

LAPORAN PRAKTIKUM
POSTTEST 6
ALGORITMA PEMROGRAMAN DASAR



Disusun oleh:

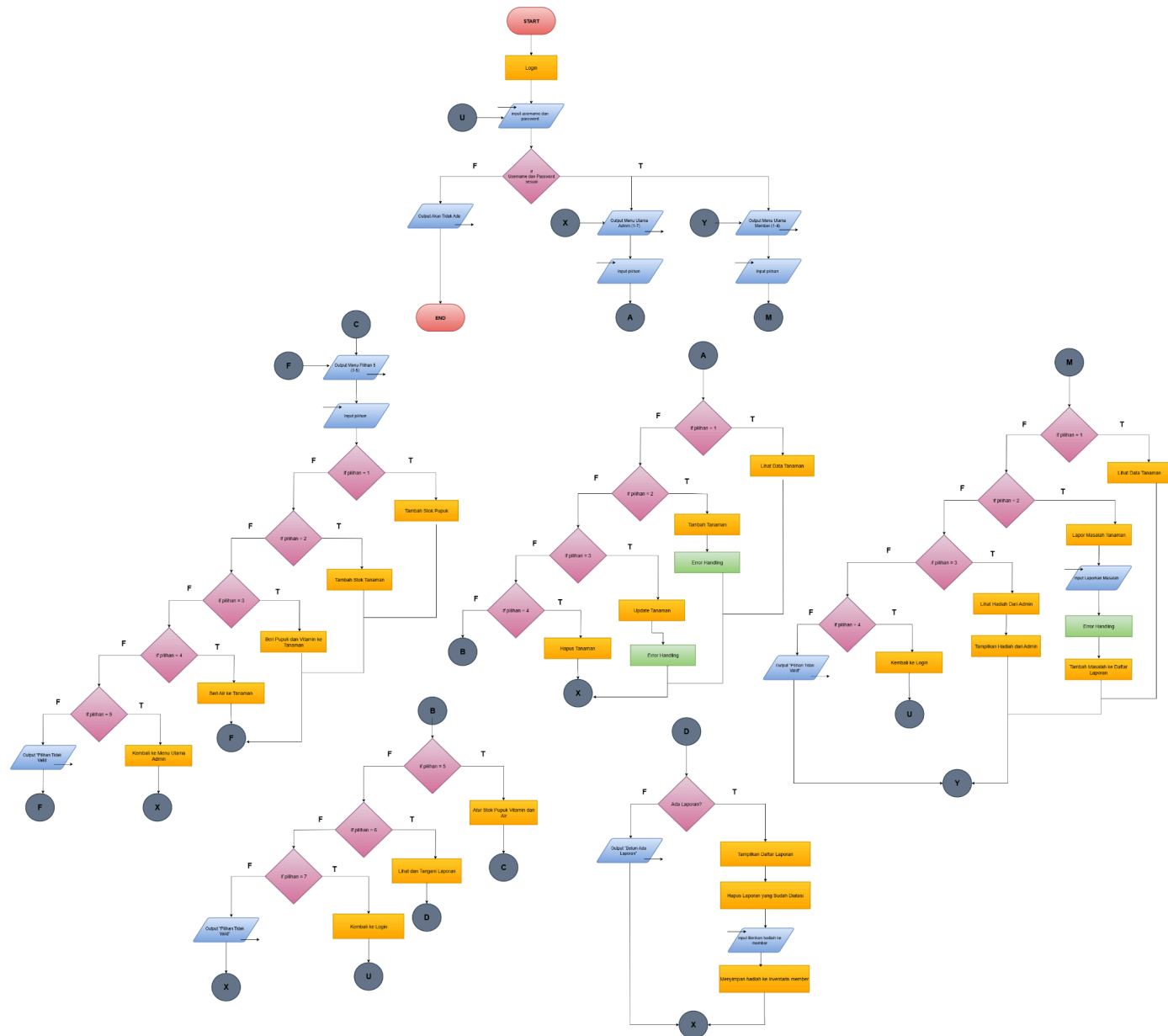
Nama: Jovan Christo Alvaro (2509106031)

Kelas: (A'25)

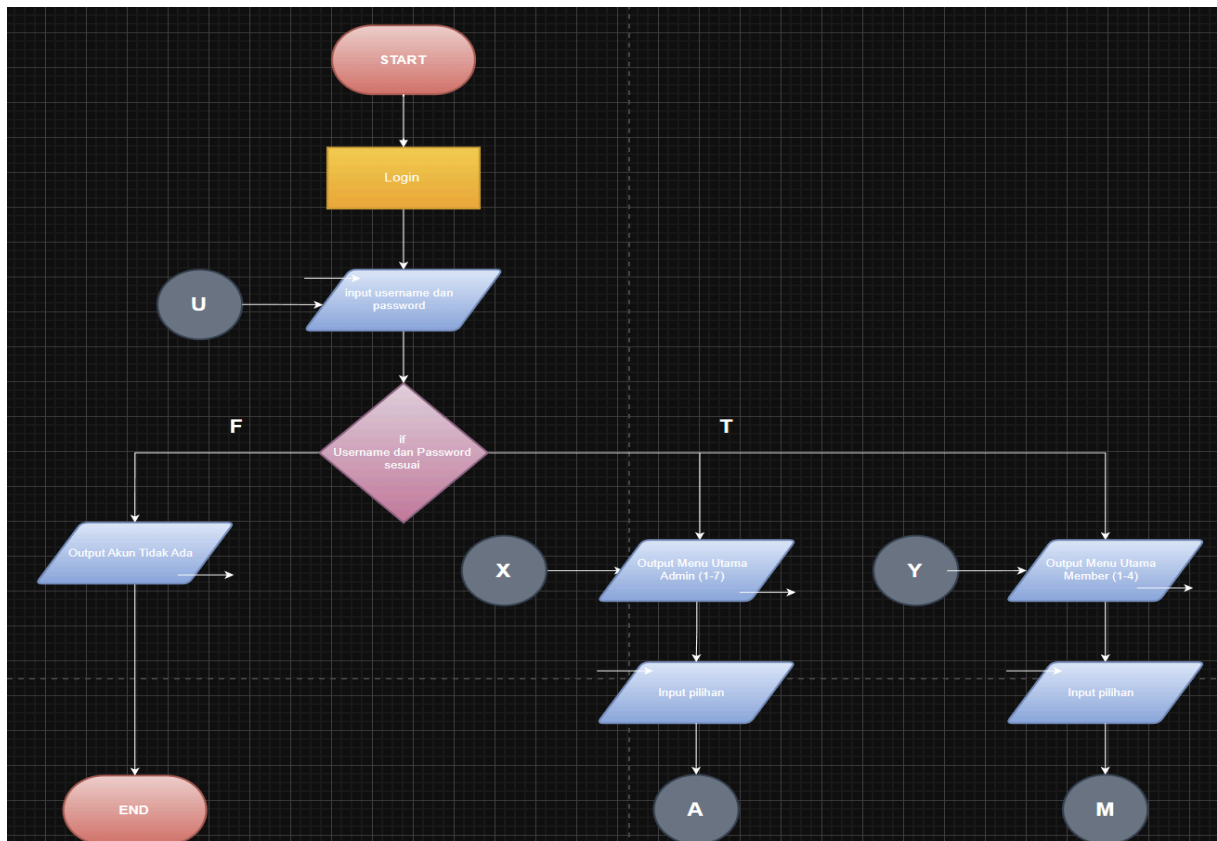
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULAWARMAN
SAMARINDA

2025

1. Flowchart



Penjelasan Flowchart:



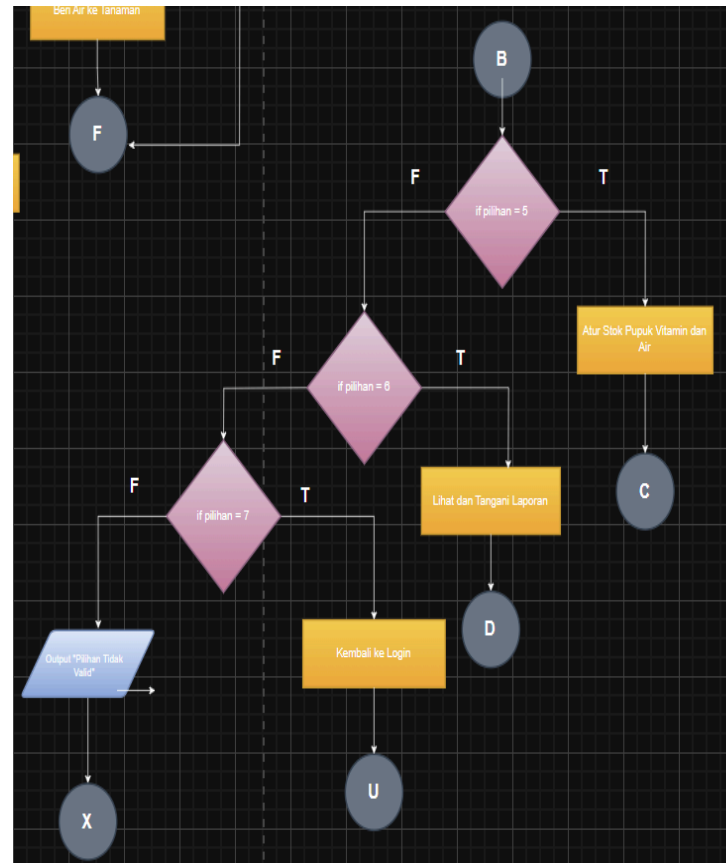
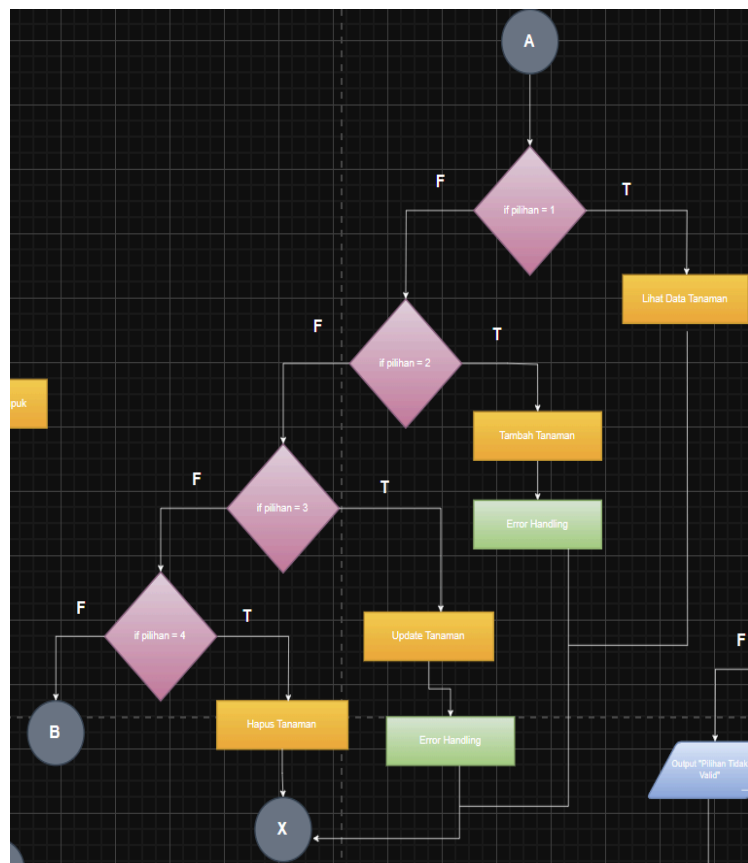
Pada Flowchart di atas user akan melakukan proses login, jika input username dan password sesuai:

