

Nama : Ermas Muhammad Syatafa
NIM : H1D024030
Shif KRS : A
Shift Baru : C

Laporan Responsi 2 Pertemuan 2

1. Alur Kerja

Program ini terdiri dari dua class: BarangMusik dan UjiBarang. Class BarangMusik digunakan untuk merepresentasikan sebuah barang alat musik yang dijual di toko, lengkap dengan kode barang, nama, harga, dan stok. Class UjiBarang berfungsi sebagai tempat menjalankan program, membuat objek, dan menampilkan data yang sudah diatur.

Saat program dijalankan, pertama-tama dibuat objek gitar dengan hanya mengisi kode dan nama. Karena constructor yang dipilih belum menerima harga dan stok, kedua nilai itu otomatis di-set ke 0. Setelah objek gitar dibuat, program mengubah harga dengan method ubahHarga() dan menambah stok melalui method tambahStok().

Berikutnya dibuat objek drum dengan data yang sudah lengkap melalui constructor yang ketiga. Terakhir, kedua barang ditampilkan menggunakan method tampilInfo().

2. Fungsi-fungsi yang digunakan

a.) Constructor Overloading (3 Constructor)

Class ini punya tiga constructor berbeda:

- Constructor pertama hanya mengisi kode dan nama.
- Constructor kedua mengisi kode, nama, dan harga.
- Constructor ketiga mengisi semua atribut: kode, nama, harga, dan stok.

b.) ubahHarga (double hargaBaru)

Method ini dipakai untuk mengubah harga suatu barang. Fungsinya sangat sederhana: mengganti nilai harga lama menjadi harga baru.

c.). tambahStok(int jumlah)

Method ini menambah jumlah stok barang yang ada di gudang. Nilai stok akan bertambah sesuai angka yang diberikan.

d.) tampilInfo()

Method ini mencetak semua informasi barang ke layar. Data yang ditampilkan mencakup nama, kode, harga, dan stok.

3. Output:

```
"C:\Program Files\Java\jdk-24\bin\java.exe" "-javaagent:D:\IntelliJ IDEA 2025.2.1\lib\id
=== INVENTARIS TOKO NADAKITA ===
Alat musik Gitar Akustik Yamaha | Kode: GTR-001 | Harga: Rp 1500000.0 | Stok: 5 unit
Alat musik Drum Set Pearl | Kode: DRM-001 | Harga: Rp 8500000.0 | Stok: 3 unit

Process finished with exit code 0
```