**UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)  
GANJIL 2025/2026**

**Mata Kuliah:**

PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK

Kelas D3TI2.B

**Studi Kasus:** Aplikasi kasir Toko Akun Game Berbasis Console

**A logo with a blue and yellow circle and orange lines

AI-generated content may be incorrect.**

**Oleh:**

AHMAD MAUALANA KUDUS

2403099

**D3 TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU**

**OKTOBER 2025**

**Daftar Isi**

[**Deskripsi Permasalahan** 1](#_Toc212244831)

[**Analisis Kebutuhan** 1](#_Toc212244832)

[**Analisis Fitur** 2](#_Toc212244833)

[**Rancangan UML Use Case Diagram** 3](#_Toc212244834)

[**Rancangan Tampilan Program Aplikasi Console** 4](#_Toc212244835)

[Tampilan 1 Login Admin 4](#_Toc212244836)

[Tampilan 2 Menu Utama 4](#_Toc212244837)

[Tampilan 4 Kelola Akun 4](#_Toc212244838)

[Tampilan 4 Tambahkan Akun 5](#_Toc212244839)

[Tampilan 5 Lihat Daftar Akun 5](#_Toc212244840)

[Tampilan 6 Lihat Riwayat Pembelian 5](#_Toc212244841)

[Tampilan 7 Mulai Pembelian 6](#_Toc212244842)

[Tampilan 8 Mulai Keluar Program 6](#_Toc212244843)

[**Analisis Class** 7](#_Toc212244844)

[Identifikasi Class dan Attribute 7](#_Toc212244845)

[Identifikasi Method 7](#_Toc212244846)

[Jenis Relasi dan Alasan 7](#_Toc212244847)

[Multiplicity 9](#_Toc212244848)

[**Rancangan UML Class Diagram** 10](#_Toc212244849)

[**Rancangan UML Sequence Diagram** 11](#_Toc212244850)

[Sequence Diagram 1 : melakukan login admin 11](#_Toc212244851)

[Sequence Diagram 2 : Mengelola Akun 12](#_Toc212244852)

[Sequence Diagram 3 : Mulai Pembelian 13](#_Toc212244853)

[**Pra-Kode Program** 15](#_Toc212244854)

[**Kode Program** 15](#_Toc212244855)

[Admin.java 15](#_Toc212244856)

[Akun.java 16](#_Toc212244857)

[Buyer.java 17](#_Toc212244858)

[AplikasiKasir.java 18](#_Toc212244859)

[Main.java 20](#_Toc212244860)

[**Compile & Run** 22](#_Toc212244861)

[Compile 22](#_Toc212244862)

[Run 22](#_Toc212244863)

[**Testing** 22](#_Toc212244864)

[Skenario Login Admin (Berhasil ) 22](#_Toc212244865)

[Skenario Login Admin (Gagal) 22](#_Toc212244866)

[Skenario Beli Akun Saat Masukan ID (Berhasil ) 22](#_Toc212244867)

[Skenario Beli Akun Saat Masukan ID (Gagal) 22](#_Toc212244868)

[Skenario Bayar (Berhasil) 23](#_Toc212244869)

[Skenario Bayar (Gagal/mines) 23](#_Toc212244870)

[**Build (Deploy)** 23](#_Toc212244871)

[**URL Repository** 23](#_Toc212244872)

# **Deskripsi Permasalahan**

Pada ere modern saat ini, penjualan akun game online semakin viral dan banyak diminati terutama dikalangan anak muda, namun tidak sedikit penjual yang masih menggunakan cara manual seperti mencatat data akun, nama, harga, dan transaksi pembelian di buku catatan pribadi. Hal ini rentangnya typo atau kesalahan pencatatan, kehilangan data, dan sulit untuk memantau riwayat pembelian

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkanlah aplikasi berbasis console bernama “OhlansStore”. Aplikasi ini berperan untuk membantu admin dalam mengelola data akun game yang di jual,contohnya seperti menambahkan akun game baru yang mau di jual, menampilkan daftar akun yang masih tersedia, serta menampilkan riwayat pembelian sebagai bukti baik buat pembeli ataupun penjual. Aplikasi Console ini juga sebagai simulasi transaksi pembelian akun dengan system otomatis menghitung total dari harga dan kembalian

Dengan adanya aplikasi ini, proses pengelolaan toko akun menjadi lebih efisien, rapi, dan terorganisir tanpa harus menggunakan sistem berbasis database atau tampilan grafis yang kompleks.

# **Analisis Kebutuhan**

1. Menyediakan sistem login admin

Memungkinkan admin untuk masuk ke dalam fitur utama aplikasi hanya jika berhasil login dengan username dan password yang benar.

1. Menyediakan fitur Kelola

Memungkinkan admin untuk menambahkan data akun game baru, Dimana di dalamnya mempunyai ID akun, nama, harga akun, dan jumlah stok awal.

1. Menyediakan fitur lihat daftar akun

Memungkinkan admin dan pembeli dapat melihat daftar akun yang tersedia lengkap

Dengan ID, nama, harga, dan stock

1. Menyediakan fitur riwayat pembelian

Memungkinkan admin dapat melihat seluruh Riwayat transaksi pembelian yang pernah dilakukan oleh pembeli

1. Menyediakan fitur pembelian akun

Memungkinkan pembeli untuk melakukasn transaksi pembelian akun, dengan cara memilih akun berdasarkan ID, nama, melihat total harga, membayar, dan menerima informasi kembalian yang akan di bantu oleh admin.

* Menyediakan perhitungan otomatis total dan kembalian system secara otomatis berdasarkan nominal pembayaran yang diberikan pembeli.
* Menampilkan otomatis daftar akun yang tesedia di toko Ohlannsstore

