

**LAPORAN**  
**PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK**



**NAMA : YAYANG NURAVIN NABILAH**  
**NIM : 13020200214**  
**KELAS : B1**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA**  
**MAKASSAR**  
**2023**

## 1. Output dari tugas praktek :

### a. Kode program 1 Asgdll

Program ini memiliki nama class yaitu “Asgdll” yang bersifat public yang artinya dapat di akses dari class lainnya. Pada program ini dideklarasikan 2 variable yaitu variable f yang bertipe float yang di isi dengan angka 20.0 dan variable fll bertipe double, nilai pada variable f memiliki akhiran “f”, yakni 20.0f karena secara default semua angka pecahan di java di anggap sebagai double, kemudian nilai dari kedua variable akan di tampilkan dengan perintah System.out.println(); pada baris 11 di program. Tujuan dari program ini adalah untuk mengetahui cara penggunaan dan cara kerja dari tipe data float dan double.

```
Directory of D:\
10/03/2023  22.43          257 Asgdll.class
10/03/2023  22.39          82 Asgdll.java
16/12/2021  18.26    <DIR>      qycache
22/11/2021  12.54    <DIR>      UMI
           2 File(s)          339 bytes
           2 Dir(s)  20.905.910.272 bytes free

D:\>javac Asgdll.java

D:\>java Asgdll
f: 20.0
fll: 10.0

D:\>
```

### b. Kode program 2 Assign

Program ini memiliki nama class yaitu “Assign” yang bersifat public yang artinya dapat di akses dari class lainnya. Pada program ini terdapat variable “i” yang bertipe data integer, kemudian terdapat perintah System.out.print untuk mencetak tulisan “Hello” lalu variable i yang dibuat sebelumnya di inputkan nilai di baris 9 pada program, kemudian nilai dari variable i tersebut di tampilkan dengan perintah System.out.println(); pada baris 10 pada program.

```
Directory of D:\
10/03/2023  23.05          875 Asgdll.class
10/03/2023  23.04          169 Asgdll.java
11/03/2023  16.55          890 Assign.class
11/03/2023  16.55          165 Assign.java
16/12/2021  18.26    <DIR>      qycache
22/11/2021  12.54    <DIR>      UMI
           4 File(s)          2.099 bytes
           2 Dir(s)  20.905.893.888 bytes free

D:\>javac Assign.java

D:\>java Assign
Hello
Ini nilai i : 5

D:\>
```

c. Kode program 3 ASIGNi

Program ini memiliki nama class yaitu “ASIGNi” yang bersifat public yang artinya dapat di akses dari class lainnya. Ada 7 variable yang dideklarasikan dalam program ini, yakni variable “ks” bertipe short dengan nilai 1, variable “ki” bertipe int dengan nilai 1, variable “kl” bertipe long dengan nilai 10000, variable “c” bertipe char dengan nilai 65, variable “cl” bertipe char dengan nilai Z, variable “x” bertipe double dengan nilai 50.2f dan variable “y” bertipe float dengan nilai 50.2f. Terdapat beberapa perintah System.out,println mulai dari baris 15-23 pada program, pertama akan menampilkan nilai dari variable c dimana sebelumnya nilai dari variable c adalah 65 yang bertipe char kemudian setelah di tampilkan sebagai integer akan berubah menjadi A, karena kode ASCII untuk huruf kapital A adalah 65, kemudian di lanjutkan dengan menampilkan nilai dari semua variable yang telah di deklarasi tadi dengan menggunakan perintah System.out.println. Tujuan program ini adalah untuk mengetahui cara penggunaan dan cara kerja dari macam-macam tipe data yakni short, int, long, char, double, dan float.

```
Microsoft Windows [Version 10.0.19043.1526]
(c) Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Users\Asus>d:

D:\>cd D:\

D:\>dir
Volume in drive D is data
Volume Serial Number is 6EF4-5CC1

Directory of D:\

10/03/2023  23.05                875 Asgdll.class
10/03/2023  23.04                169 Asgdll.java
11/03/2023  16.56                890 Assign.class
11/03/2023  16.55                165 Assign.java
11/03/2023  17.12               1.371 ASIGNi.class
11/03/2023  17.05                683 ASIGNi.java
16/12/2021  18.26                <DIR>      qycache
22/11/2021  12.54                <DIR>      UMI
               6 File(s)          4.153 bytes
               2 Dir(s)  20.905.889.792 bytes free

D:\>javac ASIGNi.java

D:\>java ASIGNi
Karakter = A
Karakter = Z
Karakter = A
Karakter = Z
Bilangan integer (short) = 1
(int) = 1
(long)= 10000
Bilangan Real x = 50.20000076293945
Bilangan Real y = 50.2
```

