

User Story

Aplikasi yang dibutuhkan adalah **aplikasi untuk mengelola data karyawan** yang sangat sederhana. Dimana aplikasi ini bisa menampilkan **data gaji karyawan dalam setahun**.

Adapun informasi dari karyawan akan mencakup data sebagai berikut :

1. Nama Karyawan (string)
2. Posisi (string)
3. Gaji per bulan (float64)

Dan gaji karyawan dalam setahun dihitung dengan menggunakan rumus $12 \times \text{gaji_per_bulan}$.

Asumsikan aplikasi ini adalah sebuah prototipe, sehingga tidak diperlukan proses input dari user. Cukup dibuatkan data dummy dan tampilkan fitur dari aplikasi ini ke console

RFC (Disain Sistem)

Gunakan struktur proyek dengan menggunakan module dan package, sebagai berikut

```
|— go.mod
|— main.go
└— pegawai
    └— data.go
```

Buat **package** bernama **pegawai** di dalam file **pegawai/data.go**.

- **Definisikan struct:** Buat sebuah **struct** bernama **Pegawai** dengan *field* berikut:
 - **Nama** (string)
 - **Posisi** (string)
 - **GajiBulanan** (float64)
- **Tambahkan Method:** Buat sebuah **method** dengan **receiver Pegawai** yang bernama **HitungGajiTahunan()**.
 - **func (p Pegawai) HitungGajiTahunan() float64**
 - Fungsi ini harus mengembalikan gaji tahunan dengan rumus: **GajiBulanan** dikalikan 12.
- **Tambahkan Interface:** Buat sebuah **interface** bernama **InformasiPegawai** yang mendefinisikan sebuah **method TampilkanInformasi()**.

- `type InformasiPegawai interface { TampilkanInformasi() }`
 - **Implementasi Interface:** Buat sebuah `method` lagi dengan **receiver Pegawai** yang bernama `TampilkanInformasi()`.
 - `func (p Pegawai) TampilkanInformasi()`
 - Fungsi ini harus mencetak detail pegawai ke konsol, termasuk nama, posisi, dan gaji tahunannya.
-

Gunakan **Package** dan **Method** di **main**

- **Import Package:** Impor `package pegawai` yang baru saja dibuat.
- **Buat instance struct:** Buat sebuah `instance` dari `struct Pegawai` dan inisialisasi dengan data dummy.
- **Panggil Method:** Panggil `method HitungGajiTahunan()` dan cetak hasilnya.
- **Gunakan Interface:** Deklarasikan sebuah variabel bertipe `InformasiPegawai`. Masukkan `instance Pegawai` Anda ke dalamnya. Lalu, panggil `method TampilkanInformasi()` melalui variabel `interface` ini.