

Nama : Sani Aprillia Anjani
NIM : H1D024011
Shift Baru : B
Shift KRS : G

Laporan Pertemuan 2

Alur Kerja

Pada kelas UjiBarang, program pertama kali membuat objek gitar dari kelas BarangMusik hanya dengan menyertakan kode dan nama barang. Karena harga dan stok belum diatur di awal, program kemudian memanggil method ubahHarga untuk menetapkan harganya menjadi Rp 1.500.000 dan method tambahStok untuk mengisi stok sebanyak 5 unit. Selanjutnya, program membuat objek kedua bernama drum yang langsung diisi lengkap dengan kode, nama, harga, dan stok awal menggunakan cara pembuatan objek yang berbeda (constructor lain). Terakhir, program menampilkan judul toko dan memanggil method tampilInfo pada kedua objek tersebut untuk menampilkan status terakhir barang ke layar.

Fungsi yang Digunakan

1. BarangMusik (Constructor): untuk menciptakan objek baru dengan tiga cara berbeda (Overloading), yaitu bisa hanya dengan nama dan kode, dengan tambahan harga, atau dengan data lengkap.
2. ubahHarga: untuk memperbarui nilai harga barang sesuai dengan angka baru yang dimasukkan.
3. tambahStok: untuk menambahkan jumlah stok barang yang ada saat ini dengan jumlah barang baru yang masuk.
4. tampilInfo: untuk menyusun dan menampilkan seluruh informasi detail barang (kode, nama, harga, stok).

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
```