

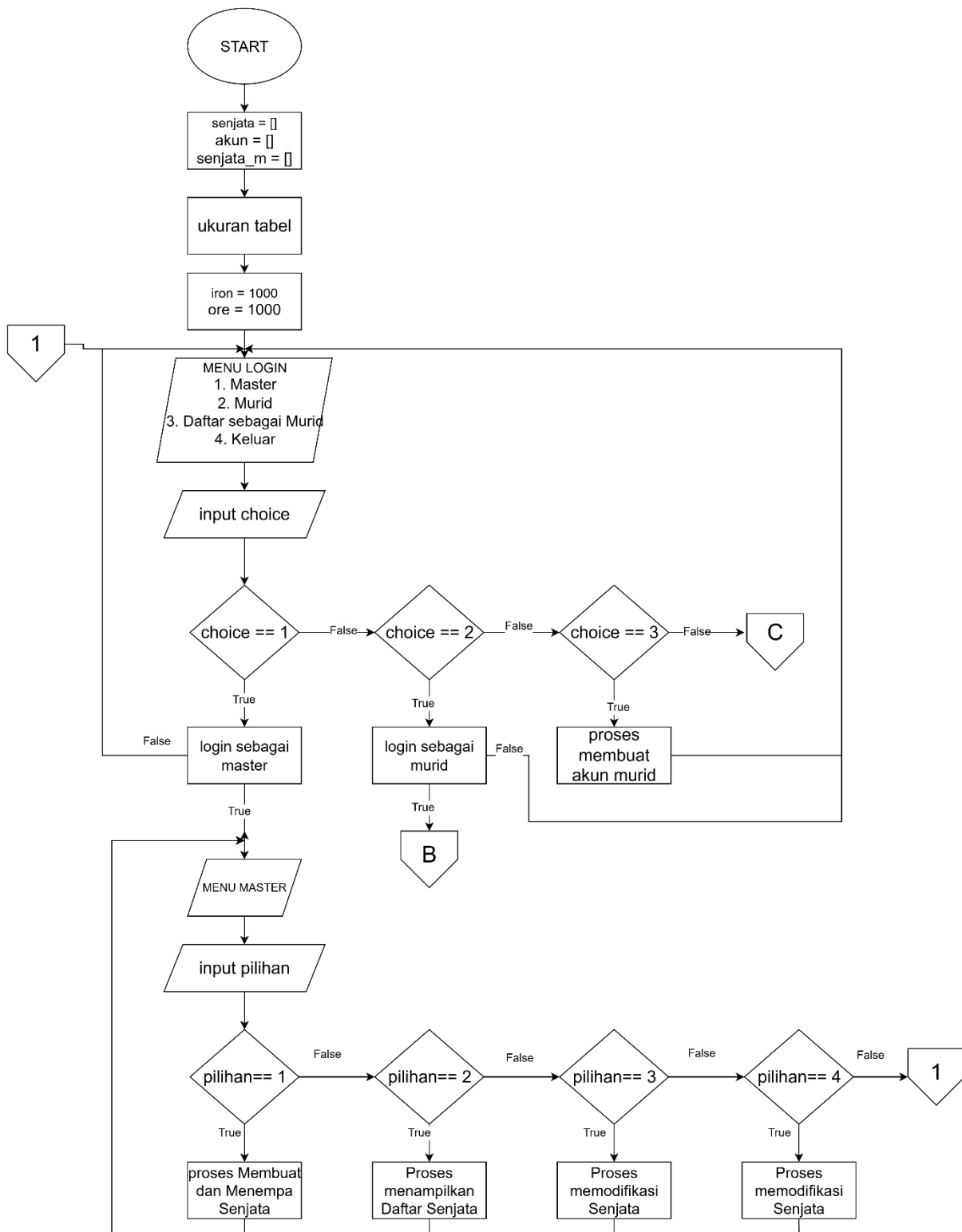
LAPORAN PRAKTIKUM
POSTTEST (...)
ALGORITMA PEMROGRAMAN DASAR



