

Program Java Sesi 1

Arief Susanto

arief_csp@yahoo.co.id

http://www.ariefsusanto.at.ua

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2003-2009 IlmuKomputer.Com

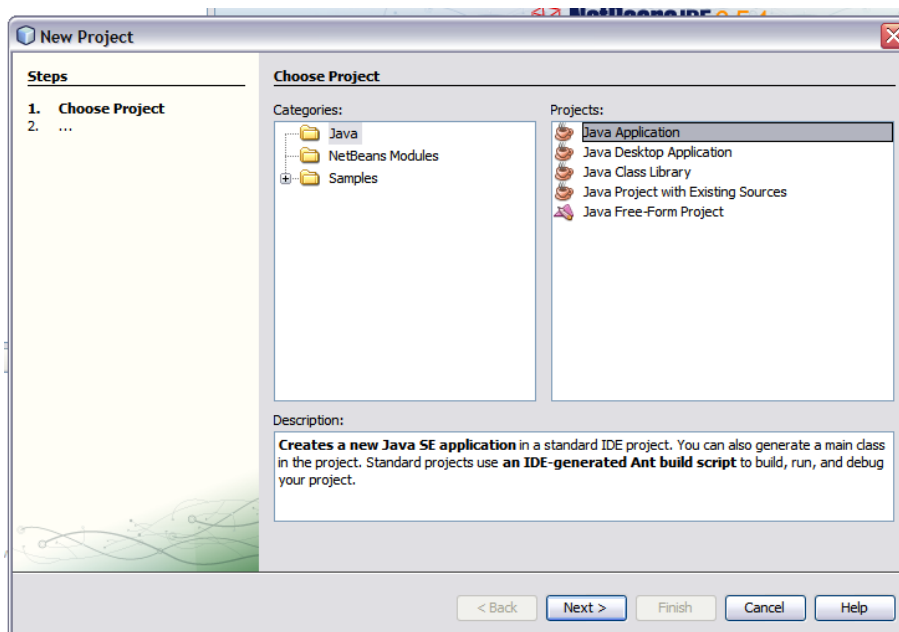
Seluruh dokumen di IlmuKomputer.Com dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari IlmuKomputer.Com.

Pengantar

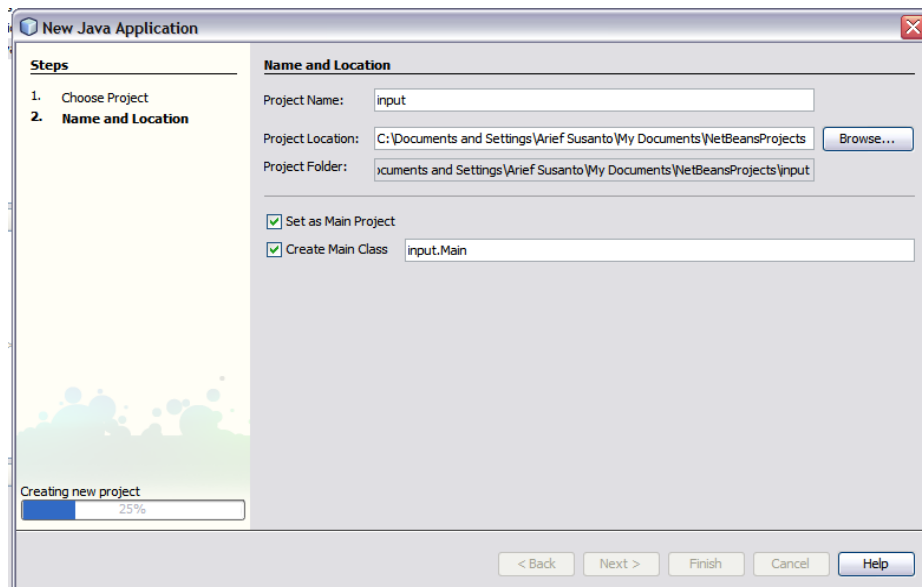
Jika kita bekerja pada beberapa bidang dalam rekayasa perangkat lunak, kita membutuhkan beberapa perangkat lunak untuk mengatasinya. Bagaimana jika kita hanya dapat menguasai 1 bahasa saja, jawabannya adalah “YA bisa saja” Jika bahasa tersebut telah merangkum minimal pemrograman *Desktop* atau *Aplikasi*, pemrograman *Database* atau *Enterprise*, dan *Pemrograman Mobile*. Salah satu bahasa tersebut adalah Java. Banyak sekali program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat program tersebut Diantaranya JCreator, JBuilder, BlueJ, Netbeans. Untuk saat ini kita akan belajar dengan Netbeans (yang saya gunakan Netbeans 6.5 dan 6.0 tergantung mood saya) dan Jcreator