1. Admin □ Username: Admin
Password: atmin1234
2. Member □ Username: User
Password: member67

Maka user bisa login sebagai Admin/Member sesuai Username dan Password yang user inputkan dan akan masuk ke menu yang di sediakan oleh masing-masing akun.

3. Menu Admin □
 1. Lihat Data Tanaman
 2. Tambah Tanaman
 3. Update Data Tanaman
 4. Hapus Data Tanaman
 5. Lihat dan Atur Stok/Pemberian Pupuk, Stok/Pemberian Vitamin, dan Pemberian Air
 6. Lihat Laporan Laporan Masalah
 7. Kembali ke Menu Login
4. Menu Member □
 1. Lihat Data Tanaman
 2. Lapor Masalah pada Tanaman
 3. Lihat Hadiah dari Admin
 4. Kembali ke Menu Login

Dan Jika user salah menginput password dan username , maka muncul pesan “Akun Tidak Ada, Jangan Ngidul Le!”
lalu program berhenti.

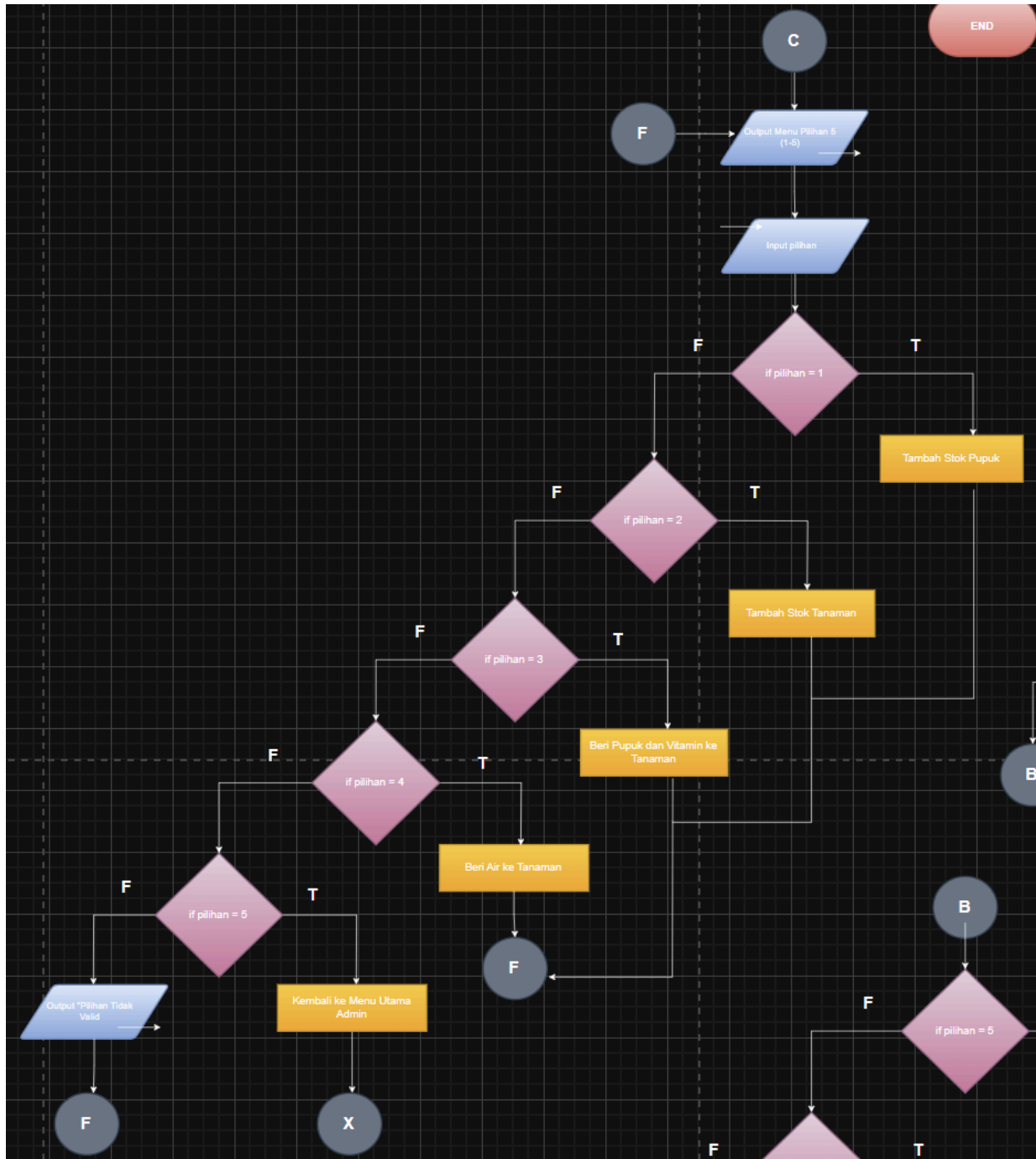


Pada Flowchart di atas Adalah kondisi Ketika user login menjadi admin dan memilih pilihan pada Menu Admin, pilihan pada Menu Admin memiliki 7 pilihan:

1. Lihat Data Tanaman □ Menampilkan daftar semua tanaman beserta datanya.
2. Tambah Tanaman □ Menambahkan data tanaman baru ke system dengan system Error Handling.
3. Update Tanaman □ Mengubah data tanaman yang sudah ada dengan system Error Handling.
4. Hapus Tanaman □ Menghapus data tanaman dari daftar.
5. Atur Stok Pupuk, Stok Vitamin dan Air □ Admin dapat mengelola sumber daya perawatan tanaman.
6. Lihat Laporan Masalah □ Menampilkan laporan masalah yang di keluhan member, mengatasi masalah tersebut dan memberi hadiah kepada user.
7. Kembali ke Menu Login □ Menginput Username dan Password Kembali untuk mengganti akun.

Jika user memilih selain dari pada pilihan diatas maka, program akan menampilkan “Pilihan Tidak Valid!”.

Error Handling □ Pengecekan unsur angka atau huruf dan inputan kosong pada variable input yang di input oleh user. Lalu user akan di suruh **input ulang**.

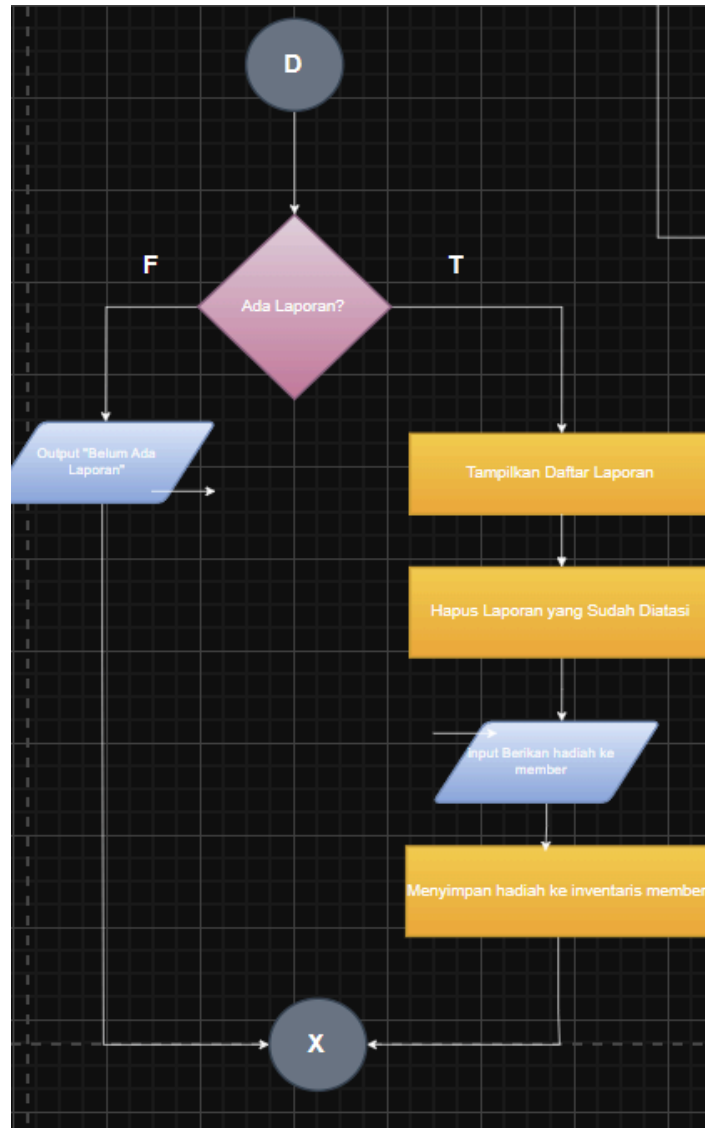


Pada Flowchart di atas adalah kondisi ketika user login sebagai Admin dan menginput pilihan 5 pada menu admin, maka di dalam pilihan 5 tersebut terdapat 5 menu yang memiliki fitur:

1. Tambah Stok Pupuk □ Menambah stok pupuk.
2. Tambah Stok Vitamin □ Menambah stok vitamin.
3. Beri Pupuk & Vitamin ke Tanaman □ Memberi pupuk dan vitamin kepada tanaman yang di pilih, Lalu stok pupuk dan vitamin akan berkurang 1.
4. Beri Air ke Tanaman □ Memberi air terhadap tanaman yang di pilih.
5. Kembali ke Menu Admin □ Kembali ke menu admin.

