

VERSION 2.0

FEBRUARI, 2023



PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK

MODUL 6 - JAVA EXCEPTIONS

DISUSUN OLEH:

Muhammad Nizar Zulmi Rohmatulloh

Jody Yuantoro

DIAUDIT OLEH:

Aminudin, S.Kom., M.Cs.

PRESENTED BY: TIM LAB. IT

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK

TUJUAN

1. Mahasiswa dapat memahami *exception* dan *error* pada program.
 2. Mahasiswa dapat menerapkan *exception handling* dengan Java.
 3. Mahasiswa dapat menerapkan pelemparan *exception* (*throw statement*).
 4. Mahasiswa dapat menerapkan pembuatan kelas *custom exception*.
-

TARGET MODUL

1. Mahasiswa dapat menerapkan *error/exception handling*.
-

PERSIAPAN

1. Java Development Kit.
 2. Text Editor / IDE (Visual Studio Code, Netbeans, IntelliJ IDEA, atau yang lainnya).
-

KEYWORDS

- Error
- Exception Handling
- Checked Exception
- Runtime Exception

TEORI

- **Java Exceptions**

Exception (atau *exceptional event*) adalah suatu masalah yang muncul saat eksekusi suatu program. Saat *exception* terjadi, program yang berjalan secara normal terganggu dan berhenti secara abnormal (biasa disebut *error*), maka *exceptions* ini perlu ditangani (*exception handling*). *Exception* dapat terjadi dengan berbagai alasan, misalnya skenario berikut: *user* memasukkan data yang invalid (format tidak benar); suatu *file* yang akan dibuka ternyata tidak ada; ketika akan terhubung ke jaringan tetapi ada kesalahan baik *software* maupun *hardware*, dan lain sebagainya.

Exception dapat dikategorikan menjadi 3 jenis:

1) Checked Exception

Merupakan *exception* yang dicek saat kode di-*compile* sehingga *exception* ini harus ditangani jika tidak program tidak akan berhasil di-*compile*. Misalnya, jika ingin membuka file tapi file tidak ditemukan, maka *exception* akan muncul.

2) Unchecked Exception (Runtime Exception)

Kebalikan dari *checked exception*, jenis ini akan berhasil di-*compile* tetapi akan muncul saat program berjalan. Misalnya perhitungan dibagi dengan 0; suatu variabel bernilai null; mengakses indeks suatu array melebihi indeks terbesar.

3) Error

Error sebenarnya berbeda dengan *exception*, mudahnya, *error* adalah selain kedua hal di atas, yaitu di luar kendali *user* dan *programmer*, seperti kehabisan memori (*OutOfMemoryError*). Error tidak dapat di-*resolve*.

- **Try ... Catch ... Finally**

Penerapan *exceptions handling* adalah menggunakan scope try-catch dan finally (opsional), kode yang ada pada blok try adalah kode yang kemungkinan akan menimbulkan *exception*, sedangkan kode pada blok catch adalah bagaimana kita akan menangani *exception* tersebut, yang terakhir blok finally adalah blok kode yang akan

selalu dieksekusi baik terjadi exception maupun tidak. Penulisannya adalah sebagai berikut.

```
try {  
    /*  
     * Kode yang kemungkinan akan  
     * menimbulkan exception  
     */  
} catch ([TipeException] [variabelException]) {  
    /*  
     * Kode penanganan exception yang muncul.  
     */  
} catch (ArithmeticException aException) { // ← contoh tipe  
    /*  
     * Blok catch dapat lebih dari 1 (min. 1).  
     */  
} finally {  
    /*  
     * Kode yang akan selalu dieksekusi baik  
     * muncul exception ataupun tidak.  
     * Blok finally bersifat opsional.  
     */  
}
```

Contoh:**1. Mengakses variabel / objek yang bernilai null.**

```

package edu.praktikum.pbo.modul6;

public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        String text = null;
        try {
            System.out.println(text.length());
        } catch (NullPointerException nPE) {
            System.err.println(nPE.getMessage());
            System.out.println("Pada blok finally akan diisi
string kosong");
        } finally {
            text = ""; // string tidak lagi null.
        }
        System.out.println(text); // tereksekusi
    }
}

```

Output baris pertama adalah pesan dari nPE.getMessage()

Cannot invoke "String.length()" because "text" is null

Pada blok finally akan diisi string kosong

// baris ini akan kosong hasil dari println(text) text kosong.

