# **LAPORAN**

# PROGRAM MENGHITUNG

# **LUAS BANGUN DATAR**

# **UJIAN AKHIR SEMESTER 1**



# **DISUSUN OLEH:**

# **FAJAR FARHAN SAMOSIR**

(202013030)

**DOSEN PENGAMPU:** 

SLAMET TRIYANTO, S.ST.

# PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA POLITEKNIK KAMPAR

2020/2021

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur atas kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan taufiq dan hidayah nya yang telah memberikan penulis kesempatan untuk menyelesaikan program dan laporannya yaitu Program Menghitung Luas Bangun Datar. Adapun tujuan penulisan laporan ini adalah untuk melengkapi tugas praktikum Ujian Akhir Semester 1.

Dalam proses pembuatan Laporan ini, tentunya penulis mendapat bimbingan, serta arahan. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Slamet Triyanto, S.ST. selaku dosen pengampu Praktek Algoritma.

Penulis menyadari bahwa baik dari penulisan maupun isi dalam Laporan ini masih banyak kekurangan, karna itu penulis mengharapkan kritik, dan sarannya yang tentu saja membangun, agar untuk kedepannya penulis dapat membentuk laporan yang lebih sempurna. Atas partisipasi nya penulis mengucapkan terimakasih.

Dumai, 15 Maret 2021

Penulis

# **DAFTAR ISI**

Kata l	Pengantar	i
Daftaı	nr Isi	ii
Daftai	ar Gambar	iv
Daftai	ar tabel	v
BAB I	I Pendahuluan	1
A.	. Pengertian bahasa java	1
B.	. Kelebihan dan kekurangan	1
C.	. Tujuan praktikum	4
D.	. Alat dan bahan	5
BAB I	II Pembahasan	6
A.	. Struktur bahasa java	6
B.	. Variabel java	7
C.	. Tipe data java	8
D.	. Operator	8
E.	Percabangan	10
F.	Perulangan	11
G.	Pengurutan	12
BAB I	III Langkah Kerja	14
A.	. Tampilan sourcecode	14
B.	. Tampilan program	17
BAB 1	IV Penutup	20
A.	. Kesimpulan	20
В	Saran	20

DA	FTAR	PUST	AKA	 	•••••	 21

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	14
Gambar 3.2	14
Gambar 3.3	15
Gambar 3.4	16
Gambar 3.5	16
Gambar 3.6	17
Gambar 3.7	17
Gambar 3.8	18
Gambar 3.9	18
Gambar 3.10	18
Gambar 3.11	19
Gambar 3.12	19

# **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1	8
Tabel 2.2	8-9
Tabel 2.3	9
Tabel 2.4	10

#### **BABI**

#### **PENDAHULUAN**

# A. Penjelasan Bahasa Java

# 1. Pengertian Bahasa java

Bahasa Pemrograman Java merupakan bahasa pemrograman tingkat tinggi yang berorientasi objek dan program java tersusun dari bagian yang disebut kelas. Kelas terdiri atas beberapa metode yang melakukan pekerjaan dan mengembalikan informasi setelah melakukan tugasnya. Para pemrogram Java dapat mengambil banyak keuntungan dari kumpulan kelas di pustaka kelas java, yang disebut dengan Java Application Programming Interface (API).Kelas-kelas ini lalu diorganisasikan menjadi sekumpulan kelompok yang disebut juga paket (package). Java API juga telah menyediakan fungsionalitas yang memadai untuk menciptakan applet dan aplikasi canggih. Jadi ada dua hal penting yang harus dipelajari dalam Java, yaitu mempelajari bahasa Java dan bagaimana menggunakan kelas pada Java API.

## B. Kelebihan dan Kekurangan Bahasa Java

Berikut ini merupakan kelebihan dari bahasa java:

#### 1. Mudah Untuk Dikembangkan

Salah satu kelebihan dari bahasa pemrograman Java ini adalah kemudahan dalam hal pengembangan aplikasi. Setiap aplikasi ataupun program yang dibuat dengan menggunakan dasar bahasa pemrograman Java memiliki kemampuan yang sangat baik untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut.

