import java.util.Scanner;

// Class Kalkulator

class Kalkulator {

// Attribute

private double angka1;

private double angka2;

// Method untuk melakukan perhitungan aritmatika

public void setAngka(double angka1, double angka2) {

this.angka1 = angka1;

this.angka2 = angka2;

}

public double tambah() {

return angka1 + angka2;

}

public double kurang() {

return angka1 - angka2;

}

public double kali() {

return angka1 \* angka2;

}

public double bagi() {

return angka1 / angka2;

}

public double modulus() {

return angka1 % angka2;

}

}

// Class Main

public class Main {

public static void main(String[] args) {

Scanner scanner = new Scanner(System.in);

System.out.print("Masukkan angka pertama: ");

double angka1 = scanner.nextDouble();

System.out.print("Masukkan angka kedua : ");

double angka2 = scanner.nextDouble();

// Membuat objek dari class Kalkulator

Kalkulator kalkulator = new Kalkulator();

// Memanggil method pada objek kalkulator

kalkulator.setAngka(angka1, angka2);

System.out.println("Hasil Penjumlahan : " + kalkulator.tambah());

System.out.println("Hasil Pengurangan : " + kalkulator.kurang());

System.out.println("Hasil Perkalian : " + kalkulator.kali());

System.out.println("Hasil Pembagian : " + kalkulator.bagi());

System.out.println("Hasil Modulus : " + kalkulator.modulus());

scanner.close();

}

}

Berikut adalah penjelasan baris per baris dari kode program yang diberikan:

import java.util.Scanner;

Baris ini mengimpor kelas Scanner dari pustaka utilitas Java, yang akan digunakan untuk mengambil masukan pengguna.

class Kalkulator {

Baris ini mendefinisikan kelas Kalkulator.

private double angka1;

private double angka2;

Baris ini mendefinisikan dua atribut angka1 dan angka2 sebagai variabel double yang akan digunakan untuk menyimpan angka-angka yang akan dihitung.

public void setAngka(double angka1, double angka2) {

this.angka1 = angka1;

this.angka2 = angka2;

}

Metode setAngka digunakan untuk mengatur nilai angka1 dan angka2 dengan nilai yang diberikan sebagai argumen.

public double tambah() {

return angka1 + angka2;

}

Metode tambah mengembalikan hasil penjumlahan dari angka1 dan angka2.

public double kurang() {

return angka1 - angka2;

}

Metode kurang mengembalikan hasil pengurangan antara angka1 dan angka2.

public double kali() {

return angka1 \* angka2;

}

Metode kali mengembalikan hasil perkalian dari angka1 dan angka2.

public double bagi() {

return angka1 / angka2;

}

Metode bagi mengembalikan hasil pembagian antara angka1 dan angka2.

public class Main {

public static void main(String[] args) {

Scanner scanner = new Scanner(System.in);

Metode main adalah metode utama yang akan dieksekusi saat program dijalankan. Pada baris ini, kita membuat objek Scanner untuk mengambil masukan pengguna dari terminal.

System.out.print("Masukkan angka pertama: ");

double angka1 = scanner.nextDouble();

Baris ini mencetak pesan ke terminal untuk meminta pengguna memasukkan angka pertama, dan kemudian menggunakan scanner.nextDouble() untuk mengambil angka yang dimasukkan oleh pengguna dan menyimpannya dalam variabel angka1.

System.out.print("Masukkan angka kedua: ");

double angka2 = scanner.nextDouble();

Baris ini melakukan hal yang sama seperti sebelumnya untuk meminta pengguna memasukkan angka kedua dan menyimpannya dalam variabel angka2.

Kalkulator kalkulator = new Kalkulator();

Baris ini membuat objek Kalkulator dengan menggunakan konstruktor default.

kalkulator.setAngka(angka1, angka2);

Baris ini memanggil metode setAngka pada objek kalkulator untuk mengatur nilai angka1 dan angka2 sesuai dengan input pengguna.

System.out.println("Hasil Penjumlahan: " + kalkulator.tambah());

System.out.println("Hasil Pengurangan: " + kalkulator.kurang());

System.out.println