

# **Tugas Pemograman 2**

Nama : Fajar Muhammad F

NIM :4511210022

**Fakultas Teknik Jurusan Teknik Informatika**

**Universitas Pancasila Angkatan**

**2011**

## BAB 1 Daftar Isi

### Table of Contents

<u>Daftar Isi.....</u>	<u>2</u>
<u>Kata Pengantar.....</u>	<u>3</u>
<u>Pendahuluan.....</u>	<u>4</u>
<u>Teori.....</u>	<u>5</u>
<u>Hasil Praktikum.....</u>	<u>6</u>
<u>Kesimpulan.....</u>	<u>10</u>
<u>Daftar Pustaka.....</u>	<u>10</u>

### **1.1**

## **BAB 2 Kata Pengantar**

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada kami sehingga kami berhasil menyelesaikan Makalah ini yang alhamdulillah tepat pada waktunya yang berjudul “Tugas Pemograman 3”

Makalah ini berisikan tentang informasi tentang Pemograman yang akan penyusun buat atau yang lebih khususnya membahas Pemograman Java,dan lain-lain. Diharapkan Makalah ini dapat memberikan informasi kepada kita semua tentang Pemograman.

Kami menyadari bahwa makalah ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu kami harapkan demi kesempurnaan makalah ini.

Akhir kata, kami sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan makalah ini dari awal sampai akhir. Semoga Allah SWT senantiasa meridhai segala usaha kita. Amin.

Cibinong

13 April 2013

Fajar Muhammad F

Penyusun

## BAB 3 Pendahuluan

**Java** adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai komputer termasuk telepon genggam. Bahasa ini awalnya dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung di Sun Microsystems saat ini merupakan bagian dari Oracle dan dirilis tahun 1995. Bahasa ini banyak mengadopsi sintaksis yang terdapat pada C dan C++ namun dengan sintaksis model objek yang lebih sederhana serta dukungan rutin-rutin aras bawah yang minimal. Aplikasi-aplikasi berbasis java umumnya dikompilasi ke dalam p-code (*bytecode*) dan dapat dijalankan pada berbagai Mesin Virtual Java (JVM). Java merupakan bahasa pemrograman yang bersifat umum/*non-spesifik* (*general purpose*), dan secara khusus didisain untuk memanfaatkan dependensi implementasi seminimal mungkin. Karena fungsionalitasnya yang memungkinkan aplikasi java mampu berjalan di beberapa platform sistem operasi yang berbeda, java dikenal pula dengan slogannya, "*Tulis sekali, jalankan di mana pun*". Saat ini java merupakan bahasa pemrograman yang paling populer digunakan, dan secara luas dimanfaatkan dalam pengembangan berbagai jenis perangkat lunak aplikasi ataupun aplikasi berbasis web.

## **BAB 4 Teori**

- Java Scanner -> untuk menginput
- Java InputMismatchException -> Untuk menhandle error pemasukan input yang salah
- OOP , Objek Oriented Programming menggunakan class , atribut dan method
- Package -> Folder tempat diletakannya java

## BAB 5 Hasil Praktikum

1)Buat kalkulator.java

```
package Calc;
```

```
import java.util.Scanner;
```

```
import java.util.InputMismatchException;
```

```
public class kalkulator{
```

```
    public static void main(String[] arg){
```

```
        Scanner data = new Scanner(System.in);
```

```
        int pilih = 0;
```

```
        float angka1=0;
```

```
        float angka2=0;
```

```
        float operasi=0;
```

```
        float hasil=0;
```

```
        do{
```

```
            System.out.println("=====");
```

```
            System.out.println("Menu Pilihan");
```

```
            System.out.println("1.Input");
```

```
            System.out.println("2.Tampil");
```

```
            System.out.println("3.Keluar");
```

```
            System.out.println("=====");
```

```
            System.out.println("Masukan Pilihan Anda : ");
```

```
            pilih = data.nextInt();
```

```
            if(pilih == 1){
```

```

    int kesalahan = 0;

    do{

        try{

            System.out.print("Masukan Angka Pertama : ");

            angka1 = data.nextFloat();

            System.out.print("Masukan Angka Pertama : ");

            angka2 = data.nextFloat();

            System.out.println("Masukan Operasi Pilihan");

            System.out.println("=====");

            System.out.println("1.+");

            System.out.println("2.-");

            System.out.println("3./");

            System.out.println("4.*");

            System.out.println("=====");

            operasi = data.nextFloat();

            kesalahan = 0;

        }

        catch(InputMismatchException ime){

            System.out.println("Maaf Anda salah memasukan");

            data.next();

            kesalahan = 1;

        }

    }while(kesalahan != 0);

}

else if(pilih == 2){

    if(operasi == 1){