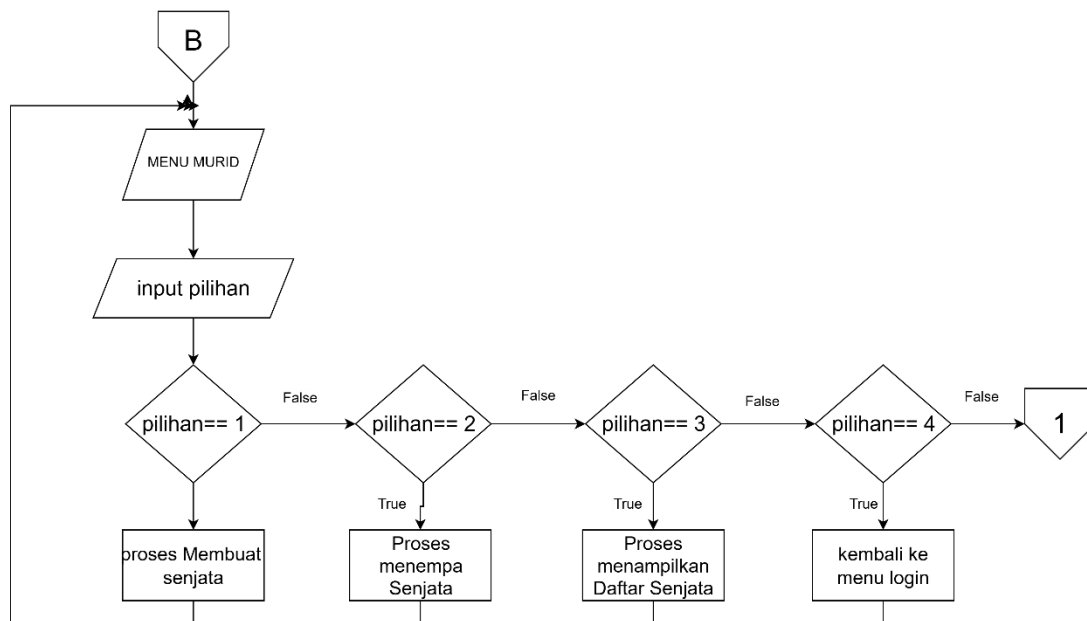
Disusun oleh:
Ahmad Mujahid (2509106059)
Kelas (B1'25)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULAWARMAN
SAMARINDA
2025

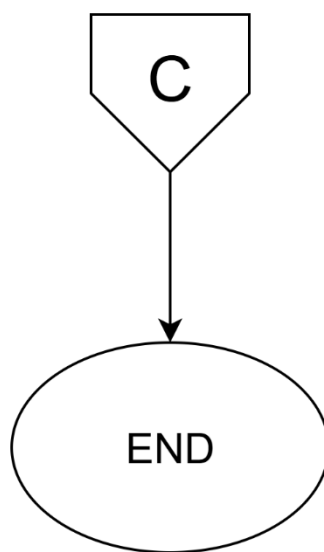
1. Flowchart



1.1 Flowchart Login dan CRUD Master/Admin



1.2 Flowchart CRUD Murid/User Biasa



1.3 Flowchart Akhir

2. Deskripsi Singkat Program

Program **The Blacksmith** adalah simulasi pandai besi yang memungkinkan dua jenis pengguna — **Master** dan **Murid** — untuk mengelola pembuatan dan penempatan senjata.

- **Master** memiliki kendali penuh untuk membuat, melihat, memodifikasi, dan menghancurkan senjata.
- **Murid** dapat membuat dan menempa senjata miliknya sendiri dengan menggunakan sumber daya terbatas berupa **Iron** dan **Ore**.

3. Source Code

```
import os
from random import randint
from time import sleep

senjata = []
akun = []
senjata_m = []

panjang = f'|{' '*105}|"
tengah = f'|{'_ '*105}|"
atas = f'|{'_ '*107}|"
keluar = False

iron = 1000
ore = 1000

while True:
    os.system('cls')
    print(atas)
    print(panjang)
    print(f'|{'THE BLACKSMITH':^105}|"')
    print(tengah)
    print(f'|{'Through fire and hammer, the blacksmith shapes the
world.':^105}|" + f'\n|{'Are You One Of Us?':^105}|"')
    print(f'|{'1. Master':<105}|" + f'\n|{'2. Murid':<105}|" +
f'\n|{'3. Daftar Sebagai Murid':<105}|" + f'\n|{'4.
Keluar':<105}|"')

    choice = input('|Ingin masuk sebagai apa, tentukan pilihan
(1|2|3|4): ').strip()
    print("\033[F", end='')
    print(f'|Ingin masuk sebagai apa, tentukan pilihan (1|2|3|4):
{choice:<52}|"')
    print(tengah)
```

```

if un == 'master' and pw == 'master123':
    while True:
        os.system('cls')
        print(atas)
        print(panjang)
        print(f'|{'SELAMAT DATANG MASTER':^{105}}|')
        print(f'|{'APA YANG INGIN ANDA
LAKUKAN?':^{105}}|')
        print(tengah)
        print(f'|{'1. Membuat dan Menempa Senjata':<{105}}|'
+ f'\n|{'2. Daftar Senjata':<{105}}|' + f'\n|{'3. Memodifikasi
Senjata':<{105}}|' +
        f'\n|{'4. Hancurkan Senjata':<{105}}|' + f'\n|{'5.
Keluar':<{105}}|')
        pilihan = input('|Tentukan pilihan (1|2|3|4|5): ').strip()
        print('\033[F', end='')
        print(f'|Tentukan pilihan (1|2|3|4|5): {pilihan:<{75}}|')
        print(tengah)

        if pilihan == '1':
            nama = input('|Masukkan nama senjata: ').title()
            print('\033[F', end='')
            print(f'|Masukkan nama senjata : {nama:<{81}}|')

            atk = input('|Memperkuat ATK      : ').strip()
            print('\033[F', end='')
            print(f'|Memperkuat ATK      : {atk:<{81}}|')

            aspd = input('|Memperkuat ASPD      : ').strip()
            print('\033[F', end='')
            print(f'|Memperkuat ASPD      : {aspd:<{81}}|')

            crit = input('|Memperkuat %CRIT      : ').strip()
            print('\033[F', end='')
            print(f'|Memperkuat %CRIT      : {crit:<{81}}|')

            if not atk.isdigit() or not aspd.isdigit() or not
crit.isdigit() or int(crit) > 100 or nama == '':
                print(tengah)
                print(f'|{'PENAMBAHAN ATRIBUT
GAGAL!':^{105}}|')
                print(panjang)

