

# Manual book

```
package javasederhanatugasuts;

import java.util.Scanner;

public class JavaSederhanaTugasUts {
    public static void main(String[] args) {
        double r, luas;
        double phi=3.14;
        double sisi, luas2;
        Scanner input = new Scanner(System.in);
        System.out.println("=====MENU=====");
        System.out.println("1.Luas Lingkaran");
        System.out.println("2.Keliling Persegi Panjang");
        System.out.println("3.Exit");
        System.out.println("===== ");
        System.err.print("Pilih Menu Yang Tertera Di Atas (1-3)= ");
        String pilihan = input.nextLine();

        switch (pilihan) {
            case "1" :

                System.out.println("masukan jari jari:");
                r = input.nextDouble();

                luas = phi*r*r;

                System.out.println("Luas Linkaran : " + luas);
                break;

            case "2":
                System.out.print("masukan panjang sisi persegi: ");
                sisi = input.nextDouble();

                luas2 = sisi*sisi;

                System.out.println("Jadi, Keliling persegi2 panjang : " + 1
                break;

            case "3" :
                System.exit(status:0);

            default:
                System.err.println("Kata Kunci Tidak Ada");
        }
    }
}
```

## BUKU PETUJUK (Manual Book)

## MEMBUAT APLIKASI SEDERHANA MENERAPKAN RUMUS MATEMATIKA

Nama: Fredy Bastian Nugroho

: Ach. Naja Hurdiansyah

## A. Pendahuluan

Terimakasih telah menggunakan aplikasi sederhana dari kami dan terimakasih kepada pak Zakki Alawi,S.Kom.,M.M atas beliau kami telah menyelesaikan tugas uts dari beliau.

Dengan adanya program sederhana kami, dengan adanya program sederhana ini kamu semua bisa lebih mudah dalam menghitung Luas Segitiga, menghitung luas Persegi Panjang dan juga Luas Jajar Genjang

program ini sangat cocok bagi kalian yang ingin menghitung apa yang saya sebutkan di atas barusan.

Adanya manual book ini dibuat untuk memudahkan kalian yang Ingin menggunakan program dari saya.

Dengan adanya manual book ini anda bisa menggunakan program sederhana dari saya.

## B. Sedikit Proses Pembuatan Program

```
package javasederhanatugasuts;  
  
import java.util.Scanner; 1  
  
public class JavaSederhanaTugasUts {  
    public static void main(String[] args) {  
        double r,luas;  
        double phi=3.14;  
        double sisi, luas2; 2  
        Scanner input = new Scanner ( source: System.in);
```

- 1.1 Pertama saya memasukan import java.util.Scanner untuk supaya kita bisa memasukan input keyboard
- 1.2 Setelah itu saya memasukan keseluruhan rumus matematika, untuk rumus yang sama seperti menaikan r,luas,phi,sisi,luas2 saya menambahkan karakter unik supaya tidak menyatu dengan yang lain.
- 1.3 Dan pada bawah sendiri saya menambahkan Scanner Input Ini merupakan proses instansiasi Scanner class ke dalam variabel input.

```

System.out.println( x: "=====MENU=====");
System.out.println( x: "1.Luas Lingkaran");
System.out.println( x: "2.Keliling Persegi Panjang");
System.out.println( x: "3.Exit");
System.out.println( x: "=====");
System.err.print( s: "Pilih Menu Yang Tertera Di Atas (1-3)=: ");

```

1.4 String pilihan = input.nextLine(); 6

1.5 Setelah saya memasukan Scanner input saya membuat Daftar Menu yang ada pada gambar 5 diatas

1.6 Selanjutnya saya membuat (**string pilihan**) agar bisa memilih line yang ada pada case dibawah ini

```

switch (pilihan) {
    case "1" :
        System.out.println( x: "masukan jari jari:");
        r = input.nextDouble();

        luas = phi*r*r;

        System.out.println("Luas Linkaran : " + luas);
        break;

    case "2":
        System.out.print( s: "masukan panjang sisi persegi: ");
        sisi = input.nextDouble();

        luas2 = sisi*sisi;

        System.out.println("Jadi, Keliling persegi2 panjang : " + 1
        break; | |

    case "3" :
        System.exit( status:0);

    default:
        System.err.println( x: "Kata Kunci Tidak Ada");

}
}

```

1.7

1.8 Pada no 8 tersebut saya menambahkan Switch dengan variable pilihan sesuai sama yang di no 6 diatas agar sinkron

1.9 Lalu saya menambahkan case "1" : agar jika ada input 1 maka akan men proses yang ada dibawahnya sama juga jika meninputkan 2 / 3 maka yang akan di proses adalah yang ada dibawah case yang sama yang di input tersebut

1.10 Berikut adalah program yang saya buat dan saya gak bisa menjelaskan satu per satu dikarenakan ini manual book bukan proses pembuatan

pada intinya saya memasukan rumus-rumus dan memasukan variable yang ada di atas seperti r,luas,phi,sisi,luas2 untuk rumus matematika.