Pilihan 1-4 ketika user selesai melakukan suatu proses dari pilihan tersebut, maka user akan Kembali ke Menu Pilihan 5 dan bukan Menu Admin, kecuali user memilih Kembali ke Menu Admin.

Jika user memilih selain dari pada pilihan diatas maka, program akan menampilkan “Pilihan Tidak Valid!”.

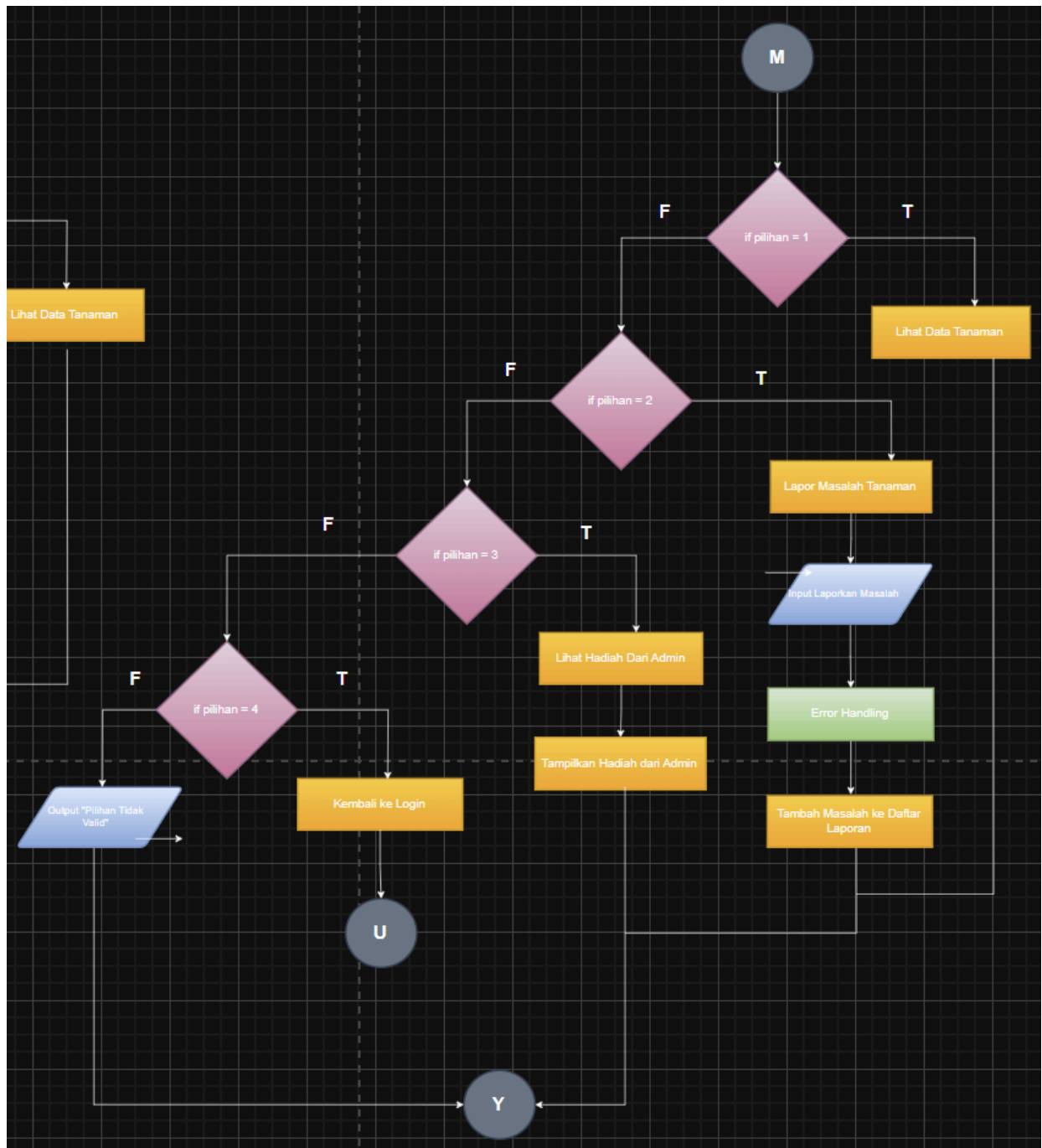


Pada Flowchart di atas adalah kondisi ketika user login sebagai Admin dan menginput pilihan 6 pada menu admin, maka di dalam pilihan 6 tersebut program akan mengecek apakah ada laporan dari Member? **Jika tidak ada maka:**

- Program akan menampilkan “Belum Ada Laporan”.

Jika ada laporan yang masuk maka:

- Program akan menampilkan laporan member ke admin.
- Admin akan mengatasi laporan member dan jika sudah di atas, laporan otomatis terhapus.
- Admin akan memberi hadiah ke user dan mengirimkan hadiah tersebut.



Pada Flowchart di atas adalah kondisi ketika user login sebagai Member, Lalu user akan di tampilkan Menu Member yang memiliki 4 pilihan sebagai berikut:

1. Lihat Data Tanaman □ Member dapat melihat informasi tanaman, tapi tidak bisa mengubahnya.
2. Lapor Masalah Tanaman □ Member bisa membuat laporan jika ada tanaman yang bermasalah dengan system Error Handling, Laporan akan disimpan ke daftar laporan agar Admin dapat melihat dan mengatasi masalahnya.
3. Lihat Hadiah dari Admin □ Member dapat melihat apakah sudah mendapat hadiah dari admin setelah lapor.

4. Kembali ke Login □ Member keluar dari menu dan kembali ke halaman login.

Jika user memilih selain dari pada pilihan diatas maka, program akan menampilkan “Pilihan Tidak Valid!”.

Error Handling □ Pengecekan unsur angka atau huruf dan inputan kosong pada variable input yang di input oleh user. Lalu user akan di suruh **input ulang**.

2. Deskripsi Singkat Program

Program ini dibuat untuk manajemen taman dengan sistem login yang dimana terdapat 2 akun login, yaitu:

- Admin
- Member

Yang dimana tiap akun memiliki fitur berbeda yang dapat di akses seperti yang sudah dijabarkan dan dijelaskan sebelumnya, dengan Admin yang dapat mengakses seluruh sistem taman dan Member yang aksesnya di batasi.

Di dalam program ini juga sudah ada beberapa **Sistem Error Handling** yang dimana dapat mengantisipasi hal2 yang seharusnya tidak di input oleh user, dan mengarahkan user untuk menginput dengan inputan yang benar.

3. Source Code

```
import os

akun = {
    "akun admin" : ["Admin", "atmin123"],
    "akun member" : ["User", "sayangatmin"],
}

tanaman = [
    {"nama": "Mawar",
     "jenis": "Bunga",
     "kondisi": "Sehat",
     "usia": "4 Minggu",
     "status": "Remaja",
     "pupuk dan vitamin": "Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin",
```



```

        "penyiraman":"Belum Disiram"
    },
    {"nama":"Melati",
     "jenis":"Bunga",
     "kondisi":"Cekat",
     "usia":"5 Bulan",
     "status":"Tua",
     "pupuk dan vitamin":"Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin",
     "penyiraman":"Sudah Disiram"
    },
    {"nama":"Bonsai",
     "jenis":"Pohon",
     "kondisi":"Sehat",
     "usia":"3 Bulan",
     "status":"Anakan",
     "pupuk dan vitamin":"Belum Diberi Pupuk dan Vitamin",
     "penyiraman":"Belum Disiram"
    },
    {"nama":"Beringin",
     "jenis":"Pohon",
     "kondisi":"Sehat",
     "usia":"12 Tahun",
     "status":"Tua",
     "pupuk dan vitamin":"Belum Diberi Pupuk dan Vitamin",
     "penyiraman":"Sudah Disiram"
    },
    ],
    inventaris_U = {"hadiah": []}
    laporan = {"laporan": []}
    stok_PV = {"pupuk":13,
               "vitamin":8}
    ulang = True

while ulang:
    print("="*58)
    print("=====SELAMAT DATANG DI APLIKASI SAMARENDAH GARDEN=====")
    print("\t===Silahkan Login Terlebih Dahulu===")
    print("="*58)
    username = input("Masukkan Username : ")
    password = input("Masukkan Password : ")
    if username == akun["akun admin"][0] and password == akun["akun
admin"][1]:
        print("Anda Berhasil Log in Sebagai ATMIN! Selamat Datang Min
:)")
        while True:
            print("="*58)
            print("\t=====Menu Utama=====")
            print("="*58)
            print("1. Lihat Data Tanaman")
            print("2. Tambah Tanaman")
            print("3. Update Data Tanaman")

```

```

print("4. Hapus Data Tanaman")
print("5. Lihat dan Atur Stok/Pemberian Pupuk,
Stok/Pemberian Vitamin, dan Pemberian Air")
print("6. Lihat Laporan Laporan Masalah")
print("7. Kembali ke Menu Login")
print("="*58)
pilihan = input("Pilih Menu (1-7) : ")
ada_angka = False
for i in pilihan:
    if i in "1234567890":
        ada_angka = True
        break
if not ada_angka or pilihan == "":
    print("INPUT HARUS BERUPA ANGKA DAN JANGAN KOSONG!!!")
    input("Tekan Enter Untuk Menginput Ulang")
    os.system("cls" if os.name == "nt" else "clear")
    continue

if pilihan == "1":
    print("="*58)
    print("====Data Tanaman di Samarendah
Garden=====")
    print("="*58)
    nomor = 1
    for i in (tanaman):
        print(f"{nomor}. Nama Tanaman : {i['nama']}")
        print(f"    Jenis Tanaman : {i['jenis']}")
        print(f"    Kondisi Tanaman : {i['kondisi']}")
        print(f"    Usia Tanaman : {i['usia']}")
        print(f"    Status Usia Tanaman : {i['status']}")
        print(f"    Pupuk dan Vitamin: {i['pupuk dan
vitamin']}")

        print(f"    Status Penyiraman: {i['penyiraman']}")
        print("-"*58)
        nomor += 1
    input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama")
    os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')

elif pilihan == "2":
    ulang_pilihan = True
    while ulang_pilihan:
        print("="*58)
        print("====Menambah Tanaman di Samarendah
Garden=====")
        print("="*58)
        nama = input("Masukkan Nama Tanaman : ")
        jenis = input("Masukkan Jenis Tanaman : ")
        kondisi = input("Masukkan Kondisi Tanaman : ")
        usia = input("Masukkan Usia Tanaman : ")
        status = input("Masukkan Status Usia Tanaman : ")
        pukvit = input("Masukan Status Pemupukan dan Vitamin
: ")