Isi

Buatlah sebuah project 1, caranya Klik **File** kemudian **New Project** kemudian Klik **Next**



Setelah itu muncul jendela New Java Project dan ketik **nama_project** pada **Project Name**, dan tentukan lokasi penyimpanan pada **Project Location** kemudian klik finish



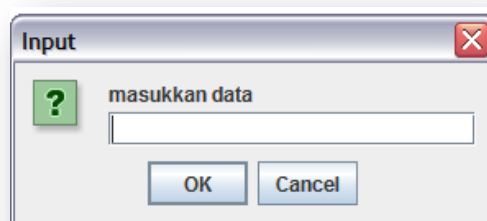
1. Membuat Input Text

Tuliskan coding dibawah ini

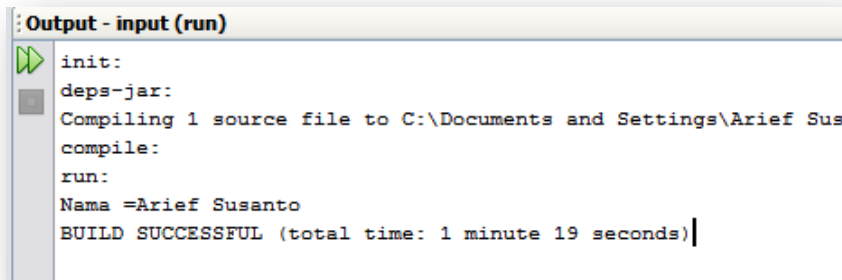
```
package input;
/**
 *
 * @author Arief Susanto
 */
import javax.swing.*;
public class Main {
    public static void main (String[]args){
        String Entry_Data = JOptionPane.showInputDialog("masukkan data");
        System.out.println("Nama =" +Entry_Data);
    }
}
```

Setelah itu Tekan Run atau F6

Maka akan timbul



Ketikan Arief Susanto kemudian tekan OK/enter
Maka akan timbul pada kotak input



```
Output - input (run)
init:
deps-jar:
Compiling 1 source file to C:\Documents and Settings\Arief Susanto\...
compile:
run:
Nama =Arief Susanto
BUILD SUCCESSFUL (total time: 1 minute 19 seconds)
```

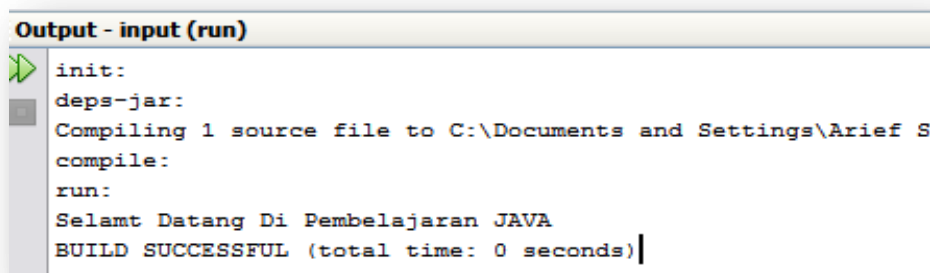
OK mengertikan

Selanjutnya kita akan belajar menggunakan Kode dahulu tanpa bantuan Swing atau GUI
Okeh

