

Nama : Rafi Izdihaar

Nim : 2109106053

Kelas : Informatika A'21

Posttest 2 – Pemrograman Berorientasi Objek

SS Program :

1. Menu awal

```
-PROGRAM PENDATAAN BARANG GROSIR-
-----
|           MENU           |
|-----|
|1. Tambah barang grosir  |
|2. liat barang grosir    |
|3. update barang grosir  |
|4. hapus barang grosir   |
|5. keluar program        |
|-----|
Pilih angka untuk eksekusi :
```

2. Tambah data

```
=====
|   Tambah Data Barang Grosir   |
|=====|

Masukan Nama Barang   : 1
Masukan Tanggal Masuk : 1
Masukan Tanggal Keluar : 1
Banyak Dus            : 1
Jumlah Barang per Dus : 1

--Barang berhasil ditambah--

=====
=====
Silakan klik tombol apapun untuk melanjutkan.
█
```

### 3. Lihat data

```
=====
|      List Data Barang Grosir      |
=====
1      Nama Barang      : 1
      Tanggal Masuk Barang : 1
      Tanggal Keluar Barang : 1
      Banyak Dus      : 1
      Banyak Barang per Dus : 1
      Total Barang (pcs) : 1

=====
=====
Silakan klik tombol apapun untuk melanjutkan.
█
```

### 4. Ubah data

```
=====
|      List Data Barang Grosir      |
=====
1      Nama Barang      : 2asd
      Tanggal Masuk Barang : 2sad
      Tanggal Keluar Barang : 2asd
      Banyak Dus      : 1
      Banyak Barang per Dus : 1
      Total Barang (pcs) : 1

=====
|      Update Data Barang Grosir    |
=====
Masukan nomor list yang mau diubah : 1

Masukan Nama Barang baru   : 2
Masukan Tanggal Masuk      : 2
Masukan Tanggal Keluar     : 2
Banyak Dus                 : 2
Banyak Barang per Dus      : 2

--Barang berhasil diubah--

Data pada nomor 1 berhasil diubah

=====
Silakan klik tombol apapun untuk melanjutkan.
█
```

## 5. Hapus data

```
=====
|      List Data Barang Grosir      |
=====
1      Nama Barang      : 2
      Tanggal Masuk Barang : 2
      Tanggal Keluar Barang : 2
      Banyak Dus      : 2
      Banyak Barang per Dus : 2
      Total Barang (pcs) : 4
```

```
=====
|      Hapus Data Barang Grosir      |
=====
```

Masukan nomor list yang mau dihapus : 1

Data pada nomor 1 berhasil dihapus

```
=====
Silakan klik tombol apapun untuk melanjutkan.
```

Pilih angka untuk eksekusi : 2

Data Masih Kosong !!!

```
=====
Silakan klik tombol apapun untuk melanjutkan.
```