

Javascript Object Oriented Programming Final Project

Waktu: 2 jam (105 menit waktu pengerjaan + 15 menit waktu pengumpulan).

Alfamart



Anda ditugaskan membuat struktur data dalam bentuk *class* untuk Alfamart.

Buatlah ***class diagram*** dan ***coding OOP*** dalam bahasa Javascript untuk Alfamart dengan hierarki sebagai berikut (minimal 2 atribut/class):

- Person
 - Staff
 - Supervisor
 - Cashier
 - Customer
- Product
 - Shampoo
 - Sabun



Buatlah atribut minimal 2 (dua) per class. Atribut harus masuk akal. Untuk *method*, buatlah *setter-getter* pada setiap *class*, kemudian buatlah tambahan sebuah *method* di mana stok product dapat dikurangi atau ditambah (**note**: bukan diubah). *Outputkan* stok product sebelum dan sesudah menggunakan *method* tersebut.

Kriteria Penilaian

	Sangat Baik 100	Baik 66.67	Cukup 33.33	Kurang 0
Class Diagram (30%)				
Class (40%)	Jumlah lengkap dan menggunakan <i>inheritance</i>	Jumlah kurang 1 atau tidak tepat dalam menggunakan <i>inheritance</i>	Jumlah kurang 2 atau tidak menggunakan <i>inheritance</i>	Jumlah kurang lebih dari 2 atau tidak menggunakan <i>inheritance</i>
Atribut (20%)	Lebih atau sama dengan 2 per <i>class</i> , masuk akal, dan sesuai soal	Rata-rata 1-2 per <i>class</i> , masuk akal, dan sesuai soal	Rata-rata 1-2 per <i>class</i> , tidak masuk akal, atau belum sesuai soal	Kurang dari 2 per <i>class</i> , tidak masuk akal, atau belum sesuai soal
Method (20%)	Sesuai soal dan tepat			Tidak sesuai soal atau tidak tepat
Class Relationship (20%)	Relasi antar <i>class</i> lengkap dan sesuai.	Relasi antar <i>class</i> >66.67% lengkap dan sesuai	Relasi antar <i>class</i> >33.3% lengkap dan sesuai	Relasi antar <i>class</i> kurang dari 33% lengkap dan sesuai
Coding (70%)				
Class (40%)	Jumlah lengkap dan menggunakan <i>inheritance</i>	Jumlah kurang 1 atau tidak tepat dalam menggunakan <i>inheritance</i>	Jumlah kurang 2 atau tidak menggunakan <i>inheritance</i>	Jumlah kurang lebih dari 2 atau tidak menggunakan <i>inheritance</i>
Atribut (20%)	Lebih atau sama dengan 2 per <i>class</i> , masuk akal, dan sesuai soal	Rata-rata 1-2 per <i>class</i> , masuk akal, dan sesuai soal	Rata-rata 1-2 per <i>class</i> , tidak masuk akal, atau belum sesuai soal	Kurang dari 2 per <i>class</i> , tidak masuk akal, atau belum sesuai soal
Method dan Simulasi Output Stok Product (25%)	Sesuai soal dan 100% tepat	Sesuai soal dan >66.67% tepat	Sesuai soal dan >33.3% tepat	Tidak sesuai soal atau kurang dari 33.3% tepat
Method Setter-Getter (15%)	Method <i>setter-getter</i> lengkap	Method <i>setter-getter</i> >66.67% lengkap	Method <i>setter-getter</i> >33.3% lengkap	Method <i>setter-getter</i> kurang dari 33.3% lengkap
Apabila program tidak dapat dieksekusi, maka nilai <i>coding</i> akan dikurangi 50%.				

Kriteria Grading

GRADE	SCORE	WEIGHT
A	90 - 100	4.00
A-	85 - 89	3.67
B+	80 - 84	3.33
B	75 - 79	3.00
B-	70 - 74	2.50
C	65 - 69	2.00
D	50 - 64	1.00
E	0 - 49	0.00
F	0	0.00

Kelulusan pada mata kuliah ini minimal adalah C.