d. Kode program 4 BacaData

Program ini memiliki nama class yaitu “BacaData” yang bersifat public yang artinya dapat di akses dari class lainnya. Karena program ini merekam masukan langsung dari pengguna saat program di jalankan, maka pengguna membutuhkan class Scanner yang telah disediakan dalam library dan pengguna hanya perlu mengimport dengan menuliskan sintaks import java.util.Scanner;. Pada program ini terdapat variable a yang bertipe int, dan terdapat kelas Scanner dengan nama masukan yang akan melakukan masukan dari keyboard. Pada baris 20 di program terdapat perintah System.out.print yang outputnya nanti meminta pengguna untuk memasukkan nilai integer, kemudian nilai yang di masukkan akan di cetak melalui perintah masukan = new Scanner(System.in) pada baris 11, kemudian pada baris 12 terdapat sintaks a = masukan.nextInt() yang artinya nilai yang

di inputkan tadi akan di teruskan ke Nilai yang di baca yang di tampilkan menggunakan perintah System.out.print pada baris 13 di program. Tujuan program ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara penggunaan dan fungsi dari Scanner.

```

11/03/2023 17.35 1.073 BacaData.class
11/03/2023 17.31 413 BacaData.java
16/12/2021 18.26 <DIR> qycache
22/11/2021 12.54 <DIR> UMI
      8 File(s)      5.639 bytes
      2 Dir(s)  20.905.885.696 bytes free

D:\>javac BacaData.java

D:\>java BacaData
Contoh membaca dan menulis, ketik nilai integer:

```

e. Kode program 5 Bacakar

Program ini memiliki nama class yaitu “Bacakar” yang bersifat public yang artinya dapat di akses dari class lainnya. Ada dua variabel yang dideklarasikan yakni variabel “cc” dengan tipe data char dan variabel “bil” dengan tipe data integer, Selain itu terdapat objek yang menggunakan keyword new, yaitu yang pertama InputStreamReader isr = new InputStreamReader(System.in); berfungsi untuk mendeklarasikan sebuah variabel bernama “isr” dengan tipe kelas InputStreamReader, dan BufferedReader datAIn = new BufferedReader (new InputStreamReader (System.in)); untuk mendeklarasikan sebuah variabel bernama “datAIn” dengan tipe kelas BufferedReader. Kemudian terdapat perintah System.out.print yang menampilkan teks “hello” dan System.out.print ke-2 kita akan diminta memasukkan sebuah karakter kemudian perintah yang dimasukkan akan dibaca oleh cc =dataIn.readLine(), kemudian diperintahkan lagi untuk memasukkan 1 bilangan kemudian akan dibaca oleh bil =Integer.parseInt(datAIn.readLine()); Kemudian dengan menggunakan perintah System.out.print maka akan ditampilkan kan nilai inputan yang telah dimasukkan tadi yaitu nilai inputan karakter dan bilangan kemudian yang terakhir System.out.print dengan teks yang akan tampil yaitu bye.

```

11/03/2023 17.54 1.412 Bacakar.class
11/03/2023 17.54 804 Bacakar.java
16/12/2021 18.26 <DIR> qycache
22/11/2021 12.54 <DIR> UMI
      10 File(s)      7.855 bytes
      2 Dir(s)  20.905.877.504 bytes free

D:\>javac Bacakar.java

D:\>java Bacakar
hello
baca 1 karakter : A
baca 1 bilangan : 2
A
2
bye

