

Dosen : Mardiyah Hasnawi, S.Kom.,M.T.

Matkul : Pemrograman Berorientasi Objek

LAPORAN PRAKTIKUM



DISUSUN OLEH :

UMI ZUNNURAIN

(13020210097)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA

MAKASSAR

2022

I. Praktek Program 1

Keyword yang di gunakan:

- Membuat class dengan nama Asgdll dan menutup nya dengan kurung kurawal ‘{’
public class Asgdll {
- Lalu membuat main method nya seperti di bawah ini agar program bisa berjalan, tanda “[]” adalah Array.
public static void main (String[] args) {
- Lalu mendeklarasikan variable f dan fl1, yang di mana f (float) = 20.0f. Menggunakan f dibelakang karena bertipe float. Float dan double adalah tipe data yang digunakan untuk melakukan floating point data dan angka yang digunakan untuk nilai desimal atau eksponensial.
float f= 20.0f;
double fl1;
- Mengisi Variabel fl1 dengan 10.0f
fl1=10.0f;
- Menampilkan isi variable f dan fl1 dengan menggunakan “System.out.println” yang berfungsi untuk mencetak data setelah data dicetak diikuti dengan perpindahan baris.
System.out.println ("f : "+f+ "\nfl1: "+fl1); “+” Sebagai symbol untuk menggabungkan argument satu dengan yang lain digunakan pada keyword output.

Sehingga menghasilkan Output seperti pada gambar di bawah, yang bertujuan untuk untuk menampilkan bilangan decimal menggunakan tipe data float dan double.

```
C:\Praktikum PB02>cd Tugas1_SourceCode_Praktek  
  
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>javac Asgdll.java  
  
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>java Asgdll  
f : 20.0  
fl1: 10.0
```

Tujuan dari program di atas yaitu untuk menampilkan bilangan decimal menggunakan tipe data float dan double.

II. Praktek Program 2

Keyword yang di gunakan:

- Membuat class dengan nama Asiqn dan menutup nya dengan kurung kurawal ‘{’
public class Asiqn {

- Lalu membuat main method nya seperti pada gambar di bawah agar program bisa berjalan , tanda “[] ” adalah Array.

public static void main (String[] args) {

- Lalu mendeklarasikan variable i dengan menggunakan tipe data int. Integer (int.) merupakan data type berbentuk bilangan bulat atau numerik yang umumnya digunakan untuk menyimpan angka tanpa komponen pecahan dengan rentang angka -707, 0, hingga 707.

int i;

- Menampilkan output/teks di layar monitor menggunakan “System.out.print (“hello\n”); i = 5;”. System.out.print berfungsi untuk mencetak apapun yang di masukkan sebagai argumen ke layar konsol atau standard output.

System.out.print (“hello\n”); i = 5;

- Menampilkan isi variable i . variabel adalah lokasi penyimpanan dan terkait nama simbolis yang berisi beberapa kuantitas yang diketahui atau tidak diketahui atau informasi, nilai.

System.out.println (“Ini nilai i : ” + i);

Sehingga menghasilkan Output seperti pada gambar di bawah, yang bertujuan untuk menampilkan bilangan bulat.

```
C:\Praktikum PB02>cd Tugas1_SourceCode_Praktek
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>javac Asign.java
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>java Asign
hello
Ini nilai i : 5
```

III. Praktek program 3

Keyword yang di gunakan:

- Membuat class dengan nama Asiqn dan menutup nya dengan kurung kurawal ‘{‘

public class ASGNI {

- Lalu membuat main method nya seperti pada gambar di bawah agar program bisa berjalan, tanda “[] ” adalah Array.

public static void main (String[] args) {

- Mendeklarasikan variable. Tipe data yang digunakan adalah *short* yang merupakan tipe data integer 16-bit yang bersifat signed(bertanda), *int* adalah tipe data menampung bilangan bulat, *long* digunakan untuk merepresentasikan bilangan bulat dalam rentang yang lebih besar daripada tipe data int. *char* digunakan untuk merepresentasikan satu

karakter dalam bentuk teks, seperti huruf, angka, symbol, atau karakter khusus lainnya. *double* merupakan tipe data untuk merepresentasikan bilangan pecahan (decimal) dengan perhitungan ganda dibandingkan dengan tipe data float. dan *float* tipe data yang

- menampung bilangan decimal.

short ks = 1;

int ki = 1;

long kl = 100000;

char c = 65; /* inisialisasi karakter dengan integer */

char cl = 'Z'; /* inisialisasi karakter dengankarakter */

double x = 50.2f;

float y = 50.2f;

- Penulisan karakter sebagai karakter menggunakan “System.out.println” yang berfungsi untuk mencetak data setelah data dicetak diikuti dengan perpindahan baris.

