Nama : Hendy Saputra Nim : 2109106120 Kelas : Informatika C'21

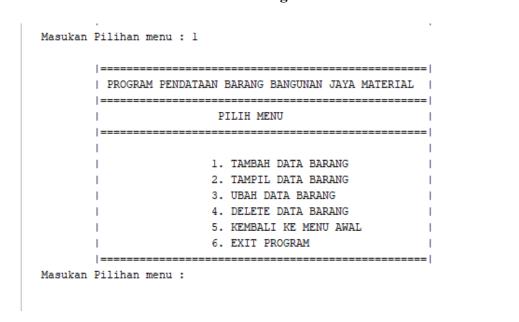
PENERAPAN KONSEP ENCAPSULATION DAN METODE SETTER DAN GETTER PADA ATTRIBUT DARI PROPERTI KELAS

SS PROGRAM:

1. Hasil Ketika Program Di Jalankan

Out	put - PendataanBarangBangunan (run)
Out	PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL

2. Hasil Ketika Memilih Data Barang



3. Hasil Tambah Data Barang

```
| PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL |
      |-----|
                    PILIH MENU
      |-----|

    TAMBAH DATA BARANG

                   2. TAMPIL DATA BARANG

    UBAH DATA BARANG

                   4. DELETE DATA BARANG

    KEMBALI KE MENU AWAL

                   EXIT PROGRAM
Masukan Pilihan menu : 1
                 TAMBAH BARANG BANGUNAN
      _____
Nama Barang Bangunan : KUAS
Satuan : BUAH
Stok Awal : 20
Stok Masuk : 50
Stok Keluar : 10
Harga Beli Barang [Satuan] : 5000
Harga Jual Barang [Satuan] : 10000
No Kode Barang : Brgl
>> Tambah Data Barang Bangunan Berhasil <<
```

```
| PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL |
                      PTI.TH MENU
       |-----|
                      1. TAMBAH DATA BARANG
                      2. TAMPIL DATA BARANG
                      3. UBAH DATA BARANG
                     4. DELETE DATA BARANG
                      5. KEMBALI KE MENU AWAL
                      EXIT PROGRAM
Masukan Pilihan menu : 1
                  TAMBAH BARANG BANGUNAN
Nama Barang Bangunan : SEKOP
Satuan : BUAH
Stok Awal : 40
Stok Masuk : 30
Stok Keluar : 20
Harga Beli Barang [Satuan] : 50000
Harga Jual Barang [Satuan] : 700000
No Kode Barang : Brg2
```

>> Tambah Data Barang Bangunan Berhasil <<

4. Hasil Tampil Data Barang

```
|-----|
      | PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL |
      PILIH MENU

    TAMBAH DATA BARANG

    TAMPIL DATA BARANG

                   3. UBAH DATA BARANG
                   4. DELETE DATA BARANG

    KEMBALI KE MENU AWAL

                   EXIT PROGRAM
      |-----|
Masukan Pilihan menu : 2
      TAMPIL BARANG BANGUNAN
      No Kode Barang : Brgl
      Nama Barang : KUAS
      Jenis Satuan : BUAH
      Stok Awal: 20
      Stok Masuk: 50
      Stok Keluar: 10
      Stok Akhir: 60
      Harga Beli Barang [Satuan] : Rp5000
      Harga Jual Barang [Satuan] : Rp10000
      No Kode Barang : Brg2
      Nama Barang : SEKOP
      Jenis Satuan : BUAH
      Stok Awal: 40
      Stok Masuk: 30
      Stok Keluar: 20
      Stok Akhir: 50
     Harga Beli Barang [Satuan] : Rp50000
     Harga Jual Barang [Satuan] : Rp700000
```

