

Laporan Praktikum ke – (1)
Judul Praktikum



Oleh :
Risma Dewi Septiani (E31202463)
Semester 1

Program Studi Manajemen Informatika
Jurusan Teknologi Informasi
Politeknik Negeri Jember
2020

1. Dasar Terori

Netbeans adalah suatu perangkat lunak yang berjalan dengan menggunakan bahasa pemrograman java. Netbeans dapat digunakan untuk membuat aplikasi maupun kalkulator, NetBeans juga merupakan pengembangan suatu aplikasi yang dapat dilakukan dan dimulai dari pengaturan pada perangkat lunak modular yang disebut dengan *modules*.

Java, sebuah bahasa pemrograman dasar yang berguna untuk pembuatan aplikasi. Pengertian dari java yaitu bahasa pemrograman yang di jalankan dalam komputer ataupun handphone. Bahasa pemrograman java dapat digunakan, utamanya untuk membuat sebuah game yang dapat menyenangkan pengguna dan aplikasi untuk perangkat lunak serta komputer.

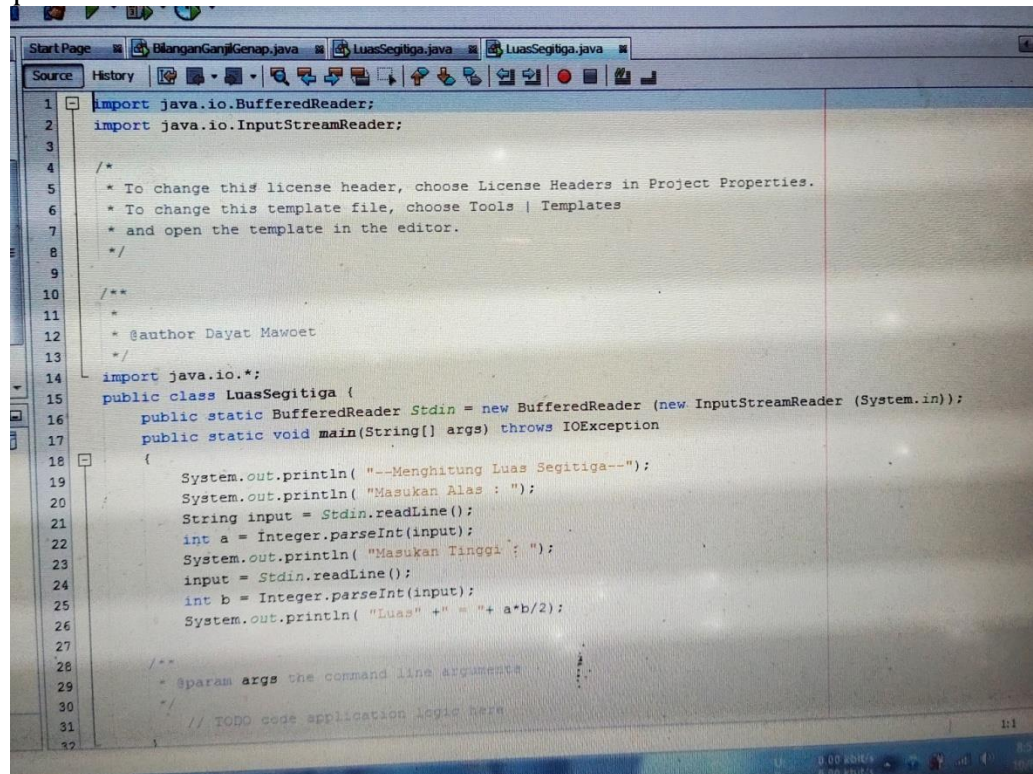
BufferedReader merupakan suatu kelas yang bersifat abstract yg dapat digunakan untuk menangani masalah baca tulis atau pun menghitung dalam media dengan menggunakan bahasa pemrograman Java. Jika ingin menjalankan sebuah BufferedReader pada Java maka butuh relasi seperti kelas lain untuk membantu sebagai pekerjaannya, seperti InputStreamReader. Salah satu fungsi dari BufferedReader adalah untuk menangkap sebuah input yang dimasukkan oleh keyboard pada netbeans. Salah satu contoh yang akan dibuat yaitu dengan membuat program menghitung luas segitiga dengan menggunakan metode BufferedReader.

