

## LAPORAN PERTEMUAN 2

Nama : Dera Amelia  
NIM : H1D024002  
Shift Awal : G  
Shift Akhir : B  
Tanggal : 07 Desember 2024

### A. Alur Kerja

1. START & Inisialisasi Objek Gitar (Constructor 1)
  - Proses dimulai dengan membuat objek gitar menggunakan `BarangMusik("GTR-001", "Gitar Akustik Yamaha")`.
  - Objek terinisialisasi: Kode dan Nama terisi; Harga = 0.0 dan Stok = 0.
2. Modifikasi Objek Gitar
  - Panggil `gitar.ubahHarga(1500000.0)` untuk memperbarui harga.
  - Panggil `gitar.tambahStok(5)` untuk menambah stok (Stok menjadi 5).
3. Inisialisasi Objek Drum (Constructor 3)
  - Membuat objek drum menggunakan `BarangMusik("DRM-001", "Drum Set Pearl", 8500000.0, 3)`.
  - Objek terinisialisasi langsung dengan data lengkap.
4. Tampilkan Informasi
  - Cetak header inventaris.
  - Panggil `gitar.tampilInfo()`: Menampilkan data akhir Gitar (Harga 1.5 Juta, Stok 5).
  - Panggil `drum.tampilInfo()`: Menampilkan data Drum (Harga 8.5 Juta, Stok 3).
5. END

### B. Fungsi & Variabel

*Constructor:*

1. `BarangMusik(String kode, String nama)` - Inisialisasi minimal (harga & stok default 0)
2. `BarangMusik(String kode, String nama, double harga)` - Inisialisasi sebagian (stok default 0)
3. `BarangMusik(String kode, String nama, double harga, int stok)` - Inisialisasi lengkap

*Method Procedure (void):*

1. void ubahHarga(double hargaBaru) - Mengubah nilai harga barang (setter)
2. void tambahStok(int jumlah) - Menambahkan jumlah ke stok yang sudah ada
3. void tampilInfo() - Menampilkan detail barang (kode, nama, harga, stok) ke konsol

*Variabel Instance:*

1. String kode - Identitas unik barang
2. String nama - Nama produk
3. double harga - Harga satuan barang
4. int stok - Jumlah ketersediaan barang

### **C. Output Program**

```
=== 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
```