

Responsi 2 – Pemrograman Berorientasi Objek

Nama : Alifvia Putri Dewani

NIM : H1D024131

Shift Baru : Shift D

Shift KRS : Shift D

Pertemuan: 2

1. Alur Kerja Program

Pada pertemuan ini, fokus pembahasan adalah bagaimana membuat class BarangMusik yang memiliki beberapa constructor (constructor overloading), serta method untuk mengubah harga, menambah stok, dan menampilkan informasi barang.

Langkah penggeraan:

1. Membuat class BarangMusik

- o Membuat atribut: kode, nama, harga, stok.
- o Menambahkan 3 constructor:
 1. Constructor hanya kode dan nama → harga=0, stok=0.
 2. Constructor kode, nama, harga → stok=0.
 3. Constructor lengkap: kode, nama, harga, stok.

2. Menambah method fungsional

- o ubahHarga(double hargaBaru) → mengubah harga.
- o tambahStok(int jumlah) → menambah stok.
- o tampilInfo() → menampilkan format info barang.

3. Membuat class UjiBarang

- o Membuat objek Gitar Akustik menggunakan constructor 1.
- o Mengubah harga dan menambah stok.
- o Membuat objek Drum Set menggunakan constructor lengkap.
- o Menampilkan seluruh informasi.

4. Menjalankan program dan mencocokkan output dengan hasil yang diminta.

2. Fungsi yang Digunakan dalam Program

a. Constructor Overloading

Mengizinkan pembuatan objek dengan data yang berbeda-beda.

Contoh:

- Barang yang baru datang, belum tahu harga dan stok.
- Barang yang sudah ada harga tapi belum ada stok.
- Barang dengan data lengkap.

b. ubahHarga()

Mengubah harga barang sesuai permintaan toko.

c. tambahStok()

Menambahkan jumlah stok barang ketika barang datang.

d. tampilInfo()

Menampilkan seluruh data objek dalam format:

Alat musik [nama] | Kode: [kode] | Harga: Rp [harga] | Stok: [stok] unit

3. Output Program

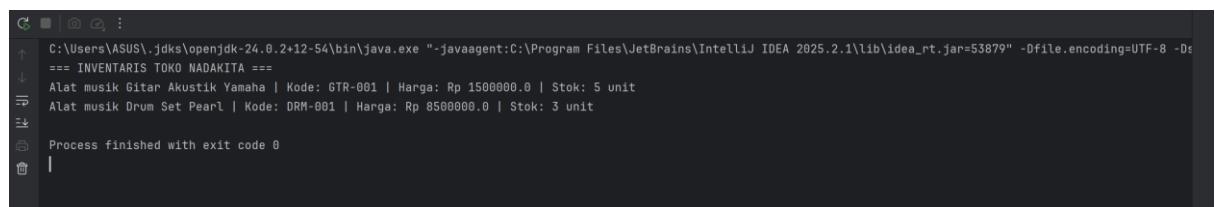
```
C:\Users\ASUS\.jdks\openjdk-24.0.2+12-54\bin\java.exe "-javaagent:C:\Program  
Files\JetBrains\IntelliJ IDEA 2025.2.1\lib\idea_rt.jar=53879" -Dfile.encoding=UTF-8 -  
Dsun.stdout.encoding=UTF-8 -Dsun.stderr.encoding=UTF-8 -classpath  
C:\Users\ASUS\Responsi-2\out\production\Responsi-2 UjiBarang
```

```
==== 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
```



A screenshot of a terminal window with a dark background. The window title bar is visible at the top. Inside the window, there is a command-line interface showing the execution of a Java application. The application's output is displayed, including the program name, inventory items with their details (Kode, Harga, Stok), and a final message indicating the process finished successfully.

```
C:\Users\ASUS\.jdks\openjdk-24.0.2+12-54\bin\java.exe "-javaagent:C:\Program Files\JetBrains\IntelliJ IDEA 2025.2.1\lib\idea_rt.jar=53879" -Dfile.encoding=UTF-8 -Dsun.stdout.encoding=UTF-8 -Dsun.stderr.encoding=UTF-8 -classpath C:\Users\ASUS\Responsi-2\out\production\Responsi-2 UjiBarang  
==== 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  
|
```