

# LEMBAR KERJA PRAKTIKUM

## PEMROGRAMAN II

Dosen Pengampu:

1. Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom

---

### Praktikum 1. Struktur Dasar Kode Java

#### Tujuan Praktikum:

1. Dapat mengimplementasikan aturan penulisan koding yang baik dan benar untuk Bahasa pemrograman Java

Soal Praktikum:

1. Buatlah program yang dapat menerima input dan menghasilkan output seperti berikut. Gunakan tipe data yang tepat dalam menyimpan data yang diinputkan. Program harus bersifat dinamis, artinya input dapat diubah-ubah dan output akan menyesuaikan, bukan hardcoded.

Input
Masukkan Nama Lengkap: Lucy Drien
Masukkan Tempat Lahir: Jerman
Masukkan Tanggal Lahir: 7
Masukkan Bulan Lahir: 9
Masukkan Tahun Lahir: 1878
Masukkan Tinggi Badan: 174
Masukkan Berat Badan: 54.89
Output
Nama Lengkap Lucy Drien, Lahir di Jerman pada Tanggal 7 September 1878
Tinggi Badan 174 cm dan Berat Badan 54.89 kilogram

Simpan coding anda dengan nama: **PRAK101-NIM-Nama.java**

2. Buatlah program yang dapat menampilkan deret bilangan sebanyak 10 baris menggunakan perulangan **while**. Tampilkan deret sesuai kondisi, jika bilangan pada deret tersebut adalah kelipatan 5, maka bilangan tersebut harus dibagi 5 kemudian dikurangi 1, dan ditampilkan. Input adalah angka awal memulai deret.

Input	Output
10	1,11,12,13,14,2,16,17,18,19,3
98	98, 99, 19, 101, 102, 103, 104, 20, 106, 107, 108
46	?

Simpan coding anda dengan nama: **PRAK102-NIM-Nama.java**

3. Buatlah program yang dapat menampilkan deret bilangan sebanyak N baris (N diinputkan oleh pengguna) menggunakan perulangan **do-while**. Jika bilangan pada deret tersebut merupakan bilangan genap, maka bilangan tersebut tidak perlu ditampilkan. Input dari kiri ke kanan, N dan bilangan awal

Input	Output
10 5	5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23
5 100	101, 103, 105, 107, 109
7 117	?

Simpan coding anda dengan nama: **PRAK103-NIM-Nama.java**

4. Abu dan Bagus sedang memainkan suit Batu-Gunting-Kertas. Aturan permainannya adalah sebagai berikut:
- Batu (**B**) mengalahkan Gunting (**G**).
  - Gunting (**G**) mengalahkan Kertas(**K**).
  - Kertas (**K**) mengalahkan Batu (**B**).
  - Jika kedua pemain memilih tangan yang sama, hasilnya adalah seri
  - Terdapat tiga ronde dalam sekali permainan. Pemain melakukan suit sebanyak tiga kali.
  - Setiap ronde akan ditentukan pemenangnya berdasarkan aturan yang telah ditentukan sebelumnya
  - Pemain yang mendapatkan poin terbanyak dialah pemenangnya

Bantulah Abu dan Bagus dengan cara membuat program dalam bahasa Java untuk menentukan siapa pemenangnya. Input baris pertama adalah pilihan tangan Abu,urut dari kiri ke kanan adalah ronde 1, ronde 2, ronde 3. Lalu baris kedua adalah pilihan tangan Bagus tiap rondennya. Hasilnya antara “Abu”, “Bagus” atau “Seri”

Input	Output
Tangan Abu: G G K Tangan Bagus: B K G	Bagas
Tangan Abu: G K G Tangan Bagus: B K K	Seri
Tangan Abu: G K B Tangan Bagus: B K K	?

Simpan coding anda dengan nama: **PRAK104-NIM-Nama.java**

5. Buatlah program yang dapat menghitung volume tabung. Buatlah phi menjadi **konstanta** dengan aturan penulisan Bahasa pemrograman java.

Input	Output
Masukkan jari-jari: 11.4 Masukkan tinggi: 8.5	Volume tabung dengan jari-jari 11.4 cm dan tinggi 8.5 cm adalah 3468.632 m3
Masukkan jari-jari: 9.4 Masukkan tinggi: 5	Volume tabung dengan jari-jari 9.4 cm dan tinggi 5.0 cm adalah 1387.252 m3
Masukkan jari-jari: 2 Masukkan tinggi: 3	?

Simpan coding anda dengan nama: **PRAK105-NIM-Nama.java**