2. Menampilkan Teks dilayar

```
package input;
/**
 *
 * @author Arief Susanto
 */
public class Main {
    public static void main (String[]args){
        System.out.println("Selamt Datang Di Pembelajaran JAVA");
    }
}
```

Setelah Dirunning maka hasilnya akan ada teks dibawah Run :



```
Output - input (run)
init:
deps-jar:
Compiling 1 source file to C:\Documents and Settings\Arief Susanto\...
compile:
run:
Selamt Datang Di Pembelajaran JAVA
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

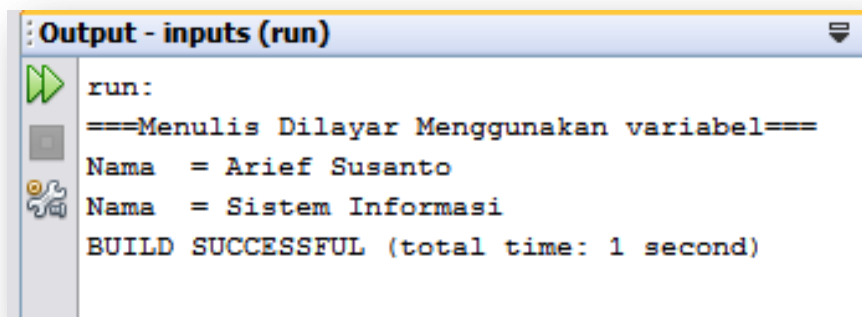
3. Menampilkan Teks dengan Variabel

```
package inputs;
/**
 *
 * @author Arief Susanto
 */
public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        String nama,jurusan;
        nama="Arief Susanto";
        jurusan="Sistem Informasi";
        System.out.println("===Menulis Dilayar Menggunakan variabel===");
        System.out.println("Nama = "+nama);
        System.out.println("Nama = "+jurusan);
    }
}
```

Sekarang bagai mana jika hanya

```
public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        String nama,jurusan;
        nama="Arief Susanto";
        jurusan="Sistem Informasi";
        System.out.println("===Menulis Dilayar Menggunakan variabel===");
        System.out.println("Nama = "+nama);
        System.out.println("Nama = "+jurusan);
    }
}
```

Jika kita Running maka akan tetap berjalan karena package hanya merupakan suatu wadah saja



4. Membuat variable dan nilai yang akan diproses akan diinput saat program running yang harus ada adalah

```
import java.io.*;  
BufferedReader Stdin=new  
BufferedReader(new InputStreamReader(System.in))
```

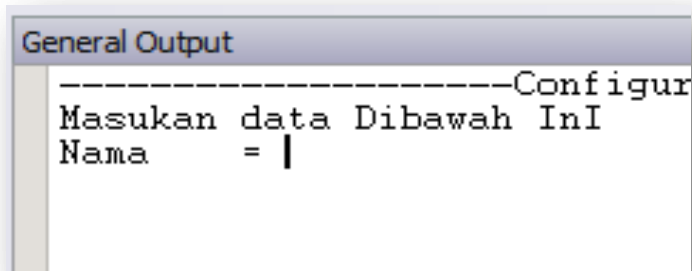
Codingnya adalah sebagai berikut Tapi kali ini saya akan menggunakan JCreator karena untuk saat ini kita tidak akan menggunakan Swing, ataupun GUI

Caranya Klik File – New –Project

Kemudian Pilih dan Klik **Basic Java Application** kemudin Klik Next dan tentukan nama File dan lokasinya

```
import java.io.*;  
public class input  
{  
    public static void main(String[] args)  
        throws IOException  
    {  
        BufferedReader stdin=new  
        BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));  
        String nama,jurusan,kelas;  
        System.out.println("Masukan data Dibawah InI");  
        System.out.print("Nama   = ");nama=stdin.readLine();  
        System.out.print("Jurusan = ");jurusan=stdin.readLine();  
        System.out.print("Kelas  = ");kelas=stdin.readLine();  
        System.out.println("=====");  
        System.out.println("APAKAH BENAR IN BIODATA ANDA");  
        System.out.println("=====");  
        System.out.println("Nama       = "+nama);  
        System.out.println("Jurusan    = "+jurusan);  
        System.out.println("Kelas     = "+kelas);  
    }  
}
```

Maka Hasilnya



Setelah anda selesai melakukan Input maka akan Tampil