```

f. Kode program 6 Casting

Program ini memiliki nama class yaitu “Casting1” yang bersifat public yang artinya dapat di akses dari class lainnya, ada 6 variable yang di deklarasikan dalam program ini yakni variable “a” dan “b” yang bertipe integer, variable “d” dan “e” bertipe float, variable “g” bertipe char dan variable “k” bertipe double yang masing-masing sudah di berikan nilai menggunakan operator assignment. Casting pada program ini sama seperti konversi, yaitu perpindahan tipe data yang satu ke tipe data lainnya, casting yang digunakan pada program

ini adalah casting manual, kemudian pada baris 11-19 di program terdapat perintah `System.out.println()` untuk menampilkan output. Pertama menampilkan nilai variable a dengan tipe data integer tampil menjadi tipe data float yang mana nilai variable a awalnya bulat setelah di konversi ke tipe float maka nilai a akan berubah menjadi bentuk desimal, selanjutnya nilai variable b yang tipe integer tampil menjadi tipe data double sehingga nilai variable b yang awalnya bulat berubah menjadi bentuk desimal, begitupun seterusnya yakni nilai variable d yang tipe float tampil menjadi tipe int, nilai variable e yang bertipe float tampil menjadi tipe double, nilai variable g yang bertipe char tampil menjadi tipe integer, nilai variable g yang bertipe char tampil menjadi tipe float, nilai variable g yang bertipe char tampil menjadi tipe double, nilai variable k yang bertipe double tampil menjadi tipe integer, dan yang terakhir nilai variable k yang bertipe double tampil menjadi tipe float. Tujuan program ini adalah agar kita mengetahui apa itu casting dan bagaimana cara mengubah suatu nilai atau value dari satu tipe data ke tipe data lainnya.

```
D:\>javac Casting1.java
D:\>java Casting1
5.0
6.0
2
3.200000047683716
53
53.0
53.0
3
3.14
```

g. Kode program 7 Casting2

Program ini memiliki nama class yaitu “Casting2” yang bersifat public yang artinya dapat di akses dari class lainnya, ada 9 variable yang di deklarasikan dalam program ini yakni variable “a” dan “b” yang bertipe integer, variable “d” dan “e” bertipe float, variable “g” bertipe char dan variable “k” bertipe double, serta variable “n” , “m” dan “l” bertipe string yang masing-masing sudah di berikan nilai menggunakan operator assignment. Pada baris 12-14 di program terdapat perintah `Integer.parseInt()` untuk konversi dari tipe data string ke integer, `Double.parseDouble()` untuk konversi dari tipe data string ke double dan `Float.parseFloat()` untuk konversi dari tipe data string ke float, lalu nilai nya di tampilkan menggunakan `System.out.println()`, kemudian pada baris 15-21 terdapat perintah `String.valueOf(b)` untuk konversi tipe data integer ke string, ada juga `String.valueOf(g)` untuk konversi string ke double dan `String.valueOf(e)` untuk konversi float ke string dan yang terakhir `Double.valueOf(a)`, lalu nilainya di tampilkan menggunakan `System.out.println()`, begitupun seterusnya untuk menampilkan nilai variable k, c dan l. Tujuan program ini adalah untuk mengetahui bagaimana mengkonversi tipe data string ke tipe data integer, double, float dll contohnya `Integer.parseInt()` untuk mengkonversi string ke integer. Selain itu ada juga `String.valueOf()` untuk mengubah berbagai jenis nilai menjadi string dengan bantuan metode `String.valueOf()` kita dapat mengkonversi int ke string, long ke string, boolean ke string, karakter ke string, float ke string, double ke string, dan masih banyak lagi.

```

11/03/2023  18.12      1.748 Casting2.class
11/03/2023  18.12      682 Casting2.java
16/12/2021  18.26 <DIR>      qycache
22/11/2021  12.54 <DIR>      UMI
          14 File(s)      11.590 bytes
          2 Dir(s)  20.905.865.216 bytes free

D:\>javac Casting2.java

D:\>java Casting2
a : 67
k : 45.0
d : 100.0
n : 9
m : 5
l : 3.2
k : 67.0
c : 9.0
l : 3.2
D:\>_