2. Mengakses array lebih dari panjangnya.

```
package edu.praktikum.pbo.modul6;

public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        try {
            int a[] = new int[5];
            a[10] = 50;
        } catch (ArrayIndexOutOfBoundsException e) {
            System.out.println(e.getMessage());
        }
    }
}
```

Output:

```
Index 10 out of bounds for length 5
```

3. Bilangan dibagi oleh bilangan nol.

```
package edu.praktikum.pbo.modul6;

public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        try {
            int a = 50 / 0; // ArithmeticException
        } catch (Exception e) {
            System.out.println(e.getClass());
            System.out.println(e.getMessage());
        }
    }
}
```

Output:

```
class java.lang.ArithmeticException
/ by zero
```

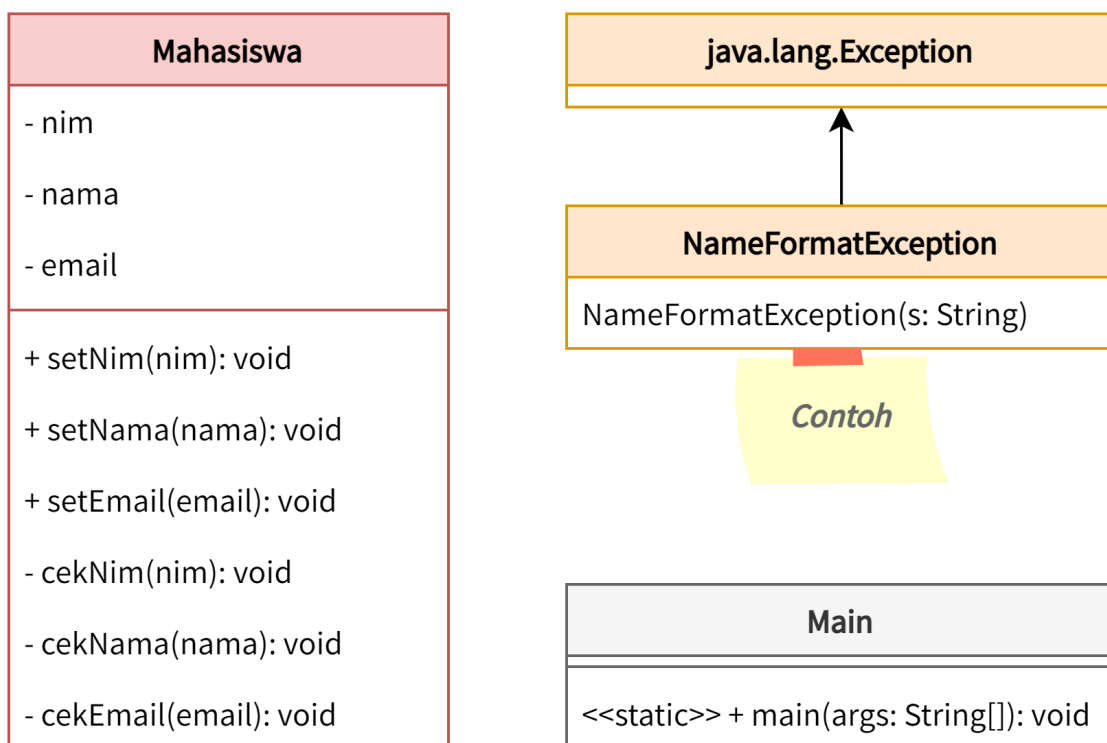
Perhatikan pada contoh nomor 3, meskipun yang kita tangkap adalah *class* Exception, Java akan tahu dari *class* yang mana *exception* tersebut dilempar (thrown), Anda bisa mengeceknya dengan *method* `getClass()` seperti pada contoh.

CODELAB

Buatlah program inputan data diri mahasiswa informatika dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Inputan yang ada minimal terdiri dari nama, nim, dan email.
- Hanya NIM mahasiswa informatika dengan kode “10370311”.

