

Made Puja Rajistha AW
245150707111056
TI D
Pemrograman Lanjut

Main.java

```
import java.util.Scanner;
public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner hehe = new Scanner(System.in);
        System.out.println();
        System.out.println("=== Program Kalkulator ===");
        System.out.println("Bentuk yang ingin dihitung :");
        System.out.println("1. Lingkaran");
        System.out.println("2. Persegi Panjang");
        System.out.println("3. Persegi");
        System.out.print("masukan pilihan anda : ");
        int pilihan = hehe.nextInt();

        switch (pilihan) {
            case 1:
                System.out.println();
                System.out.print("Masukkan jari-jari lingkaran: ");
                double jariJari = hehe.nextDouble();
                Lingkaran lingkaran = new Lingkaran(jariJari);
                System.out.println();

                System.out.println("=====
                ===");
                System.out.println("Luas Lingkaran: " +
                lingkaran.hitungLuas());
                System.out.println();
                System.out.println("Keliling Lingkaran: " +
                lingkaran.hitungKeliling());

                System.out.println("=====
                ===");
                break;
            case 2:
                System.out.println();
                System.out.print("Masukkan panjang sisi : ");
                double panjang = hehe.nextDouble();
                System.out.print("Masukkan lebar sisi : ");
                double lebar = hehe.nextDouble();
                segiEmpat PersegiPanjang = new segiEmpat(panjang,
                lebar);
                System.out.println();

                System.out.println("=====
                ===");
                System.out.println("Luas Persegi Panjang: " +
                PersegiPanjang.hitungLuas());
                System.out.println();
                System.out.println("Keliling Persegi Panjang: " +
                PersegiPanjang.hitungKeliling());
                System.out.println();
                System.out.println("Diagonal Persegi Panjang: " +
                PersegiPanjang.hitungDiagonal());
```

```

System.out.println("=====
===");
        break;
    case 3:
        System.out.println();
        System.out.print("Masukkan panjang sisi : ");
        double sisi = hehe.nextDouble();
        segiEmpat segiEmpat = new segiEmpat(sisi);
        System.out.println();

System.out.println("=====
===");
        System.out.println("Luas Persegi: " +
segiEmpat.hitungLuas());
        System.out.println();
        System.out.println("Keliling Persegi: " +
segiEmpat.hitungKeliling());
        System.out.println();
        System.out.println("Panjang Diagonal Persegi: " +
segiEmpat.hitungDiagonal());

System.out.println("=====
===");
        break;
    default:
        System.out.println("Dibaca lee pilihannya apa aja");
        break;
    }
    hehe.close();
}
}

```

```

1  import java.util.Scanner;
2  public class Main {
3      public static void main(String[] args) {
4          Scanner hehe = new Scanner(System.in);
5          System.out.println();
6          System.out.println("=== Program Kalkulator ===");
7          System.out.println("Bentuk yang ingin dihitung :");
8          System.out.println("1. Lingkaran");
9          System.out.println("2. Persegi Panjang");
10         System.out.println("3. Persegi");
11         System.out.print("masukan pilihan anda : ");
12         int pilihan = hehe.nextInt();
13
14         switch (pilihan) {
15             case 1:
16                 System.out.println();
17                 System.out.print("Masukkan jari-jari lingkaran: ");
18                 double jariJari = hehe.nextDouble();
19                 Lingkaran lingkaran = new Lingkaran(jariJari);
20                 System.out.println();
21                 System.out.println("=====");
22                 System.out.println("Luas Lingkaran: " + lingkaran.hitungLuas());
23                 System.out.println();
24                 System.out.println("Keliling Lingkaran: " + lingkaran.hitungKeliling());
25                 System.out.println("=====");
26                 break;
27             case 2:
28                 System.out.println();
29                 System.out.print("Masukkan panjang sisi : ");
30                 double panjang = hehe.nextDouble();
31                 System.out.print("Masukkan lebar sisi : ");
32                 double lebar = hehe.nextDouble();
33                 segiEmpat PersegiPanjang = new segiEmpat(panjang, lebar);
34                 System.out.println();
35                 System.out.println("=====");
36                 System.out.println("Luas Persegi Panjang: " + PersegiPanjang.hitungLuas());
37                 System.out.println();
38                 System.out.println("Keliling Persegi Panjang: " + PersegiPanjang.hitungKeliling());
39                 System.out.println();
40                 System.out.println("Diagonal Persegi Panjang: " + PersegiPanjang.hitungDiagonal());
41                 System.out.println("=====");
42                 break;
43             case 3:
44                 System.out.println();
45                 System.out.print("Masukkan panjang sisi : ");
46                 double sisi = hehe.nextDouble();
47                 segiEmpat segiEmpat = new segiEmpat(sisi);
48                 System.out.println();
49                 System.out.println("=====");
50                 System.out.println("Luas Persegi: " + segiEmpat.hitungLuas());
51                 System.out.println();
52                 System.out.println("Keliling Persegi: " + segiEmpat.hitungKeliling());
53                 System.out.println();
54                 System.out.println("Panjang Diagonal Persegi: " + segiEmpat.hitungDiagonal());
55                 System.out.println("=====");
56                 break;
57             default:
58                 System.out.println("Dibaca lee pilihannya apa aja");
59                 break;
60         }
61         hehe.close();
62     }
63 }