```

```

        penyiraman = input("Masukan Status Penyiraman : ")
        ada_angka = False
        for i in usia:
            if i in "1234567890":
                ada_angka = True
                break
        if not ada_angka:
            print("USIA HARUS ADA ANGKANYA WOI!!!")
            input("Tekan Enter Untuk Menginput Ulang")
            os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
            continue
        elif usia == "":
            print("USIA GAK BOLEH KOSONG WOI!!!")
            input("Tekan Enter Untuk Menginput Ulang")
            os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
            continue
        elif usia[0] not in "1234567890":
            print("USIA HARUS PAKAI ANGKA WOI!!!")
            input("Tekan Enter Untuk Menginput Ulang")
            os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
            continue

        teks_valid = True
        for i in nama + jenis + kondisi + status + pukvit +
penyiraman:

            if i in "1234567890":
                teks_valid = False
                break
            if not teks_valid or nama == "" or jenis == "" or
kondisi == "" or pukvit == "" or penyiraman == "":
                print("NAMA, JENIS, KONDISI DAN STATUS DARI
TANAMAN GAK BISA PAKAI ANGKA DAN GAK BISA KOSONG WOI!!!")
                input("Tekan Enter Untuk Menginput Ulang")
                os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
                continue
        tanaman_baru = {"nama":nama,
                        "jenis":jenis,
                        "kondisi":kondisi,
                        "usia":usia,
                        "status":status,
                        "pupuk dan vitamin":pukvit,
                        "penyiraman":penyiraman}
        tanaman.append(tanaman_baru)
        print(f"Tanaman {nama} Berhasil Ditambahkan!")
        input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama")
        os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
        ulang_pilihan = False

    elif pilihan == "3":
        ulang_pilihan = True
        while ulang_pilihan:
            print("="*58)

```

```

        print("=====Mengupdate Data Tanaman di Samarendah
Garden=====")
        print("="*58)
        nomor = 1
        for i in (tanaman):
            print(f"{nomor}. Nama Tanaman : {i['nama']}")
            print(f"    Jenis Tanaman : {i['jenis']}")
            print(f"    Kondisi Tanaman : {i['kondisi']}")
            print(f"    Usia Tanaman : {i['usia']}")
            print(f"    Status Usia Tanaman : {i['status']}")
            print(f"    Pupuk dan Vitamin: {i['pupuk dan
vitamin']}")

            print(f"    Status Penyiraman: {i['penyiraman']}")
            print("-"*58)
            nomor += 1

        pilih_tanaman = int(input("Pilih Nomor Tanaman yang
Ingin Diupdate : "))
        if pilih_tanaman <= len(tanaman):
            index = pilih_tanaman - 1
            print(f"Anda Memilih Tanaman
{tanaman[index]['nama']}")
            nama_baru = input("Masukkan Nama Tanaman Baru : ")
            jenis_baru = input("Masukkan Jenis Tanaman Baru : ")
            kondisi_baru = input("Masukkan Kondisi Tanaman Baru
: ")

            usia_baru = input("Masukkan Usia Tanaman Baru : ")
            status_baru = input("Masukkan Status Usia Tanaman
Baru : ")

            pukvit_baru = input("Masukkan Status Pupuk dan
Vitamin Tanaman Baru : ")
            siram_baru = input("Masukkan Status Penyiraman
Tanaman Baru : " )

            ada_angka = False
            for i in usia_baru:
                if i in "1234567890":
                    ada_angka = True
            if not ada_angka:
                print("USIA HARUS ADA ANGKANYA WOI!!!")
                input("Tekan Enter Untuk Menginput Ulang")
                os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
                continue
            elif usia_baru == "":
                print("USIA GAK BOLEH KOSONG WOI!!!")
                input("Tekan Enter Untuk Menginput Ulang")
                os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
                continue
            elif usia_baru[0] not in "1234567890":
                print("USIA HARUS PAKAI ANGKA WOI!!!")
                input("Tekan Enter Untuk Menginput Ulang")
                os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
                continue

```

```

        teks_valid = True
        for i in nama_baru + jenis_baru + kondisi_baru +
status_baru +  pukvit_baru + siram_baru:
            if i not in "1234567890":
                teks_valid = False
                break
        if not teks_valid or nama_baru == "" or jenis_baru
== "" or kondisi_baru == "" or usia_baru == "" or status_baru == "" or
pukvit_baru == "" or siram_baru:
            print("NAMA, JENIS, KONDISI DAN STATUS DARI TANAMAN
GAK BISA PAKAI ANGKA DAN GAK BISA KOSONG WOI!!!")
            input("Tekan Enter Untuk Menginput Ulang")
            os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
            continue
        if (nama_baru == "" and jenis_baru == "" and
kondisi_baru == "" and usia_baru == "" and status_baru == "" and
pukvit_baru == "" and siram_baru == ""):
            print("Tidak ada perubahan yang dilakukan. Data
tetap sama.")

            input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama")
            os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
            continue
        if nama_baru:
            tanaman[index]["nama"] = nama_baru
        if jenis_baru:
            tanaman[index]["jenis"] = jenis_baru
        if kondisi_baru:
            tanaman[index]["kondisi"] = kondisi_baru
        if usia_baru:
            tanaman[index]["usia"] = usia_baru
        if status_baru:
            tanaman[index]["status"] = status_baru
        if pukvit_baru:
            tanaman[index]["pupuk dan vitamin"] =
pukvit_baru

        if siram_baru:
            tanaman[index]["penyiraman"] = siram_baru
        print(f>Data Tanaman {tanaman[index]["nama"]}
Berhasil Diupdate!")
        input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama")
        os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
    else:
        print("Nomor Tanaman Tidak Valid!")
        input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama")
        os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
        ulang_pilihan = False

elif pilihan == "4":
    ulang_pilihan = True
    while ulang_pilihan:
        print("=*58)
        print("=====Menghapus Data Tanaman di Samarendah

```

```

Garden=====")
    print("="*58)
    nomor = 1
    for i in (tanaman):
        print(f"{nomor}. Nama Tanaman : {i['nama']}")
        print(f"    Jenis Tanaman : {i['jenis']}")
        print(f"    Kondisi Tanaman : {i['kondisi']}")
        print(f"    Usia Tanaman : {i['usia']}")
        print(f"    Status Usia Tanaman : {i['status']}")
        print(f"    Pupuk dan Vitamin: {i['pupuk dan
vitamin']}")

        print(f"    Status Penyiraman: {i['penyiraman']}")
        print("-"*58)
        nomor += 1
    pilih_tanaman = int(input("Pilih Nomor Tanaman yang
Ingin Dihapus : "))
    if pilih_tanaman <= len(tanaman):
        index = pilih_tanaman - 1
        konfirmasi = input(f"Apakah Anda Yakin Ingin
Menghapus Tanaman {tanaman[index]['nama']}? (y/n) : ")
        if konfirmasi.lower() == 'y':
            print(f"Tanaman Dengan
Seri{tanaman.pop(index)}\n DI HAPUS!")
            input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama")
            os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
            ulang_pilihan = False
        else:
            print("Pikirkan Lagi Baik-baik")
            input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama")
            os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
            ulang_pilihan = False

    elif pilihan == "5":
        ulang_pilihan = True
        while ulang_pilihan:
            print("="*58)
            print("=====Stok/Pemberian Pupuk, Stok/Pemberian
Vitamin, dan Pemberian Air di Samarendah Garden=====")
            print("="*58)
            print("="*58)
            print("1. Tambah Stok Pupuk")
            print("2. Tambah Stok Vitamin")
            print("3. Beri Pupuk dan Vitamin ke Tanaman")
            print("4. Beri Air ke Tanaman")
            print("5. Kembali ke Menu Utama")
            print(f"Stok Pupuk : {stok_PV['pupuk']}")
            print(f"Stok Vitamin : {stok_PV['vitamin']}")
            print("="*58)
            pilihan5 = input("Pilih Menu (1-5) : ")
            if pilihan5 == "1":
                tambah_pupuk = int(input("Masukkan Jumlah Pupuk yang
Ingin Ditambahkan : "))

```

```

        stok_PV["pupuk"] += tambah_pupuk
        print(f"Stok Pupuk Berhasil Ditambahkan! Stok Pupuk
Sekarang : {stok_PV["pupuk"]}")
        input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama")
        os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
    elif pilihan5 == "2":
        tambah_vitamin = int(input("Masukkan Jumlah Vitamin
yang Ingin Ditambahkan : "))
        stok_PV["vitamin"] += tambah_vitamin
        print(f"Stok Vitamin Berhasil Ditambahkan! Stok
Vitamin Sekarang : {stok_PV["vitamin"]}")
        input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama")
        os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
    elif pilihan5 == "3":
        if stok_PV["pupuk"] > 0 and stok_PV["vitamin"] > 0:
            nomor = 1
            for i in (tanaman):
                print(f"{nomor}. Nama Tanaman :
{i["nama"]}")
                print(f"    Jenis Tanaman : {i["jenis"]}")
                print(f"    Kondisi Tanaman :
{i["kondisi"]}")
                print(f"    Usia Tanaman : {i["usia"]}")
                print(f"    Status Usia Tanaman :
{i["status"]}")
                print(f"    Pupuk dan Vitamin: {i["pupuk dan
vitamin"]}")
                print(f"    Status Penyiraman:
{i["penyiraman"]}")
                print("-"*58)
                nomor += 1
            pilih_tanaman = int(input("Pilih Nomor Tanaman
yang Ingin Diberi Pupuk dan Vitamin : "))
            if pilih_tanaman <= len(tanaman):
                index = pilih_tanaman - 1
                if tanaman[index]["pupuk dan vitamin"] ==
"Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin":
                    print(f"Tanaman {tanaman[index]['nama']}
Sudah Pernah Diberi Pupuk dan Vitamin!")
                    input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu
Utama")
                    os.system('cls' if os.name == 'nt' else
'clear')
                else:
                    tanaman[index]["pupuk dan vitamin"] =
"Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin"
                    stok_PV["pupuk"] -= 1
                    stok_PV["vitamin"] -= 1
                    print(f"Tanaman {tanaman[index]["nama"]}
Berhasil Diberi Pupuk dan Vitamin!")
                    input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu
Utama")

