

Dibuat oleh : Hilmi Mawla Wiedya

NIM : H1D024119

Shift Baru : A

Shift Lama : C

## Responsi 2 - Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek (Pertemuan 7)

1. Algoritma program dimulai dari class Main yang menjalankan simulasi pembayaran menggunakan E-Wallet. Langkah2 nya adalah:
  - Program mendefinisikan interface PaymentMethod sebagai kontrak method pembayaran.
  - Program membuat class EWalletPayment yang mengimplementasikan interface PaymentMethod.
  - Program mengatur nama layanan, saldo awal, dan nominal pembayaran.
  - Program membuat objek EWalletPayment.
  - Program menampilkan saldo awal dan biaya transaksi.
  - Program memproses pembayaran melalui method processPayment().
  - Program menampilkan status transaksi berhasil atau gagal.
  - Program menampilkan sisa saldo setelah transaksi.
  - Program menampilkan detail transaksi.
  - Program menguji kasus gagal dengan saldo yang tidak mencukupi.
2. Program menggunakan beberapa method, yaitu:
  - Method processPayment() dari interface untuk memproses transaksi pembayaran.
  - Method getPaymentDetails() dari interface untuk menampilkan detail transaksi.
  - Method getTransactionFee() dari interface untuk mengambil biaya transaksi.
  - Method getBalance() dari interface untuk mengambil saldo terkini.
  - 
  - Konstruktor EWalletPayment() untuk menginisialisasi data layanan, nominal pembayaran, dan saldo pengguna.
  - Method getNominalPembayaran() untuk menampilkan nominal yang dibayarkan.
3. Output

```
=== PROGRAM SISTEM PEMBAYARAN (E-WALLET) ===
Saldo awal: 150000.0
Biaya Transaksi (Fee): 2000.0
Memproses pembayaran sebesar 50000.0...
Pembayaran berhasil!
Sisa saldo: 98000.0
Detail Transaksi: Pembayaran sebesar 50000.0 dilakukan melalui OVO
=====

--- Uji Kasus Gagal (Saldo Tidak Cukup) ---
Saldo awal: 100000.0
Nominal pembayaran: 150000.0
Pembayaran gagal! Saldo tidak cukup.
Sisa saldo (tetap): 100000.0
```

