

NAMA:REVALDI ENZHA AGVAINDRY P

NIM: H1D024094

SHIFT KRS: B

SHIFT BARU: A

LAPORAN PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK pertemuan 2

1. Alur Kerja Program

Program ini bertujuan mengelola data barang musik dalam sebuah toko menggunakan konsep dasar pemrograman berorientasi objek. Program terdiri dari dua kelas, yaitu kelas `BarangMusik` dan kelas `UjiBarang`.

Pertama, kelas `BarangMusik` berfungsi sebagai blueprint untuk membuat objek barang musik yang memiliki informasi seperti kode barang, nama barang, harga, dan stok. Program kemudian menjalankan method `main` pada kelas `UjiBarang`. Di dalamnya dibuat dua objek barang, yaitu gitar dan drum. Pada objek gitar, harga diatur menggunakan method `ubahHarga`, kemudian stok ditambah menggunakan method `tambahStok`. Objek drum dibuat langsung dengan constructor yang sudah memuat harga dan stok. Setelah itu, kedua objek ditampilkan menggunakan method `tampilInfo`.

2. Fungsi dan Method yang Digunakan

a. Variabel dalam kelas `BarangMusik`

Variabel yang digunakan adalah kode, nama, harga, dan stok

b. Constructor

Terdapat tiga jenis constructor dalam kelas `BarangMusik`.

Constructor pertama menerima kode dan nama saja.

Constructor kedua menerima kode, nama, dan harga.

Constructor ketiga menerima kode, nama, harga, dan stok.

Penggunaan beberapa constructor ini memberikan fleksibilitas dalam pembuatan objek barang sesuai kebutuhan data.

c. Method `ubahHarga`

Method ini digunakan untuk mengubah harga suatu barang dengan memberikan nilai harga baru.

d. Method `tambahStok`

Method ini menambahkan jumlah stok barang berdasarkan parameter yang diberikan. Stok lama akan dijumlahkan dengan nilai baru.

e. Method tampilInfo

Method ini menampilkan seluruh informasi barang, yaitu nama alat musik, kode barang, harga, dan jumlah stok. Method ini digunakan untuk memudahkan pengecekan data barang di inventaris toko.

3. Hasil Output Program

Program menghasilkan informasi inventaris toko dengan dua barang, yaitu gitar akustik dan drum set. Gitar dibuat tanpa harga dan stok pada awalnya, tetapi diatur kemudian melalui method ubahHarga dan tambahStok. Drum dibuat langsung lengkap dengan harga dan stok awal. Ketika program dijalankan, informasi kedua barang ditampilkan pada layar sebagai bagian dari inventaris toko

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