

Laporan Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek – Pertemuan 2

Dibuat oleh : NindyaAlif Romland

NIM : H1D024031

Shift Baru : I

Shift KRS : G

Deskripsi Program

Program ini merupakan sistem sederhana untuk mendata inventaris alat musik di toko NadaKita. Setiap barang musik memiliki informasi berupa kode unik, nama, harga satuan, dan jumlah stok. Program memungkinkan pengguna untuk :

1. Membuat objek barang dengan tiga cara berbeda sesuai data yang tersedia
2. Mengubah harga barang, menambah stok, dan menampilkan informasi lengkap setiap barang
3. Memudahkan pemilik toko dalam memonitor persediaan dan harga barang secara digital.

Alur Kerja Program

Program dimulai dari method main(), lalu dibuat objek barang sesuai data yang tersedia. Untuk barang pertama, hanya diketahui kode dan nama, kemudian harga dan stok diatur menggunakan method ubahHarga() dan tambahStok(). Untuk barang kedua, data lengkap (kode, nama, harga, stok) langsung dimasukkan saat pembuatan objek.

Setelah semua objek siap, program memanggil tampilInfo() pada setiap objek untuk menampilkan informasi barang, termasuk nama, kode, harga, dan stok. Program selesai setelah semua informasi ditampilkan di console.

Fungsi Yang Digunakan

1. ubahHarga(double hargaBaru)
Digunakan untuk mengubah atau memperbarui harga barang sesuai kondisi pasar.
2. tambahStok(int jumlah)
Digunakan untuk menambahkan jumlah stok ketika barang masuk dari distributor.
3. tampilInfo()
Menampilkan informasi lengkap barang, termasuk nama, kode, harga, dan stok.
4. Constructor BarangMusik
Digunakan untuk membuat objek barang dengan data yang tersedia, ada tiga versi:

- Kode dan nama → harga & stok default 0
- Kode, nama, harga → stok default 0
- Kode, nama, harga, stok → data lengkap

Hasil 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

Process finished with exit code 0
```

```
public class BarangMusik { no usages
    String kode; 4 usages
    String nama; 4 usages
    double harga; 5 usages
    int stok; 5 usages

    public BarangMusik(String kode, String nama) { no usages
        this.kode = kode;
        this.nama = nama;
        this.harga = 0.0;
        this.stok = 0;
    }

    public BarangMusik(String kode, String nama, double harga) { no usages
        this.kode = kode;
        this.nama = nama;
        this.harga = harga;
        this.stok = 0;
    }

    public BarangMusik(String kode, String nama, double harga, int stok) { no usages
        this.kode = kode;
        this.nama = nama;
        this.harga = harga;
        this.harga = harga;
        this.stok = stok;
    }

    void ubahHarga(double hargaBaru) { no usages
        this.harga = hargaBaru;
    }

    void tambahStok(int jumlah) { no usages
        this.stok += jumlah;
    }

    void tampilInfo() { no usages
        System.out.println("Alat musik " + nama + " | Kode: " + kode + " | Harga: Rp " + harga + " | Stok: " + stok +
    }
```

```
public class UjiBarang {
    public static void main(String[] args) {
        BarangMusik gitar = new BarangMusik( kode: "GTR-001", nama: "Gitar Akustik Yamaha");
        gitar.ubahHarga( hargaBaru: 1500000.0);
        gitar.tambahStok( jumlah: 5);

        BarangMusik drum = new BarangMusik( kode: "DRM-001", nama: "Drum Set Pearl", harga: 8500000.0, stok: 3);

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