```

General Output
-----Configuration: input
Masukan data Dibawah InI
Nama      = Arief Susanto
Jurusan   = Sistem Informasi
Kelas    = Malam
=====
APAKAH BENAR IN BIODATA ANDA
=====
Nama      = Arief Susanto
Jurusan   = Sistem Informasi
Kelas    = Malam
Process completed.
    
```

5. Nah Suatu Program pasti ada yang namanya Looping Disini kita akan membahas sedikit demi sedikit tentang looping

Looping menggunakan While Do

Soal : tampilkanlah Soal bilangan Ganjil dari 1 sampai 15

```

public class WhilDo {
    public static void main(String[] args) {
        int x,y;
        x=-1;
        y=13;
        while (x <= y) //apakah x <= y, jika True
        {
            x+=2;    // nilai x ditambah 2
            System.out.println(+x); // cetak nilai x
        }
    }
}
    
```

```

General Output
-----
1
3
5
7
9
11
13
15
Process completed.
    
```

Looping menggunakan FOR

Soal : tampilkanlah Soal bilangan Genap dari 14 sampai 30

```

public class 4 {
    public static void main(String[] args) {
        int x,y;
        for(x=14; x <= 30; x+=2)
        {
            System.out.println("X = "+x);
        }
    }
}
    
```

```

General Output
-----Co
X = 14
X = 16
X = 18
X = 20
X = 22
X = 24
X = 26
X = 28
X = 30
Process completed.
    
```

Looping menggunakan IF...ELSE...

Soal Buat Pemecahan Masalah menggunakan If..Else jika nama suatu barang di input maka akan timbul harga

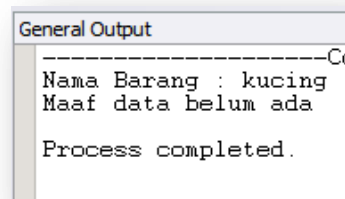
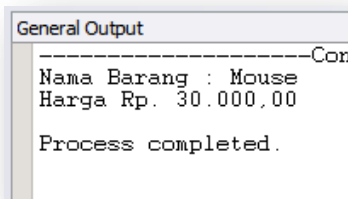
Mouse	30.000
Keyboard	80.000
Monitor	500.000

Jika salah input maka akan tampil "Maaf Barang Belum ada"

Maka Codingnya adalah

```
import java.io.*;
public class input {

    public static void main(String[] args)
    throws IOException
    {
        BufferedReader stdin=new
        BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));
        String barang;
        System.out.print("Nama Barang : ");barang=stdin.readLine();
        if (barang.equals("Mouse"))
        System.out.println("Harga Rp. 30.000,00");
        else if (barang.equals("Keyboard"))
        System.out.println("Harga Rp. 80.000,00");
        else if (barang.equals("Monitor"))
        System.out.println("Harga Rp. 500.000,00");
        else System.out.println("Maaf data belum
        ada");
    }
}
```



Soal berikutnya Gabungkan Looping diatas menjadi Menu

DAFTAR PELAYANAN KAMI

1. If..Else
2. While...Do
3. For

Codingnya sebagai berikut

```
import java.io.*;
public class input

{ public static void main(String[] args)
  throws IOException
  {
  BufferedReader stdin=new
  BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));
  String pilih, barang;
  int nilai,x,y;