- 1.11 Nah pada code diatas saya menambahkan break supaya berhenti haha.
- 1.12 Nah untuk case 3 adalah exit pada kalini saya tidak memasukan rumus matematika melainkan system.exit(0); untuk jika ingin batal menggunakan program tersebut

```
break;

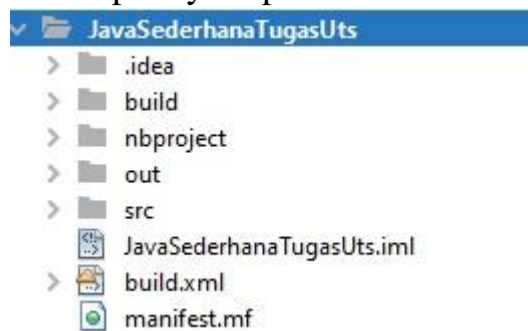
case "3" :
    System.exit( status: 0);
```

- 1.13 Nah jika kalian memasukan yang tidak ada di case pilihan tersebut maka akan otomatis berhenti seperti contoh jika kamu memasukan angka 6 pada menu maka yang keluar adalah “kata kunci tidak di temukan”

Nah berikut adalah sedikit proses pembuatan dari program saya jika ada kurang nya atau salah dalam penjelasan mohon maaf sebesar besarnya.

### C. Cara Menggunakan Program ini

- 1. Pertama tama buka netbeans/ IntelliJ IDEA atau sejenisnya lalu klik open lalu cari folder tempat menyimpan folder tersebut lalu klik buka project atau sejenisnya.
- 2. Jika sudah masuk maka tampilanya seperti ini:



Pada tampilan berikut kalian klik pada bagian src sebagai sumber code tersebut

- 3. Lalu akan muncul sebuah folder yang Bernama javasederhanatugasuts klik pada bagian tersebut lalu akan muncul code JavaSederhanaTugasUts.java klik di bagian itu jika sudah maka tampilanya akan seperti ini

```

package javasederhanatugasuts;

import java.util.Scanner;

public class JavaSederhanaTugasUts {
    public static void main(String[] args) {
        double r, luas;
        double phi=3.14;
        double sisi, luas2;
        Scanner input = new Scanner(System.in);

        System.out.println("=====MENU=====");
        System.out.println("1.Luas Lingkaran");
        System.out.println("2.Keliling Persegi Panjang");
        System.out.println("3.Exit");
        System.out.println("===== ");
        System.err.print("Pilih Menu Yang Tertera Di Atas (1-3)= ");
        String pilihan = input.nextLine();

        switch (pilihan) {
            case "1" :
                System.out.println("masukan jari jari:");
                r = input.nextDouble();

                luas = phi*r*r;

                System.out.println("Luas Linkaran : " + luas);
                break;

            case "2":
                System.out.print("masukan panjang sisi persegi: ");
                sisi = input.nextDouble();

                luas2 = sisi*sisi;

                System.out.println("Jadi, Keliling persegi2 panjang : " + 1);
                break;

            case "3" :
                System.exit(status:0);

            default:
                System.err.println("Kata Kunci Tidak Ada");
        }
    }
}

```

4. Jika sudah kalian bisa mengklik tombol hijau bergambarkan play atau klik ALT+FN+6 supaya Bisa menjalankan kode tersebut jika code tidak muncul klik saja CTRL+4 agar memunculkan Terminal Netbeans atau IntelliJ IDEA

```

=====MENU=====
1.Luas Lingkaran
2.Luas Persegi
3.Exit
=====

```

5. **Pilih Menu Yang Tertera Di Atas (1-3)=:**
6. Nah barikut adalah tampilan menu yang saya buat seperti cara di atas Kalian bisa memilih 1-3 untuk memilih menu sebagai contoh saya memilih 1

```

=====MENU=====
1.Luas Lingkaran
2.Luas Persegi
3.Exit
=====
Pilih Menu Yang Tertera Di Atas (1-3)=: 1
masukan jari jari:10
Luas Linkaran : 314.0

```

Setelah anda memilih 1 lalu klik Enter maka anda disuruh memasukan jari jari setelah saya memasukan angka 10 maka akan memunculkan angka luas linkaran tersebut yaitu bernilai 314.0 kenapa ada 0 karena saya memasukan variable sebagai double.

7. Sama hal nya jika kalian memasukan 2. Yaitu Luas Linkaran maka dalam hal ini sama seperti di bawah ini adalah sebagai contoh

```
=====MENU=====
1.Luas Lingkaran
2.Luas Persegi
3.Exit
=====
Pilih Menu Yang Tertera Di Atas (1-3)=: 2
masukan panjang sisi persegi: 21
Jadi,luas persegi adalah : 441.0
```

8. Jika kalian sudah memasukan 1&2 maka imput yang tersisa tinggal 3 dan berikut saya akan memasukan angka 3:

```
=====MENU=====
1.Luas Lingkaran
2.Luas Persegi
3.Exit
=====
Pilih Menu Yang Tertera Di Atas (1-3)=: 3
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

#### D. PENUTUP

Tidak terasa kita sudah menyelesaikan tugas manual book ini jika ada kurang nya dalam penjelasan saya atau kesalahan pembuatan maupun kesalahan ketikan saya mengucapkan mohon maaf sebesar besar nya.

Trimaksaih Kembali kepada Allah Saw. Dan juga Pak Zakki Alawi,S.Kom.,M.M dan juga orang tua saya yang mensuport saya

Demikianlah manual book saya.

Terimakasih Hormat kami.