

1. Alur kerja:

Program ini mengelola inventaris toko musik. Alurnya sebagai berikut:

- Pembuatan objek barang musik
 - o Objek dibuat menggunakan constructor yang berbeda-beda.
 - o Contoh:
 - Gitar → constructor 1 (hanya kode & nama)
 - Drum → constructor 3 (kode, nama, harga, stok)
- Modifikasi data objek
 - o Gitar diubah harganya (ubahHarga) dan stoknya (tambahStok).
 - o Drum tidak diubah karena sudah memiliki harga & stok saat dibuat.
- Menampilkan informasi
 - o Semua objek dipanggil method tampilInfo() untuk menampilkan data lengkap.

2. Fungsi:

a. Constructor

- BarangMusik(String kode, String nama)
 - o Membuat objek dengan kode & nama. Harga & stok di-set default (0).
- BarangMusik(String kode, String nama, double harga)
 - o Membuat objek dengan kode, nama, harga. Stok default 0.
- BarangMusik(String kode, String nama, double harga, int stok)
 - o Membuat objek lengkap: kode, nama, harga, stok.

b. Method Biasa

- ubahHarga(double hargaBaru)
 - o Mengubah nilai harga suatu barang.
- tambahStok(int jumlah)
 - o Menambah stok barang.
- tampilInfo()
 - o Menampilkan informasi barang

```
class UjiBarang {  
    public static void main(String[] args) {
```

```
BarangMusik gitar = new BarangMusik("GTR-001", "Gitar Akustik Yamaha");
gitar.ubahHarga(1500000.0);
gitar.tambahStok(5);
BarangMusik drum = new BarangMusik("DRM-001", "Drum Set Pearl", 8500000.0, 3);

System.out.println("=== INVENTARIS TOKO NADAKITA ===");
gitar.tampilInfo();
drum.tampilInfo();
}
}
```

```
class BarangMusik {
```

```
    // State / variabel
```

```
    String kode;
```

```
    String nama;
```

```
    double harga;
```

```
    int stok;
```

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

```
        this.kode = kode;
```

```
        this.nama = nama;
```

```
        this.harga = 0.0;
```

```
        this.stok = 0;
```

```
    }
```

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

```
        this.kode = kode;
```

```
        this.nama = nama;
```

```
        this.harga = harga;
```

```
        this.stok = 0;
```

```

    }

    BarangMusik(String kode, String nama, double harga, int stok) {

        this.kode = kode;

        this.nama = nama;

        this.harga = harga;

        this.stok = stok;

    }

    void ubahHarga(double hargaBaru) {

        this.harga = hargaBaru;

    }

    void tambahStok(int jumlah) {

        this.stok += jumlah;

    }

    void tampilInfo() {

        System.out.println(

            "Alat musik " + nama +

            " | Kode: " + kode +

            " | Harga: Rp " + harga +

            " | Stok: " + stok + " unit"

        );

    }

}

```

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

UjiBaran...

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
```

```
=== Code Execution Successful ===
```