


Output Program

1) Menu awal

 E:\Modul\KUIS_123200056_Gilang Yoenal Marinta.exe

```
Nama : Gilang Yoenal Marinta
NIM  : 123200056
Plug : B Informatika
====SELAMAT DATANG DI LOG PERTANDINGAN SEPAK BOLA====
=====BETA VERSION 1.0=====

Menu Input :
1. Agenda
2. Pelanggaran
3. Cetak Goal
4. Score

===Log Terbaru===
Pertandingan Dimulai

Select Menu :
```

Gambar1.Ini Merupakan tampilan awal atau menu utama program

2) Pertandingan dimulai. Tampilkan pula Menu Awal.

```
====SELAMAT DATANG DI LOG PERTANDINGAN SEPAK BOLA====
=====BETA VERSION 1.0=====

Menu Input :
1. Agenda
2.Pelanggaran
3.Cetak Goal
4.Score

===Log Terbaru===
Pertandingan Dimulai

Select Menu : 1

Agenda
1.Pertandingan Dimulai
2.Pemain Menggring Bola
3.Pemain Mengumpan Ke Pemain Bola
4.Pertandingan Berakhir
Pilihan : 1

Pertandigan DiMulai
***Save changes?? <y/n>*** : y
***Saved***

Tekan Enter Untuk melanjutkan

Menu Input :
1. Agenda
2.Pelanggaran
3.Cetak Goal
4.Score

===Log Terbaru===
Pertandingan Dimulai

Select Menu :
```

Gambar 2.Ini tampilan ketika kita memilih pilihan Pertama di menu yaitu agenda . Setelah kita memilih agenda akan ada 4 sub menu lagi. Kemudian kita memilih pilihan pertama yaitu Pertandingan Dimulai. Program akan bertanya apakah pilihan kita akan di save atau tidak ,jika kitaa memilih untuk mengesave pilihan kita maka pilihan kita akan muncul di Log Terbaru. Jika tidak disave maka Log Terbaru akan menampilkan Log sebelumnya

3. Score sementara

```
Tekan Enter Untuk melanjutkan

Menu Input :
1. Agenda
2. Pelanggaran
3. Cetak Goal
4. Score

===Log Terbaru===
Pertandingan Dimulai

Select Menu : 4
====SCORE====
*****SKOR SEMENTARA*****
Tim UPN A : 0
Tim UPN B : 0
Tekan Enter Untuk melanjutkan
_
```

Gambar 3. Pada Menu Score ini Kita dapat melihat score sementara selama pertandingan berlangsung

4. Pemain atas nama kalian menggiring bola. + Menu Awal.

```
Menu Input :
1. Agenda
2.Pelanggaran
3.Cetak Goal
4.Score

===Log Terbaru===
Pertandingan Berlangsung

Select Menu : 1

Agenda
1.Pertandingan Dimulai
2.Pemain Menggring Bola
3.Pemain Mengumpan Ke Pemain Bola
4.Pertandingan Berakhir
Pilihan : 2

Pemain Menggiring bola
Nama : Gilang_Yoenal_Marinta
***Save changes?? <y/n>*** : y
***Saved***

Tekan Enter Untuk melanjutkan
_

Menu Input :
1. Agenda
2.Pelanggaran
3.Cetak Goal
4.Score

===Log Terbaru===
Bola digiring Oleh Gilang_Yoenal_Marinta

Select Menu : _
```

Gambar 4. Pada menu agenda kita bisa memunculkan nama pemain yang sedang menggiring bola . Program akan meminta kita untuk mengisi nama orang yang sedang menggirigng bola . Ketika Kita mengesave pilihan kita maka nama pemain yang kita isi tadi akan muncul pada log terbaru.

5) Pemain atas nama kalian mengumpan bola kepada pemain atas nama mahasiswa dengan NIM setelah kalian. + Menu Awal.

E:\Modul\KUIS_123200056_Gilang Yoenal Marinta.exe

```
===Log Terbaru===
Bola digiring Oleh Gilang_Yoenal_Marinta

Select Menu : 1

Agenda
1.Pertandingan Dimulai
2.Pemain Menggring Bola
3.Pemain Mengumpan Ke Pemain Bola
4.Pertandingan Berakhir
Pilihan : 3

Nama Pemain Yang Mengumpan : Gilang_Yoenal_Marinta
Nama Pemain Yang Menerima : Syafira_Widiyanti
***Save changes?? <y/n>*** : y
***Saved***

Tekan Enter Untuk melanjutkan

Menu Input :
1. Agenda
2.Pelanggaran
3.Cetak Goal
4.Score

===Log Terbaru===
Bola diumpkan oleh Gilang_Yoenal_Marinta dan diterima oleh Syafira_Widiyanti

Select Menu : _
```

Gambar 5. Pada menu agenda lagi kita bisa memunculkan nama pemain yang mengumpan dan yang menerima umpan tersebut. Program akan meminta untuk memasukan nama yang mengumpan bola dan yang menerima bola tersebut. Ketika kita mengesave pilihan kita dan nama-nama yang kita isi tadi maka nama-nama tersebut akan muncul di log terbaru sebagai yang mengumpan dan menerima bola.