```

```

os.system('cls' if os.name == 'nt' else
'clear')

else:
    print("Nomor Tanaman Tidak Valid!")
    input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu
Utama")

os.system('cls' if os.name == 'nt' else
'clear')

elif pilihan5 == "4":
    nomor = 1
    for i in (tanaman):
        print(f"{nomor}. Nama Tanaman : {i["nama"]}")
        print(f"    Jenis Tanaman : {i["jenis"]}")
        print(f"    Kondisi Tanaman : {i["kondisi"]}")
        print(f"    Usia Tanaman : {i["usia"]}")
        print(f"    Status Usia Tanaman : {i["status"]}")
        print(f"    Pupuk dan Vitamin: {i["pupuk dan
vitamin"]}")

        print(f"    Status Penyiraman:
{i["penyiraman"]}")

        print("-"*58)
        nomor += 1
    pilih_tanaman = int(input("Pilih Nomor Tanaman yang
Ingin Disiram : "))
    if pilih_tanaman <= len(tanaman):
        index = pilih_tanaman - 1
        if tanaman[index]["penyiraman"] == "Sudah
Disiram":
            print(f"Tanaman {tanaman[index]["nama"]}
Sudah Pernah Disiram!")
            input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu
Utama")
            os.system('cls' if os.name == 'nt' else
'clear')
        else:
            tanaman[index]["penyiraman"] = "Sudah
Disiram"
            print(f"Tanaman {tanaman[index]["nama"]}
Berhasil Disiram!")
            input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu
Utama")
            os.system('cls' if os.name == 'nt' else
'clear')
    else:
        print("Kembali ke Menu Utama")
        input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama")
        os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
        ulang_pilihan = False

elif pilihan == "6":
    print("-"*58)
    print("=====Laporan Masalah di Samarendah

```



```

Garden=====")
    print("="*58)
    if len(laporan["laporan"]) == 0:
        print("Belum Ada Laporan Masalah")
        input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama")
        os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
    else:
        nomor = 1
        for i in laporan.values():
            print(f"{nomor}. {i}")
            nomor += 1
            print("-"*58)
        penyelesaian = int(input("Masalah Mana yang Sudah
Diatasi?(Masukan Nomornya) : "))
        if penyelesaian <= len(laporan["laporan"]):
            index = penyelesaian - 1
            print(f"Masalah Dengan Seri
{laporan["laporan"].pop(index)}\n DI ATASI!")
            hadiah = input("Berikan Hadiah Kepada Member
yang Melapor: ")

            inventaris_U["hadiah"].append(hadiah)
            print(f"Hadiah {hadiah} Berhasil Diberikan
Kepada Member yang Melapor!")
            input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama")
            os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
        else:
            print("Nomor Laporan Tidak Valid!")
            input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama")
            os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
    elif pilihan == "7":
        os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
        break
    else:
        print("Pilihan Tidak Valid! Silahkan Pilih Menu yang
Tersedia")

        input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama")
        os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')

    elif username == akun["akun member"][0] and password == akun["akun
member"][1]:
        print("Anda Berhasil Log in Sebagai MEMBER! Selamat Datang
Member :)")
        while True:
            print("="*58)
            print("\t=====Menu Utama=====")
            print("="*58)
            print("1. Lihat Data Tanaman")
            print("2. Lapor Masalah pada Tanaman")
            print("3. Lihat Hadiah dari Admin")
            print("4. Kembali ke Menu Login")
            print("="*58)
            pilihan = input("Pilih Menu (1-4) : ")

```

```

ada_angka = False
for i in pilihan:
    if i in "1234567890":
        ada_angka = True
        break
if not ada_angka or pilihan == "":
    print("INPUT HARUS BERUPA ANGKA DAN JANGAN KOSONG!!!")
    input("Tekan Enter Untuk Menginput Ulang")
    os.system("cls" if os.name == "nt" else "clear")
    continue

if pilihan == "1":
    print("="*58)
    print("=====Data Tanaman di Samarendah
Garden=====")
    print("="*58)
    nomor = 1
    for i in (tanaman):
        print(f"{nomor}. Nama Tanaman : {i["nama"]}")
        print(f"    Jenis Tanaman : {i["jenis"]}")
        print(f"    Kondisi Tanaman : {i["kondisi"]}")
        print(f"    Usia Tanaman : {i["usia"]}")
        print(f"    Status Usia Tanaman : {i["status"]}")
        print(f"    Pupuk dan Vitamin: {i["pupuk dan
vitamin"]}")

        print(f"    Status Penyiraman: {i["penyiraman"]}")
        print("-"*58)
        nomor += 1
    input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama")
    os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')

elif pilihan == "2":
    print("="*58)
    print("=====Melapor Masalah di Samarendah
Garden=====")
    print("="*58)
    masalah = input("Masukkan Masalah yang Ingin Dilaporkan
: ")

    teks_valid = False
    for i in masalah:
        if i not in "1234567890":
            teks_valid = True
    if not teks_valid:
        print("NAH INI MASUKAN TEKS BUKAN ANGKA WOI!!!")
        input("Tekan Enter Untuk Menginput Ulang")
        os.system("cls" if os.name == "nt" else "clear")
        continue
    laporan["laporan"].append(masalah)
    print("Laporan Berhasil Dikirim! Terima Kasih Sudah
Melapor :)")

    print("Admin Akan Segera Menindaklanjuti Laporan Anda")
    print("Sebagai Bentuk Kasih Sayang Admin Terhadap

```

```

Member, Admin Akan Memberikan Hadiah")
    input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama")
    os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')

    elif pilihan == "3":
        print("="*58)
        print("=====Hadiah dari Admin Samarendah
Garden=====")
        print("="*58)
        if len(inventaris_U["hadiah"]) == 0:
            print("Belum Ada Hadiah dari Admin")
            input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama")
            os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')

        else:
            nomor = 1
            for i in inventaris_U.values():
                print(f"{nomor}. {i}")
                nomor += 1
            print("-"*58)
            input("Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama")
            os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')

    elif pilihan == "4":
        os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
        break

    else:
        print("Akun Tidak Ada, Jangan Ngidul Le!!!")
        ulang = False

```

4. Hasil Output

```
=====
=====SELAMAT DATANG DI APLIKASI SAMARENDAH GARDEN=====
=====Silahkan Login Terlebih Dahulu=====
=====
Masukkan Username : Admin
Masukkan Password : atmin123
Anda Berhasil Log in Sebagai ATMIN! Selamat Datang Min :)
=====
=====Menu Utama=====
=====
1. Lihat Data Tanaman
2. Tambah Tanaman
3. Update Data Tanaman
4. Hapus Data Tanaman
5. Lihat dan Atur Stok/Pemberian Pupuk, Stok/Pemberian Vitamin, dan Pemberian Air
6. Lihat Laporan Laporan Masalah
7. Kembali ke Menu Login
=====
Pilih Menu (1-7) : █
```

Ini adalah kondisi ketika user login dengan akun Admin.

```

=====Menu Utama=====
=====
1. Lihat Data Tanaman
2. Tambah Tanaman
3. Update Data Tanaman
4. Hapus Data Tanaman
5. Lihat dan Atur Stok/Pemberian Pupuk, Stok/Pemberian Vitamin, dan Pemberian Air
6. Lihat Laporan Laporan Masalah
7. Kembali ke Menu Login
=====
Pilih Menu (1-7) : 1
=====
=====Data Tanaman di Samarendah Garden=====
=====
1. Nama Tanaman : Mawar
   Jenis Tanaman : Bunga
   Kondisi Tanaman : Sehat
   Usia Tanaman : 4 Minggu
   Status Usia Tanaman : Remaja
   Pupuk dan Vitamin: Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin
   Status Penyiraman: Belum Disiram
-----
2. Nama Tanaman : Melati
   Jenis Tanaman : Bunga
   Kondisi Tanaman : Cekat
   Usia Tanaman : 5 Bulan
   Status Usia Tanaman : Tua
   Pupuk dan Vitamin: Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin
   Status Penyiraman: Sudah Disiram
-----
3. Nama Tanaman : Bonsai
   Jenis Tanaman : Pohon
   Kondisi Tanaman : Sehat
   Usia Tanaman : 3 Bulan
   Status Usia Tanaman : Anakan
   Pupuk dan Vitamin: Belum Diberi Pupuk dan Vitamin
   Status Penyiraman: Belum Disiram
-----
4. Nama Tanaman : Beringin
   Jenis Tanaman : Pohon
   Kondisi Tanaman : Sehat
   Usia Tanaman : 12 Tahun
   Status Usia Tanaman : Tua
   Pupuk dan Vitamin: Belum Diberi Pupuk dan Vitamin
   Status Penyiraman: Sudah Disiram
-----
Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama

```

Ini adalah kondisi ketika user login dengan akun Admin dan menginput pilihan 1 pada Menu Utama Admin.

