

TUGAS BESAR
PEMOGRAMAN BERORIENTASI OBJEK



Disusun Oleh :

NAMA : MUHAMMAD LUTHFI GINARSO

NIM : 32602200002

PRODI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG

2023

PENDAHULUAN

Project yang saya buat adalah sebuah program pemesanan makanan dan minuman di” Rumah Penyet Luthfi” berupa console dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.

Program ini dirancang untuk mengelola pesanan pelanggan, termasuk memasukkan nama pelanggan, nomor meja, menampilkan menu yang tersedia, meminta pesanan pelanggan, dan menampilkan informasi pesanan beserta total harga. Beberapa fitur utama dari program ini adalah:

1. Memulai memasukkan nama anda/pelanggan dan nomor meja.
2. Menampilkan menu yang tersedia.
3. Pelanggan memilih menu.
4. Menampilkan Informasi pesanan berupa :
 - a. Nama Pelangan
 - b. Nomor Meja
 - c. Pesanan Pelanggan
 - d. Total Harga

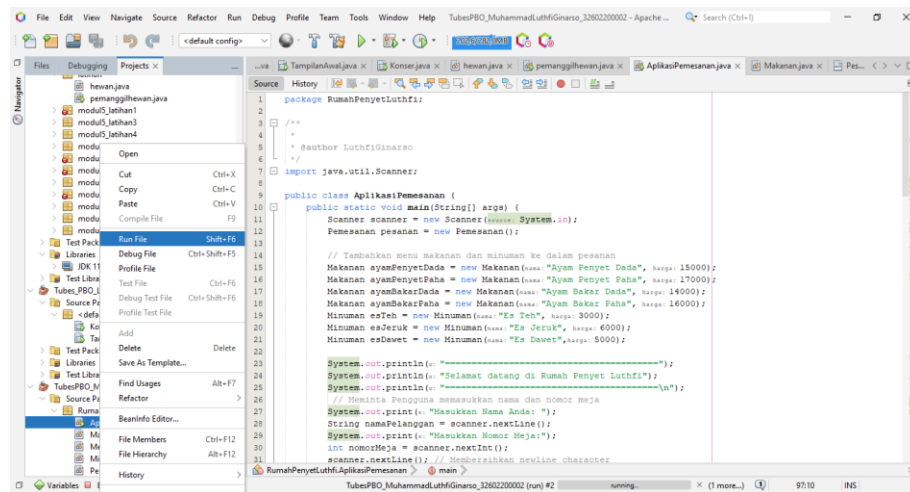
PEMBAHASAN

Proyek “Rumah Penyet Luthfi” ini terdiri dari lima Class serta satu Interface:

1. “AplikasiPemesanan” Menangani logika utama program dan interaksi dengan pengguna.
2. “Makanan” Kelas ini digunakan untuk merepresentasikan objek makanan dalam konteks aplikasi pemesanan di "Rumah Penyet Luthfi".
3. “Minuman” : Kelas ini digunakan untuk merepresentasikan objek minuman dalam konteks aplikasi pemesanan di "Rumah Penyet Luthfi".
4. “Menu” : Kelas ini digunakan sebagai kelas dasar untuk mewakili berbagai jenis menu (makanan dan minuman). Dengan mengimplementasikan interface Pesan, kelas ini menyediakan metode umum tampilkanInfo() yang dapat digunakan oleh objek apapun yang dianggap sebagai pesanan
5. “Pemesanan” :Kelas ini bertindak sebagai pengelola pesanan, menyimpan daftar pesanan, menampilkan informasi pesanan, dan menghitung total harga pesanan.
6. “Pesan” : Interface ini memberikan kemampuan untuk menampilkan informasi terkait dengan objek yang dapat dipesan.

Berikut merupakan manual penggunaan dengan menunjukan bukti screenshoot serta deskripsi penggunaan dari program “RumahPenyetLuthfi”.

1. RUN file AplikasiPemesanan.java dengan klik kanan pada file. Lalu pilih Run File Atau bisa dengan menekan shift + F6



2. Terdapat nama “Selamat Datang Di Rumah Penyet Luthfi” Pelanggan bisa memasukkan nama dan nomor meja serta terdapat menu yang tersedia

```

run:
=====

Selamat Datang Di Rumah Penyet Luthfi
=====

Masukkan Nama Anda : Ginarso
Masukkan Nomor Meja : 5
----Menu yang Tersedia----

Makanan :
Ayam Penyet Dada - Rp 15000.0
Ayam Penyet Paha - Rp 17000.0
Ayam Bakar Dada - Rp 14000.0
Ayam Bakar Paha - Rp 16000.0
Minuman :
Es Teh - Rp 3000.0
Es Jeruk - Rp 6000.0
Es Dawet - Rp 5000.0

```

3. Selanjutnya pelanggan bisa memilih menu. Ketik “y/Y” jika ingin menambah pesan dan ketik “n” jika tidak ada tambahan

```
-----
=====
Selamat Datang Di Rumah Penyet Luthfi
=====

Masukkan Nama Anda : Ginarso
Masukkan Nomor Meja : 5
----Menu yang Tersedia----
-----

Makanan :
Ayam Penyet Dada - Rp 15000.0
Ayam Penyet Paha - Rp 17000.0
Ayam Bakar Dada - Rp 14000.0
Ayam Bakar Paha - Rp 16000.0
Minuman :
Es Teh - Rp 3000.0
Es Jeruk - Rp 6000.0
Es Dawet - Rp 5000.0
Silahkan Pilih Menu Yang Ingin Anda Pesan : ayam bakar paha
Ingin menambah pesanan lagi? (ya/tidak): y
Silahkan Pilih Menu Yang Ingin Anda Pesan : ayam bakar dada
Ingin menambah pesanan lagi? (ya/tidak): y
Silahkan Pilih Menu Yang Ingin Anda Pesan : ayam penyet dada
Ingin menambah pesanan lagi? (ya/tidak): y
Silahkan Pilih Menu Yang Ingin Anda Pesan : es teh
Ingin menambah pesanan lagi? (ya/tidak): y
Silahkan Pilih Menu Yang Ingin Anda Pesan : es jeruk
Ingin menambah pesanan lagi? (ya/tidak): n
-----
```

4. Kemudian ditampilkan “Informasi Pesanan” meliputi :

- Nama Pelanggan
- Nomor Meja
- Pesanan
- Total Harga

```
=====
Informasi Pesanan:
=====

Nama Pelanggan: Ginarso
Nomor Meja: 5
Pesanan Anda:
Ayam Bakar Paha - Rp 16000.0
Ayam Bakar Dada - Rp 14000.0
Ayam Penyet Dada - Rp 15000.0
Es Teh - Rp 3000.0
Es Jeruk - Rp 6000.0
Total Harga: Rp 54000.0
```