Hal ini tentu saja akan sangat membantu para programmer dan developer untuk lebih baik lagi dalam mengembangkansatu aplikasi yang berbasis Java. Bisa dibilang, Java merupakan salah satu bahasa pemrograman yang memang paling banyak digunakan karena adanya kelebihan yang satu ini, yaitu mudah dalam melakukan pengembangan.

## 2. Sifatnya multiplatform

Kelebihan lainnya dari bahasa pemrograman java yang banyak diminati oleh para developer dan programmer adalah karena Java merupakan salah satu bahasa pemrograman yang sifatnya multi platform, alias universal dan bisa digunakan dalam platform apapun. Hal ini membaut banyak sekali para pengembang aplikasi yang menggunakan basis bahasa pemrograman Java untuk membuat aplikasi yang diinginkannya.

Mulai dari komputer desktop yang mnggunakan Windows, Linux dan sistem operasi lain, smartphone berbasis Android dan Windows, bahkan hingga handphone biasa yang tidak menggunakan sistem operasi pun mampu untuk menjalankan aplikasi dan program yang dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.

Maka dari itu, Java merpakan salah satu bahasa pemrograman yang sangat universal dan multi platform, yang membuat Java unggul dalam pembuatan aplikasi dan software. Bahasa pemrograman ini juga erat kaitannya dengan javascript sebab masih satu turunan untuk lebih mengoptimalkan pemrograman berbasis web agar penggunaannya powerful.

#### 3. Memiliki kemudahan dalam menyusun suatu script

Kelebihan lainnya dari bahasa pemrograman Java, selain mudah dikembangkan, dan bersifat universal adalah bahwa bahasa pemrograman Java merupakan salah satu bahasa pemrograman yang mudah untuk dipelajari. Para programmer dan developer dalam menyusun sebuah program, haruslah menggunakan sebuah script, agar program tersebut dapat berjalan.

Dengan menggunakan bahasa pemrograman Java, script terswebut akan lebih mudah untuk dibuat dan dipelajari, sehingga beberapa programmer pemula pun sudah bisa mengembangkan sebuah aplikasi yang menggunakan bahasa pemrograman Java.

4. Apabila programmer beorientasi pada usability, maka Java sangat mendukung

Keunggulan bahasa pemrograman yang satu ini berhubungan erat dengan kemampuan aplikasi – aplikasi yang dibuat dengan Java yang mampu bekerja di platform manapun. Hal ini berhubungan dengan usability, atau kegunaan dari suatu aplikasi.

Apabila seorang developer ingin mengembangkan sebuah aplikasi yang sangat berguna dan bisa dinikmati oleh orang banyak, maka developer dapat menggunakan bahasa pemrograman Java ini. saat ini hampir semua orang sudah pernah memegang handphone yang bisa menjalankan aplikasi java. Karena itu, semua aplikasi yang dikembangkan oleh developer, pastinya akan sangat berguna bagi hampir semua user di dunia.

#### 5. Bahasa pemrograman yang berorientasi terhadap objek

Kelebihan lainnya dari bahasa pemrograman Java yang satu ini lebih bersifat teknis. Bahasa pemrograman Java merupakan salah satu bentuk atau jenis bahasa pemrograman yang berorientasi terhadap objek. Itu artinya setiap aplikasi yang dibangung dengan menggunakan bahasa pemrograman java akan disesuaikan dengan objek atau bisa juga dengan tampilan dan interface dari aplikasi tersebut.

Bahasa pemrograman yang berorientasi terhadap objek juga ada pada pemrograman bahasa c, di lihat dari scriptnya java dan bahasa c sedikit memiliki kesamaan namun tetap pada konteksnya masing-masing.

#### 6. Dinamis

Kelebihan dari bahasa pemrograman Java yang berikutnya adalah sifatnya yang dinamis. Sifat dinamis dari bahasa pemrograman Java ini sangat erat kaitannya dengan kemampuan dari bahasa pemrograman Java yang sangat mudah untuk dikembangkan. Struktur kodenya bisa dengan mudah dimodifikasi dan dikembangkan, sesuai dengan kebutuhan dari user.

Sehingga hal ini membuat Java menjadi bahasa pemrograman yang sangat dinamis dan sangat bermanfaat bagi para pengembang aplikasi yang ingin terus mengembangkan aplikasinya hingga bermanfaat bagi para usernya.