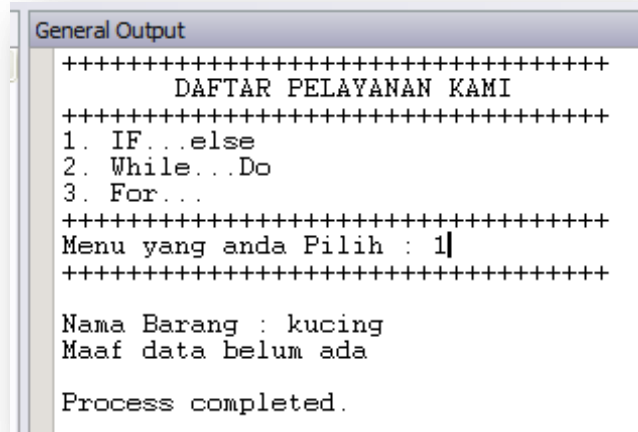
  System.out.println("+++++++");
  System.out.println("  DAFTAR PELAYANAN KAMI  ");
  System.out.println("+++++++");
  System.out.println("1. IF...else");
  System.out.println("2. While...Do");
  System.out.println("3. For...");
  System.out.println("+++++++");
  System.out.print("Menu yang anda Pilih : ");pilih=stdin.readLine();
  nilai=Integer.parseInt(pilih);
  System.out.println("+++++++");
  System.out.println("");
  switch(nilai)
  { case 1:
    System.out.print("Nama Barang : ");barang=stdin.readLine();
    if (barang.equals("Mouse"))
      System.out.println("Harga Rp. 30.000,00");
    else if (barang.equals("Keyboard"))
      System.out.println("Harga Rp. 80.000,00");
    else if (barang.equals("Monitor"))
      System.out.println("Harga Rp. 500.000,00");
    else System.out.println("Maaf data belum ada");
    break;

  case 2:
    x=-1;
    y=12;
    while (x <= y)
    {
    x+=2;
    System.out.println("X = "+x);
    }
    break;

  case 3:
    for(x=10; x <= 30; x+=2)
    {
    System.out.println("X = "+x);
    }
  }
  }
}
```



```
break;  
default:      System.out.println("Maaf anda salah Input");  
}}}
```



Penutup

Setelah kita mempelajari materi diatas, ya memang materi diatas adalah amteri dasar, tapi tiada salahnya jika kita selalu mengupdate dan refresh apa yang pernah kita pelajari. Bagi teman-teman yang menginginkan materi dan sudah mencari materi itu namum sulit untuk dicari, teman-teman semua dapat menghubungi saya melalui

E-mail : arief_csp@yahoo.co.id
Facebook : arief_digital@yahoo.co.id
Website : <http://www.ariefsusanto.at.ua>

Sebagian fungsi dan makna hidup kita adalah untuk saling berbagi dengan apa yang kita miliki demi kebaikan, dan kita semua adalah saudara.... Live is challenge

Biografi Penulis



Arief Susanto, lahir di Jakarta 29 Oktober 1989. Saat ini tinggal di Bekasi. Memiliki hobi dalam dunia pendidikan baik itu dilembaga Formal maupun Informal. Saat ini masih mengikuti Pendidikan di STMIK BANI SALEH, dalam Jurusan Sistem Informasi. Menulis, sharing pengetahuan, bongkar pasang computer adalah hobi yang saat ini saya tekuni. Saat ini saya menjadi coordinator IPTEK di salah satu organisasi kampus. Setelah bekerja selama 2 tahun dan keluar kerja dari Lembaga Pendidikan Dibekasi sebagai pengajar dan administrasi. Kini disela-sela waktu kuliah

Saya juga menjual Hardware dan Software, serta membuka Les Privat komputer. Yang kedepannya saya ingin menjadi Penulis dan Praktisi IT agar dapat lebih berbagi. Untuk saling sharing saya memiliki web <http://www.ariefsusanto.at.ua> dan silahkan bagi teman teman yang ingin sharing kirimkan e-mail ke arief_csp@yahoo.co.id atau 021-96949273.

Kita memang tidak dapat kembali kemasa lalu untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi, namun kita mulai langkah baru untuk mencapai akhir yang lebih sukses nanti. Live is Challenge