Nama : Hendy Saputra Nim : 2109106120

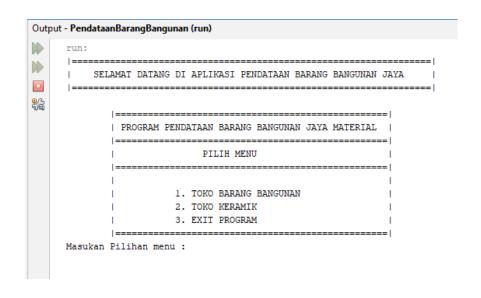
Kelas : Informatika C'21

PENERAPAN KONSEP INTERFACE DAN STATIC DI PROGRAM

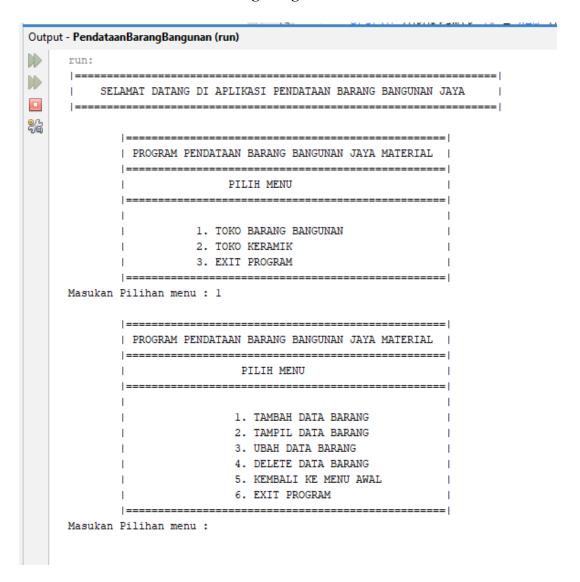
SS PROGRAM:

1. Hasil Ketika Program Di Jalankan

Outp	out - PendataanBarangBangunan (run)
	run:
	SELAMAT DATANG DI APLIKASI PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA
9 9 9	SILAHKAN LOGIN TERLEBIH DAHULU
	Username : admin
	Password : admin123
	=======



2. Hasil Ketika Memilih Toko Barang Bangunan



3. Hasil Ketika Menambah 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 : 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 TAMPAU DATA DADANG
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 BANGUNAI	N JAYA MATERIAL
PILIH MENU	I
1. TAMBAH DATA B	ARANG I
2. TAMPIL DATA B	
3. UBAH DATA BAR	
4. DELETE DATA B	
5. KEMBALI KE MEI	NU AWAL
6. EXIT PROGRAM	İ
Masukan Pilihan menu : 2	
TAMPIT PAPANC PANCE	•
TAMPIL BARANG BANG	
	•
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] : Rp1000	00
Harga Jual Barang [Satuan] : Rp1500	
PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNA	N JAYA MATERIAL
PILIH MENU	I
	, nave
1. TAMBAH DATA B	
2. TAMPIL DATA B	
3. UBAH DATA BAR	
4. DELETE DATA B	
5. KEMBALI KE MEI	NO AWAL
6. EXIT PROGRAM	
Masukan Pilihan menu :	

5. Hasil Ketika Mengubah 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 : 3
UBAH BARANG BANGUNAN
No Kode Barang : Brgl Nama Barang : Sekop
Ubah Nama Barang : Cetok Ubah Jenis Satuan : buah Ubah Stok Awal : 50 Ubah Stok Masuk : 60 Ubah Stok Keluar : 20 Ubah Harga Beli Barang [Satuan] : 12000 Ubah Harga Jual Barang [Satuan] : 15000 >> Data Barang Bangunan Berhasil Di Ubah <<
>> Data Barang Bangunan Bernasii Di Oban <<
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 :

	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
ukan	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
	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
	Barang : Brgl ang : 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. 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 :

	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

Masukan Pilihan menu :

7. Hasil Ketika Kembali Ke Menu Awal

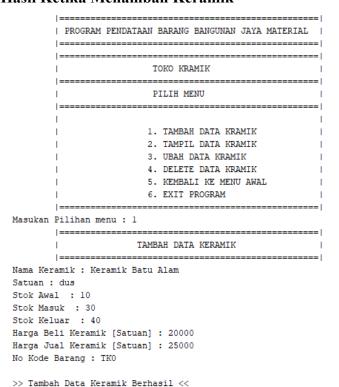
PROGRAM PENDATAAN BARANG BANGUNAN JAYA MATERIAL		
PILIH MENU		
1. TAMBAH DATA BARANG		
2. TAMPIL DATA BARANG		
3. UBAH DATA BARANG		
4. DELETE DATA BARANG		
5. KEMBALI KE MENU AWAL		
6. EXIT PROGRAM		
======================================		
Masukan Pilihan menu : 5		
Masukan Pilihan menu : 5		
Masukan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

Masukan Pilihan menu :

	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