```

```

        print(f'|{'Atribut harus berupa angka bulat positif
& Batas crit 100%!':<{105}}|')
        reset = input('|Enter untuk login ulang ...')
        print('\033[F', end='')
        print(f'|Enter untuk login ulang ...{reset:<{78}}|')
        print(tengah)
        sleep(1)
        continue
    else:
        senjata.append([nama, atk, aspd, crit])
        print(panjang)
        print(f'|{'Senjata berhasil dibuat!!':<{105}}|')
        print(f'|f'{nama} | ATK: {atk} | ASPD: {aspd} |
CRIT: {crit}%':<{105}}|')
        print(tengah)
        reset = input('|Enter untuk kembali ke menu ...')
        print('\033[F', end='')
        print(f'|Enter untuk kembali ke menu
...{reset:<{74}}|')
        print(tengah)
        sleep(1)
        continue

```

```

elif pilihan == '2':
    if len(senjata) == 0:
        print(f'| {'Belum ada senjata':<{105}}|')
        reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
        print("\033[F", end="")
        print(f'| Enter untuk kembali ke menu ...{reset:<{74}}|')
        print(tengah)
        sleep(1)
        continue
    else:
        print(f'| {'DAFTAR SENJATA':^{{105}}}|')
        print(panjang)
        for i in range(len(senjata)):
            s = senjata[i]
            print(f'| {f'{{i+1}}. {{s[0]}} | ATK: {{s[1]}} | ASPD: {{s[2]}} | CRIT:
{s[3]}}%':<{105}}|')
            print(panjang)
            reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
            print("\033[F", end="")
            print(f'| Enter untuk kembali ke menu ...{reset:<{74}}|')
            print(tengah)
            sleep(1)
            continue
elif pilihan == '3':
    if len(senjata) == 0:
        print(f'| {'Belum ada senjata':<{105}}|')
        reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
        print("\033[F", end="")
        print(f'| Enter untuk kembali ke menu ...{reset:<{74}}|')
        print(tengah)
        sleep(1)
        continue
    else:
        os.system('cls')
        print(atas)
        print(panjang)
        print(f'| {'DAFTAR SENJATA':^{{105}}}|')
        print(panjang)
        print(tengah)

        for i in range(len(senjata)):
            s = senjata[i]
            print(f'| {f'{{i+1}}. {{s[0]}} | ATK: {{s[1]}} | ASPD: {{s[2]}} | CRIT:
{s[3]}}%':<{105}}|')
            print(panjang)

            ubah = input('| Masukkan nomor senjata yang ingin diubah:
').strip()

