

Nama : Adjeng Mutiara Dewi
NIM : H1D024055
Shift Baru : H – I
Shift KRS : G

Responsi 2 - Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek

PERTEMUAN 4

1. Alur Kerja

- Program membuat objek bernama Budi pada class Customer dengan data nama = "Budi Santoso", No. identitas = "CST-001", dan total belanja = 500000
- Program membuat objek bernama Siti pada class Member dengan data nama = "Siti Aminah", No. identitas = "MBR-110", total belanja = 1250000, poin = 240, dan level keanggotaan = "Gold"
- Program memanggil `tampilkanInfo()` untuk objek Budi dan Siti. Method `tampilkanInfo()` akan menampilkan detail informasi tiap objek berdasarkan asal kelasnya.

2. Fungsi yang digunakan

- Constructor **Customer()**, untuk membuat objek pada class Customer dengan parameter `namaLengkap`, `noIdentitas`, `totalBelanja`
- Constructor **Member()**, (inheritance) untuk membuat objek pada class Member yang merupakan subclass dari class Customer, dengan parameter `namaLengkap`, `noIdentitas`, `totalBelanja`, `poin`, `level`
- **void tampilkanInfo()**, (override) untuk menampilkan detail informasi objek pada class Customer dan Member dengan implementasi detail informasi yang berbeda.
Dimana pada objek Budi akan menampilkan detail dengan format:
Nama: [Nama Lengkap] | ID: [No. Identitas] | Total Belanja: [Total Belanja]
Sedangkan pada objek Siti akan menampilkan detail dengan format:
Nama: [Nama Lengkap] | ID: [No. Identitas] | Total Belanja: [Total Belanja]
Poin Reward: [Poin] | Level: [Level Keanggotaan]

3. Hasil output

```
=== DATA CUSTOMER BELANJAKU ===  
Status: Customer Biasa  
Nama: Budi Santoso | ID: CST-001 | Total Belanja: 500000  
  
Status: Member  
Nama: Siti Aminah | ID: MBR-110 | Total Belanja: 1250000  
Poin Reward: 240 | Level: Gold
```