

Laporan Pertemuan 2

Nama : [Al Jatsiya Profitar Taqwala]
NIM : [H1D024095]
Shift KRS : [B]
Shift Baru : [I]

1) Alur Kerja Program

Program dieksekusi secara berurutan mulai dari method main di kelas UjiBarang. Berikut adalah langkah demi langkah apa yang terjadi saat program dijalankan:

- a) **Inisialisasi(Start):** Program dimulai di method main pada kelas UjiBarang.
- b) **Pembuatan Objek gitar (Inisialisasi Parsial):**
 - ▶ Program membuat objek gitar menggunakan Constructor ke-1 (hanya parameter kode dan nama).
 - ▶ Status Awal: Harga otomatis 0.0 dan Stok 0.
- c) **Modifikasi State Objek gitar:**
 - ▶ Memanggil ubahHarga(1500000.0), maka harga gitar berubah dari 0 menjadi 1.5 juta.
 - ▶ Memanggil tambahStok(5), maka stok gitar bertambah dari 0 menjadi 5.
- d) **Pembuatan Objek drum (Inisialisasi Penuh):**
 - ▶ Program membuat objek drum menggunakan Constructor ke-3 (semua parameter: kode, nama, harga, stok).
 - ▶ Status Awal: Data langsung lengkap (Harga 8.5 juta, Stok 3) tanpa perlu memanggil method tambahan.
- e) **Output (Display):**
 - ▶ Program mencetak judul inventaris.
 - ▶ Method tampilInfo() dipanggil untuk masing-masing objek (gitar dan drum) untuk menampilkan status terakhirnya ke layar.

2) Penjelasan Fungsi

a) Constructor Overloading

Kode ini memiliki 3 Constructor dengan nama yang sama tetapi parameter berbeda. Ini disebut Overloading. Tujuannya memberikan fleksibilitas saat membuat data barang baru.

- ▶ **BarangMusik(String kode, String nama)**
 - Fungsi: Digunakan jika barang baru didaftarkan tetapi admin belum tahu harga dan stoknya.
 - Logika: Harga di-set default 0.0 dan stok 0.
- ▶ **BarangMusik(String kode, String nama, double harga)**
 - Fungsi: Digunakan jika admin tahu harga tetapi belum ada stok fisik (stok default 0).
- ▶ **BarangMusik(..., int stok)**
 - Fungsi: Digunakan jika semua data (kode, nama, harga, stok) sudah lengkap saat barang didaftarkan.

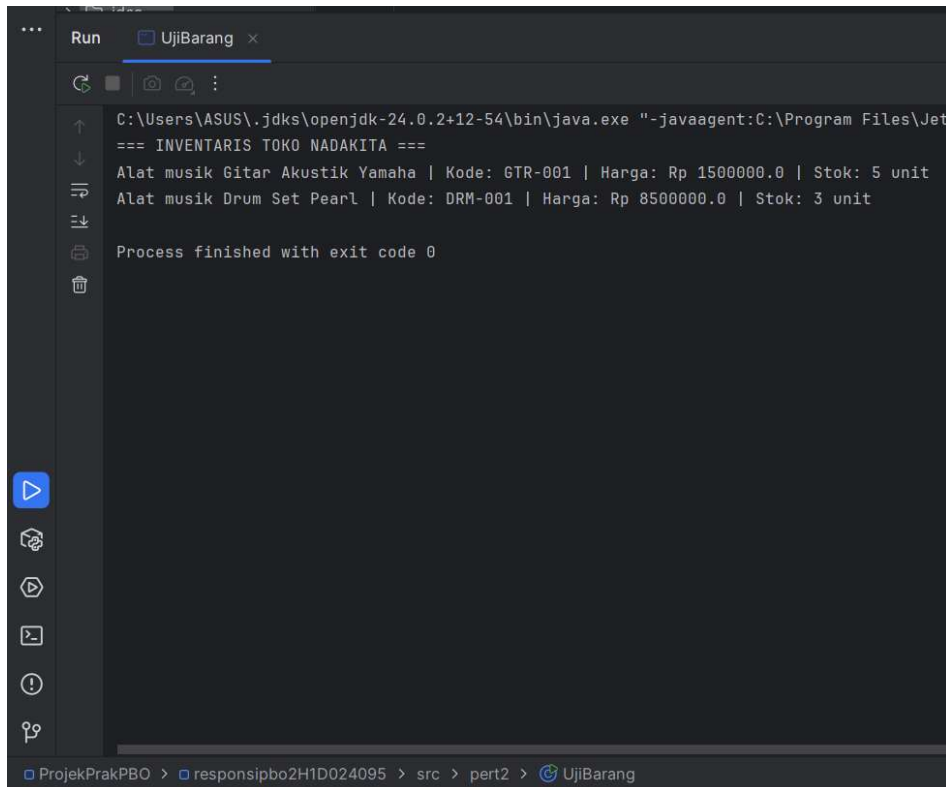
Keyword this: Digunakan (contoh: this.nama = nama) untuk membedakan antara variabel class (milik objek) dengan parameter (nilai yang dikirim ke fungsi).

b) Method (Perilaku Objek)

- ▶ **ubahHarga(double hargaBaru)**
 - Jenis: Setter Method.
 - Fungsi: Mengganti nilai harga lama dengan nilai yang baru.
 - Logika: this.harga = hargaBaru; (Nilai lama ditimpa).
- ▶ **tambahStok(int jumlah)**

- Jenis: Update Logic.
- Fungsi: Menambah stok yang ada saat ini.
- Logika: $this.stok += jumlah;$
 - Ini berarti: $stok\ baru = stok\ lama + jumlah.$
 - Contoh: Jika stok awal 5, lalu dipanggil $tambahStok(3)$, maka stok menjadi 8 (bukan diganti jadi 3).
- ▶ **tampilInfo()**
 - Jenis: Output Method.
 - Fungsi: Menggabungkan semua data atribut menjadi satu kalimat string dan mencetaknya ke konsol.

3) Hasil Output



```

C:\Users\ASUS\.jdk\openjdk-24.0.2+12-54\bin\java.exe "-javaagent:C:\Program Files\Jet
=== 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
  
```

ProjekPrakPBO > responsipbo2H1D024095 > src > pert2 > UjiBarang