6. Pemain atas nama kalian melakukan pelanggaran kartu kuning sebanyak 1x. +

Menu Awal.

```
Menu Input :
1. Agenda
2.Pelanggaran
3.Cetak Goal
4.Score

===Log Terbaru===
Bola diumpkan oleh Gilang_Yoenal_Marinta dan diterima oleh Syafira_Widiyanti

Select Menu : 2

=====PELANGGARAN=====
Masukan Nama : Gilang_Yoenal_Marinta
==== Jenis Pelanggaran ====
1.Kartu Kuning
2.Kartu Merah
Select : 1
Jumlah Kartu : 1
***Save changes?? <y/n>*** : y
***Saved***

Tekan Enter Untuk melanjutkan
_

Menu Input :
1. Agenda
2.Pelanggaran
3.Cetak Goal
4.Score

===Log Terbaru===
Gilang_Yoenal_Marinta diberi Peringatan

Select Menu : _
```

Gambar 6. Kemudian Pada Menu Pelanggaran Kita bisa Memilih Jenis Kartu/ Jenis pelanggaran apa yang dilakukan pemain. Program akan menanyakan nama pemain tersebut. Ketika kita memilih kartu kuning maka, program akan menanyakan berapa kartu kuning yang di dapatkan. Jika 1 kartu kuning maka pemain tersebut akan diberi peringatan. Dan ketika kita mengesave maka log terbaru akan memunculkan peringatan tersebut.

7) Pemain atas nama kalian melakukan pelanggaran kartu kuning sebanyak 2x. +

Menu Awal.

```
Menu Input :
1. Agenda
2. Pelanggaran
3. Cetak Goal
4. Score

===Log Terbaru===
Gilang_Yoenal_Marinta diberi Peringatan

Select Menu : 2

=====PELANGGARAN=====
Masukan Nama : Gilang_Yoenal_Marinta
==== Jenis Pelanggaran ====
1. Kartu Kuning
2. Kartu Merah
Select : 1
Jumlah Kartu : 2
***Save changes?? <y/n>*** : y
***Saved***

Tekan Enter Untuk melanjutkan


Menu Input :
1. Agenda
2. Pelanggaran
3. Cetak Goal
4. Score

===Log Terbaru===
Gilang_Yoenal_Marinta dikeluarkan

Select Menu : _
```

Gambar 7. Jika Kita Memilih 2 Kartu kuning Maka Pemain Tersbut akan dikeluarkan dan ketika kita mengesave maka log terbaru akan memunculkan pengeluaran pemain tersebut

8) Pemain atas nama kalian melakukan pelanggaran kartu kuning sebanyak 3x (perlihatkan apa yang ditampilkan oleh program) + Menu Awal.

 E:\Modul\KUIS_123200056_Gilang Yoenal Marinta.exe

```
Tekan Enter Untuk melanjutkan

Menu Input :
1. Agenda
2. Pelanggaran
3. Cetak Goal
4. Score

===Log Terbaru===
Gilang_Yoenal_Marinta dikeluarkan

Select Menu : 2

=====PELANGGARAN=====
Masukan Nama : Gilang_Yoenal_Marinta
==== Jenis Pelanggaran ====
1. Kartu Kuning
2. Kartu Merah
Select : 1
Jumlah Kartu : 3
Input salah

Jumlah Kartu :
```

Gambar 8. Nah Ketika Kita menginput kartu kuning lebih dari dua maka program akan mengetahuinya dan meminta kita menginput ulang jumlah kartu kuning.

9) Pemain atas nama mahasiswa dengan NIM setelah kalian melakukan pelanggaran kartu merah. + Menu Awal.

E:\Modul\KUIS_123200056_Gilang Yoenal Marinta.exe

```
Tekan Enter Untuk melanjutkan

Menu Input :
1. Agenda
2. Pelanggaran
3. Cetak Goal
4. Score

===Log Terbaru===
Gilang_Yoenal_Marinta dikeluarkan

Select Menu : 2

=====PELANGGARAN=====
Masukan Nama : Gilang_Yoenal_Marinta
==== Jenis Pelanggaran ====
1. Kartu Kuning
2. Kartu Merah
Select : 2
***Save changes?? <y/n>*** : y
***Saved***

Tekan Enter Untuk melanjutkan


Menu Input :
1. Agenda
2. Pelanggaran
3. Cetak Goal
4. Score

===Log Terbaru===
Gilang_Yoenal_Marinta dikeluarkan

Select Menu : _
```

Gambar 9. Ketika kita memilih kartu merah maka program akan meminta nama pemain yang mendapatkan kartu merah tersebut dan pemain akan dikeluarkan sama halnya ketika mendapat 2 kartu kuning. Dan jika kita melakukan save changes maka log terbaru akan menampilkan pengeluaran pemain tersebut.