Berikut ini kekurangan dari bahasa java:

#### 1. Penggunaan memory yang cukup tinggi

Bahasa pemrograman Java memang menawarkan banyak sekali fitur yang luar baisa, mulai dari kemudahan dalam menyusun script, hingga fitur object oriented, yang menjadi salah satu ciri khas dari bahasa pemrograman Java. Akan tetapi sayangnya, semua kelebihan tersebut harus dikompensasi dengan kebutuhan memory yang cukup besar.

Hal ini menyebabkan beberapa aplikasi Java membuthkan resource memory yang cukup besar untuk

dapat berjalan dengan baik. Begitu pula ketika seorang developer akan mengembangkan aplikasi Java, developer juga membutuhkan memory yang tinggi dalam mengembangkan aplikasi ini. Tentunya komputer yang di pakai harus memiliki kapasitas RAM terbesar untuk melancarkan develop agar lebih optimal.

#### 2. Mudah didekompilasi

Bahasa mudahnya dari istilah dekompilasi ini adalah pengambilan source code. Jadi, Java merupakan salah satu bahasa pemrograman yang mudah megnalami dekompilasi.

Souce code dan juga script yang dibuat dengan bahasa pemrograman Java dapat dengan mudah diambil dan juga dibajak oleh orang lain, sehingga memunculkan banyak hack dan juga pengcopyan dari aplikasi yang menggunakan bahasa pemrograman Java tersebut.

## C. Tujuan Praktikum

Berikut ini merupakan tujuan dari praktikum ini :

- 1. Agar mahasiswa dapat lebih memahami tentang bahasa pemrograman java
- 2. Agar memahami hal-hal dasar mengenai bahasa pemrograman java untuk dapat membuat program menghitung luas bangun datar.

3. Untuk memahami tiap-tiap fungsi dari setiap bagian source code perhitungan luas bangun datar yang menggunakan bahasa java ini.

# D. Alat dan Bahan

- 1. Alat
  - a) Laptop
- 2. Bahan
  - a) Sublime Text
  - b) CMD
  - c) Modul Panduan
  - d) Rumus Bangun Datar

#### **BAB II**

#### PEMBAHASAN

## A. Struktur Bahasa Java

Bentuk program dari bahasa java sendiri terdapat **Deklarasi Package, Import library, Bagian Class, dan Method Main.** 

## 1. Deklarasi Package

Merupakan sebuah folder yang berisi sekumpulan program java. Deklarasi Package biasanya dilakukan saat pembuatan program atau aplikasi besar. Apabila tidak mencantumkan deklarasi package ini program akan tetap bisa berjalan. Namun saat produksi programnya harus mencantumkan deklarasi package nya.

package com.fajaruas.program;

#### 2. Bagian Import

Pada bagian ini dilakukan peng-import an library yang dibutuhkan dalam program. Library sendiri merupakan kumpulan class dan fungsi yang kita gunakan dalam membuat program.

Import java.util.Scanner;

#### 3. Bagian Class

Pertama-tama Java merupakan bahasa pemrograman yang menggunakan paradigma OOP (Object Oriented Programing).

Yang memiliki arti setiap program harus dibungkus di dalam class agar nanti dapat dibuat menjadi objek. Class juga bisa dikatakan sebagai deklarasi nama program.

```
class namaprogram{
    publlic static void main(String args[]){
        System.out.println(" hello world ");
}
```

Blok class dibuka dengan tanda kurung kurawal dan diakhiri dengan kurung kurawal juga. Di dalam kelas akan diisi dengan method atau fungsi-fungsi dan juga variabel.

#### 4. Method main

Methode *main()* merupakan blok program yang akan dieksekusi pertama kali . ini adalah entri point dari program. Jika tidak dicantumkan maka program tidak akan bisa dijalankan atau dieksekusi

```
Public static void main(String args []) {
System.out.println("Hello World");
}
```

Methhod *main()* memiliki parameter args[]. Parameter ini akan menyimpan sebuah nilai argumen di command line.

