

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

## **Responsi 2 - Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek**

### **PERTEMUAN 4**

#### 1. Alur Kerja

- a. Program membuat objek bernama Budi pada class Customer dengan data nama = "Budi Santoso", No. identitas = "CST-001", dan total belanja = 500000
- b. 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"
- c. 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
```