

Nama : Adjeng Mutiara Dewi
NIM : H1D024055
Shift Baru : H – I
Shift KRS : G

Responsi 2 - Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek

PERTEMUAN 2

1. Alur Kerja

- a. Program membuat objek baru dalam class BarangMusik bernama gitar yang memiliki data kode = "GTR-001" dan nama = "Gitar Akustik Yamaha")
- b. Program memanggil method ubahHarga() untuk mengubah harga gitar yang awalnya 0 menjadi 1500000
- c. Program memanggil method tambahStok() untuk menambahkan stok gitar yang awalnya 0 menjadi 5
- d. Program membuat objek baru lagi dalam class BarangMusik bernama drum yang memiliki data lengkap kode = "DRM-001", nama = "Drum Set Pearl", harga = 8500000, dan stok = 3
- e. Program memanggil method tampilInfo() untuk menampilkan detail informasi objek yang telah dibuat (gitar dan drum) berdasarkan data yang telah diinputkan, dengan format:
Alat musik [nama] | Kode: [kode] | Harga: Rp [harga] | Stok: [stok] unit

2. Fungsi yang digunakan

- Constructor **BarangMusik()**, (override) untuk membuat objek baru dalam class BarangMusik
- **void ubahHarga(double hargaBaru)**, untuk mengubah harga sesuai kondisi pasar
- **void tambahStok(int jumlah)**, untuk menambah stok ketika ada barang masuk dari distributor
- **void tampilInfo()**, untuk menampilkan detail informasi barang musik.

3. Hasil 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
```