# B. Variabel java

Secara umum, Variabel pada java adalah wadah atau tempat untuk menyimpan suatu data atau nilai pada memori dengan tipe tertentu. Java memiliki tipe spesifik yang dapat menentukan beberapa hal mendasar yaitu; menentukan ukuran memori, operasi yang dapat dijalankan berdasarkan tipe variabel, dan jangkauan nilai yang disimpan.

# C. Tipe Data Dalam Java

Berikut ini macam-macam tipe data pada java:

a. Char: Tipe data karakter, contoh z

b. Int: angka atau bilangan bulat, contoh 29

c. Float: bilangan desimal, contoh 2,1

d. Double: bilangan desimal yang memiliki kapasitas yang lebih besar

e. String : kumpulan karakter yang membentuk teks, contoh "hello world"

# D. Operator Dalam java

Ada 6 jenis operator dalam program java, berikut penjelasannya:

1. Operator aritmatika

Dipakai untuk melakukan operasi aritmatika

Tabel 2. 1

NAMA	SIMBOL
Penjumlahan	+
Pengurangan	-
Perkalian	*
Pembagian	/
Sisa bagi	%

# 2. Operator penugasan

Fungsinya untuk

memberikan tugas pada variabel tertentu

**Tabel 2. 2** 

Nama operator	Simbol

Pengisian nilai	=
Pengisian dan penambahan	+=
Pengisian dan pengurangan	-=
Pengisian dan perkalian	*=
Pengisian dan pembagian	/=
Pengisian dan sisa bagi	%=

# 3. Operator Pembanding

Tugas dari operator ini untuk membandingkan . operator ini juga dikenal dengan operator relasi. Nilai yang dihasilkan dari operator ini berupa boolean, yaitu true dan false.

Tabel 2. 3

Nama	Simbol
Lebih besar	>
Lebih kecil	<
Sama dengan	==
Tidak sama dengan	!=
Lebih besar sama dengan	>=
Lebih kecil sama dengan	<=

# 4. Operator logika

Digunakan untuk membuat operasi logika

Tabel 2. 4

Nama	Simbol
Logika AND	&&
Logika OR	
Negasi/kebalikan	!

## E. PERCABANGAN DALAM JAVA

#### 1. If

Percabangan if ini akan digunakan pada satu kondisi atau satu perintah berdasarkan satu persyaratan tertentu yang akan dijalankan program ketika kondisi atau syarat terpenuhi tetapi jika tidak maka akan diabaikan. If ini merupakan percabangan dengan statement atau kondisi yang sifatnya tunggul atau satu. Artinya ketika dia sampai pada titik itu, dia akan melihat apakah kondisi terpenuhi, jika tidak, maka dia akan mengabaikannya, jika ya, maka akan dijalankan secara otomatis

#### 2. If else

Ini digunakan untuk percabangan dalam konteks kondisi atau persyaratan ganda. Contohnya dari satu kondisi yang tidak terpenuhi, maka dia akan secara otomatis menjalankan yang kedua atau perintah kedua tanpa harus mengkoreksi benar atau salah.

#### 3. Else if

Ini adalah percabangan yang bisa digunakan untuk banyak kondisi atau persyaratan dengan perintah yang juga tentunya banyak. Contohnya untuk kasus pemberian predikat nilai dari siswa siswi. Katakanlah ada score dari 0 – 100 dan predikat dari E sampai terbaik adalah A, maka dapat menggunakan percabangan ini.

#### 4. Switch case

Mirip dengan else if didalamnya terdapat percabangan yang bisa digunakan untuk jumlah banyak. Percabangan terdapat pada case.

## F. Perulangan

Perulangan atau looping merupakan metode untuk mengerjakan perintah yang berulang-ulang. Dalam pemrograman java terdapat tiga jenis statement perulangan yang digunakan yaitu for, while, dan do-while.

#### 1. Looping for

perulangan for atau looping for termasuk dalam jenis perulangan yang cukup banyak digunakan bukan hanya di java namun dibahasa pemrograman lain seperti PHP, C++ dan Python. Perulangan ini digunakan ketika ingin mengenkseskusi perintah program yang sama dengan jumlah proses perulangan yang sudah diketahui dengan mengacu pada kondisi yang ditetapkan.

