

RESPONSI PBO

NAMA : FIKRY MUMTAZ PRATAMA

NIM : H1D024106

SHIFT : SHIFT B

TANGGAL : 07/12/2025

JAWAB

Penjelasan Class BarangMusik

1. Deklarasi Variabel

```
String kode;
```

```
String nama;
```

```
double harga;
```

```
int stok;
```

Bagian ini mendefinisikan empat atribut yang dimiliki setiap objek barang musik:

- **kode** → kode unik barang
- **nama** → nama alat musik
- **harga** → harga per unit
- **stok** → jumlah stok yang tersedia

Keempat variabel ini menjadi *state* atau data yang melekat pada objek.

2. Constructor 1 — hanya kode dan nama

```
BarangMusik(String kode, String nama) {  
    this.kode = kode;  
    this.nama = nama;  
    harga = 0;  
    stok = 0;  
}
```

Constructor ini digunakan ketika informasi yang tersedia hanya kode dan nama.

Harga dan stok otomatis diset ke **0**.

this.kode dan this.nama digunakan untuk membedakan variabel class dengan parameter.

3. Constructor 2 — kode, nama, dan harga

```
BarangMusik(String kode, String nama, double harga) {
```

```
    this.kode = kode;
    this.nama = nama;
    this.harga = harga;
    stok = 0;
}
```

Constructor ini dipakai ketika harga barang sudah diketahui, tetapi stok belum ada.
Nilai stok diinisialisasi menjadi **0**.

4. Constructor 3 — data lengkap: kode, nama, harga, stok

```
BarangMusik(String kode, String nama, double harga, int stok) {
    this.kode = kode;
    this.nama = nama;
    this.harga = harga;
    this.stok = stok;
}
```

Constructor ini digunakan ketika seluruh data barang telah tersedia sejak awal.

5. Method ubahHarga()

```
void ubahHarga(double hargaBaru) {
    harga = hargaBaru;
}
```

Method ini digunakan untuk memperbarui harga barang.
Biasanya dipakai ketika harga pasar berubah.

6. Method tambahStok()

```
void tambahStok(int jml) {
    stok = stok + jml;
}
```

Menambah stok barang ketika ada barang baru masuk dari distributor.

7. Method tampilInfo()

```
void tampilInfo() {
```

```
System.out.println("Alat musik " + nama +
    " | Kode: " + kode +
    " | Harga: Rp " + harga +
    " | Stok: " + stok + " unit");
}
```

Method ini mencetak data lengkap barang dengan format yang rapi.

Penjelasan Class UjiBarang

Class ini berfungsi sebagai program utama untuk menguji class BarangMusik.

1. Membuat objek gitar

```
BarangMusik gitar = new BarangMusik("GTR-001", "Gitar Akustik Yamaha");
```

Objek gitar dibuat menggunakan constructor pertama (kode + nama saja).

Harga dan stok otomatis menjadi **0**.

2. Mengatur harga gitar

```
gitar.ubahHarga(1500000);
```

Harga gitar diperbarui menjadi Rp 1.500.000.

3. Menambah stok gitar

```
gitar.tambahStok(5);
```

Stok gitar ditambah 5 unit.

4. Membuat objek drum dengan data lengkap

```
BarangMusik drum = new BarangMusik("DRM-001", "Drum Set Pearl", 8500000, 3);
```

Constructor ketiga digunakan karena data lengkap tersedia.

Harga = 8.500.000

Stok = 3

5. Menampilkan seluruh data

```
System.out.println("== INVENTARIS TOKO NADAKITA ==");
```

```
gitar.tampilInfo();
```

```
drum.tampilInfo();
```

Mencetak informasi kedua barang menggunakan method tampilInfo().

SCREEN SHOOT

The screenshot shows an IDE interface with two panes. The top pane displays the source code for a class named `UjiBarang`. The bottom pane shows the terminal output of the program's execution.

```
1 void ubahHarga(double hargaBaru) { 1 usage  ↳ Muhammad Azka Mauzaky Setyoko *
2     harga = hargaBaru;
3 }
4
5 void tambahStok(int jml) { 1 usage  new *
6     stok = stok + jml;
7 }
8
9 void tampilInfo() { 2 usages  ↳ Muhammad Azka Mauzaky Setyoko *
10    System.out.println("Alat musik " + nama +
11        " | Kode: " + kode +
12        " | Harga: Rp " + harga +
13        " | Stok: " + stok + " unit");
14 }
15
16 }
17
18 ▷ class UjiBarang { ↳ Muhammad Azka Mauzaky Setyoko *
19     public static void main(String[] args) { ↳ Muhammad Azka Mauzaky Setyoko *
20
21         BarangMusik gitar = new BarangMusik( kode: "GTR-001",  nama: "Gitar Akustik Yamaha");
22         gitar.ubahHarga( hargaBaru: 1500000);
23         gitar.tambahStok( jml: 5);
24
25
26         BarangMusik drum = new BarangMusik( kode: "DRM-001",  nama: "Drum Set Pearl",  harga: 8500000,  stok: 3);
27
28         System.out.println("== INVENTARIS TOKO NADAKITA ==");
29         gitar.tampilInfo();
30         drum.tampilInfo();
31
32     }
33
34 }
```

The terminal output at the bottom of the IDE shows the program's execution:

```
"C:\Program Files\Eclipse Adoptium\jdk-21.0.7.6-hotspot\bin\java.exe" "-javaagent:C:\Program Files\JetBrains\IntelliJ IDEA 2025.2.1\lib\idea_rt.jar=S6115" -Dfile.encoding=UTF-8
== 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
```