

Nama: Latifanika Nurafwi

NIM: H1D024099

Shift Awal: C

Shift Sekarang: A

RESPONSI 2 PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK PERTEMUAN 4

A. ALUR KERJA

1. Membuat objek bernama Budi pada class Customer dengan data namaLengkap = Budi Santoso, custId = CST-001, dan totalBelanja = 500.000
2. Membuat objek bernama Siti pada class Member dengan data namaLengkap = Siti Aminah, custId = MBR-110, totalBelanja = 1.250.000, poin = 240, dan level = Gold
3. Program memanggil tampilkanInfo() untuk objek Budi dan Siti. Output yang keluar akan berbeda antara Budi dan Siti karena Budi=customer, Siti = member

B. FUNGSI

1. Constructor Customer(). Membuat objek dasar dengan parameter nama, ID, dan total belanja
2. Constructor Member(). Menggunakan super(...) di baris pertama untuk mengambil data dari superclass ke constructor Customer, baru kemudian mengisi data poin dan level
3. tampilkanInfo() (Override). Pada class Member, method ini memanggil super.tampilkanInfo() dulu untuk mencetak data dasar, baru menambahkan baris cetak Poin dan Level

C. OUTPUT

```
=== 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
```