#### 2. Looping while

Perulangan while adalah jenis perulangan yang digunakan ketika kita belum mengetahui jumlah proses perulangan, Banyaknya perulangan ditentukan dari proses inisialisasi dan kondisi yang didefinisikan. Berbeda dengan perulangan for yang sudah dapat kita ketahui jumlah proses perulangan dari kondisi yang ditetapkan.

## 3. Looping do-while

perulangan Do While merupakan masih saudaraan dengan perulangan while perbedaan dari keduanya adalah jika pada perulangan while kondisi sebagai syarat perulangan yang akan dilakukan di cek pada awal sebelum perulangan dilakukan, jika bernilai benar (*true*) baru kemudian perulangan dijalankan. Sedangkan pada perulangan Do While perulangan dilakukan terlebih dahulu minimal sekali baru kemudian

setelah itu dicek kondisinya, jadi dengan kata lain do While pengecekan kondisinya setelah perulangan dilakukan sementara while sebelum dilakukan.

# G. Pengurutan

Algoritma Sorting merupakan algoritma yang menempatkan elemen list pada urutan tertentu. Urutan yang paling sering digunakan ialah urutan numerikal dan urutan lexicographical. Sorting yang efisien sangat dibutuhkan untuk mengoptimisasi penggunaan dari algoritma lain seperti pencarian dan penggabungan yang membutuhkan list terurut untuk berjalan dengan sempurna, yang juga sering digunakan untuk Canonicalisisasi data dan menghasilkan output yang dapat dibaca manusia. (Wikipedia).

#### 1. Buble sort

Merupakan algoritma pengurutan paling tua dengan metode pengurutan paling sederhana. Pengurutan yang dilakukan dengan membandingkan masing-masing item dalam suatu list secara berpasangan, menukar item jika diperlukan, dan mengulaginya sampai akhir list secara berurutan, sehingga tidak ada lagi item yang dapat ditukar.

#### 2. Insertion sort

Algoritma insertion sort pada dasarnya memilah data yang akan diurutkan menjadi dua bagian, yang belum diurutkan dan yang sudah diurutkan. Elemen pertama diambil dari bagian array yang belum diurutkan dan kemudian diletakkan sesuai posisinya pada bagian lain dari array yang telah diurutkan. Langkah ini dilakukan secara berulang hingga tidak ada lagi elemen yang tersisa pada bagian array yang belum diurutkan.

## 3. Selection sort

Ide utama dari algoritma selection sort adalah memilih elemen dengan nilai paling rendah dan menukar elemen yang

terpilih dengan elemen ke-i. Nilai dari i dimulai dari 1 ke n, dimana n adalah jumlah total elemen dikurangi 1.

#### 4. Shell sort

Merupakan algoritma yang satu jenis dengan insertion sort, dimana pada setiap nilai i dalam n/i item diurutkan. Pada setiap pergantian nilai, i dikurangi sampai 1 sebagai nilai terakhir.

## 5. Merge sort

Algoritma dirumuskan dalam 3 langkah berpola divideand-conquer. Proses rekursi berhenti jika mencapai elemen dasar. Hal ini terjadi bilamana bagian yang akan diurutkan menyisakan tepat satu elemen. Sisa pengurutan satu elemen tersebut menandakan bahwa bagian tersebut telah terurut sesuai rangkaian.

## 6. Quick sort

Algoritma ini berdasar pada pola divide-and-conquer.

# **BAB III**

# LANGKAH KERJA

# A. Tampilan sourcode

# 1. Tampilan awal

gambar 3. 1

Di tampilan awal terdapat pemberian salam pembuka dan pembukaan. Dan terdapat menu untuk login

# 2. Tampilan menu utama

gambar 3. 2

Di bagian ini menampilkan beberapa menu utama yaitu:

