

LAPORAN PRAKTIKUM ALGORITMA PEMROGRAMAN

PEKAN 2



OLEH:

LEXI MULIA YUNASPI

(2511531006)

DOSEN PENGAMPU:

DR. WAHYUDI, S.T, M.T

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

DEPARTEMEN INFORMATIKA

UNIVERSITAS ANDALAS

PADANG

2025

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan kesempatan yang diberikan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan laporan mengenai beberapa kode program yang dibuat pada pekan 2 ini dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang dan mengimplementasikan suatu program secara sistematis dan terstruktur. Saya menyadari bahwa dalam proses penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan karya dan pengetahuan kami di masa mendatang.

Saya juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, dorongan, dan dukungan, khususnya kepada dosen pengampu dan asisten praktikum yang memotivasi saya dalam menyelesaikan tugas ini. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang berguna tidak hanya bagi saya sebagai penyusun, tetapi juga bagi pembaca yang ingin mempelajari lebih dalam mengenai proses pembuatan program secara terstruktur dan sistematis. Harapan saya, pengetahuan yang diperoleh melalui laporan ini dapat digunakan sebagai bekal dalam mengembangkan kemampuan di bidang pemrograman dan teknologi informasi.

Padang, 28 September 2025

Lexi Mulia Yunaspi

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Praktikum.....	1
1.2 Manfaat Praktikum.....	1
BAB II PEMBAHASAN.....	2
2.1 Langkah Praktikum.....	2
BAB III PENUTUP.....	14
3.1 Kesimpulan.....	14

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang

1.Pemograman dalam Java

Program adalah suatu car dalam membuat satu satu atau menghubungkan lebih dari satu algoritma dengan menggunakan suatu bahasa pemorgaraman terntenu sehingga menjadi suatu program komputer. Dalam program, diperlukan bahasa pemograman agar kita sebagai manusia dapat membuat instruksi kepada komputer sehingga program tersebut tereksekusi dengan benar.

Bahasa pemograman adalah seperangkat aturan sistematis yang digunakan untuk menggambarkan perhitungan dalam format yand dapat diedit oleh manusia. Pada praktikum kali ini, penulis menggunakan bahasa pemograman Java sebagai bahasa pemograman utama hingga akhir perkuliahan.

B.Tujuan

Tujuan dilakukannya praktikum ini adalah sebagai berikut:

1. Memahami cara membuat kode di Eclipse dan menjalankannya
2. Memahami commit tugas ke github

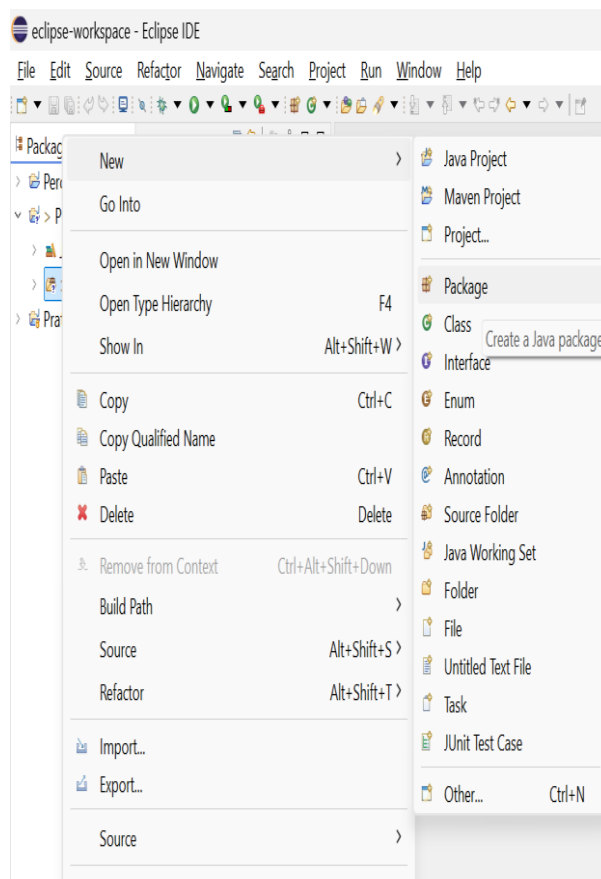
BAB II

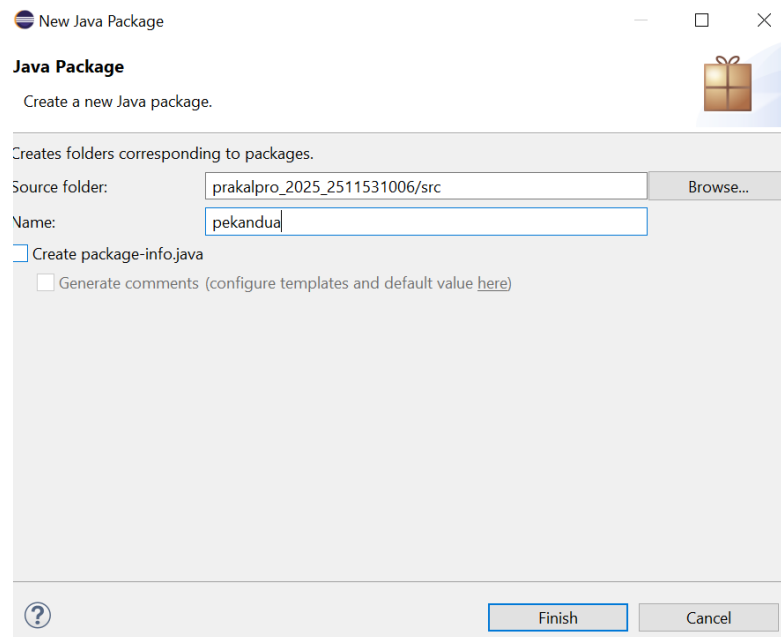
PEMBAHASAN

A.Langkah Kerja Praktikum

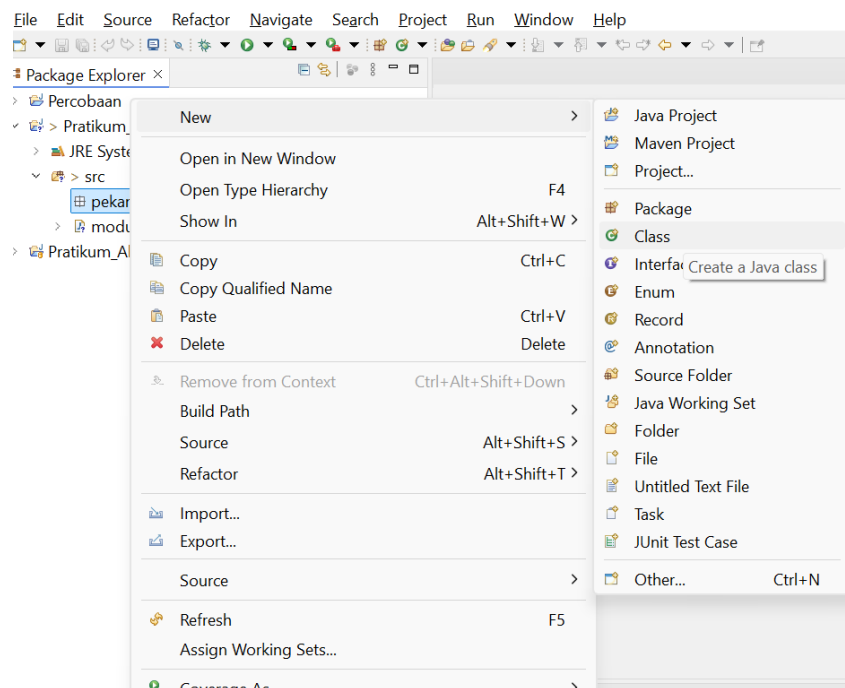
a.Program Pertama

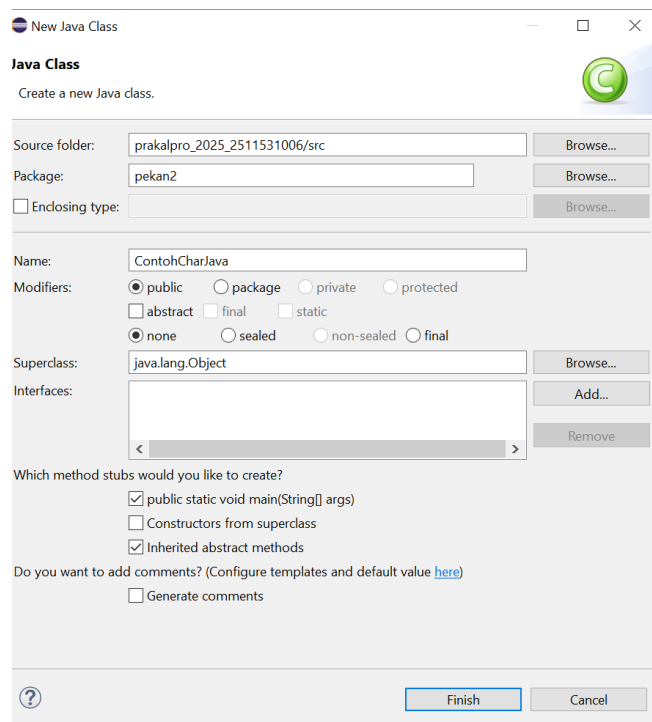
1.Buatlah package terlebih dahulu dengan mengklik kanan di folder src. Setelah itu beri nama pada package tanpa huruf kapital, karakter khusus serta tanpa “space”.