System.out.println ("Karakter = "+ c);

System.out.println ("Karakter = "+ cl);

- Penulisan karakter sebagai Integer yang kemudian hasilnya di dapat dari variable yang telah diisi tadi.

System.out.println ("Karakter = "+ c);

System.out.println ("Karakter = "+ cl);

System.out.println ("Bilangan integer (short) = "+ ks);

System.out.println ("\t (int) = "+ ki);

System.out.println ("\t (long) = "+ kl);

System.out.println ("Bilangan Real x = "+ x);

System.out.println ("Bilangan Real y = "+ y);

Sehingga menghasilkan Output seperti pada gambar di bawah, yang bertujuan untuk menampilkan sebuah karakter dan integer dari sebuah program tersebut.

```
C:\Praktikum PB02>cd Tugas1_SourceCode_Praktek
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>javac ASGNI.java
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>java ASGNI
Karakter = A
Karakter = Z
Karakter = A
Karakter = Z
Bilangan integer (short) = 1
          (int) = 1
          (long) = 100000
Bilangan Real x = 50.20000076293945
Bilangan Real y = 50.2
```

IV. Praktek program 4

Keyword yang di gunakan:

- Mengetik import java.util.Scanner; pada bagian pertama program agar dapat memasukkan/menginput sebuah data yang ingin di masukkan.

- Lalu membuat program utama dengan class BacaData yang diakhiri dengan tanda kurung kurawal “{“

public class BacaData {

- Lalu membuat main method nya seperti pada gambar di bawah agar program bisa berjalan , tanda “[]” adalah Array.

public static void main (String[] args) {

- Mendeklarasikan variable a dengan menggunakan tipe data int.

int a;

- Scanner masukan; untuk menunjukkan program dapat menginput.

- System.out.print ("Contoh membaca dan menulis, ketik nilai integer: \n"); untuk menampilkan out yaitu Contoh membaca dan menulis, ketik nilai integer: dan \n merupakan enter.

- masukan = new Scanner (System.in); untuk memasukkan variable untuk nilai baru.

- a = masukan.nextInt (); a merupakan nilai yang di input.

- System.out.print ("Nilai yang dibaca : "+ a); adalah menampilkan output Nilai yang dibaca :+a(nilai yang telah di input)

Sehingga menghasilkan Output seperti pada gambar di bawah yang berujuan untuk memasukkan inputan menggunakan perintah scanner.

```
C:\Praktikum PB02>cd Tugas1_SourceCode_Praktek
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>javac BacaData.java
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>java BacaData
Contoh membaca dan menulis, ketik nilai integer:
14
Nilai yang dibaca : 14
```

V. Praktek program 5

Keyword yang di gunakan :

- import java.io.BufferedReader; import java.io.IOException; import java.io.InputStreamReader; untuk menjelaskan bahwa kita menggunakan kelas BufferedReader, InputStreamReader dan IOException yang berada di java.io package.

Java Application Programming Interface (API) sudah berisi ratusan kelas yang bisa digunakan untuk program anda. Kelas-kelas tersebut dikumpulkan ke dalam packages.

