

Mendapatkan Input dari Keyboard

Menggunakan BufferedReader untuk mendapatkan input

Pada bagian ini, kita akan menggunakan kelas `BufferedReader` yang berada di `java.io` package untuk mendapatkan input dari keyboard.

Berikut ini adalah langkah-langkah yang diperlukan untuk mendapatkan input dari keyboard:

1. Tambahkan di bagian paling atas code :
import java.io.*;
2. Tambahkan statement ini:

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

3. Deklarasikan variabel `String` temporer untuk mendapatkan input, dan gunakan fungsi `readLine()` untuk mendapatkan input dari keyboard. Anda harus mengetikkannya di dalam blok `try-catch`:

```
try{  

String temp = dataIn.readLine();  

}  

catch( IOException e ){  

System.out.println("Error in getting input");  

}
```

Program lengkapnya:

```
import java.io.BufferedReader;  

import java.io.InputStreamReader;  

import java.io.IOException;  

public class GetInputFromKeyboard  

{  

    public static void main( String[] args ){  

BufferedReader dataIn = new BufferedReader(new  

InputStreamReader( System.in) );  

        String name = "";  

        System.out.print("Please Enter Your Name:");  

try{  

name = dataIn.readLine();  

}catch( IOException e ){  

System.out.println("Error!");  

}  

        System.out.println("Hello " + name + "!");  

}  

}
```

Menggunakan JOptionPane untuk mendapatkan input

Program :

```
import javax.swing.JOptionPane;  

public class GetInputFromKeyboard  

{  

    public static void main( String[] args ){  

        String name = "";  

        name = JOptionPane.showInputDialog("Please enter your name");  

    }  

}
```



```
String msg = "Hello " + name + "!";  
JOptionPane.showMessageDialog(null, msg);  
}  
}
```

Akan menghasilkan output :

