

LAPORAN POSTTEST 3
PRAKTIKUM PBO
PENERAPAN KONSEP ENCAPSULASI
ENHERITANCE



Nama : Sahriah
NIM : 2109106087

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MULAWARMAN

2023

INSTRUKSI

- Lanjutkan project posttest sebelumnya, buat folder baru Posttest2 dan copy file posttest sebelumnya ke folder baru (jika memang tidak ubah judul).
- Sertakan SS program dalam bentuk pdf

INSTRUKSI PADA PROGRAM JAVA

- Lanjutkan project posttest sebelumnya, buat folder baru Posttest3 dan copy file posttest sebelumnya ke folder baru
- Instruksi pada posttest sebelumnya tetap wajib diterapkan pada posttest ini.
- Terapkan konsep Inheritance [Minimal 2 sub class / child class]
Penerapan Inheritance harus logis atau tidak "mengada - ada"

FORMAT PENGUMPULAN

Buat folder ssProgram didalam src, isi SS program dalam bentuk pdf

OUTPUT PROGRAM:

Tambah data

```
run:
-----
      S i s t e m   M a n a j e m e n
    P e n j u a l a n   I k a n   H i a s
-----

[1] Tambah data ikan
[2] Tampil data ikan
[3] Ubah data ikan
[4] Hapus data ikan
[5] Keluar program

Masukkan Pilihan: 1
-----
t a m b a h   d a t a   i k a n
-----

Nama Ikan   : KOI
Warna Ikan  : Hitam
Jumlah Ikan : 10
Apakah Anda yakin ingin menambahkan data ini? [y/n] : y
data berhasil ditambah

[1] Tambah data ikan
[2] Tampil data ikan
[3] Ubah data ikan
[4] Hapus data ikan
[5] Keluar program

Masukkan Pilihan: 1
-----
t a m b a h   d a t a   i k a n
-----

Nama Ikan   : Cupang
Warna Ikan  : Orange
Jumlah Ikan : 15
Apakah Anda yakin ingin menambahkan data ini? [y/n] : y
data berhasil ditambah
```

Tampil data

- [1] Tambah data ikan
- [2] Tampil data ikan
- [3] Ubah data ikan
- [4] Hapus data ikan
- [5] Keluar program

Masukkan Pilihan: 2

t a m p i l d a t a i k a n

1

Nama Ikan : 10001
Nama Ikan : KOI
Warna Ikan : Hitam
Jumlah Ikan : 10

2

Nama Ikan : 10002
Nama Ikan : Cupang
Warna Ikan : Orange
Jumlah Ikan : 15

Ubah data

- [1] Tambah data ikan
- [2] Tampil data ikan
- [3] Ubah data ikan
- [4] Hapus data ikan
- [5] Keluar program

Masukkan Pilihan: 3

u b a h d a t a i k a n

1

Nama Ikan : 10001
Nama Ikan : KOI
Warna Ikan : Hitam
Jumlah Ikan : 10

2

Nama Ikan : 10002
Nama Ikan : Cupang
Warna Ikan : Orange
Jumlah Ikan : 15

Ubah data ikan nomor : 1

Ubah data ikan nomor : 1

Nama Ikan : 10001
Nama Ikan : KOI
Warna Ikan : Hitam
Jumlah Ikan : 10

Ubah data menjadi :

Nama Ikan : Maskoki
Jumlah Ikan : 25
Warna Ikan : Merah

Apakah Anda yakin ingin mengubah data ini? [y/n] : y
data berhasil diubah

Hapus data

- [1] Tambah data ikan
- [2] Tampil data ikan
- [3] Ubah data ikan
- [4] Hapus data ikan
- [5] Keluar program

Masukkan Pilihan: 4

h a p u s d a t a i k a n

1

Nama Ikan : 10001
Nama Ikan : Maskoki
Warna Ikan : Merah
Jumlah Ikan : 25

Hapus data ikan nomor : 2

2

Nama Ikan : 10002
Nama Ikan : Cupang
Warna Ikan : Orange
Jumlah Ikan : 15

Nama Ikan : 10002
Nama Ikan : Cupang
Warna Ikan : Orange
Jumlah Ikan : 15

Hapus data ikan nomor : 2

Apakah Anda yakin ingin menghapus data ini? [y/n] : y
data berhasil dihapus

Keluar Program

- [1] Tambah data ikan
- [2] Tampil data ikan
- [3] Ubah data ikan
- [4] Hapus data ikan
- [5] Keluar program

Masukkan Pilihan: 5

p r o g r a m b e r h e n t i