- membuat program utama dengan class BacaData yang diakhiri dengan tanda kurung kurawal “{“

public class Bacakar {

- Lalu membuat main method nya seperti pada gambar di bawah agar program bisa berjalan , tanda“[]” adalah Array.

public static void main (String[] args) throws IOException {

- Pengimporan /pemanggilan karakter dari java.io

InputStreamReader isr = new InputStreamReader(System.in);

BufferedReader dataIn = new BufferedReader(isr);

//atau

BufferedReader dataIn = new BufferedReader(new
InputStreamReader(System.in));

- Algoritma pengimputan tiap kata System.out.print ("hello\n"); dan System.out.print("baca 1 karakter : ");

- perintah baca karakter cc cc =dataIn.readLine().charAt(0); dan System.out.print("baca 1 bilangan : "); untuk menampilkan baca 1 bilangan. menggunakan readLine() method dari BufferedReader untuk mendapatkan input dari user.

- ```
/*String kar = JOptionPane.showInputDialog("Karakter 1 : ");
System.out.println(kar);*/
//JOptionPane.showMessageDialog(null, "hello");
System.out.print (cc +"\n" +bil+"\n");
System.out.print ("bye \n");
// Output dari karakter cc + bil+
// kemudian menampilkan kata terakhir bye
// note(\n(enter))
```

Sehingga menghasilkan Output seperti pada gambar di bawah, yang bertujuan untuk memanggil Kembali inputan karakter dan bilangan sebagai output dengan menggunakan keyword yang berbeda.

```
C:\Praktikum PB02>cd Tugas1_SourceCode_Praktek
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>javac Bacakar.java
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>java Bacakar
hello
baca 1 karakter : Hai
baca 1 bilangan : 12
H
12
bye
```

## VI. Praktek Program 6

Keyword yang di gunakan:

- Membuat class dengan nama Casting1 dan menutup nya dengan kurung kurawal ‘{’  
public class Casting 1 {
- Lalu membuat main method nya seperti pada gambar di bawah agar program bisa berjalan , tanda“[]” adalah Array.  
public static void main (String[] args) {
- Menggunakan tipe data yang di gunakan adalah *int* sebagai tipe data menampung bilangan bulat. *Float* untuk mendeklaasikan bilangan decimal. *Char* untuk menampung nilai karakter. *Double* untuk menampung nilai bilangan decimal yang lebih besar dari yang ditampung oleh tipe data float.  
int a=5, b=6;  
float d=2.f,e=3.2f;  
char g='5';  
double k=3.14;
- System.out.println((float)a); untuk menampilkan data yang sebelumnya int ke float.
- System.out.println((double)b); untuk menampilkan data yang sebelumnya int ke double.
- System.out.println((int)d); untuk menampilkan data yang sebelumnya float ke int.
- System.out.println((double)e); untuk menampilkan data yang sebelumnya bertipe data float ke double.
- System.out.println((int)g); untuk menampilkan data yang sebelumnya bertipe data char ke int.
- System.out.println((float)g); untuk menampilkan data yang sebelumnya bertipe data cahr ke float.
- System.out.println((double)g); untuk menampilkan data yang sebelumnya bertipe char ke double.
- System.out.println((int)k); untuk menampilkan data yang sebelumnya bertipe double ke int.
- System.out.println((float)k); untuk menampilkan data yang sebelumnya bertipe double ke float

Sehingga menghasilkan Output seperti pada gambar di bawah, yang bertujuan untuk mengubah tipe data yang sudah di deklarasikan.

```
C:\Praktikum PB02>cd Tugas1_SourceCode_Praktek
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>javac Casting1.java
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>java Casting1
5.0
6.0
2
3.2000000047683716
53
53.0
53.0
3
3.14
```

## VII. Praktek Program 7

Keyword yang di gunakan :

- Membuat class dengan nama Casting2 dan menutup nya dengan kurung kurawal ‘{‘  
public class Casting 2 {
- Lalu membuat main method nya seperti pada gambar di bawah agar program bisa berjalan ,  
tanda“[]” adalah Array.  
public static void main (String[] args) {
- Menggunakan tipe data yang digunakan adalah *int* sebagai tipe data menampung bilangan bulat. *Float* untuk mendeklaarasikan bilangan decimal. *Char* untuk menampung nilai karakter. *Double* untuk menampung nilai bilangan decimal yang lebih besar dari yang ditampung oleh tipe data float. *String* digunakan untuk menampung teks atau karakter.
- `a = Integer.parseInt(n); /*Konversi String ke Integer*/`  
`k = Double.parseDouble(m); /*Konversi String ke Double*/`  
`d = Float.parseFloat(l); /*Konversi String ke Float*/`  
`System.out.println ("a : "+a+"\nk : "+k+"\nd : "+d);`  
`n = String.valueOf(b); /*Konversi Integer ke String*/`  
`m = String.valueOf(g); /*Koversi Karakter ke Sstring*/`  
`l = String.valueOf(e); /*Konversi Float ke String*/`
- “System.out.println” yang berfungsi untuk mencetak data setelah data dicetak diikuti dengan perpindahan baris.

