

Nama: Muhammad Hanif Jundin
NIM: H1D024127
Shift KRS: F
Shift Baru: C

Laporan Responsi 2 PBO - Pertemuan 2

1. Alur Kerja Program

1. Program dijalankan melalui method `main()` di kelas `UjiBarang`.
2. Dibuat objek `BarangMusik` bernama gitar dengan memanggil konstruktor yang hanya menerima kode dan nama barang, sehingga harga otomatis bernilai 0.0 dan stok 0.
3. Setelah itu, harga gitar diubah menggunakan method `ubahHarga(1500000.0)` dan stoknya ditambah dengan memanggil `tambahStok(5)`.
4. Dibuat objek `BarangMusik` lagi bernama drum dengan menggunakan konstruktor yang menerima kode, nama, harga, dan stok lengkap.
5. Pada bagian akhir, program menampilkan judul "=== INVENTARIS TOKO NADAKITA ===" diikuti pemanggilan method `tampilInfo()` untuk objek gitar dan drum sehingga informasi lengkap kedua barang tercetak di layar.

2. Method dan Fungsi yang Digunakan

- 1) Konstruktor `BarangMusik(String kode, String nama)`
mencatat barang hanya dengan kode dan nama, sementara harga diset 0.0 dan stok 0.
- 2) Konstruktor `BarangMusik(String kode, String nama, double harga)`
mencatat barang dengan kode, nama, dan harga, sedangkan stok diset 0.
- 3) Konstruktor `BarangMusik(String kode, String nama, double harga, int stok)`
mencatat barang dengan data lengkap, yaitu kode, nama, harga, dan stok.
- 4) `void ubahHarga(double hargaBaru)`
mengubah nilai harga satuan barang sesuai harga terbaru.
- 5) `void tambahStok(int jumlah)`
menambah stok barang sesuai jumlah unit yang baru datang dari distributor.
- 6) `void tampilInfo()`
menampilkan informasi barang dengan format
"Alat musik [nama] | Kode: [kode] | Harga: Rp [harga] | Stok: [stok] unit".

- 7) `main(String[] args)` di kelas `UjiBarang` membuat objek-objek `BarangMusik`, mengatur harga dan stok sesuai skenario, lalu menampilkan data inventaris.

3. Hasil Output Program

Output yang dihasilkan program adalah sebagai berikut:

=== 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

The screenshot displays an IDE with a project explorer on the left, a code editor in the center, and a terminal at the bottom.

Project Explorer: Shows a project named 'Responsi-2-main' with a directory structure including 'out', 'pert1', 'pert2', 'pert3', 'pert4', 'pert5', 'pert6', 'pert7', 'pert8', and 'README.md'. The 'pert2' directory is expanded, showing files 'BarangMusik.java', 'Pengayaan2.txt', 'Soal2.txt', and 'UjiBarang.java'.

Code Editor: Displays the code for 'UjiBarang.java'. The code defines a package 'pert2', a public class 'UjiBarang', and a main method. Inside the main method, it creates a 'BarangMusik' object named 'gitar' with code 'GTR-001', updates its price to 1500000.0, and sets its stock to 5. It also creates a 'BarangMusik' object named 'drum' with code 'DRM-001' and prints the inventory list.

```
package pert2;

public class UjiBarang {
    public static void main(String[] args) {
        BarangMusik gitar = new BarangMusik( kode: "GTR-001",
        harga: 1500000.0, stok: 5);

        gitar.ubahHarga( hargaBaru: 1500000.0);

        gitar.tambahStok( jumlah: 5);

        BarangMusik drum = new BarangMusik( kode: "DRM-001",
        harga: 8500000.0, stok: 3);

        System.out.println("=== INVENTARIS TOKO NADAKITA ===");

        gitar.tampilInfo();
        drum.tampilInfo();
    }
}
```

Terminal: Shows the execution of the Java program. The output is:

```
C:\Users\DELL\.jdk\openjdk-24.0.2+12-54\bin\java.exe "-javaagent:C:\Program Files\JetBrains\IntelliJ IDEA\bin\idea_rt.jar=5000:C:\Program Files\JetBrains\IntelliJ IDEA\bin\idea.jar" -Dfile.encoding=UTF-8
=== 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
```