Scanner adalah kelas yang telah menyediakan beberapa fungsi untuk mengambil sebuah input yang dimasukkan oleh keyboard. Cara agar metode Scanner bisa digunakan yaitu kita perlu mengimpornya ke dalam sebuah kode seperti: `import java.util.Scanner`, yang nantinya metode Scanner akan berjalan. Contoh dari metode Scanner seperti program menampilkan bilangan ganjil dan genap pada netbeans.

2. Hasil Uji Coba Praktikum

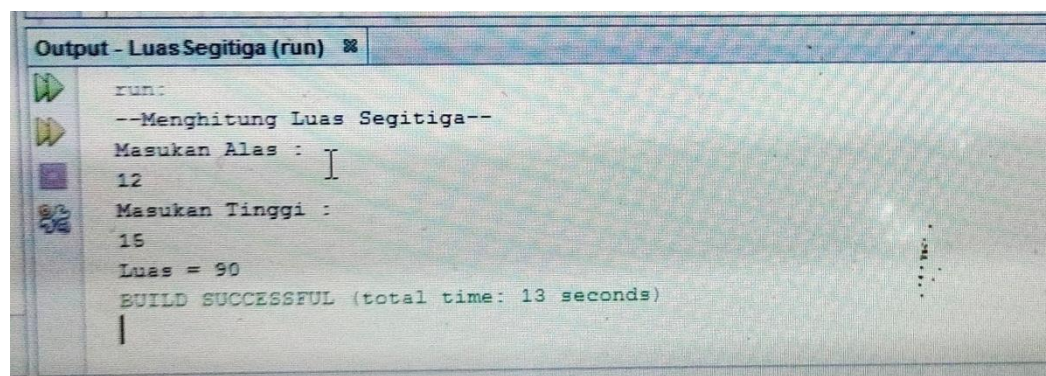
- Membuat program untuk Menghitung luas Segitiga dengan metode BufferedReader

Langkah pertama yaitu dengan membuka aplikasi netbeans dengan menggunakan pemrograman java. Kemudian mengimport metode BufferedReader dan InputStreamReader dan melakukan langkah-langkah seperti di bawah ini.



```
1 import java.io.BufferedReader;
2 import java.io.InputStreamReader;
3
4 /*
5  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
6  * To change this template file, choose Tools | Templates
7  * and open the template in the editor.
8  */
9
10 /**
11  *
12  * @author Dayat Mawoet
13  */
14 import java.io.*;
15 public class LuasSegitiga {
16     public static BufferedReader Stdin = new BufferedReader (new InputStreamReader (System.in));
17     public static void main(String[] args) throws IOException
18     {
19         System.out.println( "--Menghitung Luas Segitiga--");
20         System.out.println( "Masukan Alas : ");
21         String input = Stdin.readLine();
22         int a = Integer.parseInt(input);
23         System.out.println( "Masukan Tinggi : ");
24         input = Stdin.readLine();
25         int b = Integer.parseInt(input);
26         System.out.println( "Luas" + " = " + a*b/2);
27
28         /**
29          * @param args the command line arguments
30          */
31         // TODO code application logic here
32     }
33 }
```

