

## OUTPUT PROGRAM

### 1. Tampilan Menu

```
Selamat datang di aplikasi pendataan hewan di kebun QWERTY
1. Tambah Data
2. Ubah Data
3. Hapus Data
4. Lihat Data
5. Keluar
Masukkan Pilihan: █
```

### 2. Tambah Data

```
Masukkan Pilihan: 1
Pilih Kelompok Hewan
1. Kucing
2. Beruang
1
Silahkan Masukkan Data Hewan yang ingin ditambahkan
Masukkan Nama Hewan = Garfield
Masukkan makanan Hewan = Salmon
Masukkan Umur Hewan = 2
Masukkan ras Kucing = Persia
Data Hewan Berhasil ditambahkan
```

```
Masukkan Pilihan: 1
Pilih Kelompok Hewan
1. Kucing
2. Beruang
2
Silahkan Masukkan Data Hewan yang ingin ditambahkan
Masukkan Nama Hewan = Panda
Masukkan makanan Hewan = Daging
Masukkan Umur Hewan = 6
Masukkan bobot beruang = 80
Data Hewan Berhasil ditambahkan
```

### 3. Lihat Data

```
Masukkan Pilihan: 4
-----
Data ke-1
Nama = Garfield
Makanan = Salmon
Umur = 2
ras = Persia
Hewan tersebut Mengeong
-----
Data ke-2
Nama = Panda
Makanan = Daging
Umur = 6
bobot = 80.0 Kg
Hewan tersebut Berderam
-----
```

### 4. Ubah Data

Disini saya juga menambahkan error handling Dimana walaupun data nya lebih dari arraylist jika tidak berasal dari objek yang sama maka tidak bisa diubah

```
Masukkan Pilihan: 2
Pilih Kelompok Hewan
1. Kucing
2. Beruang
1
Pilih Data Hewan yang ingin diubah =
2
Input Harus Angka dan ada didalam index
Jika ingin kembali ketik -1
0
Silahkan Masukkan Data Hewan yang baru
Masukkan Nama Hewan = Oggy
Masukkan makanan Hewan = Ikan
Masukkan Umur Hewan = 3
Masukkan ras Kucing = BSH
Data Hewan Berhasil ditambahkan
```

## 5. Hapus Data

```
Masukkan Pilihan: 3
Pilih Data Hewan yang ingin dihapus =
4
Input Harus Angka
0
Selamat datang di aplikasi pendataan hewan di kebun QWERTY
1. Tambah Data
2. Ubah Data
3. Hapus Data
4. Lihat Data
5. Keluar
Masukkan Pilihan: 4
-----
Data ke-1
Nama = Panda
Makanan = Daging
Umur = 6
bobot = 80.0 Kg
Hewan tersebut Berderam
-----
```