

## SS PROGRAM

### SISTEM PENDATAAN LAPANGAN OLAHRAGA YUDTH'S

#### 1. BUAT ATAU TAMBAH DATA

```
Sistem Pendataan Lapangan Pusat Olahraga
1. Tambah Lapangan
2. Lihat Lapangan
3. Ubah Lapangan
4. Hapus Lapangan
5. Keluar
Pilihan: 1

Tambah Lapangan
Nama (cth : Lapangan 1) : lapangan 1
Jenis (cth : Futsal) : futsal
Ukuran (cth : Besar) : besar

Lapangan berhasil ditambahkan.
```

#### 2. LIHAT DATA

```
Sistem Pendataan Lapangan Pusat Olahraga
1. Tambah Lapangan
2. Lihat Lapangan
3. Ubah Lapangan
4. Hapus Lapangan
5. Keluar
Pilihan: 2
Lapangan [nama = 'lapangan 1', jenis = 'futsal', ukuran = besar]
Lapangan [nama = 'lapangan 2', jenis = 'basket', ukuran = sedang]
Lapangan [nama = 'lapangan 3', jenis = 'voli', ukuran = sedang]
```

### 3. UBAH DATA

```
Sistem Pendataan Lapangan Pusat Olahraga
1. Tambah Lapangan
2. Lihat Lapangan
3. Ubah Lapangan
4. Hapus Lapangan
5. Keluar
Pilihan: 3

Ubah Lapangan
Masukkan nama lapangan yang ingin diubah: lapangan 3
Jenis baru: bulu tangkis
Ukuran baru
kecil

Data lapangan berhasil diubah.
```

### 4. HAPUS DATA

```
Sistem Pendataan Lapangan Pusat Olahraga
1. Tambah Lapangan
2. Lihat Lapangan
3. Ubah Lapangan
4. Hapus Lapangan
5. Keluar
Pilihan: 4

Hapus Lapangan
Masukkan nama lapangan yang ingin dihapus: lapangan 3

Data lapangan berhasil dihapus.
```

### 5. LIHAT DATA UBAH DAN EXIT

```
Sistem Pendataan Lapangan Pusat Olahraga
1. Tambah Lapangan
2. Lihat Lapangan
3. Ubah Lapangan
4. Hapus Lapangan
5. Keluar
Pilihan: 2
Lapangan [nama = 'lapangan 1', jenis = 'futsal', ukuran = besar]
Lapangan [nama = 'lapangan 2', jenis = 'basket', ukuran = sedang]

Sistem Pendataan Lapangan Pusat Olahraga
1. Tambah Lapangan
2. Lihat Lapangan
3. Ubah Lapangan
4. Hapus Lapangan
5. Keluar
Pilihan: 5
Terima kasih telah menggunakan program ini!
PS C:\Users\TUF-DASH\OneDrive\Desktop\JAVA YUDITH\POSTTEST2\src> S
```