

Nama : Muhammad Azadin Noor

Nim : 2009106129

Kelas : Informatika C'20

1. Daftar Menu

```
▲=== Ecraft ===  
[1] Lihat ecraft  
[2] Tambah ecraft  
[3] Edit ecraft  
[4] Hapus ecraft  
[5] Barang rekomendasi  
[0] Keluar  
-----
```

Sourcecode:

```
System.out.println("=== Ecraft ===");  
System.out.println("[1] Lihat ecraft");  
System.out.println("[2] Tambah ecraft");  
System.out.println("[3] Edit ecraft");  
System.out.println("[4] Hapus ecraft");  
System.out.println("[5] Barang rekomendasi");  
System.out.println("[0] Keluar");  
System.out.println("-----");  
System.out.print("Pilih menu> ");
```

```
String selectedMenu = input.nextLine();
```

2. Lihat ecraft

```
Pilih menu> 1  
▲TODO LIST:  
[0] sepatu  
[1] baju  
[2] Topi  
  
Tekan [Enter] untuk kembali..|
```

Sourcecode:

```
static void showcraft() {  
    clearScreen();  
    readecraft();  
    if (ecraft.size() <= 0) {  
        System.out.println("Tidak ada data!");  
    } else {  
        System.out.println("TODO LIST:");  
        int index = 0;  
        for (String data : ecraft) {  
            System.out.println(String.format("[%d] %s", index, data));  
            index++;  
        }  
    }  
}
```

```

    }

    if (!isEditing) {
        backToMenu();
    }
}

```

3. Tambah ecraft

```

Pilih menu> 2
👉Apa yang ingin kamu kerjakan?
Jawab: Gelang
Berhasil ditambahkan!

Tekan [Enter] untuk kembali..
- - -

```

Sourcode:

```

static void addecraft() {
    clearScreen();

    System.out.println("Apa yang ingin kamu kerjakan?");
    System.out.print("Jawab: ");
    String newecraft = input.nextLine();

    try {
        try ( // tulis file
            FileWriter fileWriter = new FileWriter(fileName, true)) {
            fileWriter.append(String.format("%s%n", newecraft));
        }
        System.out.println("Berhasil ditambahkan!");
    } catch (IOException e) {
        System.out.println("Terjadi kesalahan karena: " + e.getMessage());
    }

    backToMenu();
}

```

4. Edit ecraft

```

Pilih Indeks> 2
Data baru: Kalung
[sepatu, baju, Kalung, Gelang]
Berhasil diubah!

Tekan [Enter] untuk kembali..

```

Sourcecode:

```

static void editecraft() {
    isEditing = true;
    showcraft();
}

```

```

try {
    System.out.println("-----");
    System.out.print("Pilih Indeks> ");
    int index = Integer.parseInt(input.nextLine());

    if (index > ecraft.size()) {
        throw new IndexOutOfBoundsException("Kamu memasukan data yang salah!");
    } else {

        System.out.print("Data baru: ");
        String newData = input.nextLine();

        // update data
        ecraft.set(index, newData);

        System.out.println(ecraft.toString());

        try {
            // write new data
            try (FileWriter fileWriter = new FileWriter(fileName, false)) {
                // write new data
                for (String data : ecraft) {
                    fileWriter.append(String.format("%s%n", data));
                }
            }

            System.out.println("Berhasil diubah!");
        } catch (IOException e) {
            System.out.println("Terjadi kesalahan karena: " + e.getMessage());
        }
    }
} catch (IndexOutOfBoundsException | NumberFormatException e) {
    System.out.println(e.getMessage());
}

isEditing = false;
backToMenu();
}

```

5. Hapus ecraft

Sebelum dihapus:

```

Pilih menu> 4
▲TODO LIST:
[0] sepatu
[1] baju
[2] Kalung
[3] Gelang
-----
Pilih Indeks> 3
Kamu akan menghapus:
[3] Gelang
Apa kamu yakin?
Jawab (y/t): y
Berhasil dihapus!

Tekan [Enter] untuk kembali..|

```

Sesudah dihapus:

```

▲TODO LIST:
[0] sepatu
[1] baju
[2] Kalung

Tekan [Enter] untuk kembali..

