Nama : Ratih Friska Dwi Andini (K3520066)

Kelas : PTIK B

Lembar Praktikum 12

* Mata Kuliah : Pemrograman Berorientasi Obyek
* Pokok Bahasan : Inheritance & Access Modifier
* Tujuan Pembelajaran :
  + Siswa dapat menerapkan inheritance dalam studi kasus
  + Siswa dapat menerapkan access modifier dalam studi kasus

# Kegiatan

* Silakan praktikkan membuat project Pegawai dengan Java yang ada di <https://blog.rosihanari.net/konsep-pewarisan-inheritance-di-java/>
* Silakan pelajari dan praktikkan dari materi Access Modifier yang ada dalam video <https://youtube.com/watch?v=cDLHXqjmZQ0>

# Project

Sebuah rental console game menawarkan 3 buah sistem membership kepada pelanggannya, yaitu:

* Silver
* Gold
* Platinum

Berikut ini perbedaan layanan tiap membership tersebut

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Silver** | **Gold** | **Platinum** |
| Biaya sewa | Rp 25.000 (per hari) | Rp 30.000 (per hari) | Rp 45.000 (per hari) |
| Benefits: |  |  |  |
| * benefit 1 | Diskon 1% | Diskon 2% | Diskon 3% |
| * benefit 2 | Mendapat Poin: 1 (per hari peminjaman) | Mendapat Poin: 5 (per hari peminjaman) | Mendapat Poin: 10 (per hari peminjaman) |
| * benefit 3 | ------ | Cashback: Rp 5.000 (per peminjaman) | Cashback: Rp 10.000 (per peminjaman) |
| * benefit 4 | ------ | ------ | Bonus pulsa: Rp 5.000 (per hari peminjaman) |

Buatlah program Java untuk proses pengembalian console game yang disewa member, dengan desain input sbb:

Masukkan ID Member : XXXXXX  
Masukkan Tanggal Pinjam (1-31) : XXX  
Masukkan Bulan Pinjam (1-12) : XXX  
Masukkan Tahun Pinjam : XXX  
Masukkan Tanggal Kembali (1-31) : XXX  
Masukkan Bulan Kembali (1-12) : XXX  
Masukkan Tahun Kembali : XXX

Output:

ID Member : XXXXX  
Nama Member : XXXXX  
Jenis Member : XXXXX

Tanggal Pinjam : XX-XX-XXXX  
Tanggal Kembali : XX-XX-XXXX  
Lama Sewa : XX hari

Total Sewa : Rp XXXXX  
Jumlah Poin : XXX  
Jumlah Cashback : Rp XXXXX 🡨 muncul jika membershipnya gold atau platinum  
Bonus Pulsa : Rp XXXXX 🡨 muncul jika membershipnya platinum

Keterangan:

* Data ID member, nama member, dan jenis member disimpan di dalam sebuah array list

Berikut ini adalah data dummy dari data member

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID Member** | **Nama** | **Jenis Member** |
| M001 | Mr. X | Silver |
| M002 | Mr. Y | Gold |
| M003 | Mr. Z | Platinum |

Petunjuk cara membuat array list yang bentuknya obyek dan cara mencari datanya bisa dipelajari di <https://blog.rosihanari.net/penggunaan-array-list-di-java/>

* Untuk menghitung lama sewa dalam hari, silakan pelajari <https://mkyong.com/java8/java-8-difference-between-two-localdate-or-localdatetime/>
* Terapkan konsep inheritance untuk kasus di atas, khususnya untuk menentukan benefit yang berbeda-beda pada setiap jenis membership
* Terapkan access modifier untuk kasus di atas, dengan menentukan sifat atribut dan method apakah default, public, private, atau protected.

## Petunjuk Pengerjaan Latihan:

* Silakan push direktori project Java di atas ke repository Github, dan set as public
* Tuliskan URL repository project tersebut di bawah ini

…………………………………………