

LAPORAN PRAKTIKUM PBOP

PROGRAM JUAL BELI MAKANAN



RADEN ABEL ZERARCH - 5210411157

ZAEDAR GHAZALBA - 5210411192

AGNESTA LINDA SARI -5210411167

PEMROGRAMAN BERBASIS OBJEK PRAKTIK

BAB 1

PENDAHULUAN

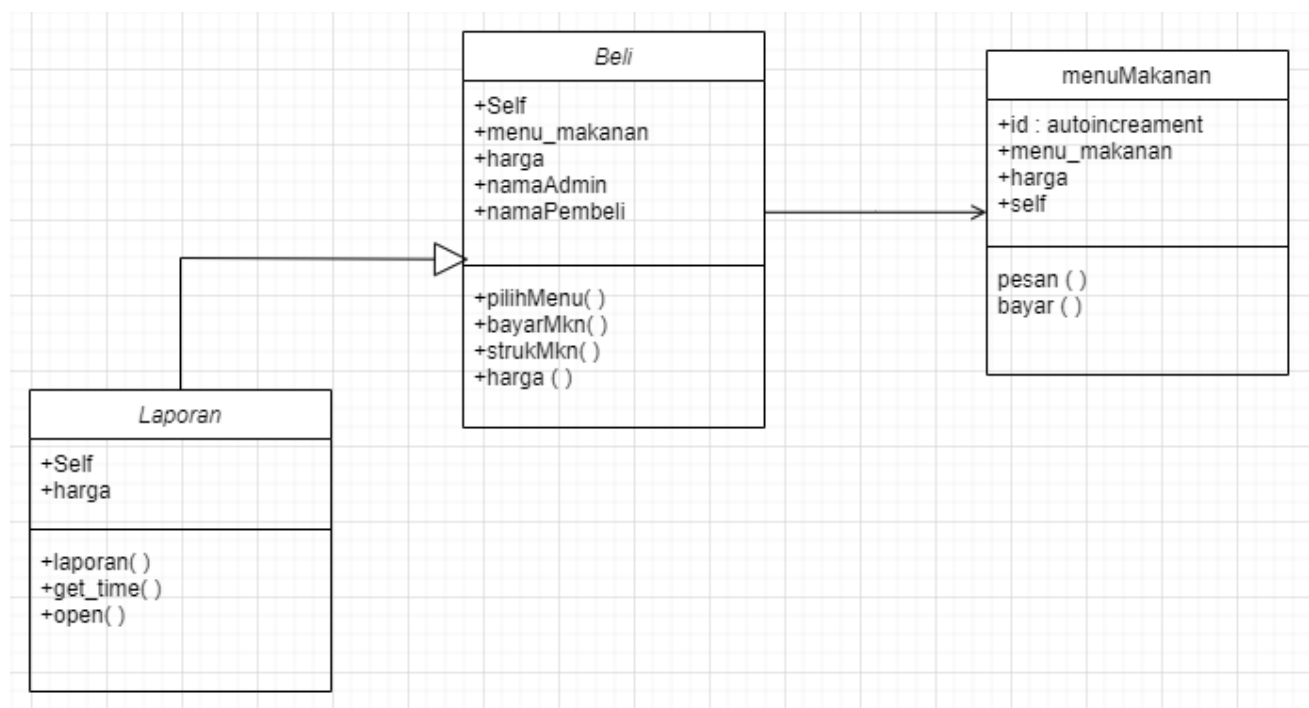
DESKRIPSI MASALAH

Program ini dirancang untuk mempermudah para user dalam bertransaksi jual beli agar lebih efisien khususnya pada penjual . program ini akan membantu penjual dalam menampilkan menu makanan ,tambah menu makanan hingga transaksi pembayaran ,pembeli akan disuguhkan dengan tampilan menu makanan serta pilihan menu makanan yang ingin di pesan.

