

Kelas : S1 SE-03-A

Kelompok : 7

Nama Anggota :

1. Fauziyah Ulur Rosyad P. (19104033)
2. Nabilah Sharfina (19104025)
3. Iqbal Pratama Putra (19104070)

## **Program Virtual Fitting Room**

### **A. Latar Belakang**

Di era sekarang bisnis pakaian menjadi salah satu bentuk bisnis yang menjanjikan. Berbagai macam model pakaian bermunculan dengan ragam kreatifitas yang menarik. Namun, dengan adanya pandemi wabah Covid-19 ini, masyarakat lebih berhati-hati dalam berbelanja dan terkadang enggan berbelanja karena pakaian bisa menjadi ladang virus yang menyebar.

Dengan perkembangan teknologi yang sekarang ini, adanya inovasi virtual fitting room agar masyarakat dapat berbelanja dengan cara memilih pakaian dari mulai jenis hingga harganya tanpa adanya kontak fisik dengan barang langsung (*touchless*). Hal tersebut diharapkan dapat mengurangi adanya penyebaran virus Covid-19.

### **B. Tujuan :**

Tujuan adanya virtual fitting room ini, yaitu :

1. Memudahkan masyarakat dalam berbelanja pakaian tanpa adanya kontak fisik dengan benda lain.
2. Mencegah dan mengurangi rantai penyebaran virus Covid-19.
3. Mampu mengimplementasikan dan memahami konsep OOP dalam bahasa pemrograman Javascript.

### **C. Isi Program :**

1. Input Data Pelanggan

Pada menu 1 ini, user dapat menginputkan data diri mereka, seperti Nomor Urut, Nama Lengkap, Tanggal Lahir, Jenis Kelamin, Tipe Pakaian, Merek Pakaian, dan Warna Pakaian yang akan dipesan oleh user. Pada menu 1 ini, kami memilih menggunakan *const* untuk mendeklarasikan sebuah variable. Kami menggunakan *const* objPelanggan kemudian memanggil *property* yang ada pada parameter *class* Pelanggan dan Pakaian. Variable *const* akan mengizinkan untuk melakukan perubahan data sesuai dengan method yang telah disediakan oleh *array* maupun *object*. Namun adakalanya kami juga menggunakan *let* pada kasus-kasus tertentu.

## 2. Input Harga

Pada menu 2 ini, user dapat menambah data yang berhubungan dengan pesanan mereka yang sudah diinputkan sebelumnya yaitu dengan memanggil Nomor Urut dan menginputkan Harga. Dalam menu ini, kami memasukkan function Mix yang mana berfungsi untuk menggabungkan 2 objek baru dengan class yang berbeda.

## 3. Output Ukuran

Pada menu 3 ini, user dapat melihat ukuran pakaian yang didapat setelah menginputkan Harga di menu sebelumnya. Pada tahap ini kami menggunakan objek pakaian dengan memanggil method *getUkuran()*,

## 4. Metode Pembayaran

Pada menu 4 ini, user dapat memilih metode pembayaran yang tersedia yaitu *cash*, *e-banking*, dan *e-wallet* dengan cara menginputkan angka sesuai menu yang ditampilkan. Apabila user memasukkan tidak sesuai angka yang tersedia, maka inputan dinyatakan tidak terdaftar.

## 5. Keluar

Pada menu 5 ini, user dinyatakan telah selesai melakukan transaksi atau memilih mengakhiri transaksi.

#### D. Running Program

1. Sistem menampilkan pilihan dari menu utama.
2. Kemudian user menginputkan Nomor Urut, Nama Lengkap, Tanggal Lahir, Jenis Kelamin, Tipe Pakaian, Merek Pakaian, dan Warna Pakaian. Setelah itu, sistem akan menyimpan data kemudian menampilkan hasil outputnya.
3. User menginputkan Nomor Urut dan Harga (sebagai penentu ukuran pakaian nantinya).
4. User memilih menu pilihan metode pembayaran.
5. User selesai melakukan transaksi.

#### E. Class Diagram

