

Program ini adalah sebuah simulasi sederhana dari sebuah warung makanan. Program ini terdiri dari beberapa fungsi, yaitu:

1. `showMenu()`: menampilkan daftar menu beserta harga
2. `makePurchase()`: mencatat pembelian menu oleh pelanggan, termasuk nama pelanggan, menu yang dibeli, jumlah yang dibeli, dan total harga pembelian. Data pembelian kemudian dicatat dalam file "transaction_notes.txt"
3. `showTransaction()`: menampilkan data pembelian yang sudah dicatat pada file "transaksi.txt"
4. `addMenu()`: menambahkan menu-menu ke dalam daftar menu
5. `main()`: merupakan inti dari program, di mana program akan terus dijalankan selama pelanggan belum memilih untuk menutup program. Pada saat pelanggan memasuki warung, program akan menanyakan nama pelanggan, kemudian menampilkan daftar menu. Pelanggan dapat memilih untuk melihat daftar menu, membeli menu, atau keluar dari program. Apabila pelanggan memilih untuk membeli menu, program akan meminta pelanggan untuk memasukkan ID menu dan jumlah yang ingin dibeli. Setelah pembelian selesai, program akan mencatat data pembelian ke dalam file "transaksi.txt". Ketika pelanggan memilih untuk menutup program, program akan menampilkan seluruh data pembelian yang sudah dicatat dalam file "transaksi.txt".

Program ini juga memiliki beberapa variabel yang dapat dinotice, yaitu:

1. `struct Menu`: ini adalah struktur yang digunakan untuk merepresentasikan menu makanan dan minuman. Setiap menu memiliki 4 atribut: `id` (nomor identitas menu), `name` (nama menu), `category` (kategori menu, makanan atau minuman), dan `price` (harga menu).
2. `vector<Menu> menus`: ini adalah sebuah vektor yang berisi daftar menu. Setiap elemen pada vektor ini adalah sebuah objek `Menu`.
3. `vector<pair<string, Menu>> salesHistory`: ini adalah sebuah vektor yang digunakan untuk menyimpan riwayat pembelian yang dilakukan oleh pelanggan. Setiap elemen pada vektor ini berisi informasi tentang pelanggan yang membeli, menu yang dibeli, jumlah pembelian, dan total harga pembelian.