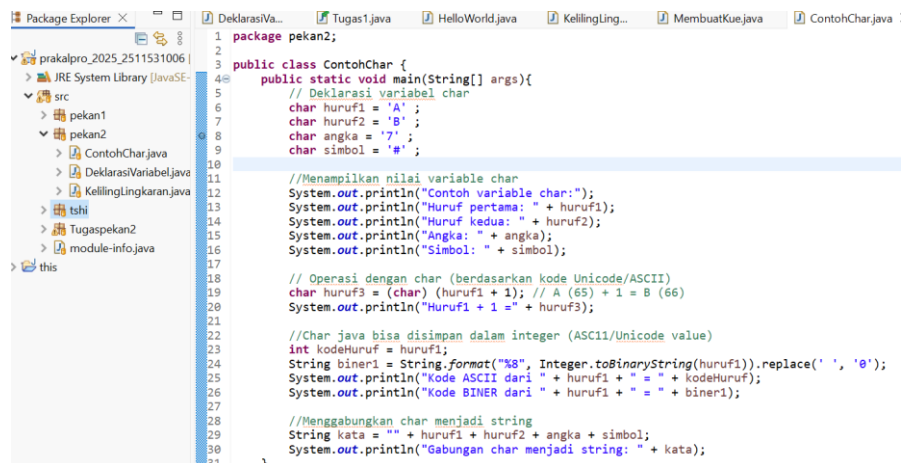


2. Setelah itu pilih “New”, lalu pilih class. Buat nama dengan ketentuan nama harus Uppercase pada awal kalimat dan tanpa “space”, lalu centang tanda “public static void main (string[] args)”





3. Maka Tampilan akan seperti berikut



4. Lalu, masukkan syntax sebagai berikut: System.out.println

```
//Menampilkan nilai variable char
System.out.println("Contoh variable char:");
System.out.println("Huruf pertama: " + huruf1);
System.out.println("Huruf kedua: " + huruf2);
System.out.println("Angka: " + angka);
System.out.println("Simbol: " + simbol);
.....
```

5.Jalankan dengan mengklik bulatan hijau di bar menu (Run)

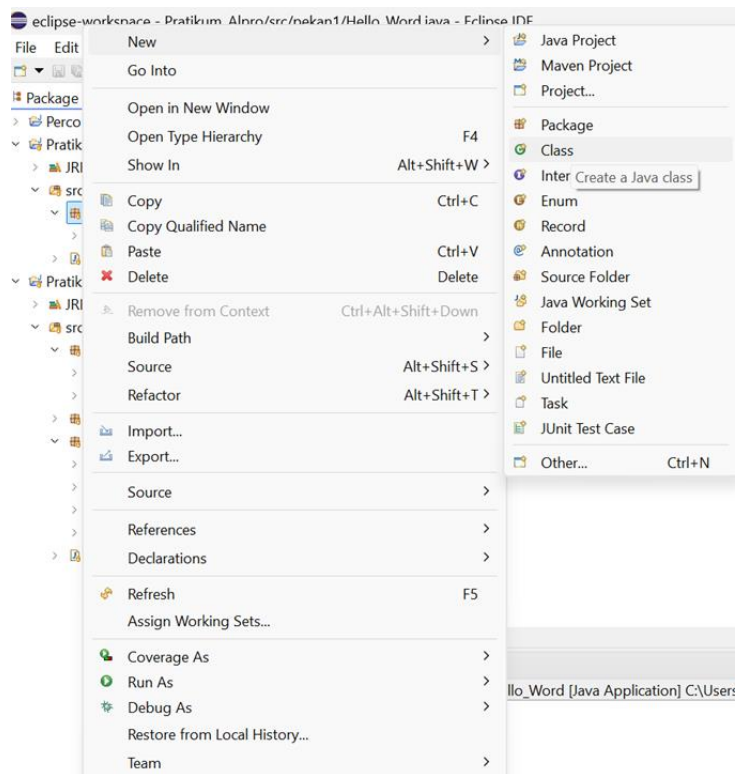
```

Huruf kedua: B
Angka: 7
Simbol: #
Huruf1 + 1 =B