```

Sourcecode:

```

static void deleteecraft() {
    isEditing = true;
    showcraft();

    System.out.println("-----");
    System.out.print("Pilih Indeks> ");
    int index = Integer.parseInt(input.nextLine());

    try {
        if (index > ecraft.size()) {
            throw new IndexOutOfBoundsException("Kamu memasukan data yang salah!");
        } else {

            System.out.println("Kamu akan menghapus:");
            System.out.println(String.format("[%d] %s", index, ecraft.get(index)));
            System.out.println("Apa kamu yakin?");
            System.out.print("Jawab (y/t): ");
            String jawab = input.nextLine();

            if (jawab.equalsIgnoreCase("y")) {
                // hapus data
                ecraft.remove(index);

                // tulis ulang file
                try {

```

```

        // write new data
        try (FileWriter fileWriter = new FileWriter(fileName, false)) {
            // write new data
            for (String data : ecraft) {
                fileWriter.append(String.format("%s%n", data));
            }
        }

        System.out.println("Berhasil dihapus!");
    } catch (IOException e) {
        System.out.println("Terjadi kesalahan karena: " + e.getMessage());
    }
}

} catch (IndexOutOfBoundsException e) {
    System.out.println(e.getMessage());
}

isEditing = false;
backToMenu();
}

```

6. Barang Rekomendasi:

Getter:

```

Pilih menu> 5
Tas
Kalimantan Timur
Gajah Duduk      .
50000
=====
Baju
Kalimantan Selatan
Consina
50000

```

Setter:

```

Barang rekomendasi Setelah di setter
Sarung
Samarinda Seberang
Wadimor
2000000
=====
Topi
Banjarmasin
Arai
2000000
Barang ready
Barang tidak ready

Tekan [Enter] untuk kembali..

```

Sourcode:

```
Barang barangkaltim = new Barang("Tas","Kalimantan Timur","Gajah Duduk",50000);
Barang barangkalsel = new Barang("Baju","Kalimantan Selatan","Consina",35000);
```

```
System.out.println(barangkaltim.getJenis());
System.out.println(barangkaltim.getAsal());
System.out.println(barangkaltim.getMerk());
System.out.println(barangkaltim.getHarga());
System.out.println("=====");
System.out.println(barangkalsel.getJenis());
System.out.println(barangkalsel.getAsal());
System.out.println(barangkalsel.getMerk());
System.out.println(barangkaltim.getHarga());
```

```
barangkaltim.setJenis("Sarung");
barangkaltim.setAsal("Samarinda Seberang");
barangkaltim.setMerk("Wadimor");
barangkaltim.setHarga(2000000);
barangkalsel.setJenis("Topi");
barangkalsel.setAsal("Banjarmasin");
barangkalsel.setMerk("Arai");
barangkalsel.setHarga(300000);
```

```
System.out.println("Barang rekomendasi Setelah di setter");
System.out.println(barangkaltim.getJenis());
System.out.println(barangkaltim.getAsal());
System.out.println(barangkaltim.getMerk());
System.out.println(barangkaltim.getHarga());
System.out.println("=====");
System.out.println(barangkalsel.getJenis());
System.out.println(barangkalsel.getAsal());
System.out.println(barangkalsel.getMerk());
System.out.println(barangkaltim.getHarga());
```

```
barangkaltim.readybarang();
barangkaltim.noreadybarang();
backToMenu();
```

Apakah ingin mengetahui Filosofi Kerajinan

[1] Kalitm

[2] Kalsel

[3] tidak

Pilih menu> 1

Apakah ingin mengetahui Filosofi Kerajinan

Ciri khas Sarung Kaltim adalah bahan bakunya yang menggunakan sutera yang khusus didatangkan dari Cina. Sebelum ditenun, bahan baku sutera masih harus menjalani beberapa proses agar kuat saat dipintal. Sehelai sarung yang dihasilkan pengrajin biasanya memiliki lebar 80 centimeter dan panjang 2 meter

=====

Ta'a dan sapei sapaq merupakan pakaian tradisional Suku Dayak Kenyah yang menempati wilayah Kalimantan Timur dan Kalimantan Utara. Pakaian Ta'a dan Sapei Sapaq sering digunakan dalam perayaan resmi Suku Dayak. Seperti Upacara adat, penyambut tamu agung, hingga upacara perkawinan