```



```

        print('\033[F', end='')
        print(f'| Masukkan nomor senjata yang ingin diubah:
{ubah:<{63}}|')

        if not ubah.isdigit() or int(ubah) <= 0 or int(ubah) >
len(senjata):
            print(panjang)
            print(f'| {'Pilihan tidak tersedia':<{105}}|')
            reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
            print('\033[F', end='')
            print(f'| Enter untuk kembali ke menu ...{reset:<{74}}|')
            print(tengah)
            sleep(1)
            continue

        else:
            ubah = int(ubah) - 1
            print(f'| {'1. Ubah nama':<{105}}|' + f'\n| {'2. Ubah
ATK':<{105}}|' + f'\n| {'3. Ubah ASPD':<{105}}|' + f'\n| {'4. Ubah
%CRIT':<{105}}|')
            print(panjang)

            ubah2 = input('| Apa yang ingin diubah (1|2|3|4):
').strip()

            print('\033[F', end='')
            print(f'| Apa yang ingin diubah (1|2|3|4):
{ubah2:<{72}}|')

            if ubah2 not in ['1','2','3','4']:
                print(f'| {'Pilihan tidak tersedia':<{105}}|')
                reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
                print('\033[F', end='')
                print(f'| Enter untuk kembali ke menu ...{reset:<{74}}|')
                print(tengah)
                sleep(1)
                continue

            else:
                if ubah2 == '1':
                    print(panjang)
                    nama_baru = input('| Nama baru: ').title()
                    print('\033[F', end='')
                    print(f'| Nama baru: {nama_baru:<{94}}|')
                    senjata[ubah][0] = nama_baru
                    print(f'| {'{nama} telah diubah menjadi
{nama_baru}':<{105}}|')
                    print(panjang)

```

```

reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
print('\033[F', end='')
print(f'| Enter untuk kembali ke menu

...{reset:<{74}}|')

print(tengah)
sleep(1)
continue

elif ubah2 == '2':
    print(panjang)
    nilai = input('| Masukkan nilai baru ATK: ').strip()
    print('\033[F', end='')
    print(f'| Masukkan nilai baru ATK: {nilai:<{80}}|')
    print(panjang)

    if not nilai.isdigit():
        print(tengah)
        print(f'| {'GAGAL MENGUBAH ATK!':^{105}}|')
        print(panjang)
        print(f'| {'Atribut harus berupa angka bulat
positif!':<{105}}|')

        reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
        print('\033[F', end='')
        print(f'| Enter untuk kembali ke menu

...{reset:<{74}}|')

        print(tengah)
        sleep(1)
        continue

    else:
        senjata[ubah][1] = nilai
        print(f'| {'ATK : {atk} telah diubah menjadi
{nilai}':<{105}}|')

        reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
        print('\033[F', end='')
        print(f'| Enter untuk kembali ke menu

...{reset:<{74}}|')

        print(tengah)
        sleep(1)
        continue

elif ubah2 == '3':
    print(panjang)
    nilai = input('| Masukkan nilai baru ASPD: ').strip()
    print('\033[F', end='')

```

```

print(f'| Masukkan nilai baru ASPD: {nilai:<{80}}|')
print(panjang)

if not nilai.isdigit():
    print(tengah)
    print(f'| {'GAGAL MENGUBAH ASPD!':^105}|')
    print(panjang)
    print(f'| {'Atribut harus berupa angka bulat
positif!':<105}}|')

    reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
    print("\033[F", end="")
    print(f'| Enter untuk kembali ke menu

...{reset:<74}}|')

    print(tengah)
    sleep(1)
    continue

else:
    senjata[ubah][2] = nilai
    print(f'| {'ASPD : {aspd} telah diubah menjadi
{nilai}':<105}}|')

    reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
    print("\033[F", end="")
    print(f'| Enter untuk kembali ke menu

...{reset:<74}}|')

    print(tengah)
    sleep(1)
    continue

else:
    print(panjang)
    nilai = input('| Masukkan nilai baru CRIT: ').strip()
    print("\033[F", end="")
    print(f'| Masukkan nilai baru CRIT: {nilai:<80}}|')
    print(panjang)

    if not nilai.isdigit():
        print(tengah)
        print(f'| {'GAGAL MENGUBAH CRIT!':^105}|')
        print(panjang)
        print(f'| {'Atribut harus berupa angka bulat
positif!':<105}}|')

        reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
        print("\033[F", end="")
        print(f'| Enter untuk kembali ke menu

...{reset:<74}}|')

        print(tengah)