```

b.Program Dua

1.Klik kanan di package. Pilih “New” ambil class baru. Beri nama dengan ketentuan nama harus Uppercase pada awal kalimat dan tanpa “space”, lalu centang tanda “public static void main (string[] args)”



Source folder: 2025_prakalpro_2511531006/prakalpro_2025_2511531006/src Browse...

Package: pekan2 Browse...

☐ Enclosing type: pekan2.DeklarasiVariabel Browse...

Name: DeklarasiVariabel

Modifiers: ☒ public ☐ package ☐ private ☐ protected
☐ abstract ☐ final ☐ static
☒ none ☐ sealed ☐ non-sealed ☐ final

Superclass: java.lang.Object Browse...

Interfaces: Add... Remove

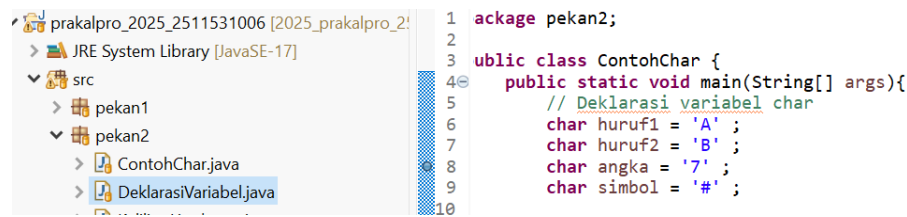
Which method stubs would you like to create?

☒ public static void main(String[] args)
☐ Constructors from superclass
☒ Inherited abstract methods

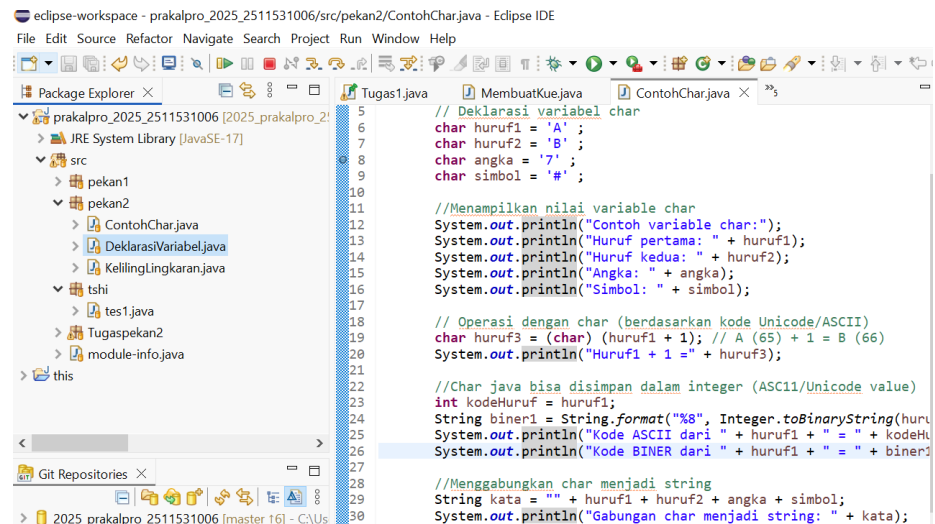
Do you want to add comments? (Configure templates and default value [here](#))

☐ Generate comments

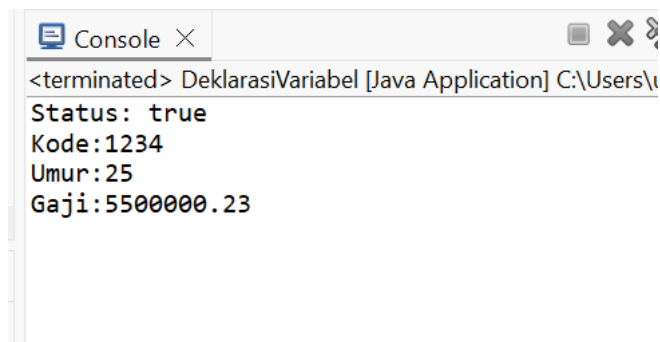
2. Maka selanjutnya akan muncul tampilan seperti berikut ini



