

Rinaldi Dasa Bahtiar

H1D024065/ Shift I

LAPORAN RESPONSI 2 PRAKTIKUM PBO PERTEMUAN 2

- Alur Kerja

Program ini digunakan untuk mencatat data alat musik di toko NadaKita. Setiap barang musik memiliki informasi dasar berupa kode barang, nama, harga, dan stok.

Sistem menyediakan tiga cara pembuatan objek (constructor overloading), yaitu:

1. Hanya kode dan nama → harga otomatis 0, stok 0
2. Kode, nama, dan harga → stok otomatis 0
3. Data lengkap → kode, nama, harga, dan stok diisi langsung

Setelah objek dibuat, program dapat:

Mengubah harga menggunakan method `ubahHarga()`

Menambah stok menggunakan method `tambahStok()`

Menampilkan detail barang menggunakan method `tampilInfo()`

Program menguji dua contoh barang yaitu gitar dan drum set pearl

Terakhir, program menampilkan daftar inventaris dalam format yang sudah ditentukan.

- Function dan method

1. Constructor Overloading

Program memiliki tiga constructor:

- `BarangMusik(String kode, String nama)`
- `BarangMusik(String kode, String nama, double harga)`
- `BarangMusik(String kode, String nama, double harga, int stok)`

Constructor ini memungkinkan objek dibuat dengan informasi berbeda-beda.

2. Method `ubahHarga(double hargaBaru)`

Digunakan untuk mengganti harga barang setelah objek dibuat.

3. Method tambahStok(int jumlah)

Digunakan untuk menambah jumlah stok ketika barang baru datang dari distributor.

4. Method tampilInfo() untuk menampilkan info lengkap barang

- 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  
  
Process finished with exit code 0
```