

LAPORAN PERTEMUAN 2 - PRAKTIKUM PBO

Nama : Yosi Rahmawati
NIM : H1D024019
Shift KRS : I
Shift Baru : H-I

ALUR KERJA:

1. Analisis Masalah:

- Toko alat musik "NadaKita" perlu sistem inventaris digital
- Ada 3 cara pencatatan barang karena kelengkapan data berbeda-beda
- Barang harus bisa di-update harga dan stoknya
- Sistem harus menampilkan informasi lengkap barang

2. Perancangan Class BarangMusik:

- Identifikasi atribut yang dibutuhkan: kode, nama, harga, stok
- Buat 3 constructor untuk 3 cara pencatatan:
 - 1) Constructor 1: Hanya kode dan nama (harga=0.0, stok=0)
 - 2) Constructor 2: Kode, nama, dan harga (stok=0)
 - 3) Constructor 3: Semua data lengkap (kode, nama, harga, stok)
- Tambahkan method untuk operasi: ubahHarga(), tambahStok(), tampilInfo()

3. Implementasi Program:

- Buat file BarangMusik.java dengan class BarangMusik
- Implementasikan semua constructor dan method
- Buat file UjiBarang.java dengan class UjiBarang
- Buat 2 objek untuk pengujian:
 - 1) Gitar Akustik: Dicatat bertahap
 - 2) Drum Set: Dicatat langsung lengkap

4. Pengujian:

- Kompilasi: javac *.java
- Jalankan: java UjiBarang
- Verifikasi output sesuai dengan yang diharapkan

FUNGSI YANG DIGUNAKAN:

1. Constructor (3 Versi):

```
// Constructor 1: Hanya kode dan nama
BarangMusik(String kodeBarang, String namaBarang) {
    kode = kodeBarang;
```

```

        nama = namaBarang;
        harga = 0.0;
        stok = 0;
    }

    // Constructor 2: Kode, nama, dan harga
    BarangMusik(String kodeBarang, String namaBarang, double hargaBarang) {
        kode = kodeBarang;
        nama = namaBarang;
        harga = hargaBarang;
        stok = 0;
    }

    // Constructor 3: Semua data lengkap
    BarangMusik(String kodeBarang, String namaBarang, double hargaBarang, int stokBarang)
    {
        kode = kodeBarang;
        nama = namaBarang;
        harga = hargaBarang;
        stok = stokBarang;
    }
}

```

2. Method Operasi:

```

// Mengubah harga barang
void ubahHarga(double hargaBaru) {
    harga = hargaBaru;
}

// Menambah stok barang
void tambahStok(int jumlah) {
    stok = stok + jumlah; // Atau: stok += jumlah;
}

// Menampilkan informasi barang
void tampilInfo() {
    System.out.println("Alat musik " + nama + " | Kode: " + kode +
                       " | Harga: Rp " + harga + " | Stok: " + stok + " unit");
}

```

3. Method Main (Di UjiBarang.java):

```

public static void main(String[] args) {
    // 1. Buat objek gitar (hanya kode & nama)
    BarangMusik gitar = new BarangMusik("GTR-001", "Gitar Akustik Yamaha");

    // 2. Update harga gitar
    gitar.ubahHarga(1500000.0);

    // 3. Tambah stok gitar
    gitar.tambahStok(5);

    // 4. Buat objek drum (data lengkap langsung)
    BarangMusik drum = new BarangMusik("DRM-001", "Drum Set Pearl", 8500000.0, 3);

    // 5. Tampilkan semua informasi
    System.out.println("==== INVENTARIS TOKO NADAKITA ====");
    gitar.tampilInfo();
    drum.tampilInfo();
}

```

Hasil Output Program:

```

C:\Users\yosir\.jdks\openjdk-24.0.2+12-54\bin\java.exe "-javaagent:C:\Program Files\JetBrains\IntelliJ IDEA Community Edition 2025.2.1\lib\idea_rt.jar=532
== 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

```