

Nama: Latifanika Nurafwi

NIM: H1D024099

Shift Awal: C

Shift Sekarang: A

RESPONSI 2 PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK PERTEMUAN 2

A. ALUR KERJA

1. Program membuat objek "Gitar" menggunakan **Constructor 1** (hanya input Kode dan Nama). Atribut harga dan stok otomatis 0.
2. Program memodifikasi data gitar dengan ubahHarga(1500000) dan tambahStok(5) untuk melengkapi data.
3. Program membuat objek "Drum" menggunakan **Constructor 3** (input lengkap: Kode, Nama, Harga, Stok) sehingga data langsung terisi penuh sejak awal
4. Program menampilkan info kedua barang tersebut untuk melihat perbedaannya

B. FUNGSI

1. Constructor BarangMusik(). Terdapat 3 variasi constructor (Overloading) untuk fleksibilitas saat membuat objek, entah itu datanya masih kosong sebagian atau lengkap
2. ubahHarga(). (method setter) Digunakan untuk mengupdate nilai harga barang
3. tambahStok(). (method setter) Digunakan untuk menambah jumlah stok barang yang ada
4. tampilInfo(). Menampilkan detail lengkap barang meliputi nama, kode, harga, dan stok

5. OUTPUT

```
==== 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
```