Sehingga menghasilkan Output seperti pada gambar di bawah, yang bertujuan untuk mengubah tipe data yang sebelumnya dideklarasikan ke tipe data lain.

```
C:\Praktikum PB02>cd Tugas1_SourceCode_Praktek
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>javac Casting2.java
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>java Casting2
a : 67
k : 45.0
d : 100.0
n : 9
m : 5
l : 1
k : 67.0
c : 9.0
l : 1
```

## VIII. Praktek program 8

Keyword yang di gunakan :

- Membuat class dengan nama Ekspresi dan menutup nya dengan kurung kurawal ‘{‘  
public class Ekspresi {
- Lalu membuat main method nya seperti pada gambar di bawah agar program bisa berjalan ,  
tanda“[]” adalah Array.  
public static void main (String[] args) {
- Menggunakan tipe data yang digunakan adalah *int* sebagai tipe data menampung bilangan bulat.



- System.out.print berfungsi untuk mencetak apapun yang dii masukkan sebagai argumen ke layer konsol atau standard output.
- $((x < y) ? x : y)$  digunakan untuk membandingkan nilai variabel x dan y, dan kemudian menghasilkan nilai yang lebih kecil sebagai hasil ekspresi. Jika nilai x kurang dari nilai y, maka hasil ekspresi akan sama dengan x, dan jika tidak, maka hasil ekspresi akan sama dengan y.

Sehingga menghasilkan Output seperti pada gambar di bawah, yang bertujuan untuk menghasilkan kombinasi operad dan operator.

```
C:\Praktikum PB02>cd Tugas1_SourceCode_Praktek
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>javac Ekspresi.java
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>java Ekspresi
x = 1
y = 2
hasil ekspresi = (x<y)?x:y = 1
```

## IX. Praktek program 9

Keyword yang digunakan:

- Membuat class dengan nama Ekspresi1 dan menutup nya dengan kurung kurawal ‘{’  
public class Ekspresi1 {
- Lalu membuat main method nya seperti pada gambar di bawah agar program bisa berjalan , tanda“[]” adalah Array.  
public static void main (String[] args) {
- Menggunakan Tipe data yang digunakan adalah *int* sebagai tipe data menampung bilangan bulat, dan tipe data *Float* untuk mendeklaarasikan bilangan decimal.
- (float) x / y) mengubah tipe data Sebelumnya menjadi outputan float.
- (int) fx / (int) fy); mengubah tipe data Sebelumnya menjadi outputan int.
- System.out.print berfungsi untuk mencetak apapun yang dii masukkan sebagai argumen ke layer konsol atau standard output.

Sehingga menghasilkan Output seperti pada gambar di bawah, yang bertujuan untuk Menentukan output program dengan menggunakan oprator Ekspresi bertipe data integer dan float.

```
C:\Praktikum PB02>cd Tugas1_SourceCode_Praktek
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>javac Ekspresi1.java
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>java Ekspresi1
x/y (format integer) = 0
x/y (format float) = 0
x/y (format integer) = 0.5
x/y (format float) = 0.5
float(x)/float(y) (format integer)= 0.5
float(x)/float(y) (format float)= 0.5
x/y (format integer) = 3
x/y (format float) = 3
```

## X. Praktek program 10

Keyword yang digunakan:

- Membuat class dengan nama Hello dan menutup nya dengan kurung kurawal ‘{’  
public class Hello {
- Lalu membuat main method nya seperti pada gambar di bawah agar program bisa berjalan ,  
tanda“[]” adalah Array.  
public static void main (String[] args) {
- System.out.print berfungsi untuk mencetak apapun yang dii masukkan sebagai argumen ke  
layer konsol atau standard output
- “System.out.println” yang berfungsi untuk mencetak data setelah data dicetak diikuti dengan  
perpindahan baris.

