

# LATIHAN 3. MEMASUKKAN NILAI DARI KEYBOARD

```
package latihanpbo2.input;

import java.util.Scanner;

/**
 *
 * @author Rizki Adam Kurniawan
 */
public class LatihanPBO2Input {

    /**
     * @param args the command line arguments
     */
    public static void main(String[] args) {
        // TODO code application logic here

        System.out.print("Masukkan nama anda: ");
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);

        String nama = scanner.next();
        System.out.println("Nama anda adalah "+nama);

    }
}
```

Output - LatihanPBO2-input (run)

```
run:
Masukkan nama anda: RizkiAdam
Nama anda adalah RizkiAdam
BUILD SUCCESSFUL (total time: 3 seconds)
|
```

# 3 JENIS CARA PENGAKSESAN VARIABEL

## 1. Variabel lokal

Variabel lokal tercipta ketika dideklarasikan didalam method/blok. Variabel lokal akan hilang dari memori ketika method tersebut di eksekusi, karena ruang lingkupnya hanya berada dalam method tersebut

## 2. Variabel instance

Merupakan variabel yang dideklarasikan dalam kelas atau secara global, namun diluar method atau blok. Ruang lingkup nya bisa diakses secara global sesuai akses modifier-nya.

## 3. Variabel kelas/static

Variabel static dideklarasikan dengan kata kunci “static”. Siatnya hampir mirip dengan variabel instance namun variabel ini dapat diakses langsung diluar kelas yang mendeklarasikannya tanpa harus kelas tersebut diinstansiasi terlebih dahulu. Static penggunaanya mirip dengan konstanta

Cara pemangglannya “NamaKelas.namaVariabelStatic”

```
static <tipe_data> <nama_variabel> = <nilai_variabel_statik>;
```