10) Tim A mencetak goal. + Perubahan **tidak** disimpan.

 E:\Modul\KUIS_123200056_Gilang Yoenal Marinta.exe

```
Tekan Enter Untuk melanjutkan

Menu Input :
1. Agenda
2. Pelanggaran
3. Cetak Goal
4. Score

===Log Terbaru===
Gilang_Yoenal_Marinta dikeluarkan

Select Menu : 3
===== CETAK GOAL =====
--Input Code--
a. UPN A
b. UPN B
Masukan Tim Pencetak Goal : a
***Save changes?? <y/n>*** : n
*** Not Saved***

Tekan Enter Untuk melanjutkan


Menu Input :
1. Agenda
2. Pelanggaran
3. Cetak Goal
4. Score

===Log Terbaru===
Gilang_Yoenal_Marinta dikeluarkan

Select Menu :
```

Gambar 10. Ketika memilih menu cetak goal maka program akan meminta tim mana yang mencetak goal . Jika Kita tidak melakukan save changes maka log terbaru tidak akan menampilkan tim mana yang mencetak goal dan tidak akan berpengaruh pada menu score nantinya. Log terbaru akan memunculkan log sebelumnya

11) Tim B mencetak goal. + Perubahan disimpan + Menu Awal.

 E:\Modul\KUIS_123200056_Gilang Yoenal Marinta.exe

```
Menu Input :
1. Agenda
2. Pelanggaran
3. Cetak Goal
4. Score

===Log Terbaru===
Gilang_Yoenal_Marinta dikeluarkan

Select Menu : 3
===== CETAK GOAL =====
--Input Code--
a. UPN A
b. UPN B
Masukan Tim Pencetak Goal : b
***Save changes?? <y/n>*** : y
***Saved***

Tekan Enter Untuk melanjutkan

Menu Input :
1. Agenda
2. Pelanggaran
3. Cetak Goal
4. Score

===Log Terbaru===
Tim UPN B Mencetak Goal

Select Menu :
```

Gambar 11. Kemudian Jika kita melakukan save changes ketika mencetak goal maka log terbaru akan menampilkan tim mana yang mencetak goal dan akan mempengaruhi score tim tersebut di menu score.

12) Pertandingan berakhir. + Menu Awal

E:\Modul\KUIS_123200056_Gilang Yoenal Marinta.exe

```
Menu Input :
1. Agenda
2. Pelanggaran
3. Cetak Goal
4. Score

===Log Terbaru===
Tim UPN B Mencetak Goal

Select Menu : 1

Agenda
1. Pertandingan Dimulai
2. Pemain Menggring Bola
3. Pemain Mengumpan Ke Pemain Bola
4. Pertandingan Berakhir
Pilihan : 4

Pertandingan Berakhir
***Save changes?? <y/n>*** : y
***Saved***

Tekan Enter Untuk melanjutkan

Menu Input :
1. Agenda
2. Pelanggaran
3. Cetak Goal
4. Score

===Log Terbaru===
Pertandingan Berakhir

Select Menu :
```

Gambar 12. Ketika Kita Memilih sub menu pertandingan berakhir maka log terbaru akan memberitahu kalau pertandingan berakhir jika kita melakukan save changes.

13) Tim B memenangkan pertandingan.

E:\Modul\KUIS_123200056_Gilang Yoenal Marinta.exe

```
***Saved***

Tekan Enter Untuk melanjutkan
_


Menu Input :
1. Agenda
2. Pelanggaran
3. Cetak Goal
4. Score

===Log Terbaru===
Pertandingan Berakhir

Select Menu : 4
====SCORE====
*****SKOR AKHIR*****
Tim UPN A : 0
Tim UPN B : 1
Pertandingan Dimenangkan Oleh Tim UPN B
Tekan Enter Untuk Mengulang Kembali
_
```

Gambar 12. Ketika kita memilih menu score ketika pertandingan telah selesai maka score akan menampilkan score akhir dan memberi tahu hasil pertandingan tersebut.

14) Pertandingan ditanyakan seri.

 E:\Modul\KUIS_123200056_Gilang Yoenal Marinta.exe

```
Tekan Enter Untuk melanjutkan

Menu Input :
1. Agenda
2. Pelanggaran
3. Cetak Goal
4. Score

===Log Terbaru===
Pertandingan Berakhir

Select Menu : 4
====SCORE====
*****SKOR AKHIR*****
Tim UPN A : 1
Tim UPN B : 1
Pertandingan Berakhir Seri
Tekan Enter Untuk Mengulang Kembali
```

Gambar 14. Ketika score akhir sama maka program akan memberitahu jika pertandingan berakhir seri atau imbang.