

Aditya

H1D024107

Laporan

Shift B

1. Alur kerja

A. Membuat class BarangMusik yang menyimpan data:

- 1) kode
- 2) nama
- 3) harga
- 4) stok

B. Membuat 3 constructor (constructor overloading):

- 1) Constructor 1 → hanya kode & nama
 - o harga = 0.0
 - o stok = 0
- 2) Constructor 2 → kode, nama, harga
 - o stok = 0
- 3) Constructor 3 → kode, nama, harga, stok

C. Membuat method:

- 1) **setHarga()** → mengubah harga
- 2) **tambahStok()** → menambah stok
- 3) **tampilInfo()** → menampilkan data barang dalam format yang diminta

D. Pada class UjiBarang, membuat dua objek uji coba:

- 1) Barang 1 → Gitar Akustik (data awal hanya kode & nama)
 - o Update harga
 - o Tambah stok
- 2) Barang 2 → Drum Set (data lengkap)

E. Menampilkan informasi kedua barang sesuai format.

2. Fungsi yang digunakan

a. Constructor Overloading

Digunakan untuk membuat objek dengan kondisi informasi yang berbeda-beda.

b. Method Setter

`setHarga(double harga)`

Untuk memperbarui harga barang.

c. Method Penambah Stok

`tambahStok(int jumlah)`

Untuk menambah stok barang ketika ada barang masuk.

d. Method Output

`tampilInfo()`

Menampilkan semua data barang

3. Output

```
"C:\Program Files\Eclipse Adoptium\jdk-21.0.6.7-hotspot\bin\java.exe" "-javaagent:E:\intellij\IntelliJ IDEA Community Edition 2025.2.1\lib\idea_rt.jar=49297" -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
```