3. Tuliskan syntax seperti berikut ini

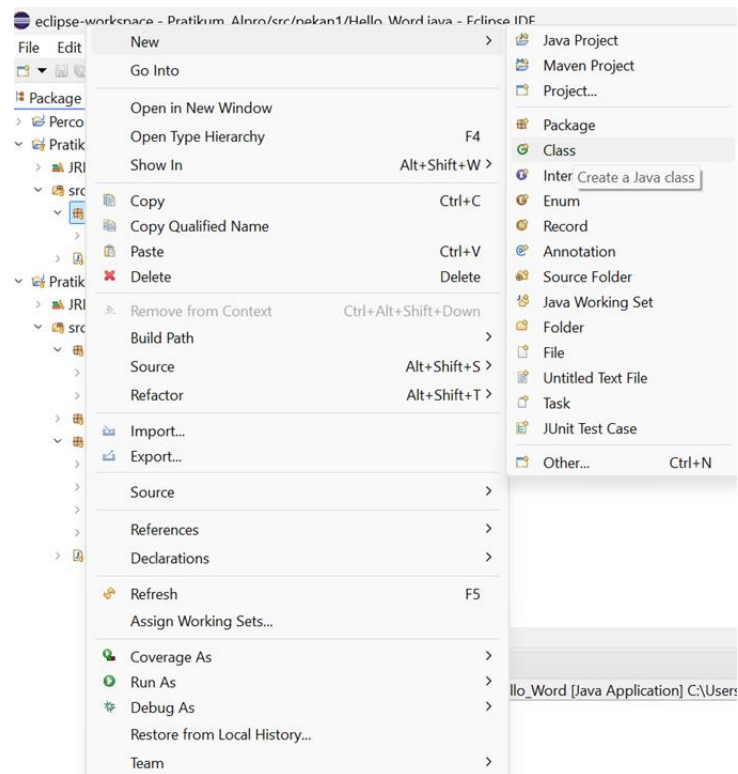


4. Jalankan program dengan menekan bulatan hijau di kiri atas, di bar menu



c. Program Tiga

1. Klik kanan di package. Pilih “New” ambil class baru. Beri nama dengan ketentuan nama harus Uppercase pada awal kalimat dan tanpa “space”, lalu centang tanda “public static void main (string[] args)”.



Source folder:

Package:

☐ Enclosing type:

Name:

Modifiers: ☒ public ☐ package ☐ private ☐ protected
☐ abstract ☐ final ☐ static
☒ none ☐ sealed ☐ non-sealed ☐ final

Superclass:

Interfaces:

Which method stubs would you like to create?

☒ public static void main(String[] args)
☐ Constructors from superclass
☒ Inherited abstract methods

Do you want to add comments? (Configure templates and default value [here](#))

☐ Generate comments

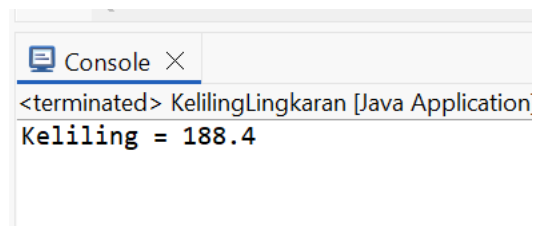
2. Maka selanjutnya akan muncul tampilan seperti berikut ini

```
1 package pekan2;  
2  
3 public class KelilingLingkaran {  
4     public static void main(String[] args) {
```

3. Tuliskan syntax seperti berikut ini

```
2  
3 public class KelilingLingkaran {  
4     public static void main(String[] args) {  
5         final double PI = 3.14; /* Definisi konstanta */  
6         double radius = 30; /* Deklarasi variabel */  
7         System.out.println("Keliling = " + 2 * PI * radius);  
8  
9     }  
10  
11 }
```

