

LAPORAN PROGRAM PERTEMUAN 4

Alur Kerja Program

1. Program membuat objek Customer bernama *Budi Santoso* dengan ID *CST-001* dan total belanja sebesar 500.000.
2. Program kemudian membuat objek Member bernama *Siti Aminah* dengan ID *MBR-110*, total belanja 1.250.000, poin 240, dan level Gold.
3. Program mencetak header DATA CUSTOMER BELANJAKU.
4. Program menampilkan status *Customer Biasa* dan memanggil method `tampilkanInfo()` milik class Customer.
5. Program menampilkan status *Member* dan memanggil method override `tampilkanInfo()` pada class Member yang juga memanggil super.`tampilkanInfo()`.
6. Output ditampilkan lengkap sesuai data masing-masing pelanggan.

Fungsi/Method yang Digunakan

- a. Constructor Customer(String nama, String id, int totalBelanja)
 - Menginisialisasi atribut nama, id, dan total belanja.
 - Digunakan untuk membuat customer biasa.
- b. Constructor Member(String nama, String id, int totalBelanja, int poin, String level)
 - Menggunakan super() untuk memanggil constructor Customer.
 - Menambahkan atribut khusus: poin dan level.
- c. Method void `tampilkanInfo()` pada class Customer
Menampilkan:
 - Nama Customer
 - ID Customer
 - Total Belanja

Dipanggil pada objek c1.

- d. Override void `tampilkanInfo()` pada class Member

Menambahkan informasi:

- Poin Reward
- Level Keanggotaan (Silver/Gold/Platinum)

Urutan eksekusi:

1. super.`tampilkanInfo()` → tampilkan info dasar
2. Tambahkan info poin & level

Output Program

```
==== DATA CUSTOMER BELANJAKU ====
Status: Customer Biasa
Nama: Budi Santoso | ID: CST-001 | Total Belanja: Rp 500000

Status: Member
Nama: Siti Aminah | ID: MBR-110 | Total Belanja: Rp 1250000
Poin Reward: 240 | Level: Gold
```