

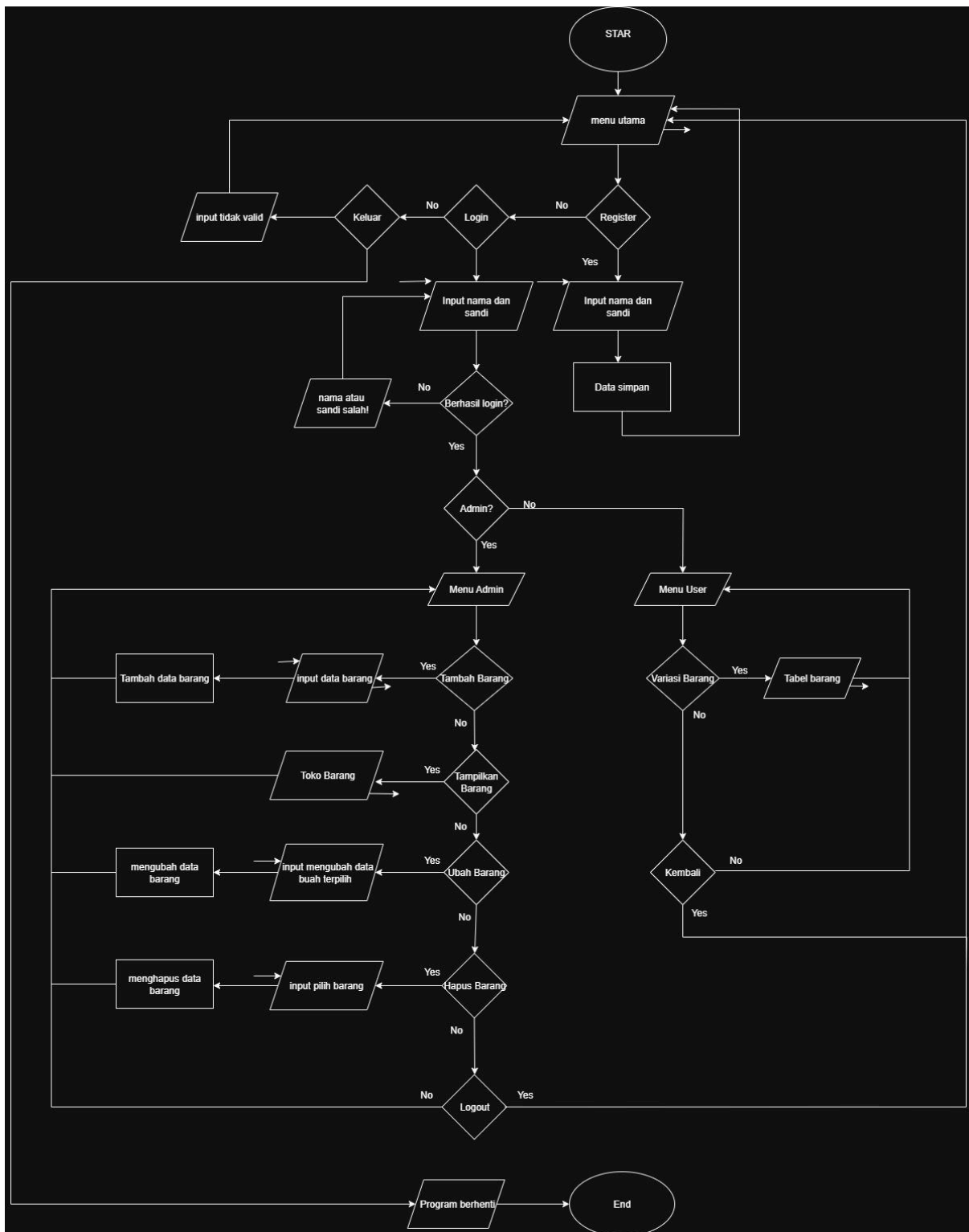
LAPORAN PRAKTIKUM
POSTTEST 5
ALGORITMA PEMROGRAMAN DASAR



Disusun oleh:
Muhammad firza Hermana putra (2509106090)
B2'25

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULAWARMAN
SAMARINDA
2025

1.Flowchart



2. Deskripsi Singkat Program

Program ini merupakan program sederhana yang mensimulasikan manajemen toko peralatan gaming. Di dalam program ini terdapat dua jenis pengguna, yaitu admin dan user biasa, serta tersedia fitur register untuk membuat akun baru.

