

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
```