

Nama : Tiara Amanda Zachri

NIM : 2209106104

Kelas : Informatika C1 2022

POSTTEST 4

PEMROGRAMAN BERBASIS OBJEK

1. Menu sistem pendataan barang museum mulawarman. Disini terdapat menu tambah barang, lihat daftar barang, update barang, hapus barang, dan keluar dari program.

```
===== Sistem Pendataan Barang Museum Mulawarman =====  
1. Tambah Barang Baru  
2. Lihat Daftar Barang Museum  
3. Update Barang Museum  
4. Hapus Barang Museum  
5. Keluar dari Program  
Pilih nomor menu (1-5): 1
```

Pilih nomor menu 1 untuk menambahkan barang.

2. Masukkan data barang mulai dari nama barang, jenis barang dan tahun barang.

```
Masukkan nama barang: Guci  
Masukkan jenis barang (Seni/Sejarah): Sejarah  
Masukkan tahun barang: 1970  
Data berhasil ditambahkan.
```

3. Tambahkan lagi data barang baru

```
===== Sistem Pendataan Barang Museum Mulawarman =====  
1. Tambah Barang Baru  
2. Lihat Daftar Barang Museum  
3. Update Barang Museum  
4. Hapus Barang Museum  
5. Keluar dari Program  
Pilih nomor menu (1-5): 1  
Masukkan nama barang: Yupa  
Masukkan jenis barang (Seni/Sejarah): Seni  
Masukkan tahun barang: 1950  
Data berhasil ditambahkan.
```

4. Pilih nomor menu 2 untuk melihat data menu yang sudah terinput.

```

===== Sistem Pendataan Barang Museum Mulawarman =====
1. Tambah Barang Baru
2. Lihat Daftar Barang Museum
3. Update Barang Museum
4. Hapus Barang Museum
5. Keluar dari Program
Pilih nomor menu (1-5): 2
Daftar Barang di Museum Mulawarman:
No.: 1
Nama: Guci
Jenis: Sejarah
Tahun: 1970
-----
No.: 2
Nama: Yupa
Jenis: Seni
Tahun: 1950
-----

```

5. Pilih nomor menu 3 untuk mengupdate data barang, disini akan memasukkan nomor barang dan memasukkan data baru.

```

===== Sistem Pendataan Barang Museum Mulawarman =====
1. Tambah Barang Baru
2. Lihat Daftar Barang Museum
3. Update Barang Museum
4. Hapus Barang Museum
5. Keluar dari Program
Pilih nomor menu (1-5): 3
Masukkan nomor barang yang ingin diupdate: 2
Masukkan nama barang baru: Prasasti
Masukkan jenis barang baru: Seni
Masukkan tahun barang baru: 1940
Data berhasil diperbarui.

```

6. Tampilkan nomor menu 2 untuk melihat perubahan data barang

```

===== Sistem Pendataan Barang Museum Mulawarman =====
1. Tambah Barang Baru
2. Lihat Daftar Barang Museum
3. Update Barang Museum
4. Hapus Barang Museum
5. Keluar dari Program
Pilih nomor menu (1-5): 2
Daftar Barang di Museum Mulawarman:
No.: 1
Nama: Guci
Jenis: Sejarah
Tahun: 1970
-----
No.: 2
Nama: Prasasti
Jenis: Seni
Tahun: 1940
-----

```

7. Untuk menghapus data barang, pilih nomor menu 4 dan masukkan nomor barang.

```

===== Sistem Pendataan Barang Museum Mulawarman =====
1. Tambah Barang Baru
2. Lihat Daftar Barang Museum
3. Update Barang Museum
4. Hapus Barang Museum
5. Keluar dari Program
Pilih nomor menu (1-5): 4
Masukkan nomor barang yang ingin dihapus: 1
Data berhasil dihapus.

```

8. Disini saya menghapus nomor barang 1 dan setelah dihapus nomor barang 2 akan menjadi nomor barang 1

```
===== Sistem Pendataan Barang Museum Mulawarman =====  
1. Tambah Barang Baru  
2. Lihat Daftar Barang Museum  
3. Update Barang Museum  
4. Hapus Barang Museum  
5. Keluar dari Program  
Pilih nomor menu (1-5): 2  
Daftar Barang di Museum Mulawarman:  
No.: 1  
Nama: Prasasti  
Jenis: Seni  
Tahun: 1940  
-----
```

9. Untuk keluar dari program dapat memilih nomor menu 5

```
===== Sistem Pendataan Barang Museum Mulawarman =====  
1. Tambah Barang Baru  
2. Lihat Daftar Barang Museum  
3. Update Barang Museum  
4. Hapus Barang Museum  
5. Keluar dari Program  
Pilih nomor menu (1-5): 5  
Terima kasih Telah menggunakan Program kami:)  
PS D:\SEMESTER 4\posttest 4\src> █
```

10. Program selesai.