4. Jalankan program dengan menekan bulatan hijau di kiri atas, di bar menu

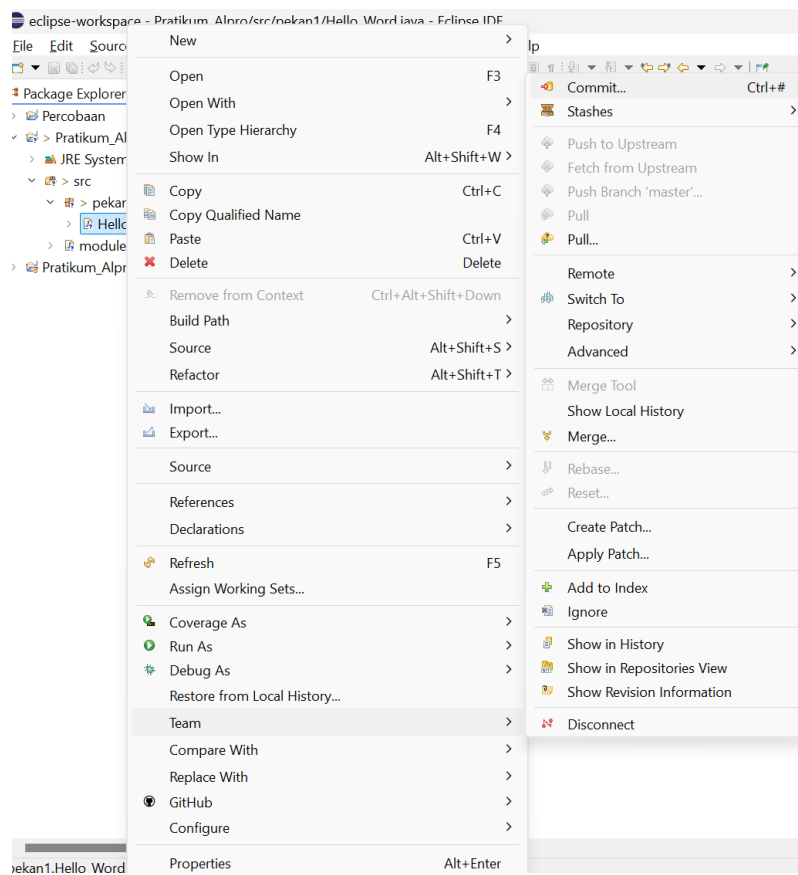


The screenshot shows the Eclipse IDE's console window. The title bar reads "Console X". The content of the console is as follows:

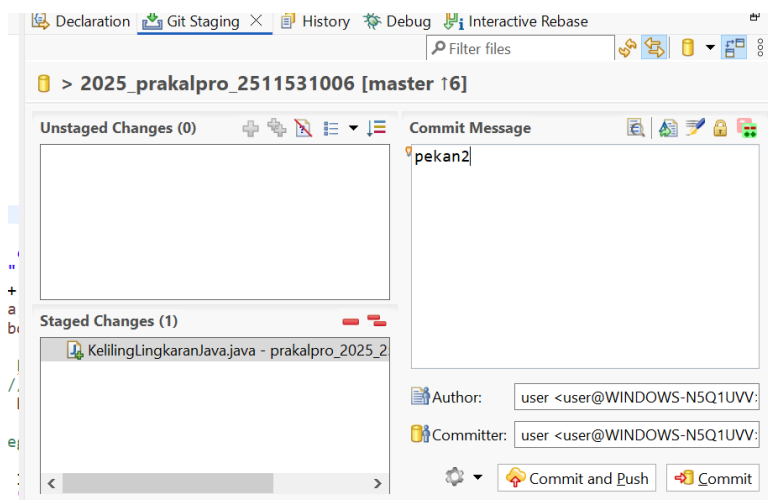
```
<terminated> KelilingLingkaran [Java Application]  
Keliling = 188.4
```

c. Menghubungkan Eclipse ke Github

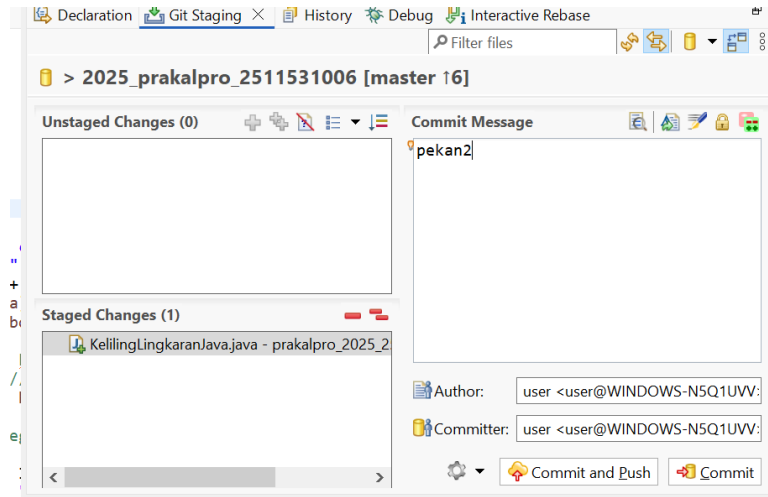
1. Klik kanan project yang telah dibuat, lalu pilih "Team", lalu pilih "Commit"