```

```
        sleep(1)
        continue

    else:
        senjata[ubah][3] = nilai
        print(f'|{f'CRIT : {crit} telah diubah menjadi
{nilai}':<{105}}|')

        reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
        print('\033[F', end='')
        print(f'| Enter untuk kembali ke menu
...{reset:<{74}}|')

        print(tengah)
        sleep(1)
        continue
```

```

elif pilihan == '4':
    if len(senjata) == 0:
        if len(senjata) == 0:
            print(f'| {'Belum ada senjata':<{105}}|')
            reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
            print("\033[F", end="")
            print(f'| Enter untuk kembali ke menu ...{reset:<{74}}|')
            print(tengah)
            sleep(1)
            continue

        else:
            print(panjang)
            print(f'| {'DAFTAR SENJATA':^{{105}}}|')
            print(tengah)

            for i in range(len(senjata)):
                s = senjata[i]
                print(f'| {f'{{i+1}}. {{s[0]}} | ATK: {{s[1]}} | ASPD: {{s[2]}} | CRIT:
{s[3]}}%':<{105}}|')

            print(panjang)
            hapus = input('| Masukkan nomor senjata yang ingin
dihapus: ').strip()
            print("\033[F", end="")
            print(panjang)
            print(f'| Masukkan nomor senjata yang ingin dihapus:
{hapus:<{62}}|')

            if not hapus.isdigit() or int(hapus) <= 0 or int(hapus) >
len(hapus):
                print(panjang)
                print(f'| {'Pilihan tidak tersedia':<{105}}|')
                reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
                print("\033[F", end="")
                print(f'| Enter untuk kembali ke menu ...{reset:<{74}}|')
                print(tengah)
                sleep(1)
                continue

            else:
                hapus = int(hapus) - 1
                print(f'| {f'Senjata {senjata[hapus][0]} telah
dihancurkan.':<{105}}|')
                senjata.pop(hapus)

            print(panjang)
            reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')

```

```

        print("\033[F', end=")
        print(f'| Enter untuk kembali ke menu ...{reset:<{74}}|')
        print(tengah)
        sleep(1)
        continue

    else:
        print(f'|{'Anda memutuskan keluar':<{105}}|')
        print(panjang)
        reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
        print("\033[F', end=")
        print(f'| Enter untuk kembali ke menu ...{reset:<{74}}|')
        print(tengah)
        sleep(1)
        break

    else:
        print(f'|{'LOGIN GAGAL!':^105}|')
        print(panjang)
        print(f'|{'Username dan Password anda tidak sesuai!':<{105}}|')
        reset = input('| Enter untuk login ulang ...')
        print("\033[F', end=")
        print(f'| Enter untuk login ulang ...{reset:<{78}}|')
        print(tengah)
        sleep(1)
        continue

elif choice == '2':
    print(f'|{panjang}')
    print(f'|{'GERBANG MASUK MURID':^105}|')
    print(tengah)
    uns = input('| Username anda: ').lower()
    print("\033[F', end=")
    print(f'| Username anda: {uns:<{90}}|')
    pws = input('| Password anda: ').lower()
    print("\033[F', end=")
    print(f'| Password anda: {pws:<{90}}|')

    if pws in akun and uns in akun:
        kuasa = False
        print(tengah)
        print(f'|{'SELAMAT DATANG ' + uns.upper() :^105}|')
        print(tengah)

    while True:
        os.system('cls')
        print(atas)
        print(panjang)

```

```

print(f'|{'BENGKEL MURID ' + uns.upper():^{105}}|')
print(tengah)
print(f'|{'IRON: ' + str(iron) + ' | ORE: ' + str(ore):<{105}}|')
print(tengah)
print(f'|{'1. Membuat Senjata':<{105}}|' + f'\n|{'2. Menempa
Senjata':<{105}}|' + f'\n|{'3. Melihat Daftar Senjata':<{105}}|' + f'\n|{'4.
Keluar':<{105}}|')

pilih_m = input('| Tentukan pilihan (1|2|3|4): ').strip()
print("\033[F", end="")
print(f'| Tentukan pilihan (1|2|3|4): {pilih_m:<{77}}|')
print(tengah)

if pilih_m == '1':
    if iron < 50 or ore < 50:
        print(f'|{'Bahan tidak cukup untuk membuat senjata! (Butuh
50 Iron & 50 Ore)':<{105}}|')
        reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
        print("\033[F", end="")
        print(f'| Enter untuk kembali ke menu ...{reset:<{74}}|')
        print(tengah)
        sleep(1)
        continue

    nama = input('| Masukkan nama senjata: ').title()
    print("\033[F", end="")
    print(f'| Masukkan nama senjata : {nama:<{81}}|')

    atk = input('| Masukkan ATK      : ').strip()
    print("\033[F", end="")
    print(f'| Masukkan ATK      : {atk:<{81}}|')

    aspd = input('| Masukkan ASPD      : ').strip()
    print("\033[F", end="")
    print(f'| Masukkan ASPD      : {aspd:<{81}}|')

    crit = input('| Masukkan %CRIT      : ').strip()
    print("\033[F", end="")
    print(f'| Masukkan %CRIT      : {crit:<{81}}|')

    if not atk.isdigit() or not aspd.isdigit() or not crit.isdigit() or
int(crit) > 100 or nama == "":
        print(tengah)
        print(f'|{'PENAMBAHAN ATRIBUT GAGAL!':^{105}}|')
        print(panjang)
        print(f'|{'Atribut harus berupa angka bulat positif & Batas crit
100%!':<{105}}|')
        reset = input('| Enter untuk kembali ...')