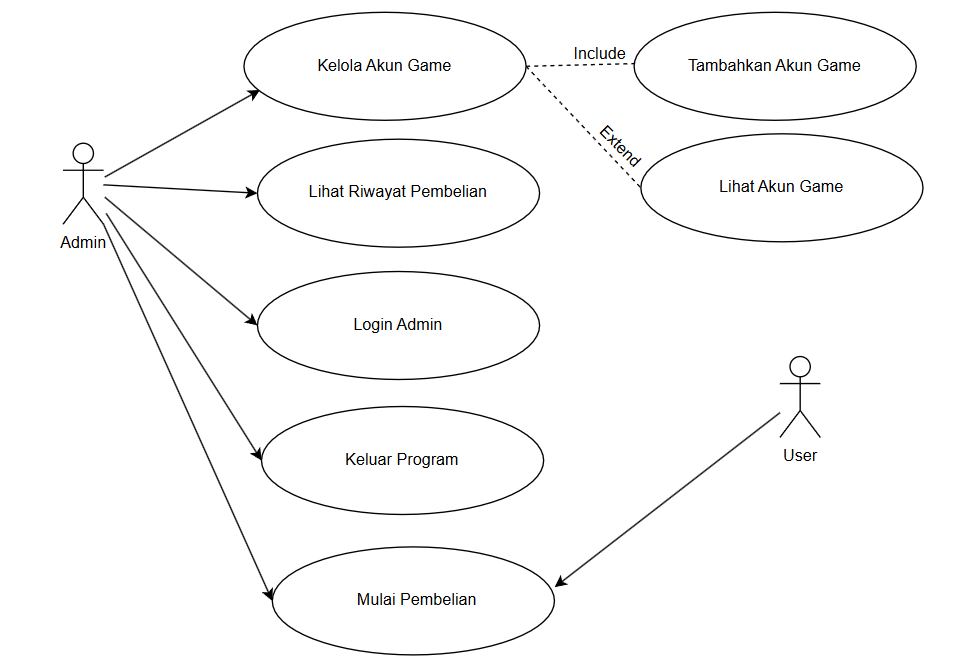
1. Menyediakan menu keluar program

Memungkinkan admin untuk menghentikan aplikasi denga aman, sekaligus menutup semua proses input yang sedang di jalankan.

# **Analisis Fitur**

| **No** | **Fitur** | **Kebutuhan** | **Alur** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Login Admin | Admin perlu mengatur akses suapaya tidak sembaranga orang lain bisa masuk dan mengelola data toko | Program meminta admin untuk menginputkan username dan password.Jika terdeteksi cocok dengan data yang ditentukan, kemudian admin bisa masuk ke menu yang ada di dalam; jika tidak, maka program akan menmapilkan Akses ditolak. Program berhenti. |
| 2 | Kelola Akun | Admin perlu menambahkan akun game baru dan melihat daftar akun, menambahkan akun game yang kemudian akan di jual di toko serta untuk menambahkan stok yang semakin menipis dan melihat akun yang tersedia untuk memantau stock yang tersedia | Admin memiliki menu “Tambah Akun ”dan”Lihat Daftar Akun”,setelah itu diminta mengisi ID akun, harga, dan stok.Data akun kemudian akan disimpan dalam daftar ArrayList serta bisa memantau stock akun dengan melihat daftar akun yang berisi ID, nama, harga dan stok |
| 4 | Lihat Riwayat Pembelian | Admin perlu memantau Riwayat transaksi yang sudah dilakukan pembelian oleh pembeli. | Admin memilih menu “Lihat Riwayat Pembelian”. Sistem menampilkan seluruh transaksi pembelian yang tersimpan dalam daftar Riwayat pembelian. |
| 5 | Mulai Pembelian | Pembeli perlu melakukan transaksi pembelian akun berdasarkan ID yang tersedia yang akan dibantu oleh kasir admin. | Pembeli memasukkan jumlah akun yang ingin dibeli, memilih ID akun, dan sistem menampilkan harga otomatis. Setelah itu, pembeli melakukan pembayaran dan sistem menghitung total serta kembalian. |
| 6 | Keluar Program | Pengguna perlu menghentikan aplikasi dengan aman setelah selesai menjalankan program. | Pengguna memilih menu “Keluar”. Sistem menampilkan pesan penutupan serta menghentikan program dengan menutup input scanner. |

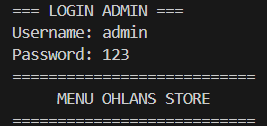
# **Rancangan UML Use Case Diagram**



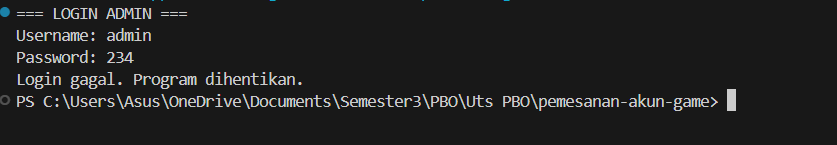
# **Rancangan Tampilan Program Aplikasi Console**