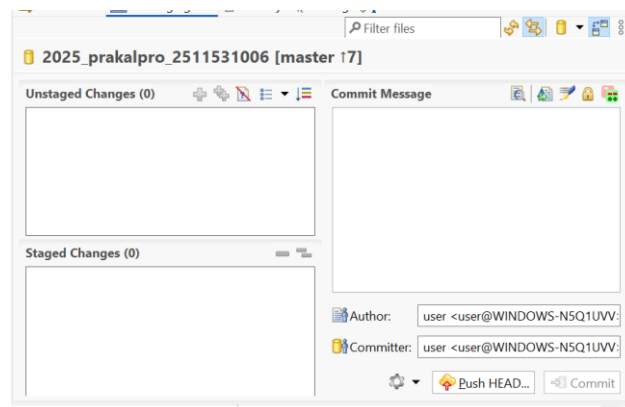
2. Block semua yang berada di atas dengan , lalu tekan logo tambah



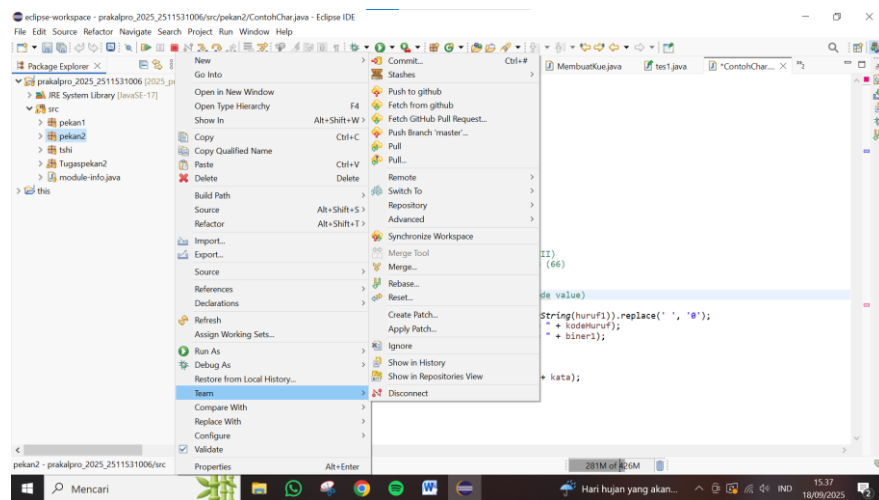
3. Setelah ditambah, buat pesan commitnya, lalu klik “Commit”



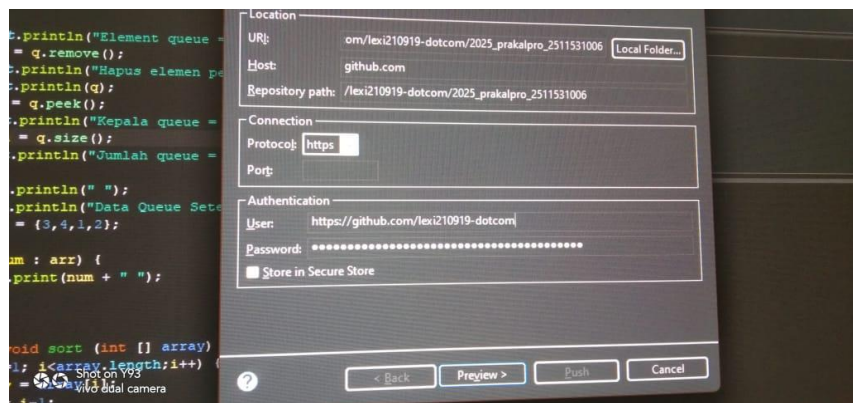
4. Jika tampilan sudah hilang, maka item berhasil di commit.