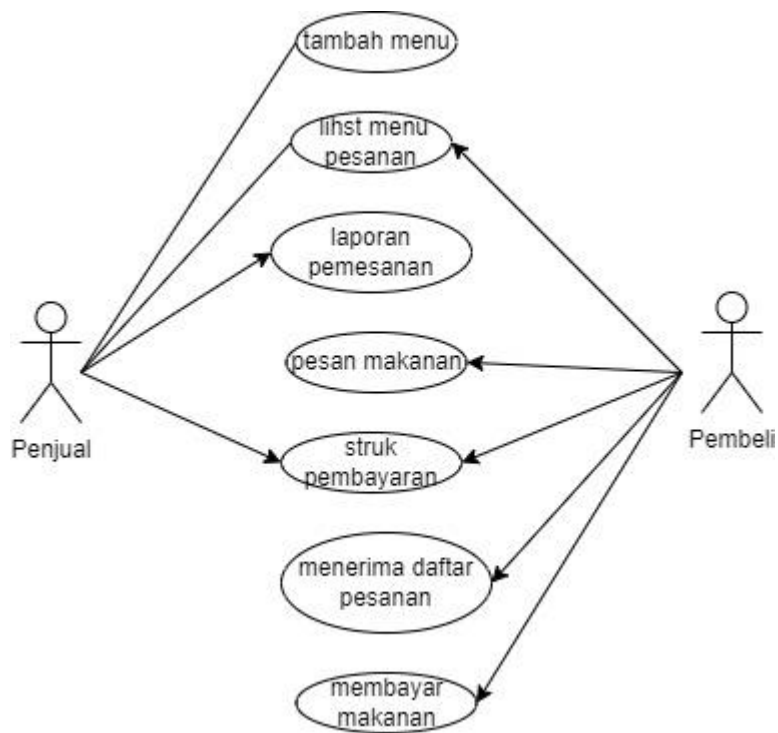
BAB 2

DIAGRAM

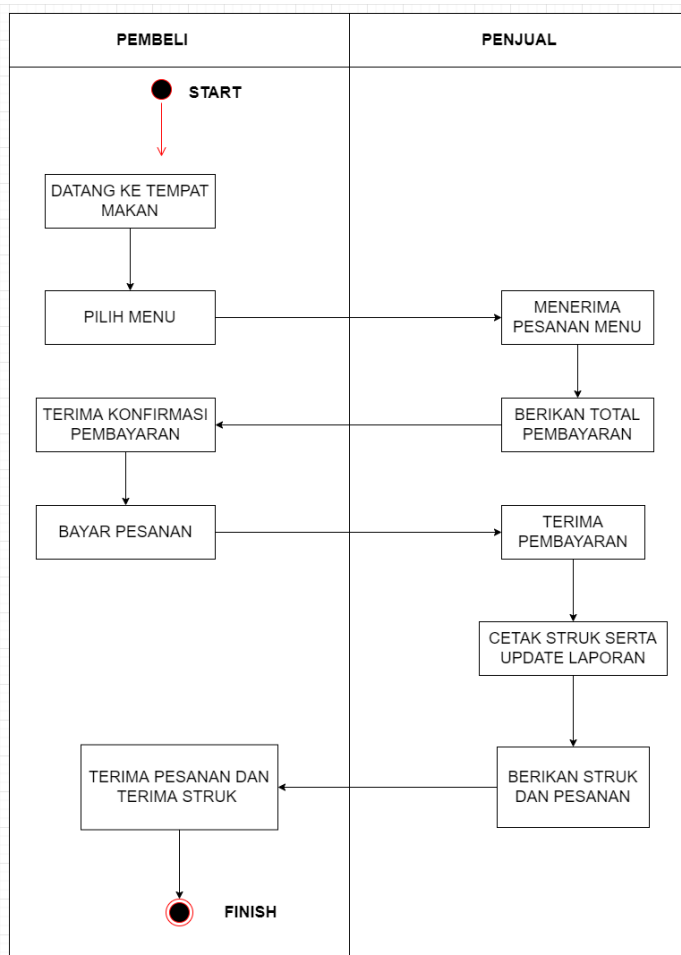
Class Diagram



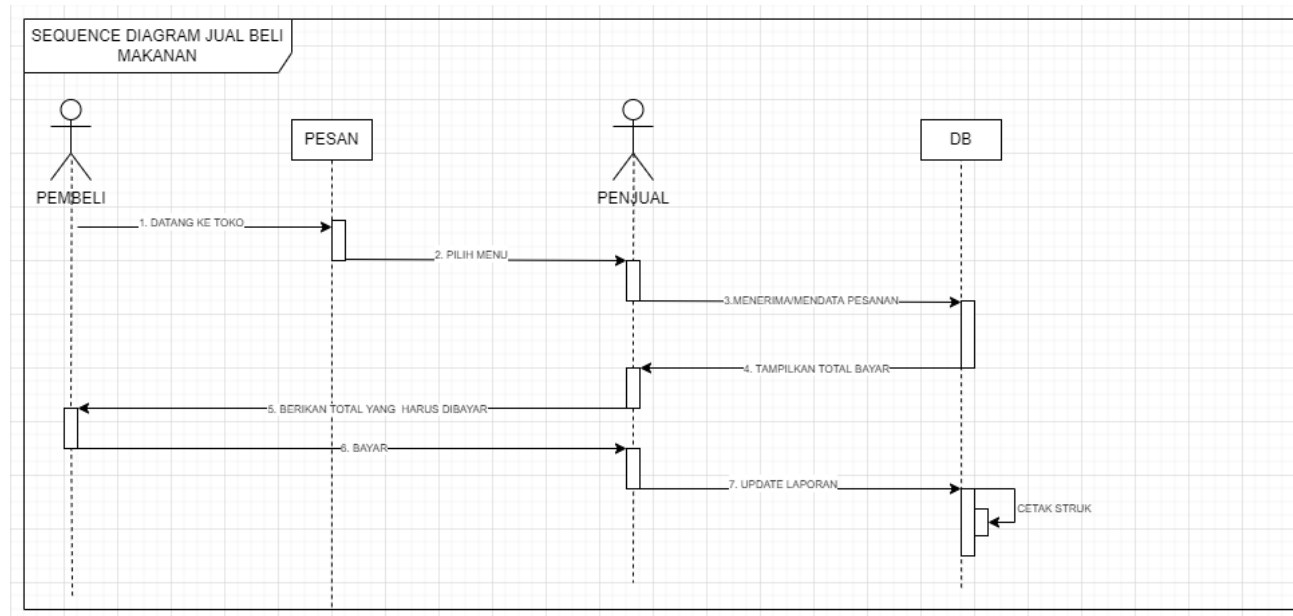
Use Case Diagram



Activity Diagram



Sequence Diagram



BAB 3

LISTING PROGRAM + PENJELASAN + OUTPUT

IMPLEMENTASI

```
import time
host = "localhost"
user = "root"
import mysql.connector as mysql

def getDate():
    import datetime
    now=datetime.datetime.now
    return str(now().date())

def getTime():
    import datetime
    now=datetime.datetime.now
    return str(now().time())

db = mysql.connect(
    host = host,
    user = user,
)
cursor = db.cursor()
db.database = "cobamenu"

class menuMakanan:
```

```

def tambahMenu(self, menu_makanan, harga):
    self.menu_makanan = menu_makanan
    self.harga = harga

    cursor.execute(f'INSERT INTO `data_makanan` (`menu_makanan`, `harga`) VALUES
("{self.menu_makanan}", "{self.harga}")')
    db.commit()

def lihatMenu(self):
    menu = "SELECT * FROM data_makanan"
    cursor.execute(menu)
    for row in cursor.fetchall():
        print(row)

class beli:
    def pilihMenu(self):
        order = 'Y'
        global total, data_order, nama
        data_order = []
        nama = ""
        total = 0

        while(order == 'y' or order == 'Y'):
            if(nama == ""):
                nama = input("Masukkan nama pemesan:")

            print('***** PILIH MAKANAN ***** \n')
            pilihMkn = int(input('Input ID Menu Yang Anda Ingin: '))
            query = cursor.execute(f"SELECT * FROM data_makanan WHERE id = '{pilihMkn}' ")
            cursor.execute(query)

