

Dibuat oleh : Hilmi Mawla Wiedya

NIM : H1D024119

Shift Baru : A

Shift Lama : C

Responsi 2 - Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek (Pertemuan 2)

1. Algoritma program dimulai dari class Main yang membuat objek dari class BarangMusik. Langkah2 nya adalah:
 - Program menampilkan judul inventaris toko.
 - Program membuat objek BarangMusik dengan data kode dan nama alat musik.
 - Program memanggil method ubahHarga() untuk mengatur harga barang.
 - Program memanggil method tambahStok() untuk menambah jumlah stok barang.
 - Program memanggil method tampilanInformasi() untuk menampilkan data barang.
 - Program membuat objek BarangMusik kedua menggunakan konstruktor yang berisi kode, nama, harga, dan stok.
 - Program menampilkan informasi barang kedua menggunakan method tampilanInformasi().
2. Program menggunakan beberapa method, yaitu:
 - Konstruktor BarangMusik(String kode, String nama) digunakan untuk membuat objek barang dengan mengisi kode dan nama.
 - Konstruktor BarangMusik(String kode, String nama, double hargaSatuan) digunakan untuk membuat objek barang dengan tambahan harga.
 - Konstruktor BarangMusik(String kode, String nama, double hargaSatuan, int jumlahStok) digunakan untuk membuat objek barang dengan harga dan stok.
 - Method ubahHarga(double hargaBaru) digunakan untuk mengubah harga barang.
 - Method tambahStok(int jumlahTambahan) digunakan untuk menambah jumlah stok barang.
 - Method tampilanInformasi() digunakan untuk menampilkan informasi lengkap barang.
3. 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
```