LAPORAN PRAKTIKUM MATA KULIAH DASAR PEMROGRAMAN

Dosen Pengampu: Triana Fatmawati, S.T, M.T

PERTEMUAN 3: VARIABEL, TIPE DATA, INPUT OUTPUT



Nama: Yonanda Mayla Rusdiaty

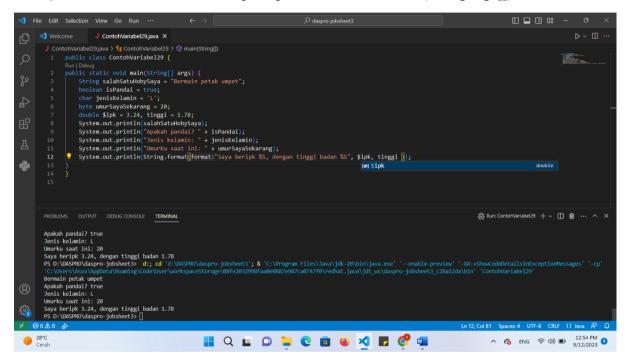
NIM: 2341760184

Prodi : D-IV Sistem Informasi Bisnis

JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI POLITEKNIK NEGERI MALANG 2023

2.1 Percobaan 1 : Penggunaan Variabel

Terlebih dahulu membuka aplikasi text editor dan membuat sebuah file yang diberi nama ContohVariabel29.java. Kemudian tuliskan struktur dasar bahasa java yang berisi fungsi main(). Tuliskan kode di bawah ini pada public static void main(String args[]) dan klik run.

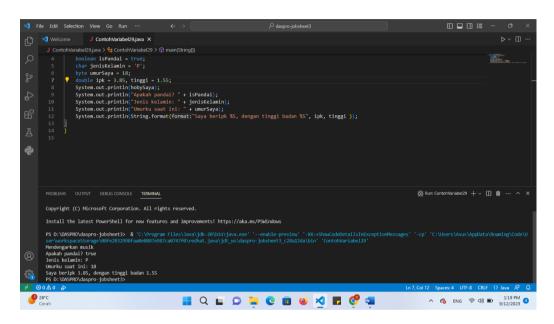


Pertanyaan

- 1. Silakan Anda ubah nama variabel sehingga model penamaan variabel menjadi baik dan benar!
- 2. Untuk apakah %s pada statement dibawah ini? System.out.println(String.format("Saya beripk %s, dengan tinggi badan %s", \$ipk, tinggi));

Jawaban

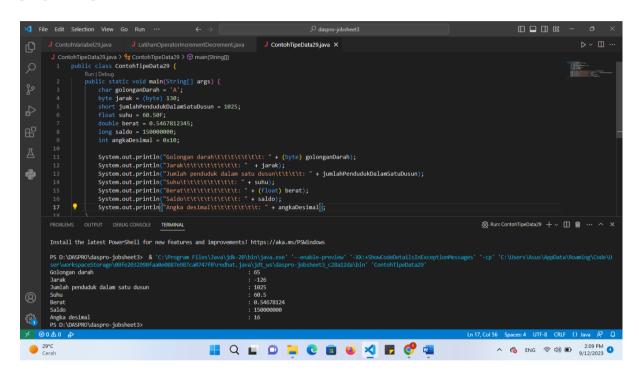
1. Hasil merubah penamaan variable menjadi baik dan benar sesuai dengan diri masingmasing.



2. Fungsi %s pada statement System.out.println(String.format("Saya beripk %s, dengan tinggi badan %s", \$ipk, tinggi)); yaitu digunakan dalam String formatting untuk menunjukkan tempat dimana kita ingin memasukkan nilai dari suatu variable ke dalam sebuah String. Comment %s digunakan khusus untuk memasukkan nilai-nilai String ke dalam String yang sedang kita format.

2.2 Percobaan 2 : Penggunaan Tipe Data

Buka aplikasi text editor dan buatlah file baru dengan nama **Contoh Tipe Data 29. java.** Tuliskan struktur dasar bahasa Java yang berisi fungsi main (). Kemudian jalankan program seperti di bawah ini.



