mengelola Barang GudangManager - kode: String - daftarBarang: Barang[] - nama: String - jumlahBarang: int - jumlah: int - scanner: Scanner - harga: double +Barang(kode: String, nama: String, jumlah: int, harga: double) +tambahBarang(): void +Barang(kode: String, nama: String) +tampilkanBarang(): void +getKode(): String +ubahBarang(): void +setKode(kode: String): void +hapusBarang(): void +getNama(): String +setNama(nama: String): void +getJumlah(): int +setJumlah(jumlah: int): void menggunakan +getHarga(): double +setHarga(harga: double): void **Project** +tampilkan(): void +main(args: String[]): void