Nama : I Kadek Arsa Aryana

NIM : 2201010189

Project : Membuat Sistem Menu Makanan

Kelas : L

**Deskripsi Singkat**: Membuat sistem menu makanan yang di mana kita bisa menambah menu, menghapus menu maupun mengedit menu makanan

**Fitur Utama**:

1. **Menambah Menu**: User dapat menambahkan menu makanan ke dalam sistem
2. **Menghapus Menu**: User dapat menghapus menu makanan di dalam sistem
3. **Mengedit Menu**: User dapat mengedit menu makanan di dalam sistem

**Teknologi**:

* **Java**: Bahasa pemrograman utama untuk logika aplikasi.
* **OOP Principles**: Menerapkan Encapsulation, Inheritance, Polymorphism, dan Access Modifiers untuk struktur kode yang bersih dan efisien.

**Keunggulan**:

* **Modularitas**: Struktur kode yang modular memudahkan penambahan fitur baru.
* **Reusability**: Kode yang dapat digunakan kembali mengurangi waktu pengembangan dan memudahkan pemeliharaan.
* **Scalability**: Desain yang scalable memungkinkan aplikasi berkembang sesuai dengan kebutuhan bisnis.

**Penjelasan Implementasi:**

1. **Encapsulation**: Kelas Makanan menggunakan access modifier private untuk variabel nama dan harga, dengan getter dan setter untuk mengakses variabel tersebut.
2. **Inheritance**: Kelas Minuman mewarisi (extends) kelas Makanan, sehingga Minuman memiliki properti dan metode dari Makanan dan menambah properti baru dingin.
3. **Polymorphism**: Interface Pesanan mendeklarasikan metode tampilkanPesanan(), dan kelas PemesananMakanan dan PemesananMinuman mengimplementasikan interface tersebut, masing-masing dengan caranya sendiri dalam menampilkan pesanan.
4. **Access Modifiers**: Modifier public dan private digunakan untuk mengatur akses ke properti dan metode di berbagai kelas.