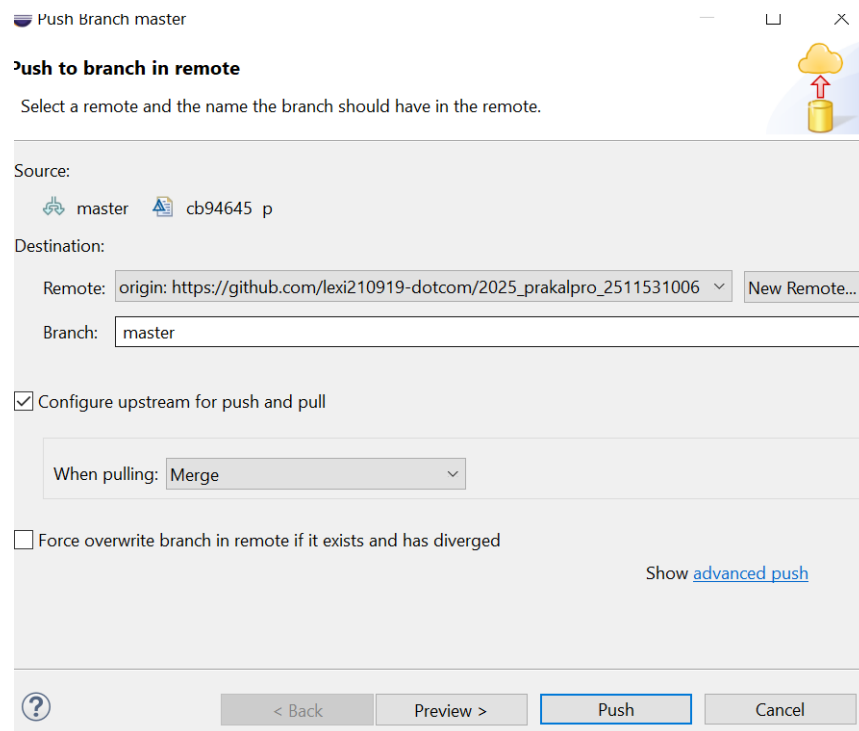
5. Kembali ke menu awal dengan cara mengklik proyek yang telah dibuat tadi, lalu klik kanan proyek, lalu pilih team, lalu pilih push branch master.



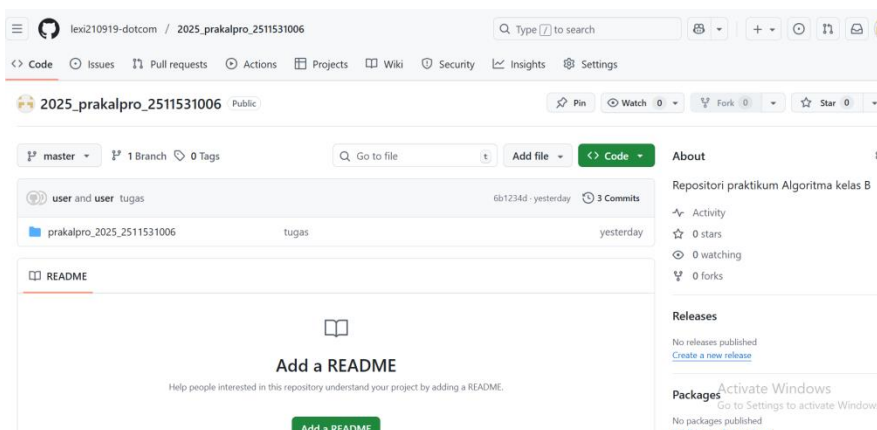
6. Masukkan link URL yang anda simpan tadi berdasarkan GitHub Repository yang telah dibuat di awal, untuk bagian user diisikan dengan nama usernam profile, dan untuk password diisikan dengan token yang telah dibuat di awal, lalu klik “Preview”



7. Setelah itu, tekan “Push”, maka akan tampil seperti berikut.



8. Maka file yang berada di Eclipse berhasil disalin di Repository GitHub. Anda bisa mengecek apakah sudah masuk di repository GitHub di akun anda



BAB III

PENUTUP

A.Kesimpulan

Berdasarkan praktikum ini, bisa disimpulkan bahwa dalam bahasa pemograman Java,IDE diperlukan untuk membuat dan mengedit kode yang akan dibuat.IDE juga perlu untuk tempat mengcompile hasil codingan sehingga juga memudahkan untuk mengeksekusi code tanpa harus membuka lewat command prompt.

Selain itu, repository juga penting untuk mendokumentasikan code agar saat bekerja dengan tim tidak menjadi kebingungan.GitHub menyediakan repository berbasis online yang dapat memudahkan para programmer untuk bekerja dari jarak jauh dan berkerjasama dengan tim.