```

#### h. Kode program 8 Ekspresi

Program ini memiliki nama class yaitu “Ekspresi” yang bersifat public yang artinya dapat di akses dari class lainnya, ada 2 variable yang di deklarasikan dalam program ini yaitu variable “x” dan “y” yang bertipe data integer dan masing-masing sudah di berikan nilai dengan menggunakan operator assignment, kemudian pada baris 10-12 di program nilai x dan y di tampilkan menggunakan System.out.println(), Program ini menggunakan operator ternery di tandai dengan tanda (? :) dan merupakan penulisan singkat dari kondisi if else, di program menggunakan operator ternery dimana statementnya menyatakan apakah nilai  $x < y$ ? jika memenuhi maka output yang keluar adalah nilai x dan jika tidak memenuhi maka output yang keluar adalah nilai y, karena memenuhi maka output yang keluar adalah nilai x yaitu 1.

```

11/03/2023  18.17      1.044 Ekspresi.class
11/03/2023  18.16      348 Ekspresi.java
16/12/2021  18.26 <DIR>      qycache
22/11/2021  12.54 <DIR>      UMI
          16 File(s)      12.982 bytes
          2 Dir(s)  20.905.861.120 bytes free

D:\>javac Ekspresi.java

D:\>java Ekspresi
x = 1
y = 2
hasil ekspresi = (x<y)?x:y = 1
D:\>

```

#### i. Kode program 9 Ekpresi1

Program ini memiliki nama class yaitu “Ekspresi1” yang bersifat public yang artinya dapat di akses dari class lainnya, ada 4 variable yang di deklarasikan dalam program ini yaitu variable “x” dan “y” yang bertipe data integer yang masing-masing sudah diberikan nilai dan variable “fx” dan “fy” bertipe data float, kemudian pada baris 9-10 di berikan perintah System.out.println untuk menampilkan nilai x/y dalam format integer dan x/y dalam format float yang mana hasilnya itu sama-sama nol, supaya hasilnya tidak nol maka di berikan sebuah statement dimana  $fx=x$  dan  $fy=y$ , sehingga jika ditampilkan kembali x/y dalam format integer maka hasilnya akan berbentuk desimal yaitu 0.5 begitupun jika ditampilkan dalam format float, karna variable x dan y yang awalnya bertipe integer kemudian diberikan operator assignment yang menyatakan  $x=fx$  dan  $y=fy$  yang bertipe float, begitupun pada baris 14-15  $fy/fy$  maka hasilnya akan berbentuk desimal. Selanjutnya

di tambahkan sebuah variable x yang bernilai 10 dan y dengan nilai 3 kemudian x/y dalam format integer dan float maka hasilnya akan bulat.

```
D:\>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
D:\>
```

j. Kode program 10 PrintHello

Program ini memiliki nama class yaitu “PrintHello” yang bersifat public yang artinya dapat di akses dari class lainnya, pada program ini di berikan sebuah perintah System.out.print yang menampilkan teks “Hello” kemudian System.out yang kedua diberikan \n atau newline yang artinya teks “Hello” yang kedua akan berada di baris kedua karena \n itu sama dengan cara kerja enter, kemudian pada System.out yang ketiga diberikan teks “World” dimana ketika di tampilkan outputnya teks “Hello” pada baris kedua akan bersambung dengan teks “World”, karena pada baris kedua tadi tidak diberikan \n atau new line atau println sehingga tidak ter enter sehingga teks di baris kedua dan ketiga berada dalam satu baris ketika di run, kemudian System.out yang ke empat menampilkan teks “Welcome” namun teks ini berada di baris ketiga karena di System.out yang ketiga tadi menggunakan println dimana println ini sama dengan \n. Tujuan program ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan print, println dan \n, dimana println dan \n itu sama yaitu untuk memberikan enter pada suatu program.

```
D:\>javac PrintHello.java

D:\>java PrintHello
Hello
Hello World
Welcome
```

k. Kode program 11 Incr

Program ini memiliki nama class yaitu “Incr” yang bersifat public yang artinya dapat di akses dari class lainnya, ada dua variable yang dideklarasikan dalam program ini yaitu variable i dan j yang bertipe integer, variable i diberikan nilai 3 dan variable j diberikan sebuah assignment dimana j=i++. kemudian setelah ditampilkan menggunakan perintah System.out.println nilai i adalah 5 karna disitu ada perintah pre increment yaitu ++i yang mana nilai i awalnya adalah 3 namu setelah di increment pada variable j maka nilai I berubah menjadi 4, lalu di pre increment lagi ++i atau i = i + 1 maka hasilnya adalah 5, kemudian nilai j = 3 . Tujuan program ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan incerement baik itu pre-increment maupun post-increment.

```

D:\>javac Incr.java

D:\>javac Incr
error: Class names, 'Incr', are only accepted if annotation processing is explicitly
requested
1 error

D:\>java Incr
Nilai i : 5
Nilai j : 3

D:\>