5. Hasil Ubah Data Barang

```
|-----|
      | PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL |
                   PILIH MENU
      _____

    TAMBAH DATA BARANG

    TAMPIL DATA BARANG

    UBAH DATA BARANG

                   4. DELETE DATA BARANG

    KEMBALI KE MENU AWAL

                  EXIT PROGRAM
      |-----|
Masukan Pilihan menu : 3
      |=======|
                UBAH BARANG BANGUNAN
      |-----
No Kode Barang : Brgl
Nama Barang : KUAS
No Kode Barang : Brg2
Nama Barang : SEKOP
Input No Kode untuk Mengubah Data [Input Angka Saja] : 2
Ubah Nama Barang : CANGKUL
Ubah Jenis Satuan : BUAH
Ubah Stok Awal: 60
Ubah Stok Masuk: 20
Ubah Stok Keluar: 10
Ubah Harga Beli Barang [Satuan] : 50000
Ubah Harga Jual Barang [Satuan] : 80000
>> Data Barang Bangunan Berhasil Di Ubah <<
```

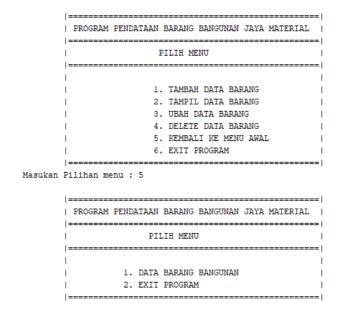
	PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL
	PILIH MENU
	TAMPAH DATA DADAMG
	1. TAMBAH DATA BARANG 2. TAMPIL DATA BARANG
	3. UBAH DATA BARANG
	4. DELETE DATA BARANG
	5. KEMBALI KE MENU AWAL
	6. EXIT PROGRAM
Masukan	Pilihan menu : 2
	TAMPIL BARANG BANGUNAN
	=======
	No Kode Barang : Brgl
	Nama Barang : KUAS
	Jenis Satuan : BUAH
	Stok Awal : 20
	Stok Masuk : 50
	Stok Keluar : 10
	Stok Akhir: 60
	Harga Beli Barang [Satuan] : Rp5000
	Harga Jual Barang [Satuan] : Rp10000
=====	No Kode Barang : Brg2
	Nama Barang : CANGKUL
	Jenis Satuan : BUAH
	Stok Awal : 60
	Stok Masuk : 20
	Stok Keluar : 10
	Stok Akhir: 70
	Harga Beli Barang [Satuan] : Rp50000
	Harga Jual Barang [Satuan] : Rp80000
=====	

6. Hasil Delete Data Barang Bangunan

========
PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL
PILIH MENU
======================================
1. TAMBAH DATA BARANG
2. TAMPIL DATA BARANG
3. UBAH DATA BARANG
4. DELETE DATA BARANG
5. KEMBALI KE MENU AWAL
6. EXIT PROGRAM
======================================
Masukan Pilihan menu : 4
======================================
HAPUS BARANG BANGUNAN
======================================
No Kode Barang : Brgl
Nama Barang : KUAS
No Kode Barang : Brg2
Nama Barang : CANGKUL
Masukan No Kode untuk Hapus Barang [Input Angka Belakang] : 2
>> Data Barang Bangunan Berhasil di Hapus <<

	PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL
	PILIH MENU
	1. TAMBAH DATA BARANG
	2. TAMPIL DATA BARANG
	3. UBAH DATA BARANG
	4. DELETE DATA BARANG
	5. KEMBALI KE MENU AWAL
	6. EXIT PROGRAM
Masukan	Pilihan menu : 2
	TAMPIL BARANG BANGUNAN
	No Mode Banana - Bani
	No Kode Barang : Brgl Nama Barang : KUAS
	Jenis Satuan : BUAH
	Stok Augal • 20
	Stok Awal : 20 Stok Masuk : 50
	Stok Masuk : 50
	Stok Masuk : 50 Stok Keluar : 10
	Stok Masuk : 50 Stok Keluar : 10 Stok Akhir : 60
	Stok Masuk : 50 Stok Keluar : 10

7. Hasil Ketika Memilih Menu Kembali Ke Menu Awal



Hasil Ketika Memilih Menu Exit Program 8.

```
| PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL |
PILIH MENU
|-----|
           1. TAMBAH DATA BARANG

    TAMPIL DATA BARANG

    UBAH DATA BARANG

           4. DELETE DATA BARANG

    KEMBALI KE MENU AWAL

          EXIT PROGRAM
```

Masukan Pilihan menu : 6

```
!! Anda Telah Keluar dari Program !!
```

BUILD SUCCESSFUL (total time: 43 minutes 47 seconds)