

Laporan Pengerjaan Pertemuan 2

1. Alur Kerja Program

- Program membuat class BarangMusik dengan 3 constructor berbeda (constructor overloading)
- Constructor pertama menerima kode dan nama, otomatis set harga 0.0 dan stok 0
- Constructor kedua menerima kode, nama, dan harga, otomatis set stok 0
- Constructor ketiga menerima semua data (kode, nama, harga, stok)
- Program membuat objek gitar dengan constructor pertama (hanya kode dan nama)
- Method ubahHarga() dipanggil untuk mengubah harga gitar
- Method tambahStok() dipanggil untuk menambah stok gitar
- Program membuat objek drum dengan constructor ketiga (data lengkap)
- Method tampilInfo() dipanggil untuk menampilkan informasi kedua barang

2. Fungsi yang Digunakan

- BarangMusik(String kode, String nama): Constructor pertama. Inisialisasi barang dengan kode dan nama, harga diset 0.0, stok diset 0.
- BarangMusik(String kode, String nama, double harga): Constructor kedua. Inisialisasi barang dengan kode, nama, dan harga, stok diset 0.
- BarangMusik(String kode, String nama, double harga, int stok): Constructor ketiga. Inisialisasi barang dengan semua data lengkap.
- ubahHarga(double hargaBaru): Method void untuk mengubah harga barang.
- tambahStok(int jumlah): Method void untuk menambah jumlah stok barang.
- tampilInfo(): Method void untuk menampilkan informasi lengkap barang ke terminal.

3. 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
```