```

l. Kode program 12 Oper1

Program ini memiliki nama class yaitu “Oper1” yang bersifat public yang artinya dapat di akses dari class lainnya, ada 3 variable yang di deklarasikan yaitu variable n, x, dan y yang bertipe data integer dan masing-masing sudah diberikan nilai, kemudian untuk menampilkan outputnya menggunakan System.out.println, dari baris 11-17 perintah untuk menampilkan nilai n, x, dan y pertama n & 8 dimana nilai n adalah 10, jika di konversi kedalam biner nilai 10=1010(2) dan 8=1000(2) dan jika 1010 & 1000 dalam operator bitwise hasilnya adalah 1000 atau 8 dalam bentuk desimal, kedua x & ~8 dimana nilai x adalah 1 dan ~8 dalam biner adalah 0111(2) dan jika 1 & 0111 dalam operator bitwise hasilnya adalah 0001(2) atau 1 dalam bentuk desimal, ketiga y << 2 dimana nilai y adalah 2 jika dalam biner 2=10(2) dan ini menggunakan operator shift left dimana nilai variable y akan digeser sebanyak 2 digit ke kiri sehingga hasilnya adalah 1000(2) atau 8 dalam bentuk desimal, keempat y >> 3 dimana nilai y adalah 2 jika dalam biner 2=10(2) dan ini menggunakan operator shift right yang akan menggeser nilai variable y ke arah kanan sehingga hasilnya 0000(2) atau 0 dalam desimal. Tujuan program ini adalah untuk mengetahui macam-macam operator bitwise, fungsinya dan bagaimana cara kerja dari operator bitwise.

```

D:\>java Oper1
n = 10
x = 1
y = 2
n & 8 = 8
x & ~ 8 = 1
y << 2 = 8
y >> 3 = 0
D:\>

```

m. Kode program 13 Oper2

Program ini memiliki nama class yaitu “Oper2” yang bersifat public yang artinya dapat di akses dari class lainnya, ada dua variable yang di deklarasikan dalam program yaitu variable i dan j yang bertipe data char dan sudah di berikan nilai. Pertama nilai i di tampilkan menggunakan tipe data integer, kemudian nilai j di tampilkan namun hasilnya tidak ada karena pada saat nilai j di masukkan tidak menggunakan tanda ‘\_’ yang menandakan bahwa nilai tersebut bertipe data char. Kemudian terdapat perintah untuk menampilkan nilai i & j, dimana nilai i adalah 3, jika di konversi kedalam biner nilai 3=11(2) dan nilai j adalah 4 dalam biner 4=100(2) dan jika 11 & 100 dalam operator bitwise and hasilnya adalah 000 atau 0 dalam bentuk desimal, kedua nilai i adalah 3, jika di konversi kedalam biner nilai 3=11(2) dan nilai j adalah 4 dalam biner 4=100(2) dan jika 11 || 100 dalam operator bitwise or hasilnya adalah 111 atau 7 dalam bentuk desimal, ketiga



nilai i adalah 3, jika di konversi kedalam biner nilai  $3=11(2)$  dan nilai j adalah 4 dalam biner  $4=100(2)$  dan jika  $11 \wedge 100$  dalam operator bitwise xor hasilnya adalah 111 atau 7 dalam bentuk desimal, keempat ada fungsi Math.pow() dimana nilai i yang didalam kurung sebagai angka dan nilai j sebagai pangkat maka 34 dan hasilnya adalah 81, kelima operator bitwise negasi dimana negasi  $i=3$  adalah -4 jika dalam biner  $11111100(2)$ . Tujuan program ini adalah untuk mengetahui macam-macam operator bitwise cara kerjanya dan juga fungsi Math.pow().

```
D:\>javac Oper2.java
```

```
D:\>java Oper2
```

```
i = 3
j = 4
i & j = 0
i | j = 7
i ^ j = 7
81.0
~i = -4
```

