

1. Alur kerja program
 - a. Program dimulai dari method main() dalam kelas UjiBarang.
 - b. Sistem membuat objek pertama bernama gitar menggunakan constructor dengan 2 parameter:
 - i. Kode: GTR-001
 - ii. Nama: Gitar Akustik YamahaHarga otomatis di-set 0.0 dan stok otomatis di-set 0
 - c. Program memanggil method ubahHarga(1500000.0) pada objek gitar, harga gitar diubah dari 0.0 menjadi Rp 1.500.000
 - d. Program memanggil method tambahStok(5) pada objek gitar, stok gitar bertambah dari 0 menjadi 5 unit
 - e. Sistem membuat objek kedua bernama drum menggunakan constructor dengan 4 parameter:
 - i. Kode: DRM-001
 - ii. Nama: Drum Set Pearl
 - iii. Harga: Rp 8.500.000
 - iv. Stok: 3 unit
 - f. Program menampilkan judul inventaris
 - g. Program memanggil method tampilInfo() pada objek gitar
 - h. Program memanggil method tampilInfo() pada objek drum
 - i. Program selesai setelah seluruh informasi barang ditampilkan ke layar.
2. Fungsi yang digunakan
 - a. Constructor Overloading
Kelas BarangMusik memiliki tiga constructor untuk memberikan fleksibilitas saat membuat objek:
 - i. BarangMusik(String kode, String nama)
 - ii. BarangMusik(String kode, String nama, double harga)
 - iii. BarangMusik(String kode, String nama, double harga, int stok)Constructor digunakan untuk menginisialisasi nilai awal dari objek berdasarkan parameter yang diberikan.
 - b. ubahHarga(double hargaBaru)
Fungsi ini digunakan untuk mengubah harga barang musik.
 - c. tambahStok(int jumlah)
Digunakan untuk menambah stok barang berdasarkan jumlah yang diberikan.
 - d. tampilInfo()
Fungsi ini digunakan untuk menampilkan informasi lengkap barang, yaitu nama, kode, harga, dan stok.
3. Hasil 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
```