berkualitas tinggi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat diandalkan.
2. Buatlah program sederhana untuk menghitung keliling dan luas dari bangun datar
 - ⇒ Kode program

```
BangunDatar.java > ...
1  import java.util.Scanner;
2
3  public class BangunDatar {
4
5      Run | Debug
      public static void main(String[] args) {
6          Scanner scanner = new Scanner(System.in);
7          int pilihan;
8
9          System.out.println("Pilih bangun datar yang ingin dihitung:");
10         System.out.println("1. Persegi");
11         System.out.println("2. Persegi Panjang");
12         System.out.println("3. Lingkaran");
13         System.out.print("Masukkan pilihan (1/2/3): ");
14         pilihan = scanner.nextInt();
15
16         switch (pilihan) {
17             case 1:
18                 System.out.print("Masukkan sisi persegi: ");
19                 double sisi = scanner.nextDouble();
20                 double luasPersegi = sisi * sisi;
21                 double kelilingPersegi = 4 * sisi;
22                 System.out.println("Luas Persegi: " + luasPersegi);
23                 System.out.println("Keliling Persegi: " + kelilingPersegi);
24                 break;
25
26             case 2:
27                 System.out.print("Masukkan panjang persegi panjang: ");
28                 double panjang = scanner.nextDouble();
29                 System.out.print("Masukkan lebar persegi panjang: ");
30                 double lebar = scanner.nextDouble();
31                 double luasPersegiPanjang = panjang * lebar;
32                 double kelilingPersegiPanjang = 2 * (panjang + lebar);
```

```

33         System.out.println("Luas Persegi Panjang: " + luasPersegiPanjang);
34         System.out.println("Keliling Persegi Panjang: " + kelilingPersegiPanjang);
35         break;
36
37     case 3:
38         System.out.print("Masukkan jari-jari lingkaran: ");
39         double jariJari = scanner.nextDouble();
40         double luaslingkaran = Math.PI * jariJari * jariJari;
41         double kelilinglingkaran = 2 * Math.PI * jariJari;
42         System.out.println("Luas Lingkaran: " + luasLingkaran);
43         System.out.println("Keliling Lingkaran: " + kelilingLingkaran);
44         break;
45
46     default:
47         System.out.println("Pilihan tidak valid.");
48         break;
49     }
50
51     scanner.close();
52 }
53
54

```

⇒ Output

```

PROBLEMS  OUTPUT  DEBUG CONSOLE  TERMINAL  PORTS

PS E:\SEMESTER 7> & 'C:\Program Files (x86)\IBM\SPSS\Statistics\24\JRE\bin\java.exe' '
526c50ffafe7294992b57d\redhat.java\jdt_ws\SEMESTER_7_9af9a109\bin' 'BangunDatar'
Pilih bangun datar yang ingin dihitung:
1. Persegi
2. Persegi Panjang
3. Lingkaran
Masukkan pilihan (1/2/3): 1
Masukkan sisi persegi: 10
Luas Persegi: 100.0
Keliling Persegi: 40.0
PS E:\SEMESTER 7> 

```