

LAPORAN
TUGAS
PRAKTIK ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN



DI SUSUN OLEH :

Nama : MASITHA SAVIRA
NIM : E31201951
Jurusan : TEKNOLOGI INFORMASI
Program Studi : MANAJEMEN INFORMATIKA

POLITEKNIK NEGERI JEMBER
JL.MASTRIP KOTAK POS 164 TELP. 0331 333532-34
JEMBER
TAHUN AJARAN
2020/2021

1. Buatlah sebuah program untuk menghitung luas segitiga dengan metode BufferedReader!

```
package segitiga;
import java.io.*;
public class Main
{
    public static BufferedReader Stdin = new BufferedReader (new InputStreamReader (System.in));
    public static void main(String[] args) throws IOException
    {
        System.out.println ( "--Menghitung Luas Segitiga--");
        System.out.println ( "Masukkan Alas : ");
        String input = Stdin.readLine ();
        int a = Integer.parseInt (input);
        System.out.println ( "Masukkan Tinggi : ");
        input = Stdin.readLine ();
        int b = Integer.parseInt (input);
        System.out.println ( "Luas" + " = " + {a*b/2});
    }
}
```

2. Buatlah sebuah program untuk menampilkan bilangan genap dan ganjil dengan menggunakan metode Scanner!

Bilangan ganjil adalah bilangan yang tidak habis di bagi dua, sedangkan bilangan genap adalah bilangan yang habis di bagi dua.

Contoh Program :

```
/*
 * To change this license header, choose License Headers in
 * Project Properties.
 * To change this template file, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */
package mengecekbilangananjilgenap_scanner;

import java.util.Scanner;

/**
 *
 * @author CodeVector-PC
 */
public class MengecekBilanganGanjilGenap_Scanner {

    /**
     * @param args the command line arguments
     */
}
```

```

*/
public static void main(String[] args) {
    // Inisialisasi Scanner menggunakan alias input
    Scanner input = new Scanner(System.in);

    // Deklarasi variable bilangan
    int bilangan;

    // Memberitahukan user untuk memasukkan sebuah
    bilangan
    System.out.println("Masukkan sebuah bilangan : ");

    // Mengambil inputan dari user
    bilangan = input.nextInt();

    // Melakukan pengecekan bilangan genap apa bilangan
    ganjil
    // lalu menampilkannya
    if(bilangan % 2 == 0)
    {
        System.out.println("Bilangan " + bilangan + " adalah
    genap");
    }else{
        System.out.println("Bilangan " + bilangan + " adalah
    ganjil");
    }

}

}

```