

# Dasar-Dasar Pemrograman 2

## Lab 04

### Objects and Classes



FAKULTAS  
ILMU  
KOMPUTER

#### Versi Dokumen

- Versi 1 (16-03-2022; 16.00 WIB): Rilis Pertama
- **Versi 2** (16-03-2022; 19.12 WIB): Perintah menggunakan Array
- **Versi 3** (16-03-2022; 20.12 WIB): Memperbaiki penjelasan addBarang
- **Versi 4** (16-03-2022; 15.00 WIB): Memperjelas batasan N dan M

## Supermarket Dek Depe



## Deskripsi

Dek Depe memiliki supermarket yang terkenal dan ramai pengunjung. Dek Depe senang dengan pencapaiannya, tetapi semakin hari ia semakin kewalahan mengurus supermarketnya. Akhirnya, Dek Depe meminta mahasiswa Fasilkom untuk mengerjakan *project* agar supermarketnya lebih efisien.

Setiap pelanggan dapat melakukan fungsi berikut:

- **ADD K B S**

- Fungsi ini menambahkan Order dengan barang B ke dalam keranjang pelanggan K sebanyak S buah.
- Pelanggan K tidak dapat mengambil barang B jika Stock kurang.
- Apabila Stock yang ingin ditambahkan melebihi berat maksimum keranjang (5000), maka banyak barang yang dapat masuk adalah semaksimal mungkin tetapi tidak melebihi kapasitas maksimum keranjang.
  - Misalnya total berat barang di keranjang saat ini adalah 1000, lalu ingin menambahkan barang B sebanyak 2 buah dengan berat masing-masing 4000. Barang baru yang akan masuk hanya 1.

- **TOTAL\_HARGA K**

- Fungsi ini akan mengembalikan total harga belanjaan yang ada di keranjang K saat ini.

- **KASIR K**

- Fungsi ini untuk memproses pembelian, berarti semua yang di keranjang pelanggan K sekarang akan **direset** (karena sudah dibeli) dan uang dari K juga akan **berkurang** sebanyak total harga belanjaan yang dia bawa di keranjang.

- **CEK\_UANG K**

- Fungsi ini akan mengembalikan uang yang dimiliki pelanggan K saat ini.

## Spesifikasi

Akan ada empat file untuk setiap class, yaitu:

### 1. Barang

Class Barang memiliki 4 atribut, yaitu nama (String), harga (int), beratBarang (int), dan stock (int). Tugas Anda adalah melengkapi TODO dalam method di class ini yang termasuk membuat constructor dan method setter/getter apabila diperlukan. Constructor akan menerima parameter nama, harga, beratBarang, dan stock. **(NOTE: Atribut class harus memiliki visibility private)**

Class Barang memiliki beberapa method:

- boolean cekStock(int stock)
  - Method ini akan mengecek stock yang akan ditambahkan ke dalam keranjang masih tersedia atau tidak
  - Method ini dipanggil di dalam method addBarang pada class Pelanggan.

### 2. Pelanggan

Class Pelanggan secara default memiliki 4 atribut, yaitu nama (String), uang (int), keranjang (Order[]), dan kapasitasKeranjang (int). Tugas Anda adalah melengkapi TODO dalam class ini yang termasuk membuat constructor dan method setter/getter apabila diperlukan. Constructor akan menerima parameter nama, uang, dan banyak barang yang terdaftar di supermarket. Perlu diperhatikan bahwa **keranjang tidak dapat menampung berat total barang lebih dari 5000 (NOTE: Atribut class harus memiliki visibility private)**

Class Pelanggan memiliki beberapa method:

- String addBarang(Barang barang, int banyakBarang)
  - Method ini akan menambahkan barang ke keranjang dengan membuat instance Order baru apabila belum ada Order dengan barang yang sama dalam keranjang. Jika sudah ada Order dengan barang yang sama dengan yang ingin ditambahkan, maka banyak barang dari Order tersebut akan ditambahkan. Barang tidak akan bisa diambil apabila ~~stock-nya sudah habis~~ **stock-nya kurang** atau melebihi berat maksimum keranjang (manfaatkan method di class Barang).
- int totalHargaBarang()

- Method ini akan mengembalikan total harga barang yang ada di keranjang.
- String cekUang()
  - Method ini akan mengecek uang yang dimiliki oleh seorang pelanggan saat ini.