## Tampilan 1 Login Admin

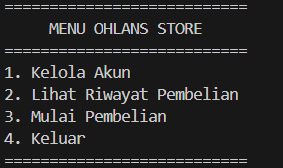
* Berhasil



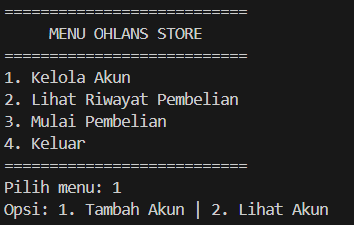
* Gagal



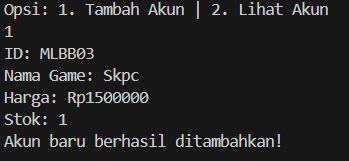
## Tampilan 2 Menu Utama



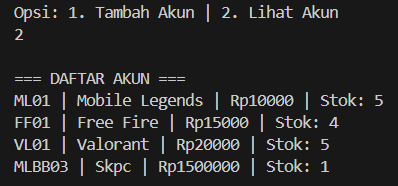
## Tampilan 4 Kelola Akun



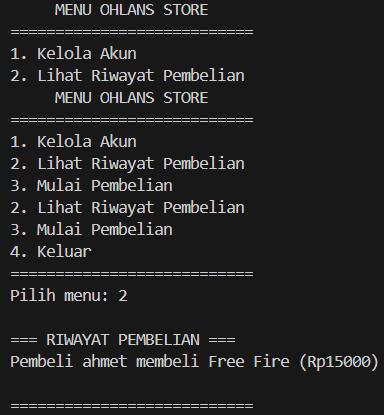
## Tampilan 4 Tambahkan Akun



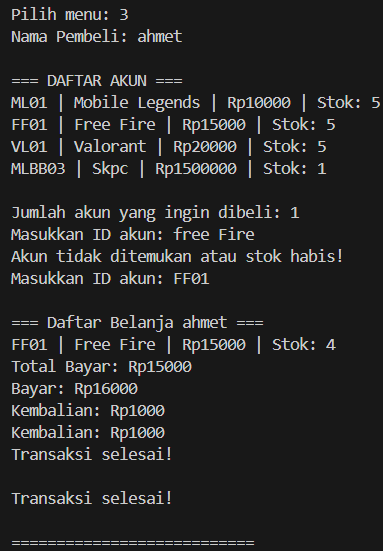
## Tampilan 5 Lihat Daftar Akun



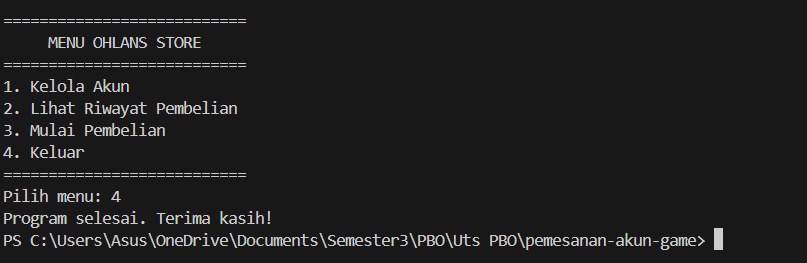
## Tampilan 6 Lihat Riwayat Pembelian



## Tampilan 7 Mulai Pembelian



## Tampilan 8 Mulai Keluar Program



# **Analisis Class**

## Identifikasi Class dan Attribute

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Class (Kata Benda)** | **Attribute (Kata Benda)** |
| 1 | Akun | id: String |
| namaGame: String |
| harga: int |
| Stok: int |
| 2 | Admin | id: String |
| nama: String |
| username: String |
| password: String |
| 3 | Buyer | nama: String |
| daftarBelanja: ArrayList<Akun> |
| total: int |
| 4 | AplikasiKasir | daftarAdmin: ArrayList<Admin> |
| daftarAkun: ArrayList<Akun> |
| riwayatPembelian: ArrayList<String> |
| adminAktif: Admin |
| 5 | Main | - |

## Identifikasi Method

| **No** | **Class (Kata Benda)** | **Method (Kata Kerja)** | **Parameter (Kata Benda)** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Akun | getId(): String | - |
| getNamaGame(): String | - |
| getHarga(): int | - |
| getStok(): int | - |
| kurangiStok(): void | - |
| 2 | Admin | login(): boolean | String user, String pass |
| tampilkanData(): void | - |
| getNama(): String | - |
| Admin():constructor | String id, String nama, String username, String password |
| 3 | Buyer | tambahAkun(): void | akun: akun |
| tampilkanBelanja(): void | - |
| getTotal(): int | - |
| buyer():constructor | String: nama |
| 4 | AplikasiKasir | inisialisasiData(): void | - |
| loginAdmin(): boolean | String username, String password |
| mengelolaAkun( ): void | Scanner:scanner |
| tampilkanDaftarAkun(): void | - |
| tampilkanRiwayat(): void | - |
| mulaiPembelian(): void | Scanner:scanner |
| 5. | main | main() | agrs: String[] |

## Jenis Relasi dan Alasan

1. Dependency

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Class Awal** | **Class Tujuan** | **Alasan** |
| 1 | Main | AplikasiKasir | Class Main ini menggunakan sebuah class AplikasiKasir untuk menjalankan keseluruhan proses bisnis untama diantarnya inisialisasiData(), loginAdmin(), mengelolaAkun(), tampilkanRiwayat(), dan mulaiPembelian(). Main bertugas sebagai pengendali utama jalannya program yang memanggil method pada class AplikasiKasir. |
| 2 | AplikasiKasir | Buyer | AplikasiKasir membuat objek Buyer pada saat proses pembelian akun game mulaiPembelian(), di mana objek Buyer dibuat untuk merepresentasikan pembeli yang sedang melakukan transaksi dan menyimpan daftar akun yang dibeli. |

1. Unidirectional Association

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Class Awal** | **Class Tujuan** | **Alasan** |
| 1 | AplikasiKasir | Admin | Jadi pada AplikasiKasir menyimpan daftar sebuah admin dan dapat memanggil fungsi login admin. |
| 2. | AplikasiKasir | Akun | Jadi Pada AplikasiKasir dapat mengelola daftar Akun untuk ditampilkan atau diupdate stoknya. |
| 3 | Buyer | Akun | Karena Buyer memiliki sebuah daftar akun yang dibeli, tetapi Akun tidak mengenal Buyer. |

1. Bidirectional Association

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Class Awal** | **Class Tujuan** | **Alasan** |
| 1 | - | - | Tidak memiliki hubungan dua arah; semua hubungan hanya dikenal satu arah. |
|  |  |  |  |

1. Aggregation

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Class Awal** | **Class Tujuan** | **Alasan** |
| 1 | AplikasiKasir | Admin | Jadi pada AplikasiKasir memiliki sebuah kumpulan Admin yang dapat ada secara independen dari sistem. |
| 2 | AplikasiKasir | Akun | Jadi pada AplikasiKasir memiliki sebuah daftar Akun, tetapi Akun bisa eksis terpisah dari AplikasiKasir. |
| 3 | Buyer | Akun | Karena Buyer memiliki sebuah daftar Akun yang dibeli, namun Akun tidak bergantungan pada Buyer. |

1. Composition

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Class Awal** | **Class Tujuan** | **Alasan** |
| 1 | AplikasiKasir | Buyer | Karena pada Buyer dibuat serta di Kelola penuh oleh AplikasiKasir saat proses transaksi berjalan. Setelah transaksi selesai,Buyer tidak lagi eksis |

1. Generalization

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Class Awal** | **Class Tujuan** | **Alasan** |
| 1 | - | - | Karena tidak memiliki inheritance antar class dalam sistem ini. Semua class berdiri sendiri. |
|  |  |  |  |