7.7 Kembali ke Menu Login

Pilih Menu (1-7) : 1

=====Data Tanaman di Samarendah Garden=====

1. Nama Tanaman : Mawar
Jenis Tanaman : Bunga
Kondisi Tanaman : Sehat
Usia Tanaman : 4 Minggu
Status Usia Tanaman : Remaja
Pupuk dan Vitamin: Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin
Status Penyiraman: Belum Disiram

2. Nama Tanaman : Melati
Jenis Tanaman : Bunga
Kondisi Tanaman : Cekat
Usia Tanaman : 5 Bulan
Status Usia Tanaman : Tua
Pupuk dan Vitamin: Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin
Status Penyiraman: Sudah Disiram

3. Nama Tanaman : Bonsai
Jenis Tanaman : Pohon
Kondisi Tanaman : Sehat
Usia Tanaman : 3 Bulan
Status Usia Tanaman : Anakan
Pupuk dan Vitamin: Belum Diberi Pupuk dan Vitamin
Status Penyiraman: Belum Disiram

4. Nama Tanaman : Beringin
Jenis Tanaman : Pohon
Kondisi Tanaman : Sehat
Usia Tanaman : 12 Tahun
Status Usia Tanaman : Tua
Pupuk dan Vitamin: Belum Diberi Pupuk dan Vitamin
Status Penyiraman: Sudah Disiram

5. Nama Tanaman : Anggrek
Jenis Tanaman : Bunga
Kondisi Tanaman : Baik
Usia Tanaman : 2 Tahun
Status Usia Tanaman : Dewasa
Pupuk dan Vitamin: Sudah diberi Pupuk dan Vitamin
Status Penyiraman: Sudah disiram

Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama

=====Menu Utama=====

1. Lihat Data Tanaman
2. Tambah Tanaman
3. Update Data Tanaman
4. Hapus Data Tanaman
5. Lihat dan Atur Stok/Pemberian Pupuk, Stok/Pemberian Vitamin, dan Pemberian Air
6. Lihat Laporan Laporan Masalah
7. Kembali ke Menu Login

Pilih Menu (1-7) : 2

=====Menambah Tanaman di Samarendah Garden=====

Masukkan Nama Tanaman : Anggrek

Masukkan Jenis Tanaman : Bunga

Masukkan Kondisi Tanaman : Baik

Masukkan Usia Tanaman : 2 Tahun

Masukkan Status Usia Tanaman : Dewasa

Masukan Status Pemupukan dan Vitamin : Sudah diberi Pupuk dan Vitamin

Masukan Status Penyiraman : Sudah disiram

Tanaman Anggrek Berhasil Ditambahkan!

Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama

=====Menambah Tanaman di Samarendah Garden=====

Masukkan Nama Tanaman : Anggrek

Masukkan Jenis Tanaman : Bunga

Masukkan Kondisi Tanaman : Baik

Masukkan Usia Tanaman : 100 Tahun

Masukkan Status Usia Tanaman : Tua Bangka

Masukan Status Pemupukan dan Vitamin : 1

Masukan Status Penyiraman : Sudah Disiram

NAMA, JENIS, KONDISI DAN STATUS DARI TANAMAN GAK BISA PAKAI ANGKA DAN GAK BISA KOSONG WOI!!

Tekan Enter Untuk Menginput Ulang

=====Menambah Tanaman di Samarendah Garden=====

Masukkan Nama Tanaman : Anggrek

Masukkan Jenis Tanaman : Bunga

Masukkan Kondisi Tanaman : Baik

Masukkan Usia Tanaman : seratus tahun

Masukkan Status Usia Tanaman : Tua Bangka

Masukan Status Pemupukan dan Vitamin : Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin

Masukan Status Penyiraman : Sudah Disiram

USIA HARUS ADA ANGKANYA WOI!!!

Tekan Enter Untuk Menginput Ulang

Ini adalah kondisi ketika user login dengan akun Admin dan menginput pilihan 2 pada Menu Utama Admin. User dapat memasukan input untuk menambah tanaman baru dengan sistem **Error Handling** yang akan mengecek inputan user dan jika sesuai akan langsung di simpan di data dictionary tanaman. Dan jika inputan user tidak sesuai maka:

- Jika usia tanaman tidak ada unsur angka □ Output “USIA HARUS ADA ANGKANYA WOI!!!”
- Selain itu □ “NAMA, JENIS, KONDISI DAN STATUS DARI TANAMAN GAK BISA PAKAI ANGKA DAN GAK BISA KOSONG WOI!!!”

Lalu user akan di suruh **input ulang**.

=====Mengupdate Data Tanaman di Samarendah Garden=====

=====

1. Nama Tanaman : Mawar
Jenis Tanaman : Bunga
Kondisi Tanaman : Sehat
Usia Tanaman : 4 Minggu
Status Usia Tanaman : Remaja
Pupuk dan Vitamin: Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin
Status Penyiraman: Belum Disiram

2. Nama Tanaman : Melati
Jenis Tanaman : Bunga
Kondisi Tanaman : Cekat
Usia Tanaman : 5 Bulan
Status Usia Tanaman : Tua
Pupuk dan Vitamin: Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin
Status Penyiraman: Sudah Disiram

3. Nama Tanaman : Bonsai
Jenis Tanaman : Pohon
Kondisi Tanaman : Sehat
Usia Tanaman : 3 Bulan
Status Usia Tanaman : Anakan
Pupuk dan Vitamin: Belum Diberi Pupuk dan Vitamin
Status Penyiraman: Belum Disiram

4. Nama Tanaman : Beringin
Jenis Tanaman : Pohon
Kondisi Tanaman : Sehat
Usia Tanaman : 12 Tahun
Status Usia Tanaman : Tua
Pupuk dan Vitamin: Belum Diberi Pupuk dan Vitamin
Status Penyiraman: Sudah Disiram

5. Nama Tanaman : Anggrek
Jenis Tanaman : Bunga
Kondisi Tanaman : Baik
Usia Tanaman : 2 Tahun
Status Usia Tanaman : Dewasa
Pupuk dan Vitamin: Sudah diberi Pupuk dan Vitamin
Status Penyiraman: Sudah disiram

Pilih Nomor Tanaman yang Ingin Diupdate : 5

Anda Memilih Tanaman Anggrek

Masukkan Nama Tanaman Baru : Anggrek

Masukkan Jenis Tanaman Baru : Bunga

Masukkan Kondisi Tanaman Baru : Cekat

Masukkan Usia Tanaman Baru : 2,5 Tahun

Masukkan Status Usia Tanaman Baru : Dewasa

Masukkan Status Pupuk dan Vitamin Tanaman Baru : Belum diberi Pupuk dan Vitamin

Masukkan Status Penyiraman Tanaman Baru : Belum disiram

Data Tanaman Anggrek Berhasil Diupdate!

Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama

1. Lihat Data Tanaman

2. Tambah Tanaman

3. Update Data Tanaman

4. Hapus Data Tanaman

5. Lihat dan Atur Stok/Pemberian Pupuk, Stok/Pemberian Vitamin, dan Pemberian Air

6. Lihat Laporan Laporan Masalah

7. Kembali ke Menu Login

Pilih Menu (1-7) : 1

=====Data Tanaman di Samarendah Garden=====

1. Nama Tanaman : Mawar
Jenis Tanaman : Bunga
Kondisi Tanaman : Sehat
Usia Tanaman : 4 Minggu
Status Usia Tanaman : Remaja
Pupuk dan Vitamin: Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin
Status Penyiraman: Belum Disiram

2. Nama Tanaman : Melati
Jenis Tanaman : Bunga
Kondisi Tanaman : Cekat
Usia Tanaman : 5 Bulan
Status Usia Tanaman : Tua
Pupuk dan Vitamin: Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin
Status Penyiraman: Sudah Disiram

3. Nama Tanaman : Bonsai
Jenis Tanaman : Pohon
Kondisi Tanaman : Sehat
Usia Tanaman : 3 Bulan
Status Usia Tanaman : Anakan
Pupuk dan Vitamin: Belum Diberi Pupuk dan Vitamin
Status Penyiraman: Belum Disiram

4. Nama Tanaman : Beringin
Jenis Tanaman : Pohon
Kondisi Tanaman : Sehat
Usia Tanaman : 12 Tahun
Status Usia Tanaman : Tua
Pupuk dan Vitamin: Belum Diberi Pupuk dan Vitamin
Status Penyiraman: Sudah Disiram

5. Nama Tanaman : Anggrek
Jenis Tanaman : Bunga
Kondisi Tanaman : Cekat
Usia Tanaman : 2,5 Tahun
Status Usia Tanaman : Dewasa
Pupuk dan Vitamin: Belum diberi Pupuk dan Vitamin
Status Penyiraman: Belum disiram

Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama

Pilih Nomor Tanaman yang Ingin Diupdate : 1
Anda Memilih Tanaman Mawar
Masukkan Nama Tanaman Baru :
Masukkan Jenis Tanaman Baru :
Masukkan Kondisi Tanaman Baru :
Masukkan Usia Tanaman Baru :
Masukkan Status Usia Tanaman Baru :
Masukkan Status Pupuk dan Vitamin Tanaman Baru :
Masukkan Status Penyiraman Tanaman Baru :
USIA HARUS ADA ANGKANYA WOI!!!
Tekan Enter Untuk Menginput Ulang

Ini adalah kondisi ketika user login dengan akun Admin dan memilih pilihan 3 pada Menu Utama Admin. User dapat memperbarui data dari tanaman yang sudah ada dengan inputan user di validasi oleh sistem **Error Handling** dan jika inputan tidak sesuai akan ada output(Tergantung kondisi) dan user akan di suruh **input ulang**.