**Sehingga menghasilkan Output seperti pada gambar di bawah, yang bertujuan untuk menggunakan keyword yang berbeda untuk menampilkan output.**

```
C:\Praktikum PB02>cd Tugas1_SourceCode_Praktek
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>javac Hello.java
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>java Hello
Hello
Hello World
Welcome
```

## XI. Praktek program 11

Keyword yang di gunakan:

- Membuat class dengan nama Incr dan menutup nya dengan kurung kurawal ‘{’  
public class Incr {
- Lalu membuat main method nya seperti pada gambar di bawah agar program bisa berjalan ,  
tanda“[]” adalah Array.  
public static void main (String[] args) {
- “System.out.println” yang berfungsi untuk mencetak data setelah data dicetak diikuti dengan  
perpindahan baris.
- ++i; merupakan prefix dimana nilai sebuah data diincrementkan atau ditambahkan sebelum  
variable akan melakukan increment sebelum nilai variable tersebut digunakan.
- i++; merupakan postfix dimana nilai sebuah data diincrementkan atau ditambahkan setelah  
nilai variable digunakan.

**Sehingga menghasilkan Output seperti pada gambar di bawah :**

```
C:\Praktikum PB02>cd Tugas1_SourceCode_Praktek
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>javac Incr.java
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>java Incr
Nilai i : 5
Nilai j : 3
```

## XII. Praktek program 12

Keyword yang digunakan:

- Membuat class dengan nama Oper1 dan menutup nya dengan kurung kurawal ‘{’  
public class Oper1 {
- Lalu membuat main method nya seperti pada gambar di bawah agar program bisa berjalan ,  
tanda“[]” adalah Array.  
public static void main (String[] args) {
- Menggunakan Tipe data yang digunakan adalah *int* sebagai tipe data menampung bilangan bulat.
- “System.out.println” yang berfungsi untuk mencetak data setelah data dicetak diikuti dengan perpindahan baris.

Sehingga menghasilkan Output seperti pada gambar di bawah :

```
C:\Praktikum PB02>cd Tugas1_SourceCode_Praktek
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>javac Oper1.java
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>java Oper1
n = 10
x = 1
y = 2
n & 8 = 8
x & ~ 8 = 1
y << 2 = 8
y >> 3 = 0
```

## XIII. Praktek Praktikum 13

Keyword yang digunakan :

- Membuat class dengan nama Oper2 dan menutup nya dengan kurung kurawal ‘{’  
public class Oper2 {
- Lalu membuat main method nya seperti pada gambar di bawah agar program bisa berjalan ,  
tanda“[]” adalah Array.  
public static void main (String[] args) {
- Menggunakan tipe data *Char* untuk menampung nilai karakter.
- “System.out.println” yang berfungsi untuk mencetak data setelah data dicetak diikuti dengan perpindahan baris.
- System.out.println(Math.pow(i, j)); menampilkan nilai dari penggunaan Oprasi pangkat antara (I dan j).

Sehingga menghasilkan Output seperti pada gambar di bawah :

```
C:\Praktikum PB02>cd Tugas1_SourceCode_Praktek
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>javac Oper2.java
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>java Oper2
i = 3
j = 4
i & j = 0
i | j = 7
i ^ j = 7
81.0
~i = -4
```

#### XIV. Praktek Program 14

Keyword yang digunakan :

- Membuat class dengan nama Oper3 dan menutup nya dengan kurung kurawal ‘{’  
public class Oper3 {
- Lalu membuat main method nya seperti pada gambar di bawah agar program bisa berjalan ,  
tanda“[]” adalah Array.  
public static void main (String[] args) {
- if (true && true){ System.out.println(true && true);} Operator && (AND) digunakan untuk memeriksa apakah kedua kondisi yang diberikan bernilai true. Jika ya, maka hasilnya adalah true. Jika salah satu atau kedua kondisi bernilai false, maka hasilnya adalah false.
- if (true & true) { System.out.println(true & false); } Operator & (AND Bitwise) digunakan untuk melakukan operasi AND pada level bit dari dua angka biner yang diberikan. Jika kedua bit pada posisi yang sama adalah true, maka hasilnya adalah true. Jika tidak, maka hasilnya adalah false.
- if (true || true){ System.out.println(true);} Operator || (OR) digunakan untuk memeriksa apakah salah satu atau kedua kondisi yang diberikan bernilai true. Jika salah satu atau kedua kondisi bernilai true, maka hasilnya adalah true. Jika kedua kondisi bernilai false, maka hasilnya adalah false.
- if (true|false) { System.out.println(true|false); } Operator | (OR Bitwise) digunakan untuk melakukan operasi OR pada level bit dari dua angka biner yang diberikan. Jika salah satu atau kedua bit pada posisi yang sama adalah 1, maka hasilnya adalah 1. Jika tidak, maka hasilnya adalah 0.