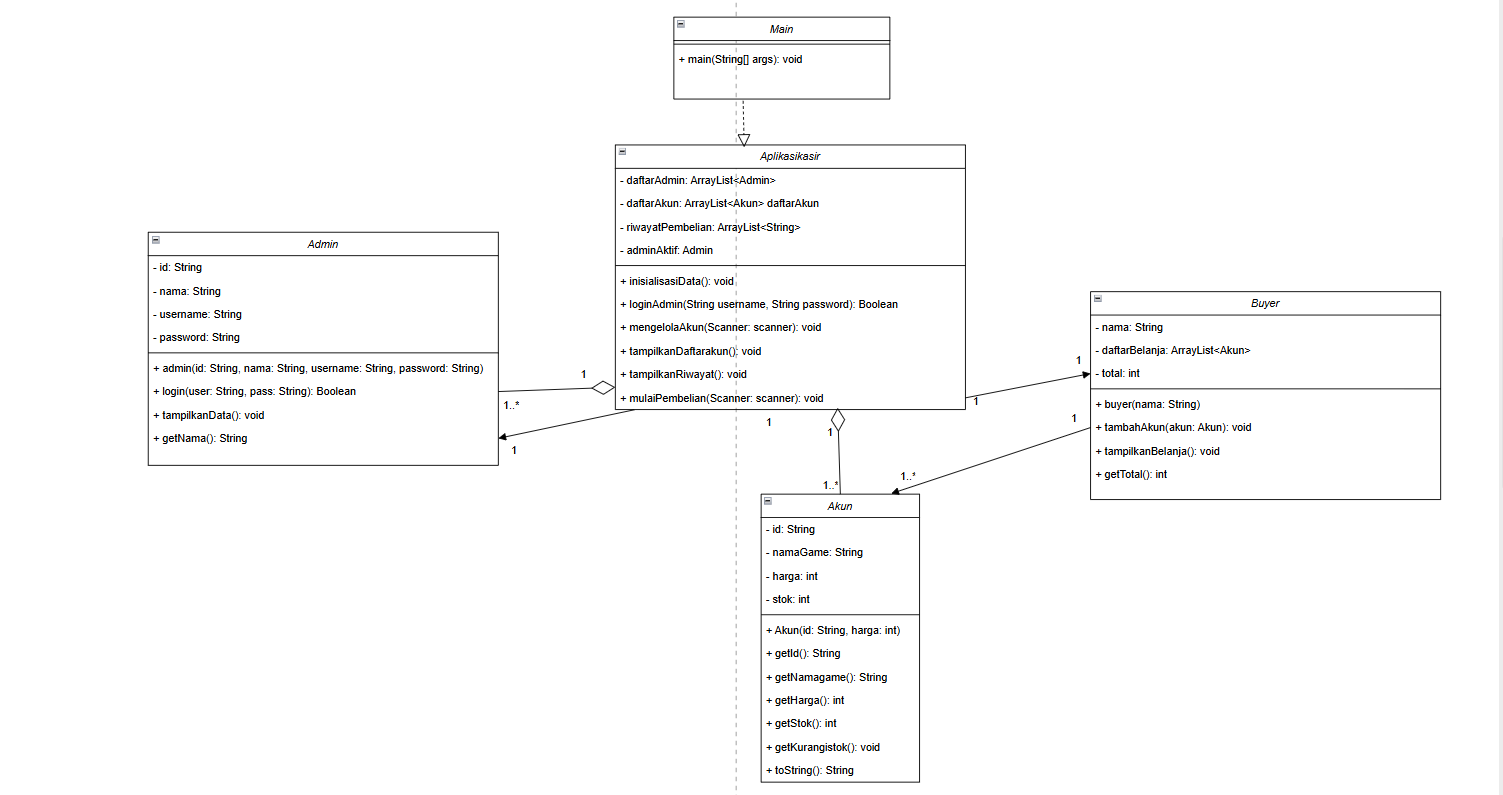
1. Realization

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Class Awal** | **Class Tujuan** | **Alasan** |
| 1 | - | - | Karena tidak ada sebuah class yang mengimplementasikan interface, sehingga tidak terdapat hubungan realization. |
|  |  |  |  |

## Multiplicity

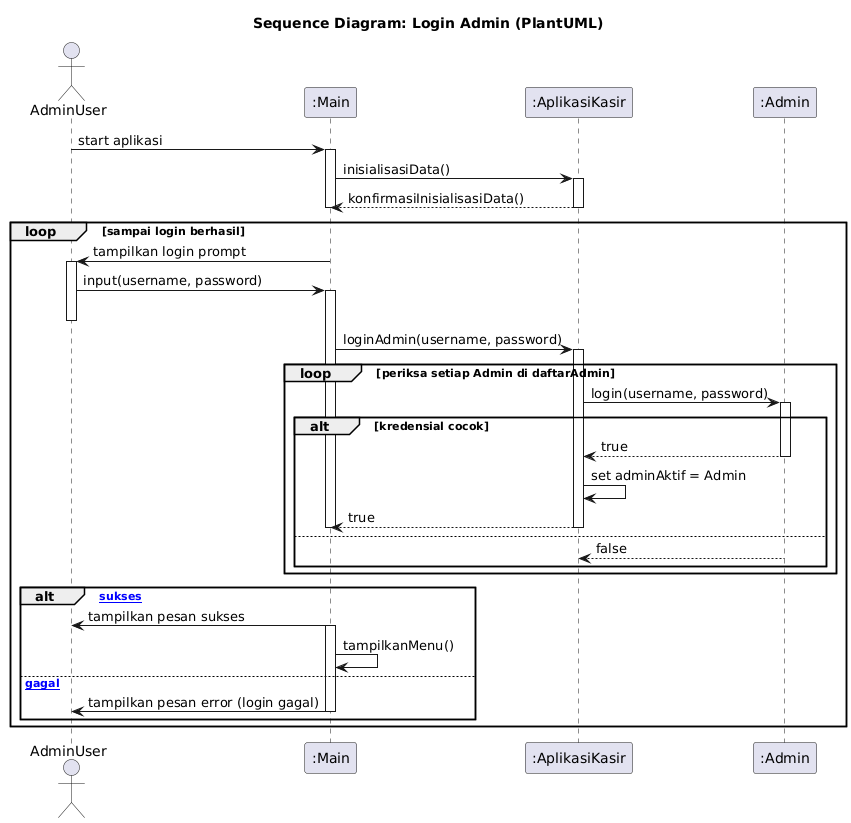
| **No** | **Class Awal** | **Class Tujuan** | **Relasi** | **Multiplicity** | **Keterangan** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | AplikasiKasir | Admin | Aggregation | 1..\* & 1 | Jadi satu atau banyaknya admin menjadi bagian dari satu AplikasiKasir, pada admin hanya tersedia jika selama aplikasi berjalan.Data admin kemudian disimpan sementara di memori sebuah aplikasi |
| 2 | AplikasiKasir | Akun | Aggregation | 1..\* & 1 | Jadi satu atau banyaknya akun menjadi bagain dari satu AplikasiKasir, Pada daftar akun hanya tersedia selama aplikasi berjalan dan hilang jika aplikasi ditutup. |
| 3 | AplikasiKasir | Buyer | Composition | 1 & 1 | Jadi Satu Buyer hanya bisa berinteraksi dalam satu AplikasiKasir pada saat transaksi sedang berlangsung. Objek Buyer dibuat serta di hapus dalam lingkup lingkup satu transaksi |
| 4. | Buyer | Akun | Unidirectional Association | 1..\* & 1 | Jadi pada satu Buyer bisa membeli satu atau lebih dari satu Akun, tapi setiap akun yang di beli hanya terdaftar pada satu pembeli pada saat transaksi |
| 5 | Main | AplikasiKasir | Dependency | 1 & 1 | Jadi satu main menjalankan satu instance pada AplikasiKasir, dan seleruh proses aplikasi bergantung pada instance tersebut. |

