

LAPORAN PERTEMUAN 2: INVENTARIS TOKO NADAKITA

1. ALUR KERJA PROGRAM

1. Membuat objek gitar menggunakan constructor dua parameter (Kode dan Nama).
2. Memanggil gitar.ubahHarga() dan gitar.tambahStok() untuk melengkapi data harga dan stok.
3. Membuat objek drum menggunakan constructor empat parameter (data lengkap).
4. Mencetak judul inventaris.
5. Memanggil gitar.tampilInfo() dan drum.tampilInfo() untuk mencetak informasi kedua barang.

2. METHOD YANG DIGUNAKAN PROGRAM

- Constructor Overloading, Kegunaan: Untuk membuat objek BarangMusik dengan tiga cara berbeda tergantung kelengkapan data awal.
- ubahHarga(double hargaBaru), Kegunaan: Mengubah nilai harga satuan barang.
- tambahStok(int jumlah), Kegunaan: Menambah jumlah stok barang yang tersedia.
- tampilInfo(), Kegunaan: Menampilkan semua informasi barang (Nama, Kode, Harga, Stok) dengan format yang ditentukan.

3. HASIL OUTPUT PROGRAM

```
C:\Users\ASUS\.jdks\openjdk-24.0.2+12-54\bin\java.exe "-javaagent:D:\IntelliJ IDEA 2023.2.1\lib\idea_rt.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
```