Pertanyaan!

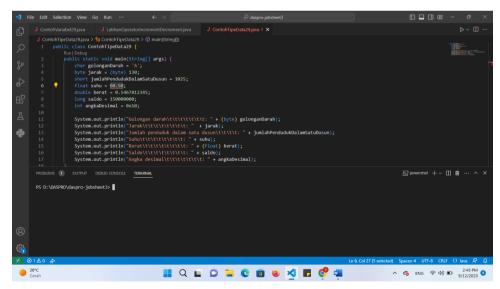
- 1. Mengapa ketika menampilkan nilai hasilnya bukan A?
- 2. Apa maksud sintak byte jarak = (byte) 130 ? kemudian mengapa ketika ditampilkan hasilnya berubah?
- 3. Pada float suhu = 60.50F;,silakan hilangkan F kemudian jalankan kembali. Apa yang terjadi?
- 4. Mengapa ketika menampilkan nilai berat, hasilnya berubah?
- 5. Maksud inisialisasi 0x10 pada variabel angkaDesimal digunakan untuk apa?

Jawaban

- 1. Hal ini terjadi karena ketika kita mencetak nilai dari variable **"golongan darah"**, kita sedang melakukan type casting **(byte)** terhadap karakter **'A'**. Hal ini mengakibatkan karakter **'A'** dianggap sebagai bilangan byte yang nilai ASCII karakter 'A' = 65, bukan sebagai karakter itu sendiri.
- 2. Sintaks **byte jarak** = (**byte**) 130 merupakan contoh type casting atau konversi tipe data dalam bahasa java. Disini kita mencoba untuk mengonversi angka 130 yang mulanya bertipe data **int** / integer menjadi **byte.**

Kemudian, waktu dicetak hasilnya berubah menjadi -126, terjadi karena tipe data **byte** di bahasa java memiliki rentang nilai antara -128 hingga 127 dan kita tetap memaksa untuk memasukkan nilai 130 maka yang terjadi adalah hasilnya akan kembali ke nilai paling rendah dalam rentang nilai dari byte **byte** itu sendiri, yaitu antara -128 hingga 127.

3.

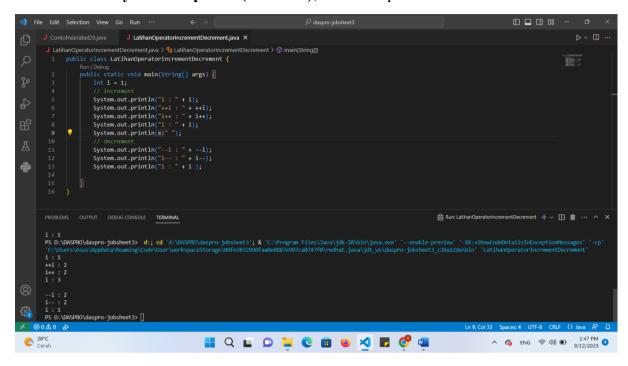


Yang terjadi yaitu nilai **float suhu** = **60.50F**, maka nilai 60.50 akan dianggap sebagai nilai dengan tipe data double secara default. Jika kita menghapus F maka akan membuat nilai tersebut menjadi sebuah double.

- 4. Karena ketika kita mencetak nilai dari variable **berat** dengan **(float) berat**, kita akan melakukan type casting **double** ke **float**. Casting ini mengakibatkan hilangnya sebagian nilai dari variable **berat** yang awalnya lebih tinggi dari double, dan ketika kita melakukan casting ke **float**, sebagian dari digit di belakang koma kan hilang.
- **5.** Inisialisasi 0x10 pada variabel angkaDesimal adalah contoh penggunaan notasi heksadesimal dalam bahasa Java. Dalam notasi heksadesimal, **0x** bernilai 6 dan dalam **0x10** mewakili angka heksadesimal 16 yang setara dengan angka decimal 16.