# **Rancangan UML Class Diagram**

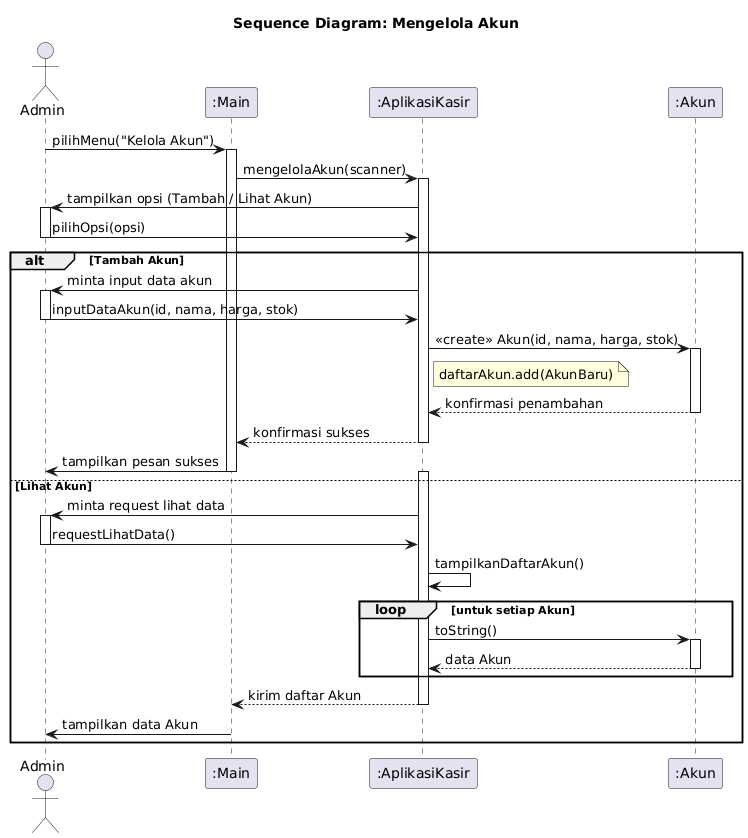


# **Rancangan UML Sequence Diagram**

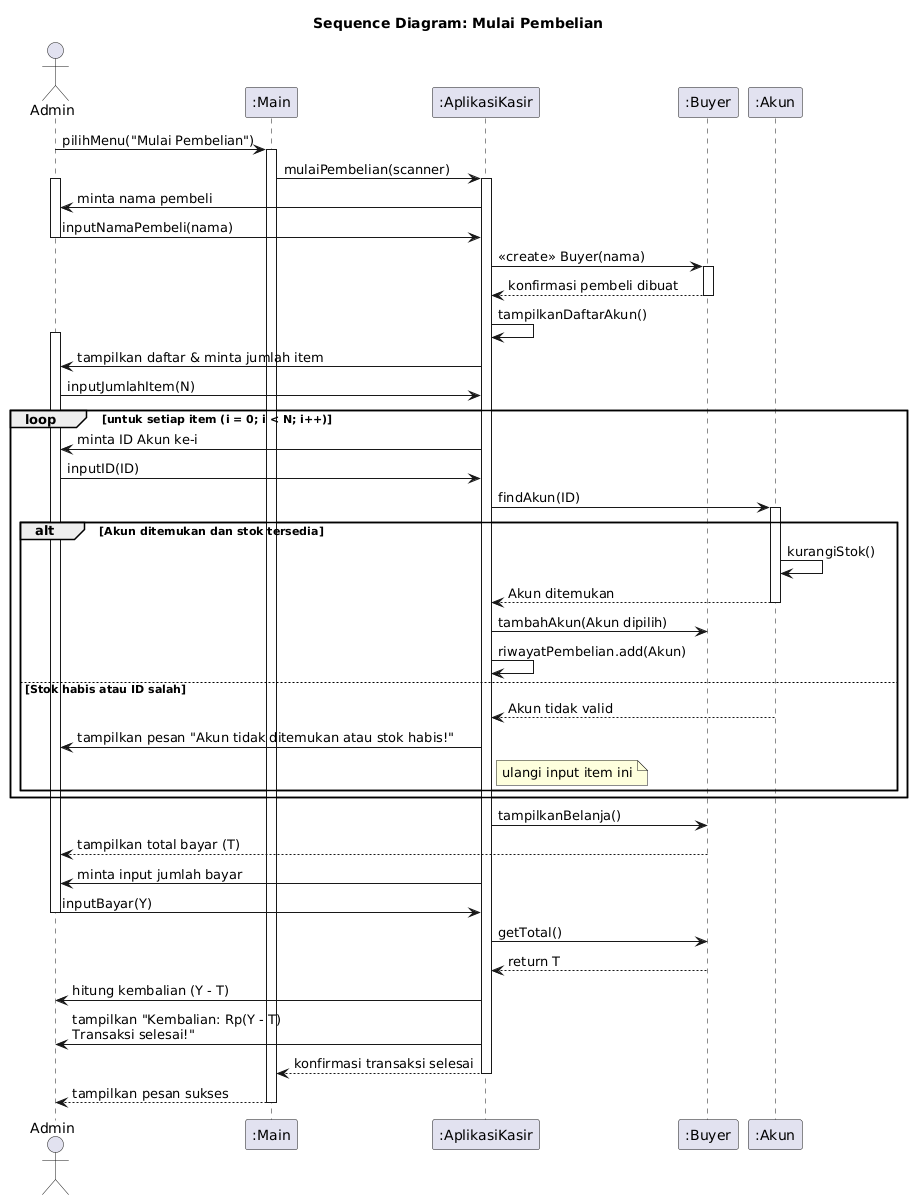
## Sequence Diagram 1 : melakukan login admin