```

(Screenshot code)

Lingkaran.java

```
public class Lingkaran {  
    double jariJari;  
  
    public Lingkaran(double jariJari) {  
        this.jariJari = jariJari;  
    }  
  
    public double hitungLuas() {  
        return Math.PI * jariJari * jariJari;  
    }  
  
    public double hitungKeliling() {  
        return 2 * Math.PI * jariJari;  
    }  
}
```



```
1  public class Lingkaran {  
2      double jariJari;  
3  
4      public Lingkaran(double jariJari) {  
5          this.jariJari = jariJari;  
6      }  
7  
8      public double hitungLuas() {  
9          return Math.PI * jariJari * jariJari;  
10     }  
11  
12     public double hitungKeliling() {  
13         return 2 * Math.PI * jariJari;  
14     }  
15 }  
16
```

segiEmpat.java

```
public class segiEmpat {
    double panjang, lebar;

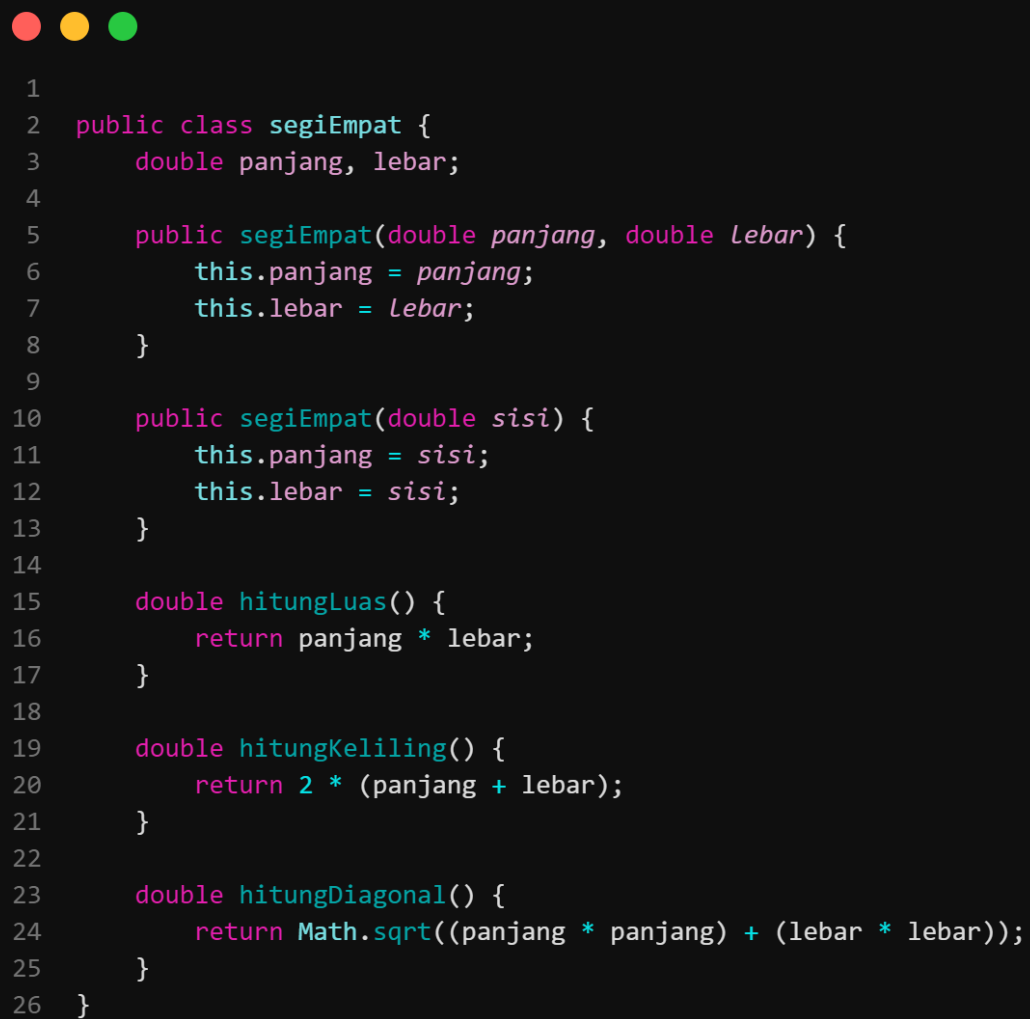
    public segiEmpat(double panjang, double lebar) {
        this.panjang = panjang;
        this.lebar = lebar;
    }

    public segiEmpat(double sisi) {
        this.panjang = sisi;
        this.lebar = sisi;
    }

    double hitungLuas() {
        return panjang * lebar;
    }

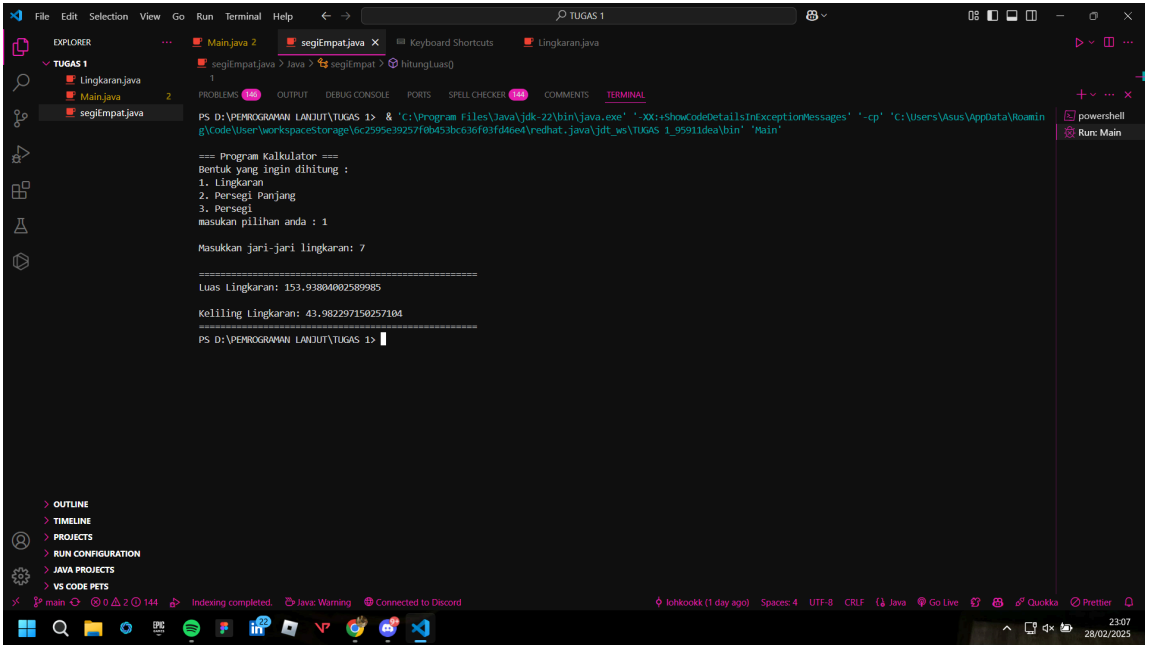
    double hitungKeliling() {
        return 2 * (panjang + lebar);
    }

    double hitungDiagonal() {
        return Math.sqrt((panjang * panjang) + (lebar * lebar));
    }
}
```