            x = cursor.fetchall()[0]
            total += x[2]

            data_order.append(x)

            order = str(input('Ingin Pesan Lagi? [Y/N]: '))

        print('\n----- TOTAL PESANAN YANG HARUS ANDA BAYAR -----')
        print('Total harga pesanan: Rp', total)

    def bayarMkn(self):
        global bayarMnu, kembalian
        bayarMnu = int(input('\nMasukkan nominal yang dibayarkan : Rp'))

        while bayarMnu < total:

```

```

        print("Nominal yang anda masukkan tidak mencukupi untuk melakukan pembayaran")
        bayarMnu = int(input('\nSilahkan masukkan nominal bayar lagi : Rp'))

        kembalian = bayarMnu - total
        print('\n##### Transaksi Berhasil Dilakukan #####')

    def listmakan(self):
        menu_makan = data_order
        print(*menu_makan, sep = '\n')
    def strukMkn(self):
        timestr = time.strftime("%H_%M_%S")
        admin = input("Masukkan nama admin = ")

        a = open("STRUK-"+admin+timestr+"-.txt", "w+")

        a.write(f'''
===== RESTO BAROKAH =====\n

NAMA PEMESAN = {nama}

''')

        a.write("MENU PESANAN = \n")
        for i in data_order:
            a.write(f"{i}\r")

        a.write(f'''
=====
TANGGAL      = {getDate()}
WAKTU        = {getTime()}\n
=====
TOTAL BAYAR = {total}
PEMBAYARAN  = {bayarMnu}
KEMBALIAN   = {kembalian}\n
=====

''')

        a.close()

    def keluar(self):
        print('\n----- TERIMA KASIH SILAHKAN DATANG KEMBALI -----')

class Laporan(beli) :
    def laporan (self):
        with open("laporan.txt", "a+") as f:
            f.write("PEMASUKAN TANGGAL =" + getTime() + ", SEBESAR =Rp" + str(total) + "\n")