```

```

        print("\033[F", end="")
        print(f'| Enter untuk kembali ...{reset:<{84}}|')
        print(tengah)
        sleep(1)
        continue
    else:
        senjata_m.append([nama, atk, aspd, crit])
        iron -= 50
        ore -= 50
        print(panjang)
        print(f'| {'Senjata berhasil dibuat!':<{105}}|')
        print(f'| {f'{nama} | ATK: {atk} | ASPD: {aspd} | CRIT: {crit}%':<{105}}|')
        print(f'| {'Sisa bahan - Iron: ' + str(iron) + ' | Ore: ' + str(ore):<{105}}|')
        print(tengah)
        reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
        print("\033[F", end="")
        print(f'| Enter untuk kembali ke menu ...{reset:<{74}}|')
        print(tengah)
        sleep(1)
        continue

    elif pilih_m == '2':
        if len(senjata_m) == 0:
            print(f'| {'Belum ada senjata untuk ditempa!':<{105}}|')
            reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
            print("\033[F", end="")
            print(f'| Enter untuk kembali ke menu ...{reset:<{74}}|')
            print(tengah)
            sleep(1)
            continue

        print(panjang)
        print(f'| {'DAFTAR SENJATA':^ {105}}|')
        print(tengah)
        for i in range(len(senjata_m)):
            s = senjata_m[i]
            print(f'| {f'{i+1}. {s[0]} | ATK: {s[1]} | ASPD: {s[2]} | CRIT: {s[3]}%':<{105}}|')
            print(panjang)

        pilih_t = input('| Masukkan nomor senjata yang ingin ditempa: ').strip()
        print("\033[F", end="")
        print(f'| Masukkan nomor senjata yang ingin ditempa: {pilih_t:<{62}}|')

```



```

        if not pilih_t.isdigit() or int(pilih_t) <= 0 or int(pilih_t) >
len(senjata_m):
            print(panjang)
            print(f'|{'Pilihan tidak tersedia!':<{105}}|')
            reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
            print("\033[F', end='')
            print(f'| Enter untuk kembali ke menu ...{reset:<{74}}|')
            print(tengah)
            sleep(1)
            continue

        if ore < 10:
            print(f'|{'Ore tidak cukup! (Butuh 10 Ore)':<{105}}|')
            reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
            print("\033[F', end='')
            print(f'| Enter untuk kembali ke menu ...{reset:<{74}}|')
            print(tengah)
            sleep(1)
            continue

        pilih_t = int(pilih_t) - 1
        print(panjang)
        print(f'|{'1. Tempa ATK':<{105}}|' + f'\n|{'2. Tempa
ASPD':<{105}}|' + f'\n|{'3. Tempa %CRIT':<{105}}|')
        print(panjang)
        pilih_attr = input('| Atribut yang ingin ditempa (1|2|3): ').strip()
        print("\033[F', end='')
        print(f'| Atribut yang ingin ditempa (1|2|3): {pilih_attr:<{69}}|')

        if pilih_attr not in ['1','2','3']:
            print(f'|{'Pilihan tidak tersedia!':<{105}}|')
            reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
            print("\033[F', end='')
            print(f'| Enter untuk kembali ke menu ...{reset:<{74}}|')
            print(tengah)
            sleep(1)
            continue

        nilai = input('| Masukkan nilai tambahan: ').strip()
        print("\033[F', end='')
        print(f'| Masukkan nilai tambahan: {nilai:<{83}}|')

        if not nilai.isdigit():
            print(tengah)
            print(f'|{'GAGAL MENEMPA SENJATA!':^{{105}}|')
            print(panjang)
            print(f'|{'Nilai tambahan harus berupa angka bulat
positif!':<{105}}|')