jika sesuai/tidak menyalahi aturan **Error Handling**, maka data dari tanaman itu otomatis di perbarui.

```
Pilih Menu (1-7) : 4
```

```
=====
=====Menghapus Data Tanaman di Samarendah Garden=====
=====
```

```
1. Nama Tanaman : Mawar
   Jenis Tanaman : Bunga
   Kondisi Tanaman : Sehat
   Usia Tanaman : 4 Minggu
   Status Usia Tanaman : Remaja
   Pupuk dan Vitamin: Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin
   Status Penyiraman: Belum Disiram
-----
2. Nama Tanaman : Melati
   Jenis Tanaman : Bunga
   Kondisi Tanaman : Cekat
   Usia Tanaman : 5 Bulan
   Status Usia Tanaman : Tua
   Pupuk dan Vitamin: Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin
   Status Penyiraman: Sudah Disiram
-----
3. Nama Tanaman : Bonsai
   Jenis Tanaman : Pohon
   Kondisi Tanaman : Sehat
   Usia Tanaman : 3 Bulan
   Status Usia Tanaman : Anakan
   Pupuk dan Vitamin: Belum Diberi Pupuk dan Vitamin
   Status Penyiraman: Belum Disiram
-----
4. Nama Tanaman : Beringin
   Jenis Tanaman : Pohon
   Kondisi Tanaman : Sehat
   Usia Tanaman : 12 Tahun
   Status Usia Tanaman : Tua
   Pupuk dan Vitamin: Belum Diberi Pupuk dan Vitamin
   Status Penyiraman: Sudah Disiram
-----
5. Nama Tanaman : Anggrek
   Jenis Tanaman : Bunga
   Kondisi Tanaman : Cekat
   Usia Tanaman : 2,5 Tahun
   Status Usia Tanaman : Dewasa
   Pupuk dan Vitamin: Belum diberi Pupuk dan Vitamin
   Status Penyiraman: Belum disiram
-----
```

```
Pilih Nomor Tanaman yang Ingin Dihapus : 1
Apakah Anda Yakin Ingin Menghapus Tanaman Mawar? (y/n) : y
Tanaman Dengan Seri['Mawar', 'Bunga', 'Sehat', '4 Minggu', 'Remaja', 'Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin', 'Belum Disiram']
DI HAPUS!
```

```
Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama
```

```
=====
=====Menghapus Data Tanaman di Samarendah Garden=====
=====
```

```
1. Nama Tanaman : Melati
   Jenis Tanaman : Bunga
   Kondisi Tanaman : Cekat
   Usia Tanaman : 5 Bulan
   Status Usia Tanaman : Tua
   Pupuk dan Vitamin: Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin
   Status Penyiraman: Sudah Disiram
-----
2. Nama Tanaman : Bonsai
   Jenis Tanaman : Pohon
   Kondisi Tanaman : Sehat
   Usia Tanaman : 3 Bulan
   Status Usia Tanaman : Anakan
   Pupuk dan Vitamin: Belum Diberi Pupuk dan Vitamin
   Status Penyiraman: Belum Disiram
-----
3. Nama Tanaman : Beringin
   Jenis Tanaman : Pohon
   Kondisi Tanaman : Sehat
   Usia Tanaman : 12 Tahun
   Status Usia Tanaman : Tua
   Pupuk dan Vitamin: Belum Diberi Pupuk dan Vitamin
   Status Penyiraman: Sudah Disiram
-----
4. Nama Tanaman : Anggrek
   Jenis Tanaman : Bunga
   Kondisi Tanaman : Cekat
   Usia Tanaman : 2,5 Tahun
   Status Usia Tanaman : Dewasa
   Pupuk dan Vitamin: Belum diberi Pupuk dan Vitamin
   Status Penyiraman: Belum disiram
-----
```

Ini adalah kondisi ketika user login dengan akun Admin dan memilih pilihan 4 pada Menu Utama Admin. User dapat menghapus salah satu tanaman beserta datanya dan tanaman beserta datanya otomatis terhapus.

```
7. Kembali ke Menu Login
=====
Pilih Menu (1-7) : 5
=====
=====Stok/Pemberian Pupuk, Stok/Pemberian Vitamin, dan Pemberian Air di Samarendah Garden=====
=====
1. Tambah Stok Pupuk
2. Tambah Stok Vitamin
3. Beri Pupuk dan Vitamin ke Tanaman
4. Beri Air ke Tanaman
5. Kembali ke Menu Utama
Stok Pupuk : 13
Stok Vitamin : 8
=====
Pilih Menu (1-5) : 1
Masukkan Jumlah Pupuk yang Ingin Ditambahkan : 2
Stok Pupuk Berhasil Ditambahkan! Stok Pupuk Sekarang : 15
Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama
1. Tambah Stok Pupuk
2. Tambah Stok Vitamin
3. Beri Pupuk dan Vitamin ke Tanaman
4. Beri Air ke Tanaman
5. Kembali ke Menu Utama
Stok Pupuk : 15
Stok Vitamin : 8
=====
Pilih Menu (1-5) : 2
Masukkan Jumlah Vitamin yang Ingin Ditambahkan : 12
Stok Vitamin Berhasil Ditambahkan! Stok Vitamin Sekarang : 20
Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama
```

Ini adalah kondisi ketika user login dengan akun Admin dan memilih pilihan 5 pada Menu Utama Admin. Maka user akan masuk ke Menu Khusus di Pilihan 5, Output diatas terjadi ketika user memilih pilihan 1 dan pilihan 2 (Tidak secara bersamaan), user dapat menambah stok Pupuk dan Vitamin dan otomatis akan menambah stok dari Pupuk dan Vitamin.

```

1. Tambah Stok Pupuk
2. Tambah Stok Vitamin
3. Beri Pupuk dan Vitamin ke Tanaman
4. Beri Air ke Tanaman
5. Kembali ke Menu Utama
Stok Pupuk : 15
Stok Vitamin : 20
=====
Pilih Menu (1-5) : 3
1. Nama Tanaman : Melati
   Jenis Tanaman : Bunga
   Kondisi Tanaman : Cekat
   Usia Tanaman : 5 Bulan
   Status Usia Tanaman : Tua
   Pupuk dan Vitamin: Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin
   Status Penyiraman: Sudah Disiram
-----
2. Nama Tanaman : Bonsai
   Jenis Tanaman : Pohon
   Kondisi Tanaman : Sehat
   Usia Tanaman : 3 Bulan
   Status Usia Tanaman : Anakan
   Pupuk dan Vitamin: Belum Diberi Pupuk dan Vitamin
   Status Penyiraman: Belum Disiram
-----
3. Nama Tanaman : Beringin
   Jenis Tanaman : Pohon
   Kondisi Tanaman : Sehat
   Usia Tanaman : 12 Tahun
   Status Usia Tanaman : Tua
   Pupuk dan Vitamin: Belum Diberi Pupuk dan Vitamin
   Status Penyiraman: Sudah Disiram
-----
Pilih Nomor Tanaman yang Ingin Diberi Pupuk dan Vitamin : 3
Tanaman Beringin Berhasil Diberi Pupuk dan Vitamin!
Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama

```

```

1. Tambah Stok Pupuk
2. Tambah Stok Vitamin
3. Beri Pupuk dan Vitamin ke Tanaman
4. Beri Air ke Tanaman
5. Kembali ke Menu Utama
Stok Pupuk : 14
Stok Vitamin : 19
=====
Pilih Menu (1-5) : 3
1. Nama Tanaman : Melati
   Jenis Tanaman : Bunga
   Kondisi Tanaman : Cekat
   Usia Tanaman : 5 Bulan
   Status Usia Tanaman : Tua
   Pupuk dan Vitamin: Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin
   Status Penyiraman: Sudah Disiram
-----
2. Nama Tanaman : Bonsai
   Jenis Tanaman : Pohon
   Kondisi Tanaman : Sehat
   Usia Tanaman : 3 Bulan
   Status Usia Tanaman : Anakan
   Pupuk dan Vitamin: Belum Diberi Pupuk dan Vitamin
   Status Penyiraman: Belum Disiram
-----
3. Nama Tanaman : Beringin
   Jenis Tanaman : Pohon
   Kondisi Tanaman : Sehat
   Usia Tanaman : 12 Tahun
   Status Usia Tanaman : Tua
   Pupuk dan Vitamin: Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin
   Status Penyiraman: Sudah Disiram
-----
Pilih Nomor Tanaman yang Ingin Diberi Pupuk dan Vitamin : 3
Tanaman Beringin Sudah Pernah Diberi Pupuk dan Vitamin!
Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama

```

```

1. Tambah Stok Pupuk
2. Tambah Stok Vitamin
3. Beri Pupuk dan Vitamin ke Tanaman
4. Beri Air ke Tanaman
5. Kembali ke Menu Utama
Stok Pupuk : 14
Stok Vitamin : 19
=====
Pilih Menu (1-5) : 

```

Ini adalah kondisi ketika user login dengan akun Admin dan memilih pilihan 3 pada Menu Khusus di Pilihan 5. User dapat memberi Pupuk dan Vitamin kepada tanaman, Status dari tanaman otomatis berubah dan tanaman yang sudah di beri Pupuk dan Vitamin tidak bisa di beri lagi. Stok Pupuk dan Vitamin juga akan berkurang 1.

1. Tambah Stok Pupuk 2. Tambah Stok Vitamin 3. Beri Pupuk dan Vitamin ke Tanaman 4. Beri Air ke Tanaman 5. Kembali ke Menu Utama Stok Pupuk : 14 Stok Vitamin : 19 =====	1. Tambah Stok Pupuk 2. Tambah Stok Vitamin 3. Beri Pupuk dan Vitamin ke Tanaman 4. Beri Air ke Tanaman 5. Kembali ke Menu Utama Stok Pupuk : 14 Stok Vitamin : 19 =====
Pilih Menu (1-5) : 4 1. Nama Tanaman : Melati Jenis Tanaman : Bunga Kondisi Tanaman : Cekat Usia Tanaman : 5 Bulan Status Usia Tanaman : Tua Pupuk dan Vitamin: Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin Status Penyiraman: Sudah Disiram -----	Pilih Menu (1-5) : 4 1. Nama Tanaman : Melati Jenis Tanaman : Bunga Kondisi Tanaman : Cekat Usia Tanaman : 5 Bulan Status Usia Tanaman : Tua Pupuk dan Vitamin: Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin Status Penyiraman: Sudah Disiram -----
2. Nama Tanaman : Bonsai Jenis Tanaman : Pohon Kondisi Tanaman : Sehat Usia Tanaman : 3 Bulan Status Usia Tanaman : Anakan Pupuk dan Vitamin: Belum Diberi Pupuk dan Vitamin Status Penyiraman: Belum Disiram -----	2. Nama Tanaman : Bonsai Jenis Tanaman : Pohon Kondisi Tanaman : Sehat Usia Tanaman : 3 Bulan Status Usia Tanaman : Anakan Pupuk dan Vitamin: Belum Diberi Pupuk dan Vitamin Status Penyiraman: Sudah Disiram -----
3. Nama Tanaman : Beringin Jenis Tanaman : Pohon Kondisi Tanaman : Sehat Usia Tanaman : 12 Tahun Status Usia Tanaman : Tua Pupuk dan Vitamin: Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin Status Penyiraman: Sudah Disiram -----	3. Nama Tanaman : Beringin Jenis Tanaman : Pohon Kondisi Tanaman : Sehat Usia Tanaman : 12 Tahun Status Usia Tanaman : Tua Pupuk dan Vitamin: Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin Status Penyiraman: Sudah Disiram -----
Pilih Nomor Tanaman yang Ingin Disiram : 2 Tanaman Bonsai Berhasil Disiram! Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama	Pilih Nomor Tanaman yang Ingin Disiram : 2 Tanaman Bonsai Sudah Pernah Disiram! Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama

Ini adalah kondisi ketika user login dengan akun Admin dan memilih pilihan 4 pada Menu Khusus di Pilihan 5. User dapat menyiram tanaman, Status dari tanaman otomatis berubah dan tanaman yang sudah disiram tidak bisa disiram lagi.