```

```

pembelian = beli
m = menuMakanan()
b = beli()
c = Laporan ()

while True:
    print('\n----> RESTO BAROKAH SYSTEM <----')
    print('1. Tambah Menu Makanan')
    print('2. Lihat Menu Makanan')
    print('3. Pilih Menu')
    print('4. Lihat Menu Yang Anda Pesan')
    print('5. Bayar Makanan')
    print('6. Cetak Struk + update laporan')
    print('0. Keluar Program')

    pilihan = input('\nMasukkan Pilihan Menu Anda : ')

    if pilihan == '1':
        makanan          = str(input('Input menu makanan yang ingin ditambahkan: '))
        harga_makanan     = int(input('Input harga menu makanan yang ditambahkan: '))
        m.tambahMenu(makanan,harga_makanan)

    elif pilihan == '2':
        m.lihatMenu()

    elif pilihan == '3':
        m.lihatMenu()
        b.pilihMenu()

    elif pilihan == '4':
        b.listmakan()

    elif pilihan == '5':
        b.bayarMkn()

    elif pilihan == '6':
        b.strukMkn()
        c.laporan()

    elif pilihan == '0':
        b.keluar()
        break

```

HASIL

TAMPILAN MENU

```
----> RESTO BAROKAH SYSTEM <----  
1. Tambah Menu Makanan  
2. Lihat Menu Makanan  
3. Pilih Menu  
4. Lihat Menu Yang Anda Pesan  
5. Bayar Makanan  
6. Cetak Struk + update laporan  
0. Keluar Program  
  
Masukkan Pilihan Menu Anda :
```

MENU 1

```
----> RESTO BAROKAH SYSTEM <----  
1. Tambah Menu Makanan  
2. Lihat Menu Makanan  
3. Pilih Menu  
4. Lihat Menu Yang Anda Pesan  
5. Bayar Makanan  
6. Cetak Struk + update laporan  
0. Keluar Program  
  
Masukkan Pilihan Menu Anda : 1  
Input menu makanan yang ingin ditambahkan: Bebek Madu  
Input harga menu makanan yang ditambahkan: 16000
```

MENU 2

```
Masukkan Pilihan Menu Anda : 2  
(1, 'Nasi goreng', 12000)  
(2, 'Mie Kuah', 8000)  
(3, 'Soto Ayam', 14000)  
(4, 'Ayam Geprek', 12000)  
(5, 'Rawon ', 13000)  
(6, 'Pecel Lele', 11000)  
(7, 'Ayam Bakar Madu', 14000)  
(8, 'Ayam Penyet', 13000)  
(9, 'Ayam Crispy', 12000)  
(11, 'Es Teh', 2000)  
(12, 'Teh Panas', 2000)  
(13, 'Es Jeruk', 2000)  
(14, 'Jeruk Panas', 2000)  
(15, 'Es Sirup', 2000)  
(16, 'Kopi', 2000)  
(17, 'Bebek Goreng', 13000)  
(19, 'Bebek Madu', 16000)
```


MENU 3

```
Masukkan nama pemesan:nopal
***** PILIH MAKANAN *****

Input ID Menu Yang Anda Inginkan: 1
Ingin Pesan Lagi? [Y/N]: y
***** PILIH MAKANAN *****

Input ID Menu Yang Anda Inginkan: 4
Ingin Pesan Lagi? [Y/N]: y
***** PILIH MAKANAN *****

Input ID Menu Yang Anda Inginkan: 11
Ingin Pesan Lagi? [Y/N]: y
***** PILIH MAKANAN *****

Input ID Menu Yang Anda Inginkan: 13
Ingin Pesan Lagi? [Y/N]: n

----- TOTAL PESANAN YANG HARUS ANDA BAYAR -----
Total harga pesanan: Rp 28000
```