```

```

        reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
        print('\033[F', end='')
        print(f'| Enter untuk kembali ke menu ...{reset:<{74}}|')
        print(tengah)
        sleep(1)
        continue

    ore -= 10
    nilai = int(nilai)
    if pilih_attr == '1':
        senjata_m[pilih_t][1] = str(int(senjata_m[pilih_t][1]) + nilai)
        print(f'| {f'ATK bertambah +{nilai}! Sekarang {senjata_m[pilih_t][1]}':<{105}}|')
    elif pilih_attr == '2':
        senjata_m[pilih_t][2] = str(int(senjata_m[pilih_t][2]) + nilai)
        print(f'| {f'ASPD bertambah +{nilai}! Sekarang {senjata_m[pilih_t][2]}':<{105}}|')
    else:
        crit_baru = int(senjata_m[pilih_t][3]) + nilai
        if crit_baru > 100:
            crit_baru = 100
        senjata_m[pilih_t][3] = str(crit_baru)
        print(f'| {f'CRIT bertambah +{nilai}! Sekarang {senjata_m[pilih_t][3]}%':<{105}}|')

    print(f'| {f'Sisa Ore: ' + str(ore):<{105}}|')
    print(tengah)
    reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
    print('\033[F', end='')
    print(f'| Enter untuk kembali ke menu ...{reset:<{74}}|')
    print(tengah)
    sleep(1)
    continue

elif pilih_m == '3':
    if len(senjata_m) == 0:
        print(f'| {f'Belum ada senjata yang dibuat!':<{105}}|')
        reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
        print('\033[F', end='')
        print(f'| Enter untuk kembali ke menu ...{reset:<{74}}|')
        print(tengah)
        sleep(1)
        continue
    else:
        print(panjang)
        print(f'| {f'DAFTAR SENJATA MURID':^{{105}}|')
        print(panjang)
        for i in range(len(senjata_m)):

```

```

        s = senjata_m[i]
        print(f'| {f'{i+1}. {s[0]} | ATK: {s[1]} | ASPD: {s[2]} | CRIT:
{s[3]}%':<{105}}|')
        print(tengah)
        reset = input('| Enter untuk kembali ke menu ...')
        print("\033[F", end="")
        print(f'| Enter untuk kembali ke menu ...{reset:<{74}}|')
        print(tengah)
        sleep(1)
        continue

elif pilih_m == '4':
    print(panjang)
    print(f'| {'ANDA KELUAR DARI BENGKEL MURID':^105}|')
    print(tengah)
    reset = input('| Enter untuk kembali ke menu utama ...')
    print("\033[F", end="")
    print(f'| Enter untuk kembali ke menu utama ...{reset:<{66}}|')
    print(tengah)
    sleep(1)
    break

else:
    print(f'| {'PILIHAN TIDAK TERSEDIA!':^105}|')
    print(panjang)
    print(f'| {'Pilih antara | 1 | 2 | 3 | 4|!':<{105}}|')
    reset = input('| Enter untuk input kembali ...')
    print("\033[F", end="")
    print(f'| Enter untuk input kembali ...{reset:<{76}}|')
    print(tengah)
    sleep(1)
    continue

else:
    print(tengah)
    print(f'| {'LOGIN GAGAL!':^105}|')
    print(panjang)
    print(f'| {'Username dan Password anda tidak sesuai!':<{105}}|')
    reset = input('| Enter untuk login ulang ...')
    print("\033[F", end="")
    print(f'| Enter untuk login ulang ...{reset:<{78}}|')
    print(tengah)
    sleep(1)
    continue

elif choice == '3':
    print(f'{panjang}')
    print(f'| {'GERBANG PENDAFTARAN MURID':^105}|')
    print(tengah)

```

```

uns = input('| Buat username anda: ').lower()
print("\033[F', end='')
print(f'| Buat username anda: {uns:<{85}}|')
pws = input('| Buat password anda: ').lower()
print("\033[F', end='')
print(f'| Buat username anda: {pws:<{85}}|')
print(tengah)

if uns.strip() == "" or pws.strip() == "" or uns == pws:
    print(f'| {'LOGIN GAGAL!':^105}|')
    print(panjang)
    print(f'| {'Username dan Password anda tidak sesuai!':<105}|' +
f'\n| {'Username dan Password tidak boleh kosong atau sama!':<105}|')
    reset = input('| Enter untuk login ulang ...')
    print("\033[F', end='')
    print(f'| Enter untuk login ulang ...{reset:<{78}}|')
    print(tengah)
    sleep(1)
    continue

else:
    print(panjang)
    print(f'| {'PENDAFTARAN BERHASIL':^105}|')
    print(tengah)
    reset = input('| Enter untuk login ulang ...')
    print("\033[F', end='')
    print(f'| Enter untuk login ulang ...{reset:<{78}}|')
    print(tengah)
    akun.append(uns)
    akun.append(pws)
    sleep(1)
    continue

elif choice == '4':
    print(panjang)
    print(f'| {'SAMPAI JUMPA LAGI':^105}|')
    print(panjang)
    print(tengah)
    break

else:
    print(f'| {'PILIHAN TIDAK TERSEDIA!':^105}|')
    print(panjang)
    print(f'| {'Pilih antara | 1 | 2 | 3 |!':<105}|')
    reset = input('| Enter untuk login ulang ...')
    print("\033[F', end='')
    print(f'| Enter untuk input kembali ...{reset:<{78}}|')
    print(tengah)