=====Menu Utama=====

- ```
=====
1. Lihat Data Tanaman
2. Tambah Tanaman
3. Update Data Tanaman
4. Hapus Data Tanaman
5. Lihat dan Atur Stok/Pemberian Pupuk, Stok/Pemberian Vitamin, dan Pemberian Air
6. Lihat Laporan Laporan Masalah
7. Kembali ke Menu Login
=====
```

```
Pilih Menu (1-7) : 6
=====
```

=====Laporan Masalah di Samarendah Garden=====

```
=====
Belum Ada Laporan Masalah
=====
```

Ini adalah kondisi ketika user login dengan akun Admin dan memilih pilihan 6 pada Menu Utama Admin. User dapat melihat dan mengatasi masalah yang dilaporkan oleh member ke admin, admin juga akan memberikan hadiah jika member melapor.

```

=====SELAMAT DATANG DI APLIKASI SAMARENDAH GARDEN=====
 ===Silahkan Login Terlebih Dahulu===
=====
Masukkan Username : User
Masukkan Password : sayangatmin
Anda Berhasil Log in Sebagai MEMBER! Selamat Datang Member :)
=====
 =====Menu Utama=====
=====
1. Lihat Data Tanaman
2. Lapor Masalah pada Tanaman
3. Lihat Hadiah dari Admin
4. Kembali ke Menu Login
=====
Pilih Menu (1-4) : 1
=====
=====Data Tanaman di Samarendah Garden=====
=====
1. Nama Tanaman : Mawar
 Jenis Tanaman : Bunga
 Kondisi Tanaman : Sehat
 Usia Tanaman : 4 Minggu
 Status Usia Tanaman : Remaja
 Pupuk dan Vitamin: Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin
 Status Penyiraman: Belum Disiram

2. Nama Tanaman : Melati
 Jenis Tanaman : Bunga
 Kondisi Tanaman : Cekat
 Usia Tanaman : 5 Bulan
 Status Usia Tanaman : Tua
 Pupuk dan Vitamin: Sudah Diberi Pupuk dan Vitamin
 Status Penyiraman: Sudah Disiram

3. Nama Tanaman : Bonsai
 Jenis Tanaman : Pohon
 Kondisi Tanaman : Sehat
 Usia Tanaman : 3 Bulan
 Status Usia Tanaman : Anakan
 Pupuk dan Vitamin: Belum Diberi Pupuk dan Vitamin
 Status Penyiraman: Belum Disiram

4. Nama Tanaman : Beringin
 Jenis Tanaman : Pohon
 Kondisi Tanaman : Sehat
 Usia Tanaman : 12 Tahun
 Status Usia Tanaman : Tua
 Pupuk dan Vitamin: Belum Diberi Pupuk dan Vitamin
 Status Penyiraman: Sudah Disiram

Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama

```

Ini adalah kondisi ketika user login dengan akun Member dan memilih pilihan 1 pada Menu Utama Member. User dapat melihat semua tanaman yang ada di taman.

```

=====Menu Utama=====
=====
1. Lihat Data Tanaman
2. Lapor Masalah pada Tanaman
3. Lihat Hadiah dari Admin
4. Kembali ke Menu Login
=====
Pilih Menu (1-4) : 2
=====
=====Melapor Masalah di Samarendah Garden=====
=====
Masukkan Masalah yang Ingin Dilaporkan : Pohon beringinnya tidak punya keinginan SIR!!
Laporan Berhasil Dikirim! Terima Kasih Sudah Melapor :)
Admin Akan Segera Menindaklanjuti Laporan Anda
Sebagai Bentuk Kasih Sayang Admin Terhadap Member, Admin Akan Memberikan Hadiah
Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama
=====SELAMAT DATANG DI APLIKASI SAMARENDAH GARDEN=====
===Silahkan Login Terlebih Dahulu===
=====
Masukkan Username : Admin
Masukkan Password : atmin1234
Anda Berhasil Log in Sebagai ATMIN! Selamat Datang Min :)
=====
=====Menu Utama=====
=====
1. Lihat Data Tanaman
2. Tambah Tanaman
3. Update Data Tanaman
4. Hapus Data Tanaman
5. Lihat dan Atur Stok/Pemberian Pupuk, Stok/Pemberian Vitamin, dan Pemberian Air
6. Lihat Laporan Laporan Masalah
7. Kembali ke Menu Login
=====
Pilih Menu (1-7) : 6
=====
=====Laporan Masalah di Samarendah Garden=====
=====
1. Pohon beringinnya tidak punya keinginan SIR!!

Masalah Mana yang Sudah Diatasi?(Masukan Nomornya) : 1
Masalah Dengan Seri Pohon beringinnya tidak punya keinginan SIR!!
DI ATASI!
Berikan Hadiah Kepada Member yang Melapor: Anda mendapat uang 1.000.000.000 dari Atmin
Hadiah Anda mendapat uang 1.000.000.000 dari Atmin Berhasil Diberikan Kepada Member yang Melapor!
Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama

```

Anda Berhasil Log in Sebagai MEMBER! Selamat Datang Member :)

```

=====Menu Utama=====
=====
1. Lihat Data Tanaman
2. Lapor Masalah pada Tanaman
3. Lihat Hadiah dari Admin
4. Kembali ke Menu Login
=====
Pilih Menu (1-4) : 2

```

Ini adalah kondisi ketika user login dengan akun Member dan memilih pilihan 2 pada Menu Utama Member. User dapat melaporkan masalah kepada admin dan laporan tersebut akan otomatis masuk di Menu Laporan Admin. Tetapi sebelum laporan Member sampai ke Admin laporan akan di validasi dulu melalui **Error Handling** jika laporan tidak menyalahi aturan maka laporan otomatis di kirim ke menu Laporan Admin, tetapi jika menyalahi seperti **menginput angka di laporan**, maka:

- User menginput angka □ Output “NAH INI MASUKAN TEKS BUKAN ANGKA  
WOI!!!”

Lalu user akan di suruh **input ulang**.



```

=====Menu Utama=====
=====
1. Lihat Data Tanaman
2. Lapor Masalah pada Tanaman
3. Lihat Hadiah dari Admin
4. Kembali ke Menu Login
=====
Pilih Menu (1-4) : 3
=====
=====Hadiah dari Admin Samarendah Garden=====
=====
Belum Ada Hadiah dari Admin
Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama
=====SELAMAT DATANG DI APLIKASI SAMARENDAH GARDEN=====
=====Silahkan Login Terlebih Dahulu=====
=====
Masukkan Username : User
Masukkan Password : member67
Anda Berhasil Log in Sebagai MEMBER! Selamat Datang Member :)
=====
=====Menu Utama=====
=====
1. Lihat Data Tanaman
2. Lapor Masalah pada Tanaman
3. Lihat Hadiah dari Admin
4. Kembali ke Menu Login
=====
Pilih Menu (1-4) : 3
=====
=====Hadiah dari Admin Samarendah Garden=====
=====
1. Anda mendapat uang 1.000.000.000 dari Atmin

Tekan Enter Untuk Kembali ke Menu Utama

```

Ini adalah kondisi ketika user login dengan akun Member dan memilih pilihan 3 pada Menu Utama Member. User dapat melihat hadiah yang diberikan admin setelah user melaporkan masalah yang ada, kalau belum mendapat hadiah outputnya akan seperti di atas.

## 5. Langkah-langkah GIT

```
RLF the next time Git touches it
PS C:\Users\jovan\Praktikum-APD> git commit -m "Praktikum-APD"
[main (root-commit) 41c3597] Praktikum-APD
5 files changed, 227 insertions(+)
create mode 100644 Kelas A25/Pertemuan-3/Latihan-Pertemuan-3.py
create mode 100644 Post-Test/Post-Test-APD-2/2509106031-JovanChristoAlvaro-PT-2.pdf
create mode 100644 Post-Test/Post-Test-APD-2/2509106031_JovanChristoAlavro_PT_2.py
create mode 100644 Post-Test/Post-Test-APD-2/Flowchart Posttest 2.fprg
create mode 100644 Post-Test/Post-Test-APD-3/2509106031-JovanChristoAlvaro-PT-3.py
PS C:\Users\jovan\Praktikum-APD> git branch -m Main
fatal: a branch named 'Main' already exists
PS C:\Users\jovan\Praktikum-APD> git branch -m main
PS C:\Users\jovan\Praktikum-APD> git branch
* main
PS C:\Users\jovan\Praktikum-APD> git remote add origin https://github.com/ALChristos/Praktek-APD1-25.git
PS C:\Users\jovan\Praktikum-APD> git push -u origin main
Enumerating objects: 12, done.
Counting objects: 100% (12/12), done.
Delta compression using up to 20 threads
Compressing objects: 100% (11/11), done.
Writing objects: 100% (12/12), 402.96 KiB | 18.32 MiB/s, done.
Total 12 (delta 0), reused 0 (delta 0), pack-reused 0 (from 0)
To https://github.com/ALChristos/Praktek-APD1-25.git
 * [new branch] main -> main
branch 'main' set up to track 'origin/main'.
```

### 5.1 GIT Init

Membuat repositori lokal di dalam folder yang ingin kita sambungkan ke github

### 5.2 GIT Add

Untuk membuat suatu file/Program agar ter-tracking(terdefinisi) oleh git

### 5.3 GIT Commit

Memberi pesan/tanda terhadap program/file yang baru di buat atau yang baru di ubah

### 5.4 GIT Remote

Menyambungkan/menghubungkan program/file dari git ke github

### 5.5 GIT Push

Mengirim program/file yang sudah terinisiasi/ter-tracking ke dalam github