### 3. Kasir

Untuk memeriksa kebenaran program Anda, silahkan jalankan *class* Kasir. Namun sebelum itu lengkapi dulu **//TODO** yang ada. Tersedia template untuk menerima input user. Format output harus sama dengan contoh.

Class Kasir memiliki satu method:

- static void kasir(Pelanggan K)
  - Method ini untuk memproses pembelian

### 4. Order

Class Order secara default memiliki 2 atribut, yaitu barang (Barang) dan banyakBarang (int). Class ini akan digunakan untuk menyimpan barang dan banyaknya barang yang akan dimasukkan ke dalam keranjang. Instance Order baru akan ditambahkan ke dalam array keranjang apabila belum ada Order dengan barang yang sama. Jika barang sudah ada, maka hanya perlu menambahkan banyaknya barang (banyakBarang) tersebut. **Lengkapi modifier yang kurang!**

## Format Masukan

- Baris pertama berisi N, banyaknya barang yang terdaftar
- N baris berikutnya mendeskripsikan setiap barang (nama, harga, berat, stock)
- Baris berikutnya berisi M, banyaknya pelanggan yang terdaftar
- M baris berikutnya, mendeskripsikan setiap pelanggan (nama, uang)
- Baris berikutnya berisi P, banyaknya kejadian
- P baris berikutnya, mendeskripsikan setiap kejadian dengan format sesuai fungsinya masing-masing

## Batasan

- Dijamin K dan B selalu ada di setiap perintah
- $N > 0$
- $M > 0$
- Input dijamin valid dan ada
- **Wajib menggunakan Array**

## Format Keluaran

- **ADD K B S:**
  - Apabila berhasil: **K berhasil menambahkan S B**
  - Apabila stock kurang dari yang akan diambil: **Stock B kurang**
  - Apabila barang terlalu berat: **Maaf S B terlalu berat, tetapi T B berhasil ditambahkan.** (Note: T adalah maksimal yang dapat dimasukkan).
- **TOTAL\_HARGA K**
  - **Total harga belanjaan K adalah E** (E merupakan total harga semua barang yang ada di keranjang)
- **KASIR K**
  - Apabila tidak ada barang di keranjang: **Maaf tidak ada barang di keranjang K**
  - Apabila uang pelanggan tidak mencukupi: **Maaf K tidak memiliki cukup uang**
  - Apabila pembelian berhasil:  
**Pembelian K berhasil:**
    - \*  $B_i S_i = C_i$  (C adalah harga barang dikali jumlah barang yang ada di keranjang)
    - \* ...
    - \* ...
    - \* **Total Belanjaan = E** (E merupakan Total dari  $C_i$ )
    - \* **Sisa Uang = D** (D adalah uang K sekarang dikurangi Total Belanjaan)
- **CEK\_UANG K**
  - **Uang K sekarang U** (U adalah uang pelanggan K sekarang)

**Note: Keluaran adalah kalimat dengan format tebal (*bold*)**

**Contoh input dan output program ketika dijalankan**

**Contoh Masukan 1:**

```
3
Akua 3000 100 4
Indiemie 3500 250 5
Minyak 15000 1000 10
2
Udin 50000
Bambang 20000
9
ADD Udin Akua 3
ADD Udin Minyak 5
TOTAL_HARGA Udin
ADD Bambang Akua 2
ADD Bambang Akua 1
ADD Bambang Indiemie 5
TOTAL_HARGA Bambang
ADD Bambang Minyak 5
ADD Bambang Indiemie 5
```