```

```

        hasil = angka1 + angka2;
    }
    else if(operasi == 2){
        hasil = angka1 - angka2;
    }
    else if(operasi == 3){
        hasil = angka1 / angka2;
    }
    else if(operasi == 4){
        hasil = angka1 * angka2;
    }
    if(operasi >= 1 && operasi <= 4){
        System.out.println("Hasil dari operasi dua bilangan :
"+hasil);
    }
    else{
        System.out.println("Maaf Anda Belum menginput dengan
Benar ");
    }
}

}while(pilih != 3);

System.out.println("Terima Kasih sudah menggunakan program ini...");

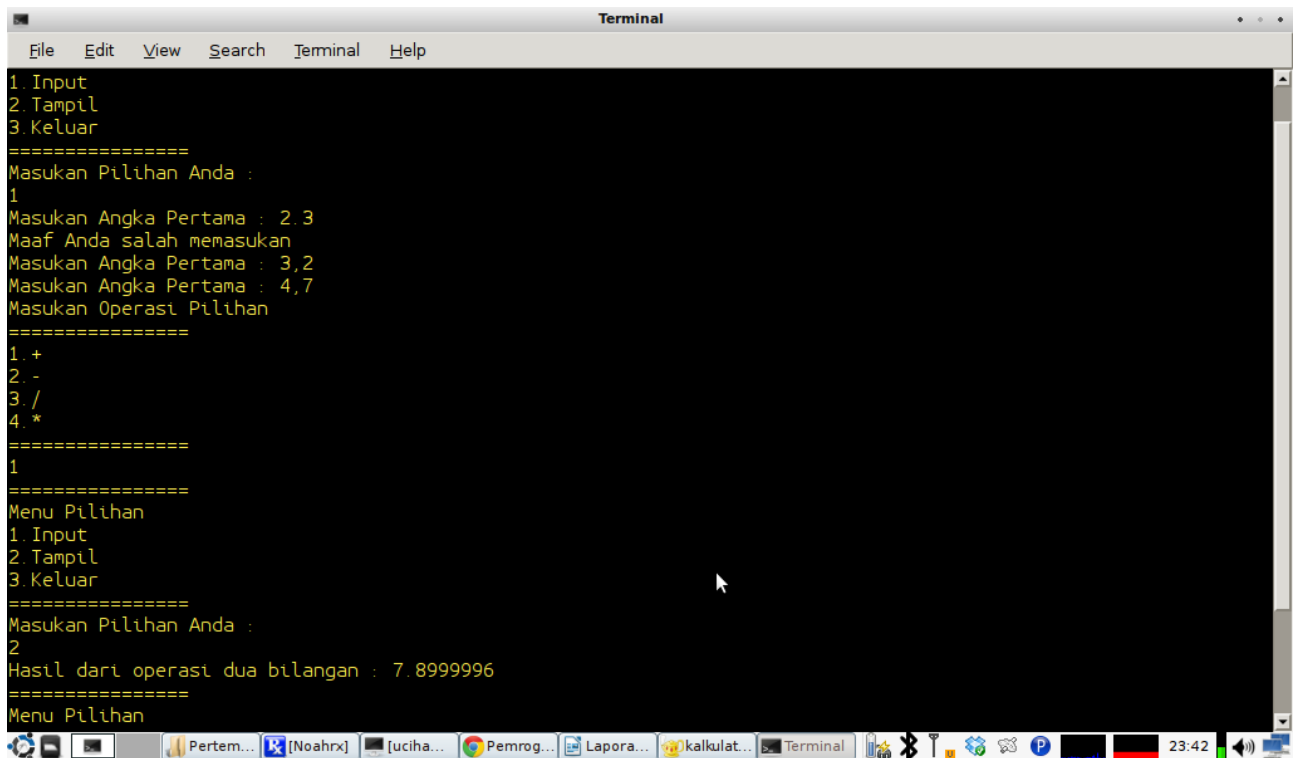
}

}

```



## 2)screenshoot setelah dicompile



```
Terminal
File Edit View Search Terminal Help

1. Input
2. Tampil
3. Keluar
=====
Masukan Pilihan Anda :
1
Masukan Angka Pertama : 2.3
Maaf Anda salah memasukkan
Masukan Angka Pertama : 3.2
Masukan Angka Pertama : 4.7
Masukan Operasi Pilihan
=====
1. +
2. -
3. /
4. *
=====
1
=====
Menu Pilihan
1. Input
2. Tampil
3. Keluar
=====
Masukan Pilihan Anda :
2
Hasil dari operasi dua bilangan : 7.8999996
=====
Menu Pilihan
```

## **BAB 6 Kesimpulan**

Dengan diajarkannya mata kuliah Pemograman 3 saya semakin mengerti tentang membuat program yang baik.

Dan kedepannya semoga dengan bekal ilmu yang telah diajarkan di Mata Kuliah Pemograman 2 Ini bisa diterapkan dalam kehidupan sehari hari agar dapat bermanfaat bagi semua orang.

## **BAB 7 Daftar Pustaka**

Referensi

Study Mata Kuliah Pemograman 3

Modul Praktikum Pemograman 3

<http://id.wikipedia.org/wiki/Java>

<http://www.google.com>