MENU 4

```
Masukkan Pilihan Menu Anda : 4
(1, 'Nasi goreng', 12000)
(4, 'Ayam Geprek', 12000)
(11, 'Es Teh', 2000)
(13, 'Es Jeruk', 2000)
```

MENU 5

```
Masukkan Pilihan Menu Anda : 5

Masukkan nominal yang dibayarkan : Rp30000

##### Transaksi Berhasil Dilakukan #####
```

MENU 6 ,STRUK DAN LAPORANNYA

```
Masukkan Pilihan Menu Anda : 6
Masukkan nama admin = zaedar
```

```

===== RESTO BAROKAH =====

NAMA PEMESAN = nopal

MENU PESANAN =
(1, 'Nasi goreng', 12000)
(4, 'Ayam Geprek', 12000)
(11, 'Es Teh', 2000)
(13, 'Es Jeruk', 2000)

=====

TANGGAL      = 2022-05-16
WAKTU        = 19:45:34.707823

=====

TOTAL BAYAR = 28000
PEMBAYARAN  = 30000
KEMBALIAN   = 2000

=====

```

```

===== LAPORAN PEMASUKAN KEUANGAN WARUNG MEKDI =====
PEMASUKAN TANGGAL =19:45:34.712823, SEBESAR =Rp28000

```

MENU 0 KELUAR

```

----- TERIMA KASIH SILAHKAN DATANG KEMBALI -----

```

PENJELASAN PROGRAM

Terdapat class beli dan class menuMakanan dalam program.

Class Laporan(Beli) :

- Terdapat fungsi laporan yang dapat membuat file txt dengan menggunakan with open dan write, serta memanggil fungsi get_time () untuk memanggil waktu serta variable total pemasukan.

Class menuMakanan :

- Terdapat fungsi tambah menu yang terconnect dengan database, dengan menggunakan Bahasa query INSERT INTO database dengan values yang harus diisi adalah nama menu tersebut serta harganya.
- Terdapat fungsi lihat menu yang terconnect dengan database, dengan Bahasa query SELECT FROM database dan print row, maka menu yang terdapat dalam database dapat di tampilkan.

Class Beli :

- Terdapat fungsi pilih menu, jika ingin pesan menu user harus menginputkan id menu tersebut kemudian akan dieksekusi dengan Bahasa query SELECT FROM database WHERE

ID. Setelah id di inputkan maka akan ada pesan muncul apakah ingin pesan lagi ,jika yam akan terjadi perulangan dimana akan mengulang ke input ID menu makanan ,hal ini akan terjadi hingga user tidak ingin memesan menu. Dan diakhir akan muncul pesan total harga yang harus dibayarkan oloeh user.

- Fungsi bayar makan ,dimana fungsi ini akan membutuhkan input berapa yang ingin anda bayarkan ,kemudian akan terjadi proses pembayaran dengan perhitungan

```
total_byr = bayarMnu - total
```

dan ada while jika nominal kurang dari harga yang harus dibayarkan ,dengan pesan "Nominal yang anda masukkan tidak mencukupi untuk melakukan pembayaran".

- Fungsi Struk makan,fungsi ini untuk menampilkan hasil dari pembayaran ,dimana struk ini akan dikonversikan atau diubah menjadi format file txt dengan tampilan seperti berikut.

```
===== RESTO BAROKAH =====

NAMA PEMESAN = nopal

MENU PESANAN =
(1, 'Nasi goreng', 12000)
(4, 'Ayam Geprek', 12000)
(11, 'Es Teh', 2000)
(13, 'Es Jeruk', 2000)

=====

TANGGAL      = 2022-05-16
WAKTU        = 19:45:34.707823

=====

TOTAL BAYAR = 28000
PEMBAYARAN  = 30000
KEMBALIAN   = 2000

=====
```

Terdapat inputan admin kasir dan nama pembeli ,terdapat fungsi get time dan get date ,menu yang kita pesan ,total yang harus dibayar ,dan uang yang user bayarkan, jika uang yang user bayarkan lebih maka akan terdapat kembalian.