n. Kode program 14 Oper3

program ini memiliki nama class yaitu “Oper3” yang bersifat public yang artinya dapat di akses dari class lainnya, program ini menggunakan operator logika, pertama menampilkan jika true and true maka hasilnya true, kedua jika true and false maka hasilnya false, ketiga jika true maka true, keempat jika true or false maka hasilnya true dan begitupun yang kelima. Tujuan program ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara kerja dan penggunaan dari operator logika.

```
2 Dir(s) 20.905.836.544 bytes free
D:\>javac Oper3.java
D:\>java Oper3
true
false
true
true
true
```

o. Kode program 15 Oper4

Program ini memiliki nama class yaitu “Oper4” yang bersifat public yang artinya dapat di akses dari class lainnya, ada 6 variabel yang dideklarasikan dalam program ini yaitu variable “i” dan “j” yang masing-masing sudah diberi nilai dan bertipe integer, variable “c” dan “d” yang masing-masing sudah diberi nilai dan bertipe char. Program ini menggunakan operator ternery di tandai dengan tanda (? :) dan merupakan penulisan singkat dari kondisi if else, di program terdapat variable e yang menggunakan tipe data integer yang diberikan nilai menggunakan operator ternery dimana statementnya menyatakan apakah nilai  $c > d$ ? jika memenuhi maka output yang keluar adalah nilai c dan jika tidak memenuhi maka output yang keluar adalah nilai d, begitu pun dengan variable k. Setelah itu terdapat lagi 2 variable yaitu variable i dan j yang sudah di berikan nilai , kemudian diberikan sebuah variable k yang statementnya menyatakan apakah  $i++>j++$ ?

Artinya nilai i yang awalnya 2 setelah di increment nilainya menjadi 3 dan nilai j yang awalnya 3 setelah di increment nilainya menjadi 4 jadi pernyataannya adalah apakah  $3 > 4$ ? Jawabannya tidak maka output yang keluar adalah nilai j yaitu 4. Tujuan program ini adalah agar kita mengetahui apa itu operator ternery dan bagaimana fungsi serta cara penggunaannya.

```
D:\>javac Oper4.java

D:\>java Oper4
Nilai e = 10
Nilai k = 0
Nilai k = 4
D:\>
```

p. Kode program 16 Oprator

Program ini memiliki nama class yaitu “Oprator” yang bersifat public yang artinya dapat di akses dari class lainnya, ada 9 variable yang dideklarasikan dalam program ini, variable Bool1, Bool2, dan TF bertipe data Boolean, variable i, j dan hsl bertipe integer, variable x,y dan res bertipe float. Di program ini kita di minta menambahkan perintah untuk menampilkan outputnya, yang pertama ada operator logika yaitu and, or, negasi dan xor dimana setiap program di tampilkan outputnya menggunakan System.out.println, kedua ada operasi numerik yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian pecahan, pembagian bulat, dan modulus, ketiga ada operasi relasional numerik, yaitu persamaan, pertidaksamaan, kurangdari, lebih dari, kurang dari atau sama dengan, dan lebih dari atau sama dengan, dimana semua programnya di tampilkan menggunakan System.out.println Tujuan program ini adalah agar kita mengetahui apa itu operator logika, bagaimana membandingkan suatu data, operasi numerik, dan operasi relasional numerik.

```
D:\>java Oprator.java
operasi Logika
TF = false
TF = true
TF = false
TF = true
operasi Numerik
hsl = 7
hsl = 3
hsl = 2
hsl = 10
hsl = 2
hsl = 1
res = 10.0
res = 0.0
res = 1.0
res = 25.0
operasi relasional numerik atau perbandingan
TF = false
TF = true
TF = false
TF = true
TF = false
TF = true
TF = false
TF = false
TF = false
TF = true
TF = true
```

## 2. Tugas studi kasus

```
D:\>java KonversiWaktu

Masukkan total detik    : 1203183086
Detik sekarang         : 26 detik
Total menit            : 20053051 menit
Menit sekarang         : 31 menit
Total jam              : 334217 jam
Jam Sekarang           : 17 jam

Waktu (17:31:26)

D:\>
D:\>
```

## Flowchart