```

```
sleep(1)
continue
```


4. Hasil Output

```
THE BLACKSMITH

Through fire and hammer, the blacksmith shapes the world.
Are You One Of Us?

1. Master
2. Murid
3. Daftar Sebagai Murid
4. Keluar
Ingin masuk sebagai apa, tentukan pilihan (1|2|3|4): 1

GERBANG MASUK MASTER

Username anda: muaster
Password anda: master123
```

4.1 Output program Login master

```
SELAMAT DATANG MASTER
APA YANG INGIN ANDA LAKUKAN?

1. Membuat dan Menempa Senjata
2. Daftar Senjata
3. Memodifikasi Senjata
4. Hancurkan Senjata
5. Keluar
Tentukan pilihan (1|2|3|4|5): 1

Masukkan nama senjata : Muja
Memperkuat ATK      : 1
Memperkuat ASPD     : 1
Memperkuat %CRIT    : 1

Senjata berhasil dibuat!!
Muja | ATK: 1 | ASPD: 1 | CRIT: 1%

Enter untuk kembali ke menu ...
```

4.2 Output program create

```

                                SELAMAT DATANG MASTER
                                APA YANG INGIN ANDA LAKUKAN?

1. Membuat dan Menempa Senjata
2. Daftar Senjata
3. Memodifikasi Senjata
4. Hancurkan Senjata
5. Keluar
Tentukan pilihan (1|2|3|4|5): 2

                                DAFTAR SENJATA

1. Muja | ATK: 1 | ASPD: 1 | CRIT: 1%

Enter untuk kembali ke menu ...
```

4.3 Output program Read

```

                                DAFTAR SENJATA

1. Muja | ATK: 1 | ASPD: 1 | CRIT: 1%

Masukkan nomor senjata yang ingin diubah: 1
1. Ubah nama
2. Ubah ATK
3. Ubah ASPD
4. Ubah %CRIT

Apa yang ingin diubah (1|2|3|4): 1

Nama baru: Excalibur
Muja telah diubah menjadi Excalibur

Enter untuk kembali ke menu ...

                                SELAMAT DATANG MASTER
                                APA YANG INGIN ANDA LAKUKAN?

1. Membuat dan Menempa Senjata
2. Daftar Senjata
3. Memodifikasi Senjata
4. Hancurkan Senjata
5. Keluar
Tentukan pilihan (1|2|3|4|5): 2

                                DAFTAR SENJATA

1. Excalibur | ATK: 1 | ASPD: 1 | CRIT: 1%

Enter untuk kembali ke menu ...
```

4.4 Output program update


```
|
|
|                                     SELAMAT DATANG MASTER
|                                     APA YANG INGIN ANDA LAKUKAN?
|
|1. Membuat dan Menempa Senjata
|2. Daftar Senjata
|3. Memodifikasi Senjata
|4. Hancurkan Senjata
|5. Keluar
|Tentukan pilihan (1|2|3|4|5): 4
|
|                                     DAFTAR SENJATA
|
|1. Excalibur | ATK: 1 | ASPD: 1 | CRIT: 1%
|
|Masukkan nomor senjata yang ingin dihapus: 1
|Senjata Excalibur telah dihancurkan.
|
|Enter untuk kembali ke menu ...|
|
|                                     SELAMAT DATANG MASTER
|                                     APA YANG INGIN ANDA LAKUKAN?
|
|1. Membuat dan Menempa Senjata
|2. Daftar Senjata
|3. Memodifikasi Senjata
|4. Hancurkan Senjata
|5. Keluar
|Tentukan pilihan (1|2|3|4|5): 2
|
|Belum ada senjata
|Enter untuk kembali ke menu ...|
```

4.5 Output ringkasan

LANGKAH – LANGKAH GIT

5.1 GIT Init

Membuat repository GIT di dalam folder kita, perwujudannya ialah folder bernama .git yang akan otomatis muncul setelah melakukan git init.

Sederhananya membuat folder dapat di edit oleh Git.

5.2 GIT Add

Memempersiapkan file untuk disimpan atau di commit nantinya, bisa file tertentu atau semua file seperti yang digunakan pada langkah ini yaitu git add ..

5.3 GIT Commit

Menyimpan perubahan ke repository kita sendiri dan membuat pesan terhadap perubahan pada file.

5.4 GIT Branch

Memilih cabang repository lokal, entah branch main atau master. Pada langkah yang saya lakukan saya menggunakan git branch -M main untuk memilih cabang main

5.5 GIT Remote

Menghubungkan repository local ke repository di GitHub.

5.6 GIT Push

Mengirim commit local atau perubahan di repository lokal ke repository GitHub.