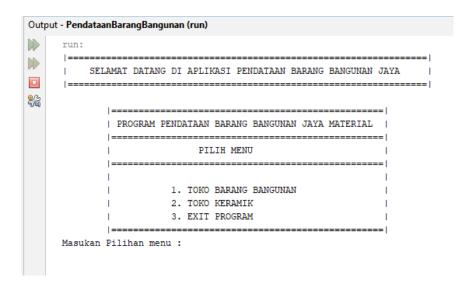
Nama : Hendy Saputra Nim : 2109106120

Kelas : Informatika C'21

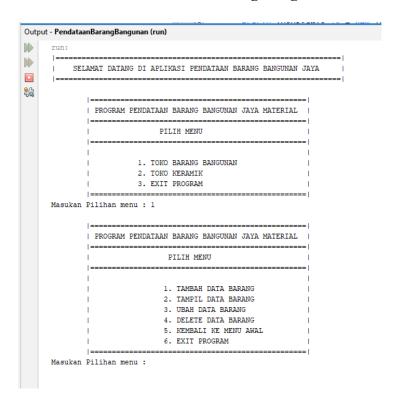
PENERAPAN KONSEP INHERITANCE PADA PROGRAM

SS PROGRAM:

1. Hasil Ketika Program Di Jalankan



2. Hasil Ketika Memilih Toko Barang Bangunan



3. Hasil Ketika Menambah Barang Bangunan

PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL
PILIH MENU
I 1. TAMBAH DATA BARANG I
2. TAMPIL DATA BARANG
3. UBAH DATA BARANG
4. DELETE DATA BARANG
5. KEMBALI KE MENU AWAL
6. EXIT PROGRAM
Masukan Pilihan menu : 1
TAMBAH BARANG BANGUNAN
Nama Barang Bangunan : Sekop Satuan : buah Stok Awal : 10 Stok Masuk : 40 Stok Keluar : 5 Harga Beli Barang [Satuan] : 10000 Harga Jual Barang [Satuan] : 15000 No Kode Barang : Brgl
>> Tambah Data Barang Bangunan Berhasil <<
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. Hasil Ketika Menampilkan Data Barang

	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 Kode Barang : Brgl
	Nama Barang : Sekop
	Jenis Satuan : buah
	Stok Awal : 10
	Stok Masuk : 40
	Stok Keluar : 5
	Stok Akhir: 45
	Harga Beli Barang [Satuan] : Rp10000
	Harga Jual Barang [Satuan] : Rp15000
'	PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL
	PILIH MENU
	I
	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 :

5. Hasil Ketika Mengubah Data Barang

PROGRAM PEN	NDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL
====================================	PILIH MENU
	1. TAMBAH DATA BARANG 2. TAMPIL DATA BARANG
1	3. UBAH DATA BARANG 4. DELETE DATA BARANG
1	5. KEMBALI KE MENU AWAL 6. EXIT PROGRAM
======== Masukan Pilihan menu	: 3
========	
l	UBAH BARANG BANGUNAN
No Kode Barang : Brgl Nama Barang : Sekop	
Ubah Nama Barang : Ce Ubah Jenis Satuan : k Ubah Stok Awal : 50 Ubah Stok Masuk : 60 Ubah Stok Keluar : 20 Ubah Harga Beli Barar Ubah Harga Jual Barar	ouah O ng [Satuan] : 12000
>> Data Barang Bangur	nan Berhasil Di Ubah <<
PROGRAM PEN	 IDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL
	PILIH MENU
1	1. TAMBAH DATA BARANG
I I	2. TAMPIL DATA BARANG 3. UBAH DATA BARANG
Ī	4. DELETE DATA BARANG
I I	5. KEMBALI KE MENU AWAL 6. EXIT PROGRAM

	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 Kode Barang : Brgl
	Nama Barang : Cetok
	Jenis Satuan : buah
	Stok Awal : 50
	Stok Masuk : 60
	Stok Keluar : 20
	Stok Akhir: 90
	Harga Beli Barang [Satuan] : Rp12000
	Harga Jual Barang [Satuan] : Rp15000

6. Hasil Ketika Menghapus Data Barang

	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
	rang : Cetok
Masukan	No Kode untuk Hapus Barang [Input Angka Belakang] : 1
_	
>> Data	Barang Bangunan Berhasil di Hapus <<
	PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL
	PILIH MENU
	1
	1. TAMBAH DATA BARANG
	2. TAMPIL DATA BARANG
	3. UBAH DATA BARANG
	4. DELETE DATA BARANG
	5. KEMBALI KE MENU AWAL
	6. EXIT PROGRAM

	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
	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

7. Hasil Ketika Kembali Ke Menu Awal

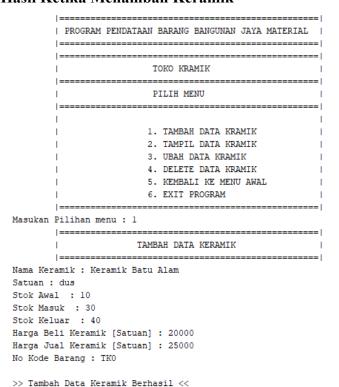
PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL
PILIH MENU
1. TAMBAH DATA BARANG
2. TAMPIL DATA BARANG
3. UBAH DATA BARANG
4. DELETE DATA BARANG
5. KEMBALI KE MENU AWAL
6. EXIT PROGRAM
======================================
Masukan Pilihan menu : 5
Masukan Pilihan menu : 5
Masukan Pilihan menu : 5
======= PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL
======= PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL
=====================================
=====================================
=====================================
PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL PILIH MENU 1. TOKO BARANG BANGUNAN
PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL PILIH MENU PILIH
PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL PILIH MENU