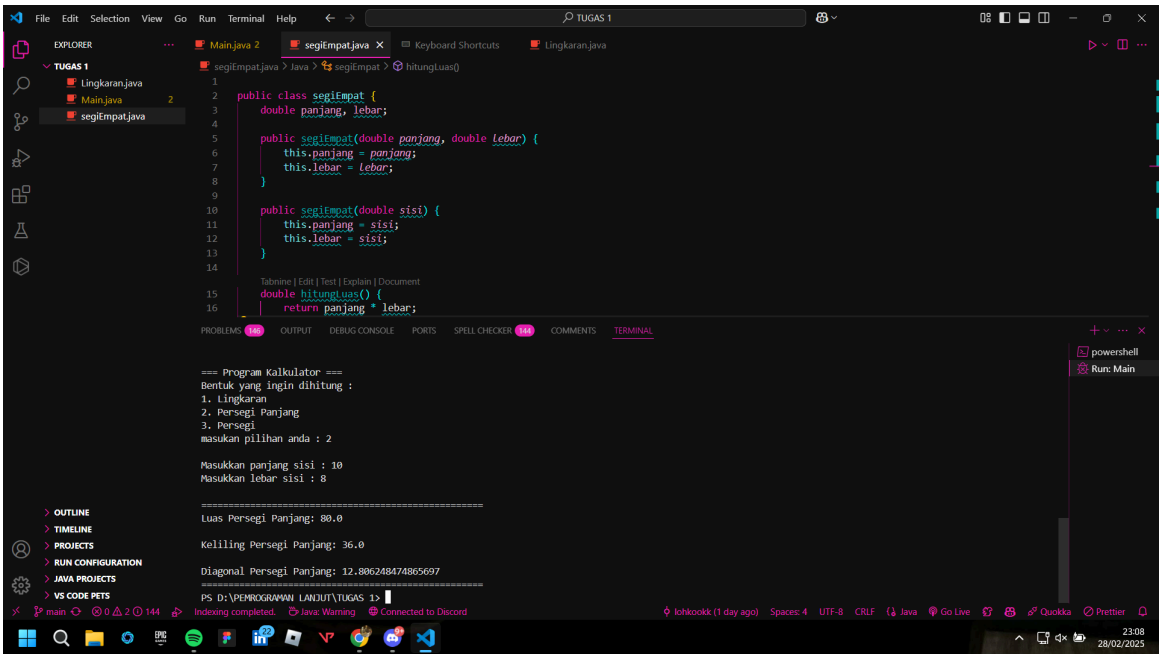


```
1
2  public class segiEmpat {
3      double panjang, lebar;
4
5      public segiEmpat(double panjang, double lebar) {
6          this.panjang = panjang;
7          this.lebar = lebar;
8      }
9
10     public segiEmpat(double sisi) {
11         this.panjang = sisi;
12         this.lebar = sisi;
13     }
14
15     double hitungLuas() {
16         return panjang * lebar;
17     }
18
19     double hitungKeliling() {
20         return 2 * (panjang + lebar);
21     }
22
23     double hitungDiagonal() {
24         return Math.sqrt((panjang * panjang) + (lebar * lebar));
25     }
26 }
```

Menghitung Lingkaran :



Menghitung segiEmpat:



Menghitung Persegi:

