

RESPONSI 2 – PRAKTIKUM PBO

NAMA : AREZA NOOR PRATAMA
NIM : H1D024053
PERTEMUAN : 2

1. ALUR KERJA

- a. Program membuat objek bernama gitar dengan mengisi parameter kodeBarang dan nama. Di sini constructor otomatis mengisi nilai hargaSatuan dan jumlahStock dengan nilai default 0.
- b. Program memanggil method gitar.ubahHarga(1500000) yang akan mengubah harga gitar menjadi Rp1.500.000.
- c. Program memanggil method gitar.tambahStok(5) yang akan menambah stok gitar dengan nilai 5.
- d. Program juga membuat objek bernama drum dengan mengisi parameter kodeBarang, nama, hargaSatuan, jumlahStock.
- e. Objek gitar dan drum memanggil method tampilInfo() yang akan menampilkan informasi dengan format yang sudah ditentukan berdasarkan atribut yang sebelumnya sudah dibuat.

2. FUNGSI YANG DIGUNAKAN

- a. public BarangMusik(String kodeBarang, String nama)
Constructor yang menyimpan state kodeBarang dan nama. Nilai hargaSatuan dan jumlahStock adalah 0.
- b. public BarangMusik(String kodeBarang, String nama, double hargaSatuan)
Constructor yang menyimpan state kodeBarang, nama, dan hargaSatuan. Nilai jumlahStock adalah 0.
- c. public BarangMusik(String kodeBarang, String nama, double hargaSatuan, int jumlahStok)
Constructor yang menyimpan state kodeBarang, nama, hargaSatuan, dan jumlahStock.
- d. void ubahHarga(double hargaBaru)
Method untuk mengubah harga lama dengan harga baru.
- e. void tambahStok(int jumlah)
Method untuk menambah jumlah stok.
- f. void tampilInfo()
Method untuk menampilkan informasi secara lengkap dari suatu objek.

3. OUTPUT PROGRAM

```
== INVENTARIS TOKO NADAKITA ==
Alat musik Gitar Akustik Yamaha | Kode: GTE-001 | Harga: Rp1500000.0 | Stok: 5unit
Alat musik Drum Set Pearl | Kode: DRM-001 | Harga: Rp8500000.0 | Stok: 3unit
```