Sehingga menghasilkan Output seperti pada gambar di bawah :

```
C:\Praktikum PB02>cd Tugas1_SourceCode_Praktek
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>javac Oper3.java
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>java Oper3
true
false
true
true
true
```

#### XV. Praktek Program 15

Keyword yang digunakan :

- Membuat class dengan nama Oper4 dan menutup nya dengan kurung kurawal ‘{’  
public class Oper4 {
- Lalu membuat main method nya seperti pada gambar di bawah agar program bisa berjalan ,  
tanda“[]” adalah Array.  
public static void main (String[] args) {
- Menggunakan Tipe data yang digunakan adalah *int* sebagai tipe data menampung bilangan bulat dan menggunakan tipe data *Char* untuk menampung nilai karakter.
- “System.out.println” yang berfungsi untuk mencetak data setelah data dicetak diikuti dengan perpindahan baris.

Sehingga menghasilkan Output seperti pada gambar di bawah :

```
C:\Praktikum PB02>cd Tugas1_SourceCode_Praktek
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>javac Oper4.java
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>java Oper4
Nilai e = 10
Nilai k = 0
Nilai k = 4
```

## XVI. Praktek program 16

Keyword yang digunakan :

- Membuat class dengan nama Operator dan menutup nya dengan kurung kurawal ‘{‘  
public class Opererator {
- Lalu membuat main method nya seperti pada gambar di bawah agar program bisa berjalan ,  
tanda“[]” adalah Array.  
public static void main (String[] args) {
- System.out.println("Nilai hsl = " +hsl); untuk Menampilkan hasil nilai dari hsl
- System.out.println("Nilai res = " + res); untuk Menampilkan hasil nilai dari res
- System.out.println("Nilai tf = " + TF); untuk Menampilkan hasil nilai dari TF

Sehingga menghasilkan Output seperti pada gambar di bawah :

```
C:\Praktikum PB02>cd Tugas1_SourceCode_Praktek
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>javac Operator.java
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Praktek>java Operator
Silahkan baca teksnya dan tambahkan perintah program dibawah ini untuk menampilkan output program
Nilai hsl = 1
Nilai res = 25.0
Nilai tf = true
```

## Tugas Study Kasus

Keyword yang di gunakan :

- Mengetik import java.util.Scanner; pada bagian pertama program agar dapat memasukkan/menginput sebuah data yang ingin di masukkan.
- Membuat class dengan nama waktu dan menutup nya dengan kurung kurawal ‘{’  
public class Waktu {
- Lalu membuat main method nya seperti pada gambar di bawah agar program bisa berjalan , tanda“[]” adalah Array.  
public static void main (String[] args) {
- Menggunakan Scanner input = new Scanner(System.in); untuk memasukkan variable untuk nilai baru.
- Menggunakan Tipe data yang digunakan adalah *int* sebagai tipe data menampung bilangan bulat.
- “System.out.println” yang berfungsi untuk mencetak data setelah data dicetak diikuti dengan perpindahan baris.
- System.out.print berfungsi untuk mencetak apapun yang dii masukkan sebagai argumen ke layer konsol atau standard output.

Sehingga menghasilkan Output seperti pada gambar di bawah yang bertujuan untuk mengonverensi waktu (jam, menit, detik) :

```
C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Kasus>javac Waktu.java

C:\Praktikum PB02\Tugas1_SourceCode_Kasus>java Waktu
Berapa detik yang ingin anda konversikan : 1203183086
Konversi dari : 1203183086 detik, Adalah :
334217 jam, 31 menit, 26 detik
```

- **Diagram class**

| Waktu                                                                                                                           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>- Konversi : int</li><li>- Jam: int</li><li>- Menit : int</li><li>- Detik : int</li></ul> |

- Flowchart nya :