8. Hasil Ketika Exit Program

9. Ketika Menginputkan Toko Kramik

	PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL
	PILIH MENU
	1. TOKO BARANG BANGUNAN
	2. TOKO KERAMIK
	3. EXIT PROGRAM
Masukan	Pilihan menu : 2
	PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL
	TOKO KRAMIK
	PILIH MENU
	1
	1. TAMBAH DATA KRAMIK
	2. TAMPIL DATA KRAMIK
	3. UBAH DATA KRAMIK
	4. DELETE DATA KRAMIK
	5. KEMBALI KE MENU AWAL
	6. EXIT PROGRAM
Masukan	Pilihan menu :

10. Hasil Ketika Menambah Keramik



11. Hasil Ketika Menampilkan Keramik

	PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL	
	TOKO KRAMIK	
	PILIH MENU	
	1	
	1. TAMBAH DATA KRAMIK	
	2. TAMPIL DATA KRAMIK	
	3. UBAH DATA KRAMIK	
	4. DELETE DATA KRAMIK	
	5. KEMBALI KE MENU AWAL	
	6. EXIT PROGRAM	
Masukan	Pilihan menu : 2	
	TAMPIL DATA KERAMIK	
=====		
	No Kode Keramik : TKl	
	Nama Keramik : Keramik Batu Alam	
	Jenis Satuan : dus	
	Stok Awal : 10	
	Stok Masuk : 30	
	Stok Keluar : 40	
	Stok Akhir: 0	
	Harga Beli Keramik [Satuan] : Rp20000	
	Harga Jual Keramik [Satuan] : Rp25000	

12. Hasil Ketika Mengubah Keramik

	PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL
	TOKO KRAMIK
	PILIH MENU
	1. TAMBAH DATA KRAMIK
	2. TAMPIL DATA KRAMIK
	3. UBAH DATA KRAMIK
	4. DELETE DATA KRAMIK
	5. KEMBALI KE MENU AWAL
	6. EXIT PROGRAM
Masukan	Pilihan menu : 3
	UBAH DATA KERAMIK
	Barang : TKl AMIK : Keramik Batu Alam
Nama KEK	AMIK : Keramik Datu Alam
Ubah Nam	a Keramik : Keramik Marmer
Ubah Jen	is Satuan : dus
Ubah Sto	k Awal : 40
Ubah Sto	k Masuk : 50
Ubah Sto	k Keluar : 20
Ubah Har	ga Beli Keramik [Satuan] : 45000
Ubah Har	ga Jual Keramik [Satuan] : 50000
\\ Data	Keramik Berhasil Di Ubah <<
, Dava	nerumin beliabli bi obali 🔻
	PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL
	TOKO KRAMIK
	PILIH MENU
	1
	1. TAMBAH DATA KRAMIK
	2. TAMPIL DATA KRAMIK
	3. UBAH DATA KRAMIK
	4. DELETE DATA KRAMIK
	5. KEMBALI KE MENU AWAL 6. EXIT PROGRAM
	0. EATT PROGRAM

13. Hasil Ketika Menghapus Kramik

PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL	
========= TOKO KRAMIK	
PILIH MENU	
I 1. TAMBAH DATA KRAMIK I	
2. TAMPIL DATA KRAMIK	
3. UBAH DATA KRAMIK	
4. DELETE DATA KRAMIK	
5. KEMBALI KE MENU AWAL	
6. EXIT PROGRAM	
Masukan Pilihan menu : 4	
 HAPUS DATA KERMIK	
No Kode Keramik : TK1	
Nama Keramik: Keramik Marmer	
Masukan No Kode untuk Hapus Data Keramik [Input Angka Belakang] :	1
>> Data Keramik Berhasil di Hapus <<	
=======	
PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL	
TOKO KRAMIK	
DITTI MENTI	
PILIH MENU	
1. TAMBAH DATA KRAMIK	
2. TAMPIL DATA KRAMIK	
3. UBAH DATA KRAMIK	
4. DELETE DATA KRAMIK	
5. KEMBALI KE MENU AWAL	
6. EXIT PROGRAM	
Masukan Pilihan menu :	

14. Hasil Ketika Kembali Ke Menu Awal

PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL
TOKO KRAMIK
PILIH MENU
======================================
T. Control of the con
1. TAMBAH DATA KRAMIK
2. TAMPIL DATA KRAMIK
3. UBAH DATA KRAMIK
4. DELETE DATA KRAMIK
5. KEMBALI KE MENU AWAL
6. EXIT PROGRAM
Pilihan menu : 5
PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL
PILIH MENU
Torio Diding Division
1. TOKO BARANG BANGUNAN
2. TOKO KERAMIK
3. EXIT PROGRAM

Masukan Pilihan menu :

15. Hasil Ketika Exit Program

Masukan