

NAMA : BUNGA BUDI AMBAR WATI
NIM : H1D024006
SHIFT AWAL : G
SHIFT AKHIR : H-I

RESPONSI 2 PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK

PERTEMUAN 2

1. Deskripsi

Program ini ntuk mengimplementasikan inventaris BarangMusik

2. Alur Kerja

1) Inisiasi Objek Gitar (Constructor 1/2):

- Program membuat objek gitar hanya dengan kode ("GTR-001") dan nama ("Gitar Akustik Yamaha").
- Flow: Constructor 1 atau 2 dipanggil. *State* harga dan stok diinisialisasi secara *default* ke 0.0 dan 0.

2) Modifikasi Objek Gitar:

- Program memanggil gitar.ubahHarga(1500000.0). Nilai harga objek gitar diperbarui.
- Program memanggil gitar.tambahStok(5). Nilai stok objek gitar ditingkatkan dari 0 menjadi 5.

3) Inisiasi Objek Drum (Constructor 3):

- Program membuat objek drum dengan data lengkap (kode, nama, harga, stok).
- Flow: Constructor 3 dipanggil. Semua *state* objek drum langsung diinisialisasi sesuai input.

4) Tampilan Output:

- Program mencetak judul inventaris.
- Program memanggil gitar.tampilInfo() dan drum.tampilInfo() secara berurutan.

5) Penyelesaian: Program selesai setelah menampilkan informasi kedua objek.

3. Fungsi yang ada di program

No.	Nama Fungsi	Jenis	Peran dalam program
1	BarangMusik(String, String, double, int)	Constructor	Membuat objek , menginisiasi semua state
2.	ubahHarga(double hargaBaru) tambahStok(int jumlah)** tampilInfo()	Prosedur (void)	Mengubah nilai, menambah nilai, dan juga menampilkan nilai state
3.	main(String[] args))	Prosedur (void)	Titik Masuk Program. Tugasnya adalah membuat objek (gitar dan drum), memanggil <i>methods</i> pengubah data (ubahHarga, tambahStok), dan memicu tampilan hasil (tampilInfo()).

4. 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

Process finished with exit code 0
```