

## TUGAS BESAR

**Prodi** : S1 Teknik Informatika  
**Mata Kuliah** : Pemrograman Berorientasi Objek  
**Dosen Pembimbing** : Sam Farisa Chaerul Haviana, ST, M.Kom

---

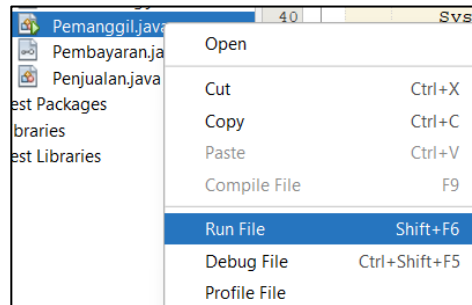
Nama : Ahmad Rafi  
NIM : 32602200035  
Kelas : TIF A

Penjelasan :

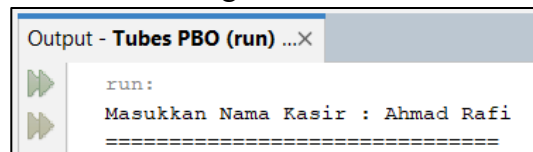
1. *Interface* Pembayaran ('**Pembayaran**') :
  - *Interface* ini hanya memiliki satu *method* yaitu "**hitungBayar()**" yang akan diimplementasikan oleh kelas – kelas yang menggunakan *interface* ini.
2. Kelas DataBarang ('**DataBarang**') :
  - Kelas ini merepresentasikan data suatu barang dengan konsep *encapsulation*, menggunakan *getter* dan *setter*.
  - Memiliki atribut seperti '**kodeBarang**', '**namaBarang**', '**hargaBarang**', dan '**jumlahBeli**'.
  - Mengimplementasikan *interface* '**Pembayaran**' dengan mengimplementasikan *method* '**hitungBayar()**' untuk menghitung total harga barang.
3. Kelas Penjualan ('**Penjualan**') :
  - Kelas ini mewarisi sifat dari *interface* '**Pembayaran**'
  - Memiliki atribut seperti '**namaKasir**' (nama penjual) dan array '**dataBrg**' yang berisi objek – objek '**DataBarang**'
  - Mengimplementasikan *method* '**hitungBayar()**' dari *interface* '**Pembayaran**' untuk menghitung total bayar dari seluruh barang yang terdapat di array '**dataBrg**'.
  - Memiliki *method* '**tampilanDataPenjualan()**' untuk menampilkan data penjualan ke layar.
4. Kelas Pemanggil ('**Pemanggil**') :
  - Kelas ini digunakan untuk menjalankan program kasir
  - Menggunakan objek dari kelas '**Penjualan**' untuk melakukan transaksi
  - Didalam *loop* '*do-while*', *user* diminta untuk memilih menu transaksi (*input* data penjualan, pembayaran atau keluar program).
  - *Switch-case* digunakan untuk *handle* setiap pilihan menu.
  - Dalam pilihan 1, *user* diminta untuk memasukkan jumlah barang dan detail setiap barang. Data barang disimpan dalam array '**dataBrg**' di objek '**Penjualan**'.
  - Pada pilihan 2, program akan menampilkan data penjualan menggunakan *method* '**tampilanDataPenjualan()**' dari objek '**Penjualan**'.
  - Program berjalan terus menerus sampai *user* memilih keluar (pilihan 3).

Tata cara untuk menjalankannya :

1. Jalankan *class* 'Pemanggil'



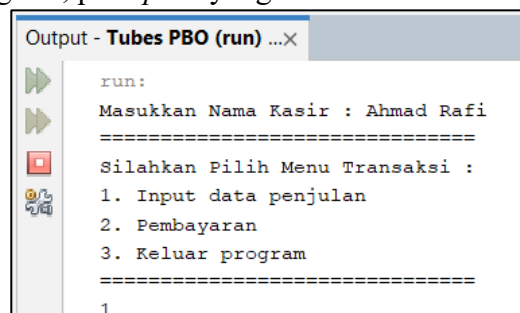
2. Setelah dijalankan, program akan meminta *user* untuk memasukkan nama kasir menggunakan. Kemudian isi sesuai keinginan.



3. Kemudian setelah mengisi nama kasir, program akan menampilkan menu transaksi dengan pilihan :

- 1) *Input* data penjualan
- 2) Pembayaran
- 3) Keluar program

Untuk melanjutkan program, pilih *point* yang ke 1.



4. Setelah itu muncul menu 'Masukkan Jumlah Barang', kemudian *user* diminta mengisi sesuai keinginan.

Masukkan Jumlah Barang : 3

5. Setelah memasukkan barang, akan muncul barang 1 sampai 3. Disini *user* diperintahkan untuk memasukkan kode barang, nama barang, harga barang, dan jumlah barang.

```
Barang ke : 1
=====
Masukkan kode barang   : 201
Masukkan nama barang   : Pepsodent
Masukkan harga barang  : 20000
Masukkan jumlah barang : 2

=====
Barang ke : 2
=====
Masukkan kode barang   : 202
Masukkan nama barang   : Lifeboy
Masukkan harga barang  : 12500
Masukkan jumlah barang : 2

=====
Barang ke : 3
=====
Masukkan kode barang   : 203
Masukkan nama barang   : Sunsilk
Masukkan harga barang  : 12000
Masukkan jumlah barang : 2
```

6. Setelah *user* memasukkan isi barang, akan muncul menu transaksi. Kemudian pilih yang no 2, yaitu pembayaran.

```
=====
Silahkan Pilih Menu Transaksi :
1. Input data penjualan
2. Pembayaran
3. Keluar program
=====
2
=====
```

7. Setelah mengisi menu transaksi akan muncul tampilan isi barang yang sudah di *input* oleh *user*, seperti gambar di atas dan total bayar.

```
=====
DATA PENJUALAN BARANG
PT KOMENG
Nama Kasir : Ahmad Rafi
=====

=====
No.   Kode Barang   Nama Barang   Harga Barang   Jumlah Beli   Bayar
=====
1     201            Pepsodent    20000.00      2             40000.00
2     202            Lifeboy      12500.00      2             25000.00
3     203            Sunsilk      12000.00      2             24000.00
=====
Total Bayar : 89000.0
=====
```

8. Setelah muncul isi transaksi penjualan, akan muncul menu transaksi. Silahkan pilih yang no 3, yaitu keluar program.

```
=====
Silahkan Pilih Menu Transaksi :
1. Input data penjualan
2. Pembayaran
3. Keluar program
=====
3
Keluar dari program.
BUILD SUCCESSFUL (total time: 31 minutes 6 seconds)
```