**Contoh Keluaran 1:**

```
Udin berhasil menambahkan 3 Akua
Maaf 5 Minyak terlalu berat, tetapi 4 Minyak berhasil ditambahkan
Total harga belanjaan Udin adalah 69000
Stock Akua kurang
Bambang berhasil menambahkan 1 Akua
Bambang berhasil menambahkan 5 Indiemie
Total harga belanjaan Bambang adalah 20500
Maaf 5 Minyak terlalu berat, tetapi 3 Minyak berhasil ditambahkan
Stock Indiemie kurang
```

## Penjelasan 1:

**Note:** Isi keranjang di penjelasan merupakan representasi dari object Order

### Kondisi Awal

Keranjang Udin  Uang Udin = 50000 Kapasitas keranjang = 5000 Isi keranjang = []	Keranjang Bambang  Uang Bambang = 20000 Kapasitas keranjang = 5000 Isi keranjang = []
---	---

### ADD Udin Akua 3

Keranjang Udin  Uang Udin = 50000 Kapasitas keranjang = 4700 Isi keranjang = [(Akua, 3)]	Keranjang Bambang  Uang Bambang = 20000 Kapasitas keranjang = 5000 Isi keranjang = []
--	---

### ADD Udin Minyak 5

Keranjang Udin  Uang Udin = 50000 Kapasitas keranjang = 700 Isi keranjang = [(Akua, 3), (Minyak, 4)]	Keranjang Bambang  Uang Bambang = 20000 Kapasitas keranjang = 5000 Isi keranjang = []
--	---

Hanya 4 minyak yang berhasil ditambahkan ke keranjang Udin.

### TOTAL\_HARGA Udin

Total harga pada keranjang Udin =  $(3 * \text{harga\_Akua}) + (4 * \text{harga\_Minyak})$   
 $= (3 * 3000) + (4 * 15000) = 69000$

### ADD Bambang Akua 2

Keranjang Udin  Uang Udin = 50000 Kapasitas keranjang = 700 Isi keranjang = [(Akua, 3), (Minyak, 4)]	Keranjang Bambang  Uang Bambang = 20000 Kapasitas keranjang = 5000 Isi keranjang = []
--	---

Stock Akua kurang sehingga tidak bisa masuk keranjang

### ADD Bambang Akua 1

Keranjang Udin  Uang Udin = 50000 Kapasitas keranjang = 700 Isi keranjang = [(Akua, 3), (Minyak, 4)]	Keranjang Bambang  Uang Bambang = 20000 Kapasitas keranjang = 4900 Isi keranjang = [(Akua, 1)]
--	--

Berhasil menambahkan 1 Akua ke keranjang Bambang.

#### **ADD Bambang Indiemie 5**

Keranjang Udin	Keranjang Bambang
Uang Udin = 50000	Uang Bambang = 20000
Kapasitas keranjang = 700	Kapasitas keranjang = 3650
Isi keranjang = [(Akua, 3), (Minyak, 4)]	Isi keranjang = [(Akua, 1), (Indiemie, 5)]

Berhasil menambahkan 5 Indiemie ke keranjang Bambang.

#### **TOTAL\_HARGA Bambang**

Total harga pada keranjang Udin =  $(1 * \text{harga\_Akua}) + (5 * \text{harga\_Indiemie})$   
 $= (1 * 3000) + (5 * 3500) = 20500$

#### **ADD Bambang Minyak 5**

Keranjang Udin	Keranjang Bambang
Uang Udin = 50000	Uang Bambang = 20000
Kapasitas keranjang = 700	Kapasitas keranjang = 650
Isi keranjang = [(Akua, 3), (Minyak, 4)]	Isi keranjang = [(Akua, 1), (Indiemie, 5), (Minyak, 3)]

Hanya 3 minyak yang berhasil ditambahkan, karena 5 minyak terlalu berat (melebihi kapasitas berat keranjang).