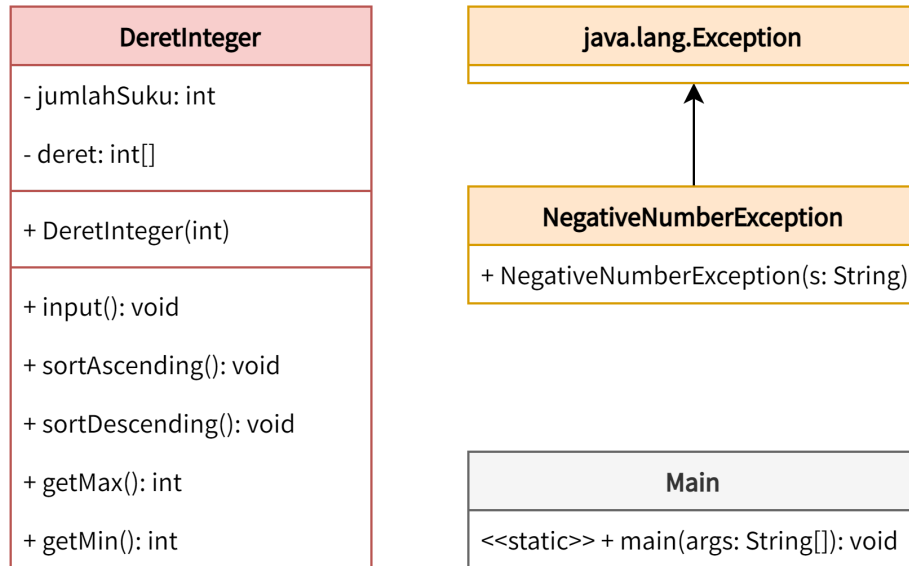
- NIM tidak boleh kurang atau lebih dari 15 digit dan harus berupa angka, tidak diperbolehkan mengandung simbol dan alfabet.
- *Catch* semua *exception* yang mungkin terjadi.
- Usahakan juga menggunakan keyword `finally`. Jika tidak berikan alasannya.
- Buatlah *custom exceptions* untuk setiap *exception* yang ada (minimal 1). Misalnya: NIM kurang atau lebih dari 15 digit; nama mengandung selain alfabet; email tidak benar; dlsb.
- Method-method pengecekan bersifat *private*. Inputan menggunakan method *setters*.
- Jika pengecekan salah tampilkan pesan error, kemudian meminta inputan kembali.
- **Hint:** Untuk melakukan pengecekan string Anda dapat mencari referensi **Pattern Matching (Regular Expression)**.
- Kira-kira seperti di bawah ini diagramnya:



TUGAS

1. Anda diminta untuk membuat *class* dengan nama **DeretInteger** yang melakukan penyimpanan dan manipulasi suatu deret angka dengan tipe data integer.

- a. Class tersebut mempunyai konstruktor yang akan digunakan untuk menginisialisasi jumlah suku yang ada di dalam deret integer tersebut.
 - b. Mempunyai *method* **input()** yang digunakan untuk memasukan inputan elemen-elemen deret integer (inputan dimasukan satu persatu ke dalam variabel), ke dalam *class*.
 - c. Di dalam *method* **input()** tersebut terdapat *exception handling* yang mampu mengecek apakah inputan yang dimasukan tersebut bilangan integer atau bukan. Jika yang dimasukan bukan nilai integer maka proses inputan tersebut akan diulang pada indeks elemen yang sama.
 - d. Di dalam *method* **input()** tersebut juga terdapat *exception handling* yang akan melempar *exception* ke *class* **NegativeNumberException** apabila inputan merupakan bilangan negatif.
 - e. Di dalam *method* **input()** tersebut juga terdapat *exception handling* yang melakukan pengecekan untuk inputan bilangan 0. Apabila yang dimasukan tersebut adalah bilangan 0, maka proses inputan akan diulang pada indeks yang sama.
 - f. Tambahkan *method* yang digunakan untuk melakukan pengurutan deret secara *ascending*, *descending*, dan *method* untuk mencari nilai maksimal dan minimal yang ada di dalam deret. Masing-masing *method* tersebut memiliki *exception handling* yang digunakan untuk menangani apabila proses yang terjadi di dalam *method* tersebut mengakibatkan terjadinya *exception* (contoh: ketika mengakses index deret yang tidak mempunyai elemen).
2. Pastikan juga membuat *custom exception* berupa *class* **NegativeNumberException** yang merupakan turunan dari *class* **Exception**. *Class* ini akan meng-handle *exception* yang terjadi pada waktu *method* **input()** pada *class* di atas dijalankan.
 3. Seperti biasa, **Main** *class* harus ada untuk menjalankan objek dari *class* **DeretInteger** di atas.
 4. Kira-kira beginilah diagram dari deskripsi tugas di atas.



RUBRIK PENILAIAN

ASPEK PENILAIAN	POIN
Codelab	20
Tugas	35
Pemahaman	45
TOTAL	100

Selamat Mengerjakan
Tetap Semangat