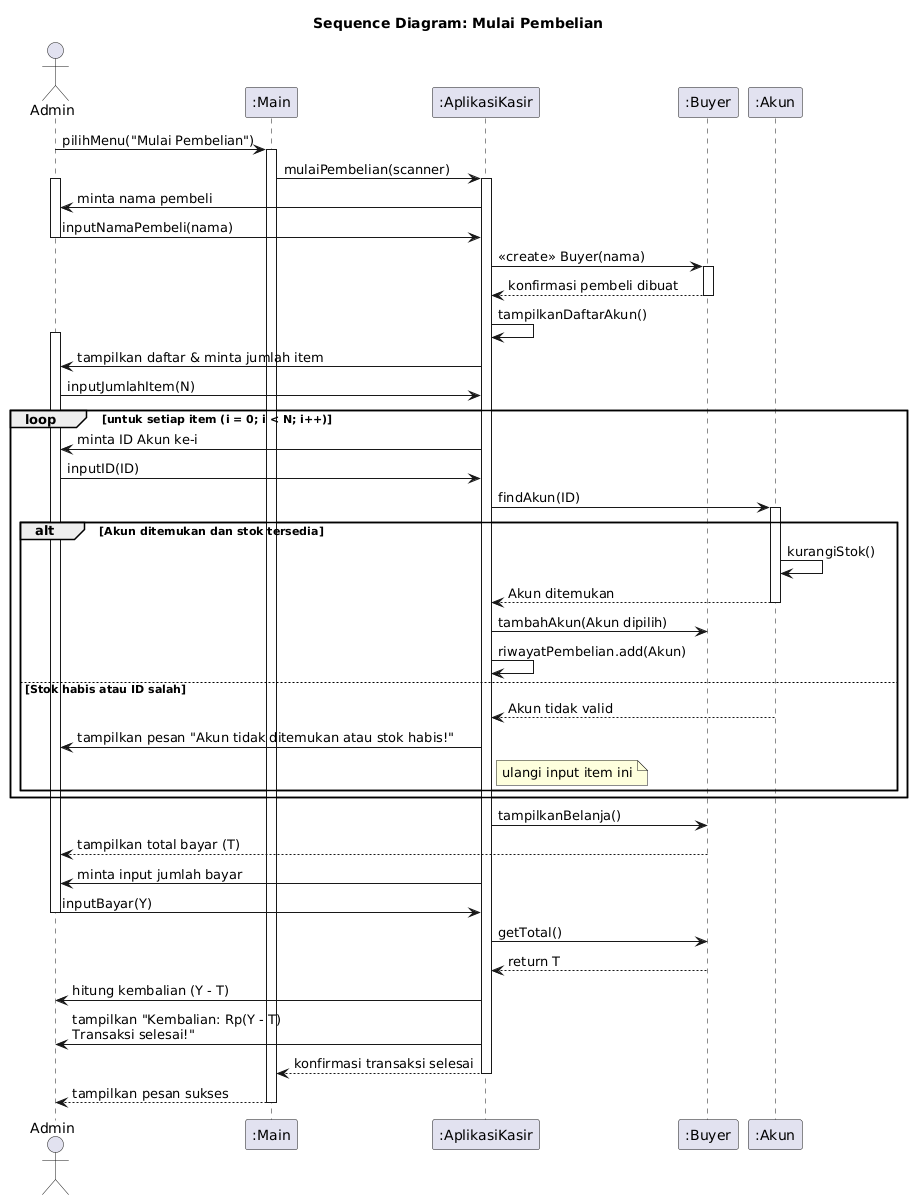


## Sequence Diagram 2 : Mengelola Akun

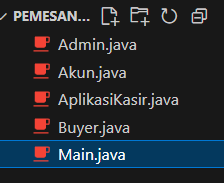


## Sequence Diagram 3 : Mulai Pembelian





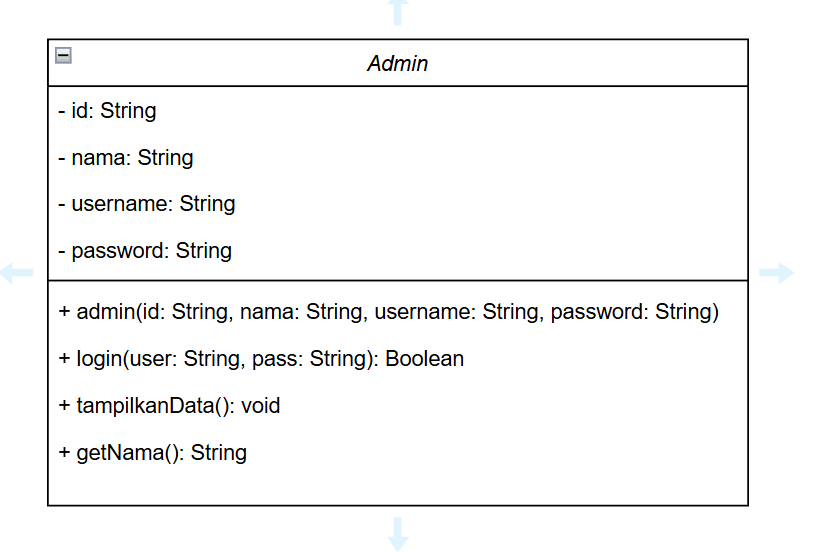
# **Pra-Kode Program**



# **Kode Program**

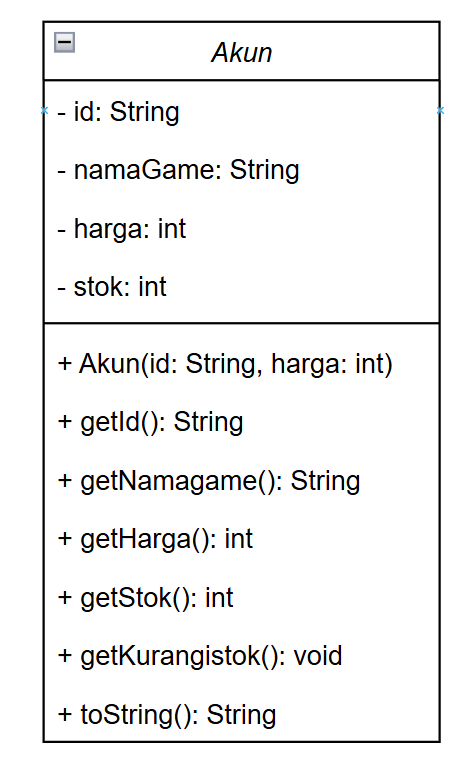
## Admin.java

|  |
| --- |
| public class Admin {      private String id;      private String nama;      private String username;      private String password;      public Admin(String id, String nama, String username, String password) {          this.id = id;          this.nama = nama;          this.username = username;          this.password = password;      }      public boolean login(String user, String pass) {          return username.equals(user) && password.equals(pass);      }      public void tampilkanData() {          System.out.println(id + " | " + nama + " | " + username);      }      public String getNama() {          return nama;      }  } |