- a. Menu menghitung luas
- b. Menu salam
- c. Menu biodata
- d. Menu keluar

# 3. Tampilan menu perhitungan luas

```
tiproaijas x

tiproaijas x

tiproaijas x

static void luas(){
    int daftar_bangun;
    int daftar_bangun;
    int daftar_bangun;
    strinj bangun_datar[]-{"luas persegi","luas persegi panjang","luas segitiga","luas lingkaran","luas belah ketupat","luas seluruh bangun system.out.printin();
    System.out.printin();
    int daftar_bangun_datar[0]);
    System.out.printin(2. "hangun_datar[0]);
    System.out.printin(2. "hangun_datar[0]);
    System.out.printin(4. "hangun_datar[0]);
    System.out.printin(6. "hangun_datar[0]);
    int since the system.out.printin(6. "hangun_datar[0]);
    System
```

gambar 3. 3

Pada bagian ini terdapat proses pemilihan bangun datar yang akan dilakukan proses perhitungan luas nya, berikut list bangun datar nya:

- a. Persegi
- b. Persegi panjang
- c. Segitiga
- d. Lingkaran
- e. Belah ketupat
- f. Seluruh bangun datar
- g. keluar

## 4. Tampilan perhitungan salah satu luas bangun datar

# pada bagian ini dilakukan proses perhitungan

gambar 3.4

5. Tampilan bagian menu tambahan dan biodata

```
System.cost.peintin("

System.cost.peintin();

System.cost.peintin();

System.cost.peintin("
System.cost.peint
```

gambar 3.5

pada bagian ini berfungsi untuk menampilkan menu tambahan dan biodata pada program

6. Tampilan bagian menu perulangan kondisi dan penutup.

gambar 3.6

Untuk bagian next dilakukan untuk pemilihan kondisi untuk kembali beerhitung atau stop dan dilanjutkan ke bagian penutup.

# 7. Tampilan bagian yang menggunakan bubble sort

```
| double luss[]=[lpl,lusspt],lusscrll,lussdmd1);
| double wadah 0; | for (int h0; h: (luss.length); hin) {
| luss[l]|luss[i:1]| {
| luss[l]|luss
```

gambar 3.7

Terletak di bagian perhitungan luas seluruh bangun datar atau lebih tepat nya di case 6.

# B. Tampilan program

# 1. Tampilan awal

gambar 3.8

# 2. Tampilan menu luas

```
1. luas persegi
2. luas segitiga
3. luas segitiga
3. luas segitiga
5. luas selah ketupat
6. luas selamuh bangun datar
7. Keluar
Silahkan Pilih Bangun Yang Akan Dilakukan Perhitungan luas nya : _
```

gambar 3. 9

# 3. Tampilan menu salam

gambar 3. 10

# 4. Tampilan menu biodata

gambar 3.11

# 5. Tampilan penutup

```
SELAMAT DATANG DI FROGRAM

BELAMAT DATANG DI FROGRAM

BELAMAT DATANG DI FROGRAM

BELAMAT DATANG DI FROGRAM

FAJAR FARNAN BENKEL BENKEL
```

gambar 3. 12

## **BAB IV**

# **PENUTUP**

# A. Kesimpulan

Pada pembuatan program saya menggunakan switch case, looping for, buble sort, sistem kondisi if. Program ini menggunakan beberapa tipe data seperti int, double. Terdapat penggunaan scan untuk penginputan nilai dari user. Penggunaan buble sort sendiri terdapat pada bagian perhitungan keseluruhan nilai luas

#### B. Saran

Agar untuk kedepannya pada tampilan di perbaiki agar lebih rapi , dan penambahan menu lain yang sekiranya bermanfaat,seperti menu menghitung luas volume, keliling , dan lain-lain.

## **DAFTAR PUSTAKA**

https://medium.com/@seotog08/pengertian-dan-sejarah-perkembangan-bahasa-pemrograman-java-204f24d661e3

https://www.petanikode.com/java-sintaks/

https://dosenit.com/kuliah-it/pemrograman/kelebihan-dan-kekurangan-java

https://www.gotutorid.com/java/java-

variable/#:~:text=Secara%20umum%2C%20Variabel%20pada%20java,dapat%20menentukan%20beberapa%20hal%20mendasar.

https://www.petanikode.com/java-variabel-dan-tipe-data/

https://www.petanikode.com/java-operator/

https://phpmu.com/macam-macam-algoritma-sorting-dan-implementasi-dengan-php/

https://www.maribelajarcoding.com/2020/02/perulangan-looping-pada-java.html

https://peluangusahaterkini.com/materi-percabanagan-dalam-bahasa-pemrograman-java/