

Bagian I: Kelas DataGeneric

```
public class DataGeneric<T>
{
    private readonly T data;

    public DataGeneric(T _data)
    {
        data = _data;
    }

    public void SapaUser(T username)
    {
        Console.WriteLine($"Halo user {username}");
    }

    public void PrintData()
    {
        Console.WriteLine($"Data yang disimpan adalah: {data}");
        Console.ReadKey();
    }
}
```

Penjelasan:

- **Deklarasi Generic:** Kelas `DataGeneric<T>` menggunakan tipe data generik sehingga bisa menampung data dengan tipe apa pun.
 - **Field `data`:** Menyimpan nilai yang diteruskan ke konstruktor.
 - **Konstruktor:** Menerima parameter `_data` dan menyimpannya ke field `data`.
 - **Metode `SapaUser`:** Menerima parameter `username` (dengan tipe generik) dan mencetak pesan sapaan.
 - **Metode `PrintData`:** Menampilkan nilai yang tersimpan di `data` dan menunggu input dari pengguna agar konsol tidak langsung tertutup.
-

Bagian II: Main Program

```
class Program
{
    public static void Main()
    {
        string userInput = Console.ReadLine();
        var testing = new DataGeneric<string>(userInput);
        testing.SapaUser("Almighty Jauhar Fajar Zuhair");
        testing.PrintData();
    }
}
```

Penjelasan:

- **Input Pengguna:** Program membaca input berupa string dari konsol.
 - **Instansiasi Generic Class:** Membuat objek `DataGeneric<string>` dengan `userInput` sebagai data yang disimpan.
 - **Memanggil Metode `SapaUser`:** Memanggil metode untuk menyapa dengan string yang diberikan ("Almighty Jauhar Fajar Zuhair").
 - **Memanggil Metode `PrintData`:** Menampilkan data yang telah disimpan ke konsol.
-