#### **ADD Bambang Indiemie 5**

Keranjang Udin	Keranjang Bambang
Uang Udin = 50000	Uang Bambang = 20000
Kapasitas keranjang = 700	Kapasitas keranjang = 650
Isi keranjang = [(Akua, 3), (Minyak, 4)]	Isi keranjang = [(Akua, 1), (Indiemie, 5), (Minyak, 3)]

Stock Indiemie sudah habis sehingga tidak ada yang bisa ditambahkan ke keranjang Bambang.



### Contoh Masukan 2:

```
4
Akua 3000 100 4
Indiemie 3500 250 5
Minyak 15000 1000 10
Gula 10000 500 4
2
Udin 90000
Bambang 30000
14
ADD Udin Akua 3
ADD Udin Minyak 3
ADD Udin Gula 5
TOTAL_HARGA Udin
KASIR Udin
KASIR Udin
TOTAL_HARGA Udin
ADD Bambang Akua 1
ADD Bambang Indiemie 5
KASIR Bambang
ADD Bambang Minyak 1
KASIR Bambang
CEK_UANG Bambang
TOTAL_HARGA Bambang
```

### Contoh Keluaran 2:

```
Udin berhasil menambahkan 3 Akua
Udin berhasil menambahkan 3 Minyak
Stock Gula kurang
Total harga belanjaan Udin adalah 54000
Pembelian Udin berhasil:
* Akua 3 = 9000
* Minyak 3 = 45000
* Total Belanjaan = 54000
* Sisa Uang = 36000
Maaf tidak ada barang di keranjang Udin
Total harga belanjaan Udin adalah 0
Bambang berhasil menambahkan 1 Akua
Bambang berhasil menambahkan 5 Indiemie
```

Pembelian Bambang berhasil:

- \* Akua 1 = 3000
- \* Indiemie 5 = 17500
- \* Total Belanjaan = 20500
- \* Sisa Uang = 9500

Bambang berhasil menambahkan 1 Minyak  
 Maaf Bambang tidak memiliki cukup uang  
 Uang Bambang sekarang 9500  
 Total harga belanjaan Bambang adalah 15000

## Penjelasan 2:

### Kondisi Awal

Keranjang Udin	Keranjang Bambang
Uang Udin = 90000	Uang Bambang = 30000
Kapasitas keranjang = 5000	Kapasitas keranjang = 5000
Isi keranjang = []	Isi keranjang = []

### ADD Udin Akua 3

Keranjang Udin	Keranjang Bambang
Uang Udin = 90000	Uang Bambang = 30000
Kapasitas keranjang = 4700	Kapasitas keranjang = 5000
Isi keranjang = [(Akua, 3)]	Isi keranjang = []

Berhasil menambahkan 3 Akua.

### ADD Udin Minyak 3

Keranjang Udin	Keranjang Bambang
Uang Udin = 90000	Uang Bambang = 30000
Kapasitas keranjang = 1700	Kapasitas keranjang = 5000
Isi keranjang = [(Akua, 3), (Minyak, 3)]	Isi keranjang = []

Berhasil menambahkan 3 Minyak.

### ADD Udin Gula 5

Keranjang Udin	Keranjang Bambang
Uang Udin = 90000	Uang Bambang = 30000
Kapasitas keranjang = 1700	Kapasitas keranjang = 5000
Isi keranjang = [(Akua, 3), (Minyak, 3)]	Isi keranjang = []

Tidak ada perubahan karena Gula gagal masuk

### **TOTAL\_HARGA Udin**

Total harga pada keranjang Udin =  $(3 * \text{harga\_Akua}) + (3 * \text{harga\_Minyak}) = (3*3000) + (3*15000) = 54000$

### **KASIR Udin**

Keranjang Udin	Keranjang Bambang
Uang Udin = 36000	Uang Bambang = 30000
Kapasitas keranjang = 5000	Kapasitas keranjang = 5000
Isi keranjang = []	Isi keranjang = []

Uang Udin berkurang karena dipakai untuk membayar barang yang dibelinya, dan keranjang Uding dikosongkan.

