

## UTS Lab PBO A 2023

### Online Shopping with Java

Buatlah sebuah sistem perbelanjaan online dengan menggunakan bahasa java. Sistem perbelanjaan dibuat dengan menggunakan interface CLI (Command Line Interface). System memiliki *requirements* sebagai berikut.

1. Pada sistem memiliki sebuah fitur login, yang mana pengguna harus login terlebih dahulu ke dalam sistem
2. Terdapat 2 akun untuk login ke dalam sistem, Akun Pelanggan dan Akun Admin

Hal yang bisa dilakukan oleh akun admin.

1. Admin dapat melakukan penambahan, penghapusan dan peng-editan barang yang ada dalam sistem.
2. Admin dapat melihat dan menerima transaksi yang dibuat oleh pengguna.

Hal yang bisa dilakukan oleh pengguna.

1. Pengguna dapat melihat list barang yang dijual
2. Pengguna dapat memasukkan barang kedalam keranjang
3. Pengguna dapat melakukan checkout barang yang ada pada keranjang
4. Pengguna dapat memilih metode pembayaran ketika melakukan checkout
5. Setelah transaksi diterima oleh admin pengguna dapat melihat history belanja

### Alur Aplikasi

1. Pengguna login
2. Pengguna melihat barang
3. Pengguna memasukkan barang kedalam keranjang
4. Pengguna melakukan checkout/transaksi dari barang yang ada dalam keranjang
5. Pengguna memilih metode pembayaran
6. Admin menerima transaksi yang dilakukan
7. Invoice tercetak dan masuk kedalam transaksiSelesai pada Pengguna

### Perintah Soal

1. **Buatlah sistem dengan kebutuhan diatas berdasarkan Class Diagram pada halaman terakhir.**
2. **Semua source code dibuat dan dimasukkan kedalam github**
3. **Jika ada teman yang tidak memiliki kontribusi silahkan di ~~coret dengan warna merah~~**
4. **Tugas dikumpulkan paling telat pada tanggal 4 Desember 2023 Pukul 08.00 (Sebelum masuk lab)**
5. **Yang dikumpul pada classroom adalah zip dari source code dan file.txt dengan isi link github**

## Kriteria Penilaian

1. Mengumpulkan tugas secara tepat waktu (10 Point)
2. Penilaian ketika presentasi (50 Point)
3. Penilaian source code (Total 30 Point)
  - a. Menggunakan Konsep Abstraction, Polymorphism, Inheritance, Encapsulation dengan benar (10 Point)
  - b. Menggunakan Abstraction/Interface (10 Point)
  - c. Menggunakan Collection (5 Point)
  - d. Menggunakan Exception (5 Point)
4. Dokumentasi Javadoc dan Kerapian Penulisan Source Code (10 Point)

## Class Diagram

\*ini hanyalah class diagram yang tidak lengkap (syarat minimum), silahkan untuk tentukan sendiri atribut, method dan class lainnya yang dirasa dibutuhkan