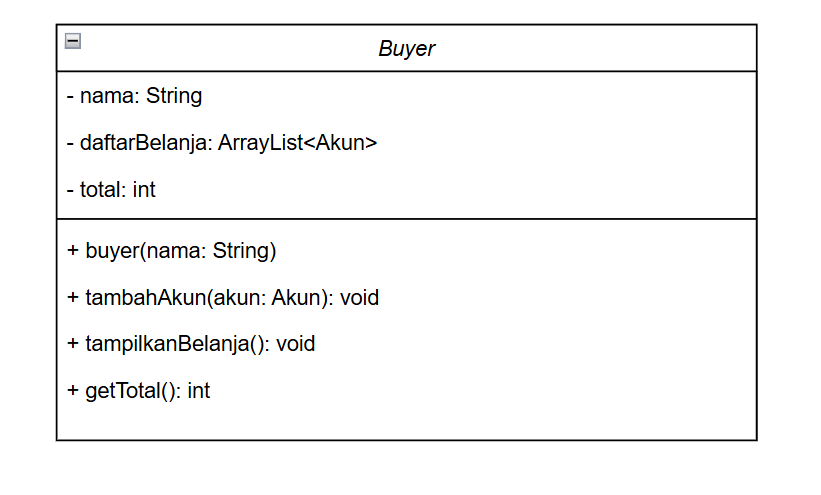
## Akun.java

|  |
| --- |
| public class Akun {      private String id;      private String namaGame;      private int harga;      private int stok;      public Akun(String id, String namaGame, int harga, int stok) {          this.id = id;          this.namaGame = namaGame;          this.harga = harga;          this.stok = stok;      }      public String getId() {          return id;      }      public String getNamaGame() {          return namaGame;      }      public int getHarga() {          return harga;      }      public int getStok() {          return stok;      }      public void kurangiStok() {          if (stok > 0) stok--;      }      @Override      public String toString() {          return id + " | " + namaGame + " | Rp" + harga + " | Stok: " + stok;      }  } |



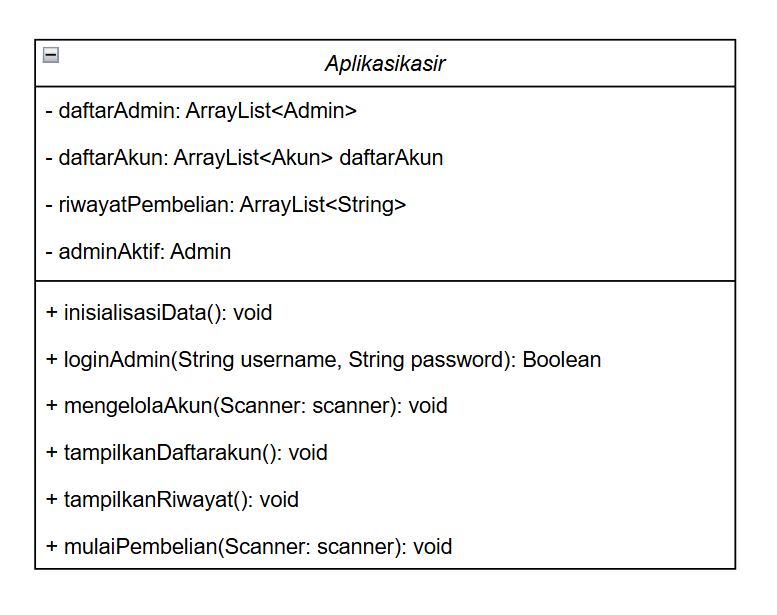
## Buyer.java

|  |
| --- |
| import java.util.ArrayList;  public class Buyer {      private String nama;      private ArrayList<Akun> daftarBelanja = new ArrayList<>();      private int total = 0;      public Buyer(String nama) {          this.nama = nama;      }      public void tambahAkun(Akun akun) {          daftarBelanja.add(akun);          total += akun.getHarga();      }      public void tampilkanBelanja() {          System.out.println("\n=== Daftar Belanja " + nama + " ===");          for (Akun akun : daftarBelanja) {              System.out.println(akun);          }          System.out.println("Total Bayar: Rp" + total);      }      public int getTotal() {          return total;      }  } |



## AplikasiKasir.java

|  |
| --- |
| import java.util.ArrayList;  import java.util.Scanner;  public class AplikasiKasir {      private ArrayList<Admin> daftarAdmin = new ArrayList<>();      private ArrayList<Akun> daftarAkun = new ArrayList<>();      private ArrayList<String> riwayatPembelian = new ArrayList<>();      private Admin adminAktif;      public void inisialisasiData() {          daftarAdmin.add(new Admin("A1", "Admin Utama", "admin", "123"));          daftarAkun.add(new Akun("ML01", "Mobile Legends", 10000, 5));          daftarAkun.add(new Akun("FF01", "Free Fire", 15000, 5));          daftarAkun.add(new Akun("VL01", "Valorant", 20000, 5));      }      public boolean loginAdmin(String username, String password) {          for (Admin admin : daftarAdmin) {              if (admin.login(username, password)) {                  adminAktif = admin;                  return true;              }          }          return false;      }      public void mengelolaAkun(Scanner scanner) {          System.out.println("Opsi: 1. Tambah Akun | 2. Lihat Akun");          int opsi = scanner.nextInt();          scanner.nextLine();          if (opsi == 1) {              System.out.print("ID: ");              String id = scanner.nextLine();              System.out.print("Nama Game: ");              String nama = scanner.nextLine();              System.out.print("Harga: Rp");              int harga = scanner.nextInt();              System.out.print("Stok: ");              int stok = scanner.nextInt();              scanner.nextLine();              daftarAkun.add(new Akun(id, nama, harga, stok));              System.out.println("Akun baru berhasil ditambahkan!\n");          } else if (opsi == 2) {              tampilkanDaftarAkun();          }      }      public void tampilkanDaftarAkun() {          System.out.println("\n=== DAFTAR AKUN ===");          for (Akun akun : daftarAkun) {              System.out.println(akun);          }          System.out.println();      }      public void tampilkanRiwayat() {          System.out.println("\n=== RIWAYAT PEMBELIAN ===");          if (riwayatPembelian.isEmpty()) {              System.out.println("Belum ada pembelian.");          } else {              for (String data : riwayatPembelian) {                  System.out.println(data);              }          }          System.out.println();      }      public void mulaiPembelian(Scanner scanner) {          System.out.print("Nama Pembeli: ");          String nama = scanner.nextLine();          Buyer pembeli = new Buyer(nama);          tampilkanDaftarAkun();          System.out.print("Jumlah akun yang ingin dibeli: ");          int jumlah = scanner.nextInt();          scanner.nextLine();          for (int i = 0; i < jumlah; i++) {              System.out.print("Masukkan ID akun: ");              String id = scanner.nextLine().toUpperCase();              Akun akunDipilih = null;              for (Akun akun : daftarAkun) {                  if (akun.getId().equalsIgnoreCase(id) && akun.getStok() > 0) {                      akunDipilih = akun;                      break;                  }              }              if (akunDipilih != null) {                  akunDipilih.kurangiStok();                  pembeli.tambahAkun(akunDipilih);                  riwayatPembelian.add("Pembeli " + nama + " membeli " + akunDipilih.getNamaGame() + " (Rp" + akunDipilih.getHarga() + ")");              } else {                  System.out.println("Akun tidak ditemukan atau stok habis!");                  i--;              }          }          pembeli.tampilkanBelanja();          System.out.print("Bayar: Rp");          int bayar = scanner.nextInt();          int kembali = bayar - pembeli.getTotal();          System.out.println("Kembalian: Rp" + kembali);          System.out.println("Transaksi selesai!\n");      }  }          total += akun.getHarga();      }      public void tampilkanBelanja() {          System.out.println("\n=== Daftar Belanja " + nama + " ===");          for (Akun akun : daftarBelanja) {              System.out.println(akun);          }          System.out.println("Total Bayar: Rp" + total);      }      public int getTotal() {          return total;      }  } |