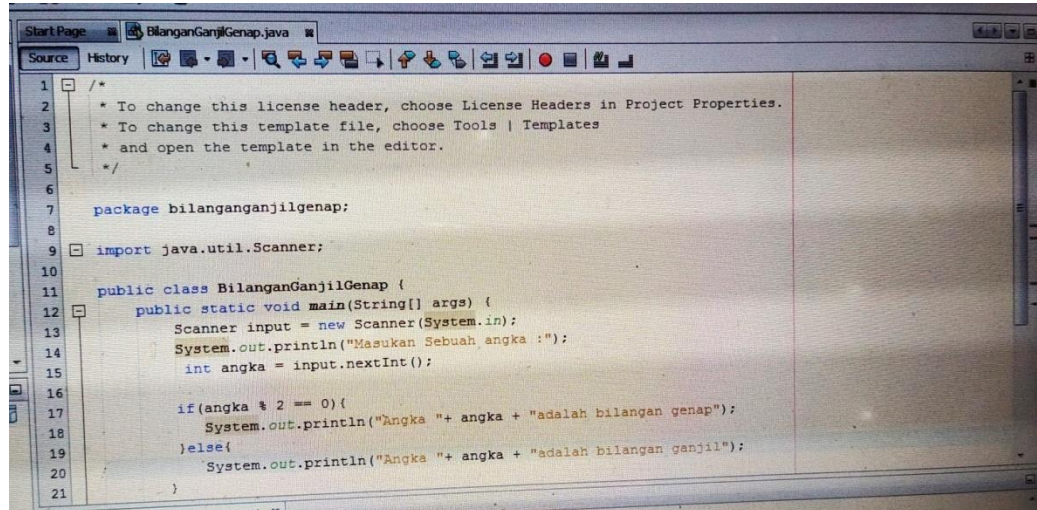
Hasil atau output yang dihasilkan dari pemrograman tersebut dapat menghitung luas segitiga dengan otomatis, pengguna hanya memasukkan alas dan tinggi saja. Contohnya seperti pada gambar berikut ini.



```
Output - LuasSegitiga (run)
run:
--Menghitung Luas Segitiga--
Masukan Alas : 12
Masukan Tinggi : 15
Luas = 90
BUILD SUCCESSFUL (total time: 13 seconds)
```

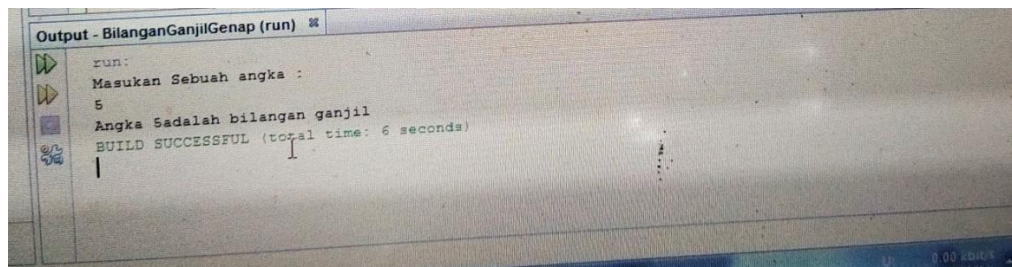
- Membuat program guna menampilkan bilangan ganjil dan genap metode Scanner

Pertama-tama juga membuka aplikasi netbeans dengan menggunakan bahasa pemrograman java. Setelah itu mengimpor (import java.util.Scanner) untuk menggunakan metode Scanner dan melakukan langkah-langkah seperti gambar di bawah ini.



```
1  /*
2   * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3   * To change this template file, choose Tools | Templates
4   * and open the template in the editor.
5   */
6
7   package bilanganGanjilGenap;
8
9   import java.util.Scanner;
10
11  public class BilanganGanjilGenap {
12      public static void main(String[] args) {
13          Scanner input = new Scanner(System.in);
14          System.out.println("Masukan Sebuah angka :");
15          int angka = input.nextInt();
16
17          if(angka % 2 == 0){
18              System.out.println("Angka " + angka + "adalah bilangan genap");
19          }else{
20              System.out.println("Angka " + angka + "adalah bilangan ganjil");
21          }
22      }
23  }
```

Hasil ataupun Output yang akan dihasilkan dari pemrograman tersebut dapat menampilkan bilangan genap atau ganjil dngan otomatis, pengguna bisa memasukkan angka berapapun dan akan otomatis terdeteksi bilangan yang dimasukkan ganjil ataupun genap.



```
run:
Masukan Sebuah angka :
5
Angka 5adalah bilangan ganjil
BUILD SUCCESSFUL (total time: 6 seconds)
```

3. Analisa dan Kesimpulan

Kesimpulan dari pembuatan program ini yaitu program pada netbeans sangatlah berguna untuk mempermudah mahasiswa dalam mempelajari pemrograman, sehingga dengan mengetahui bahasa pemrograman java kita bisa membuat pemrograman ataupun aplikasi dengan mudah yaitu mengikuti langkah-langkah diatas. Dengan adanya pemrograman seperti diatas kita dapat mengetahui luas segitiga hanya dengan memasukkan alas dan tinggi saja, sedangkan pada program kedua kita hanya menginput nilai berupa angka dan akan langsung terdeteksi apakah bilangan tersebut genap atau ganjil.