Semua program serta fungsi fungsi ini di akses melalui menu dengan while true.

while True:

```
print('\n----> RESTO BAROKAH SYSTEM <----')
print('1. Tambah Menu Makanan')
print('2. Lihat Menu Makanan')
print('3. Pilih Menu')
print('4. Lihat Menu Yang Anda Pesan')
print('5. Bayar Makanan')
print('6. Cetak Struk + update laporan')
print('0. Keluar Program')
```

```
pilihan = input('\nMasukkan Pilihan Menu Anda : ')
```

```
if pilihan == '1':  
    makanan      = str(input('Input menu makanan yang ingin ditambahkan: '))  
    harga_makanan = int(input('Input harga menu makanan yang ditambahkan: '))  
    m.tambahMenu(makanan,harga_makanan)
```

penjelasan : jika pilih menu 1 maka akan menampilkan fungsi dari tambah menu.

```
elif pilihan == '2':  
    m.lihatMenu()
```

penjelasan : jika pilih menu 2 maka akan menampilkan fungsi lihat menu.

```
elif pilihan == '3':  
    m.lihatMenu()  
    b.pilihMenu()
```

penjelasan :jika pilih menu 3 maka akan menampilkan fungsi lihat menu dan pilih menu.

```
elif pilihan == '4':  
    b.listmakan()
```

penjelasan :jika pilih menu 4 maka akan menampilkan menu yang customer pesan.

```
elif pilihan == '5':  
    b.bayarMkn()
```

penjelasan :jika pilih menu 5 maka akan menampilkan fungsi bayar makan.

```
elif pilihan == '6':  
    b.strukMkn()  
    c.laporan()
```

penjelasan :jika pilih menu 6 maka akan buat struk bayar dan update laporan pemasukan dalam bentuk txt.

















































```
elif pilihan == '0':  
    b.keluar()  
    break
```

penjelasan :jika pilih menu 0 maka akan keluar dari program .

Untuk data menu pada program diatas menggunakan database dan connect mysql ,berikut data basenya.

Database : cobamenu.

Table : data_makanan.

| | | | | | | |
|--------------------------|--|---|---|----|-----------------|-------|
| <input type="checkbox"/> |  Ubah |  Salin |  Hapus | 1 | Nasi goreng | 12000 |
| <input type="checkbox"/> |  Ubah |  Salin |  Hapus | 2 | Mie Kuah | 8000 |
| <input type="checkbox"/> |  Ubah |  Salin |  Hapus | 3 | Soto Ayam | 14000 |
| <input type="checkbox"/> |  Ubah |  Salin |  Hapus | 4 | Ayam Geprek | 12000 |
| <input type="checkbox"/> |  Ubah |  Salin |  Hapus | 5 | Rawon | 13000 |
| <input type="checkbox"/> |  Ubah |  Salin |  Hapus | 6 | Pecel Lele | 11000 |
| <input type="checkbox"/> |  Ubah |  Salin |  Hapus | 7 | Ayam Bakar Madu | 14000 |
| <input type="checkbox"/> |  Ubah |  Salin |  Hapus | 8 | Ayam Penyet | 13000 |
| <input type="checkbox"/> |  Ubah |  Salin |  Hapus | 9 | Ayam Crispy | 12000 |
| <input type="checkbox"/> |  Ubah |  Salin |  Hapus | 11 | Es Teh | 2000 |
| <input type="checkbox"/> |  Ubah |  Salin |  Hapus | 12 | Teh Panas | 2000 |
| <input type="checkbox"/> |  Ubah |  Salin |  Hapus | 13 | Es Jeruk | 2000 |
| <input type="checkbox"/> |  Ubah |  Salin |  Hapus | 14 | Jeruk Panas | 2000 |
| <input type="checkbox"/> |  Ubah |  Salin |  Hapus | 15 | Es Sirup | 2000 |
| <input type="checkbox"/> |  Ubah |  Salin |  Hapus | 16 | Kopi | 2000 |
| <input type="checkbox"/> |  Ubah |  Salin |  Hapus | 17 | Bebek Goreng | 13000 |

BAB 4

KESIMPULAN DAN SARAN

Kelompok kami membuat program ini karena ingin mempermudah user dalam melakukan transaksi makanan baik dari segi penjual maupun pembeli. Masing-masing class yang berada di dalam program tersebut memiliki fungsinya masing-masing yang bertujuan untuk mempermudah user dalam mengakses program tersebut. Program ini masih memiliki banyak kekurangan seperti tidak adanya tampilan halaman web, untuk itu diharapkan kedepannya program ini akan terus melakukan perbaikan dan penambahan fitur

BAB 5

DOKUMENTASI DAN PEMBAGIAN TUGAS

DOKUMENTASI



PEMBAGIAN TUGAS

- CLASS DIAGRAM : BERSAMA
- PROGRAM : BERSAMA
- LAPORAN : BERSAMA