## Main.java

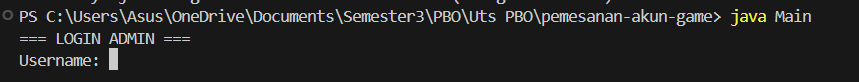
|  |
| --- |
| import java.util.Scanner;  public class Main {      public static void main(String[] args) {          Scanner scanner = new Scanner(System.in);          AplikasiKasir app = new AplikasiKasir();          app.inisialisasiData();          System.out.println("=== LOGIN ADMIN ===");          System.out.print("Username: ");          String user = scanner.nextLine();          System.out.print("Password: ");          String pass = scanner.nextLine();          if (app.loginAdmin(user, pass)) {              boolean jalan = true;              while (jalan) {                  System.out.println("===========================");                  System.out.println("     MENU OHLANS STORE     ");                  System.out.println("===========================");                  System.out.println("1. Kelola Akun");                  System.out.println("2. Lihat Riwayat Pembelian");                  System.out.println("3. Mulai Pembelian");                  System.out.println("4. Keluar");                  System.out.println("===========================");                  System.out.print("Pilih menu: ");                  int pilih = scanner.nextInt();                  scanner.nextLine();                  switch (pilih) {                      case 1 -> app.mengelolaAkun(scanner);                      case 2 -> app.tampilkanRiwayat();                      case 3 -> app.mulaiPembelian(scanner);                      case 4 -> {                          jalan = false;                          System.out.println("Program selesai. Terima kasih!");                      }                      default -> System.out.println("Pilihan tidak valid!");                  }              }          } else {              System.out.println("Login gagal. Program dihentikan.");          }          scanner.close();      }  }  akun);          }          System.out.println("Total Bayar: Rp" + total);      }      public int getTotal() {          return total;      }  } |

# **Compile & Run**

## Compile

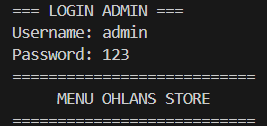


## Run

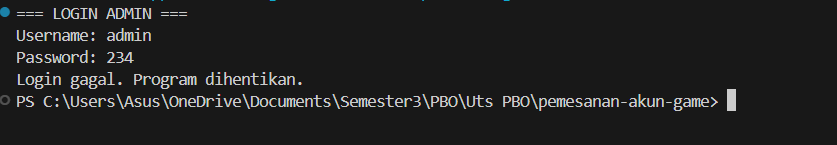


# **Testing**

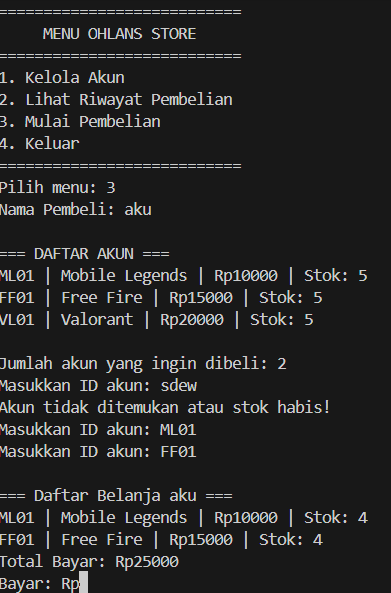
## Skenario Login Admin (Berhasil )



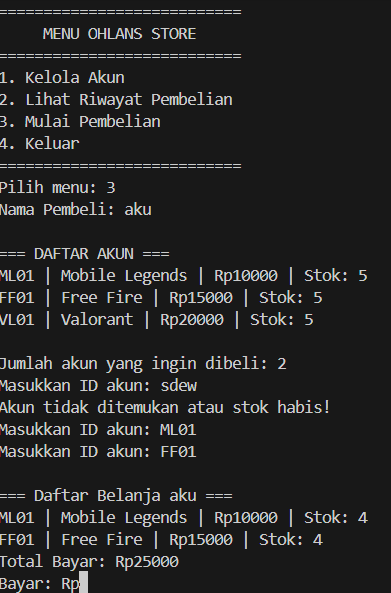
## Skenario Login Admin (Gagal)



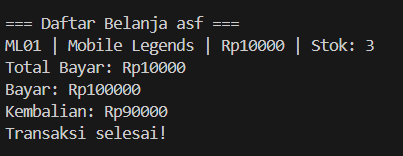
## Skenario Beli Akun Saat Masukan ID (Berhasil )



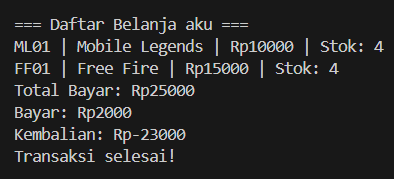
## Skenario Beli Akun Saat Masukan ID (Gagal)



## Skenario Bayar (Berhasil)



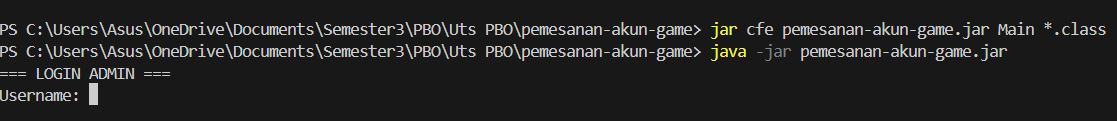
## Skenario Bayar (Gagal/mines)



# **Build (Deploy)**







# **URL Repository**

Sajikan alamat URL repositori github yang berisi kode program dan gambar-gambar (png / jpg) yang digunakan pada laporan UTS ini

<https://github.com/...../.......>