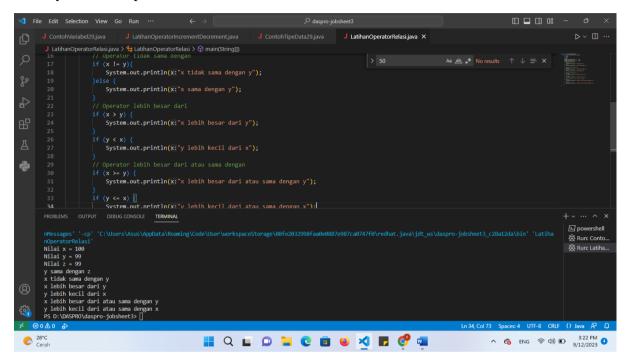
Percobaan Operator Increment dan Decrement

Menambahkan System.out.println("I:" + 1); sebelum operasi decrement.



Latihan Operator Relasi

Hasilnya adalah seperti ini



2.3 Percobaan 3: Penggunaan Operator

Buka aplikasi text editor terlebih dahulu dan buat file baru dengan nama ContohOperator29.java. Tuliskan struktur dasar bahasa Java yang berisi fungsi main (). Tuliskan kode program seperti di bawah ini.

Pertanyaan!

- 1. Jelaskan menurut pendapat Anda perbedaan antara x++ dan ++x?
- 2. Berapa hasil dari int $z = x \wedge y$; , silakan dilakukan perhitungan secara manual!

Jawaban

- 1. Dalam program ini terdapat 2 operator decrement yang berbeda yaitu x++ dan ++x yang dimana keduanya memiliki perbedaan dalam cara meningkatkan nilai variable x.
 - a. x++ (Post-Increment)
 Nilai x akan digunakan dalam operasi awal dan setelah itu nilai x akan ditambahkan 1.

b. ++x (Pre-Increment)

Nilai x akan ditambah 1 terlebih dahulu dan kemudian nilai yang baru ditambahkan akan digunakan dalam operasi baru.

2. Operator ^ dalam bahasa Java adalah operator XOR (eXclusive OR) yang digunakan untuk melakukan operasi bitwise XOR pada angka biner yang mewakili nilai dari variabel x dan y.

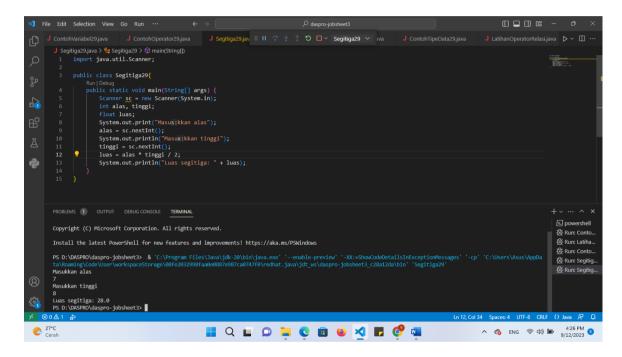
$$X = 1010$$

 $Y = 1100$
0110

Jadi, bilangan biner 0110 setara dengan bilangan decimal 6.

2.4 Percobaan 4 : Studi Kasus

Pak Dani memiliki garasi rumah dengan bentuk segitiga. Pak dani berencana akan menyemen lantai tanah garasi tersebut agar dapat digunakan untuk memarkir sepeda motor dengan nyaman. Lakukan identifikasi input, output, dan proses untuk membantu pak dani menghitung luas garasinya kemudian implementasikan kedalam kode program.



Pertanyaan!

- 1. Jelaskan mengapa harus melakukan deklarasi Scanner di praktikum percobaan 4 diatas?
- 2. Jelaskan apa kegunaan potongan program dibawah ini!

```
alas = sc.nextInt();
tinggi = sc.nextInt();
```

Jawaban

- Deklarasi Scanner dalam dalam kode program Scanner sc = new Scanner(System.in); diperlukan untuk membaca input dari pengguna melalui keyboard standar input.
- 2. Kegunaan potongan program:
 - a. alas = sc.nextInt(); = merupakan program pembaca nilai alas yang dimasukkan oleh pengguna melalui keyboard dan menyimpan variable **alas**.
 - b. tinggi = sc.nextInt(); = merupakan program pembaca nilai tinggi yang dimasukkan oleh pengguna melalui keyboard dan menyimpan variable **tinggi.**