### **KASIR Udin**

Keranjang Udin	Keranjang Bambang
Uang Udin = 36000	Uang Bambang = 30000
Kapasitas keranjang = 5000	Kapasitas keranjang = 5000
Isi keranjang = []	Isi keranjang = []

Tidak ada perubahan karena Udin tidak sedang membawa apa-apa.

### **TOTAL\_HARGA Udin**

Total harga pada keranjang Udin = 0

### **ADD Bambang Akua 1**

Keranjang Udin	Keranjang Bambang
Uang Udin = 36000	Uang Bambang = 30000
Kapasitas keranjang = 5000	Kapasitas keranjang = 4900
Isi keranjang = []	Isi keranjang = [(Akua, 1)]

Berhasil menambahkan 1 Akua ke keranjang Bambang.

### **ADD Bambang Indiemie 5**

Keranjang Udin	Keranjang Bambang
Uang Udin = 36000	Uang Bambang = 30000
Kapasitas keranjang = 5000	Kapasitas keranjang = 3650
Isi keranjang = []	Isi keranjang = [(Akua, 1), (Indiemie, 5)]

Berhasil menambahkan 5 Indiemie ke keranjang Bambang.

### KASIR Bambang

Keranjang Udin  Uang Udin = 36000 Kapasitas keranjang = 5000 Isi keranjang = []	Keranjang Bambang  Uang Bambang = 9500 Kapasitas keranjang = 5000 Isi keranjang = []
---	--

Uang Bambang berkurang untuk bayar, dan keranjang Bambang dikosongkan.

### ADD Bambang Minyak 1

Keranjang Udin  Uang Udin = 36000 Kapasitas keranjang = 5000 Isi keranjang = []	Keranjang Bambang  Uang Bambang = 9500 Kapasitas keranjang = 4000 Isi keranjang = [(Minyak, 1)]
---	---

Berhasil menambahkan 1 Minyak ke keranjang Bambang.

### KASIR Bambang

Keranjang Udin  Uang Udin = 36000 Kapasitas keranjang = 5000 Isi keranjang = []	Keranjang Bambang  Uang Bambang = 9500 Kapasitas keranjang = 4000 Isi keranjang = [(Minyak, 1)]
---	---

Tidak ada perubahan karena uang Bambang tidak cukup.

### CEK\_UANG Bambang

Uang Bambang sekarang 9500

### TOTAL\_HARGA Bambang

Total harga pada keranjang Bambang =  $(1 * \text{harga\_Minyak}) = 15000$

## Komponen Penilaian

- 40% Kebenaran kode
- 40% Implementasi class Pelanggan, Barang, dan Kasir
- 10% Dokumentasi
- 10% Standar penulisan kode\*

\*Standar penulisan kode yang harus dipenuhi yaitu:

1. Indentasi yang konsisten ([sumber](#))
2. Aturan penamaan harus mengikuti Java Naming Convention ([sumber](#))
3. Penamaan Module, Class, Method, dan Variabel yang tidak ambigu

## Keterangan Tambahan

- Diperbolehkan menambahkan atribut dan method pada setiap class sesuai kebutuhan masing-masing.
- Return type dari setiap method yang telah disediakan dapat diubah-ubah sesuai dengan kebutuhan kalian.

Template dapat diakses di sini: [TemplateLab4.zip](#)

Kumpulkan berkas .java yang telah di-zip dengan format penamaan seperti berikut.

[KodeAsdos]\_[Kelas]\_[NPM]\_[NamaLengkap]\_Lab04.zip

Contoh:

DDP\_A\_1234567890\_DekDepe\_Lab04.zip