

## Responsi 2 Praktikum PBO - Pertemuan 2 (Sistem Inventaris Barang Musik)

### A. Alur Kerja

1. Membuat class BarangMusik dengan atribut: kode, nama, harga, stok
2. Membuat 3 constructor overloading untuk berbagai kombinasi input
3. Membuat method ubahHarga(double hargaBaru) untuk update harga
4. Membuat method tambahStok(int jumlah) untuk menambah stok
5. Membuat method tampilInfo() untuk menampilkan data barang
6. Membuat class UjiBarang untuk membuat objek gitar & drum
7. Memanggil ubahHarga() dan tambahStok() sesuai instruksi soal
8. Menjalankan program dan menampilkan hasil

### B. Fungsi yang Digunakan

1. BarangMusik(String kode, String nama) – constructor untuk data minimal
2. BarangMusik(String kode, String nama, double harga) – constructor + harga
3. BarangMusik(String kode, String nama, double harga, int stok) – constructor lengkap
4. ubahHarga(double) – mengubah nilai atribut harga
5. tambahStok(int) – menambah nilai atribut stok
6. tampilInfo() – mencetak: nama, kode, harga, stok dalam satu baris format
7. main() – tempat membuat objek dan mengeksekusi program

### C. Output Program

```
"C:\Program Files\Eclipse Adoptium\jdk-25.0.1.8-hotspot\bin\java.exe" "-javaagent:D:\In  
=== 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
```

=== 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

### D. Kesimpulan

Program berhasil membuat sistem inventaris barang. Di program ini menerapkan constructor overloading yang memungkinkan fleksibilitas dalam pembuatan objek. Encapsulation terlihat dari penggunaan method untuk mengubah data. Sistem inventaris menjadi lebih terstruktur dan mudah dikembangkan.