Untuk admin, dapat melakukan berbagai pengelolaan data barang seperti menambah barang baru, melihat daftar barang, mengubah nama atau harga barang, menghapus barang, serta melihat daftar user yang terdaftar.

Sedangkan untuk user biasa, hanya dapat melihat daftar barang, melakukan pembelian, menambahkan barang ke dalam keranjang, serta melakukan pembayaran.

3. Source Code

```
import os

# user = [

#     ["admin", "123", "admin"],

#     ["firza", "090", "user"]

# ]

# barang = [

#     ["Keyboard Logitech", 500000],

#     ["Item Wibu", 400000],

#     ["Meja Gaming", 5000000],

#     ["Mouse INNO X3", 410000],

#     ["Headset Rexus", 300000],

#     ["Kursi Gaming", 1500000]

# ]

# keranjang = []
```

```
menu_utama = True

while menu_utama:

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

    print("=== TOKO PERALATAN GAMING ===")

    print("1. Login")

    print("2. Register")

    print("3. Keluar")

    menu = input("Pilih menu: ")

    if menu == "1":

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

        print("=== LOGIN ===")

        nama = input("Masukkan username: ")

        sandi = input("Masukkan password: ")

        akun = None

        for u in user:

            if u[0] == nama and u[1] == sandi:

                akun = u

        if akun == None:
```

```
        print("Username atau password salah!")

        input("Tekan Enter...")

    else:

        print("Login berhasil!")

        input("Tekan Enter...")

    if akun[2] == "admin":

        menu_admin = True

        while menu_admin:

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

            print("=== MENU ADMIN ===")

            print("1. Lihat Barang")

            print("2. Tambah Barang")

            print("3. Ubah Barang")

            print("4. Hapus Barang")

            print("5. Lihat User")

            print("6. Logout")

            pilih = input("Pilih menu: ")

            if pilih == "1":
```

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

print("=== DAFTAR BARANG ===")

for i in range(len(barang)):

    print(f"{i+1}. {barang[i][0]} -
Rp{barang[i][1]}")

    input("Tekan Enter...")

elif pilih == "2":

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

    print("=== TAMBAH BARANG ===")

    nama_brg = input("Nama barang: ")

    harga_brg = input("Harga barang: ")

    if harga_brg.isdigit():

        barang.append([nama_brg, int(harga_brg)])

        print("Barang berhasil ditambah!")

    else:

        print("Harga harus berupa angka!")

        input("Tekan Enter...")

elif pilih == "3":
```

```

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

print("=== UBAH BARANG ===")

for i in range(len(barang)):

    print(f"{i+1}. {barang[i][0]} -
Rp{barang[i][1]}")

ubah = input("Pilih nomor barang: ")

if ubah.isdigit():

    ubah = int(ubah)

    if ubah >= 1 and ubah <= len(barang):

        nama_baru = input("Nama baru: ")

        harga_baru = input("Harga baru: ")

        if harga_baru.isdigit():

            barang[ubah-1] = [nama_baru,
int(harga_baru)]

            print("Barang berhasil diubah!")

        else:

            print("Harga harus angka!")

    else:

        print("Nomor tidak ditemukan!")

else:

    print("Masukkan angka!")

```



```
        input("Tekan Enter...")

    elif pilih == "4":

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

        print("=== HAPUS BARANG ===")

        for i in range(len(barang)):

            print(f"{i+1}. {barang[i][0]} -
Rp{barang[i][1]}")

        hapus = input("Pilih nomor barang: ")

        if hapus.isdigit():

            hapus = int(hapus)

            if hapus >= 1 and hapus <= len(barang):

                barang.pop(hapus-1)

                print("Barang berhasil dihapus!")

            else:

                print("Nomor tidak ditemukan!")

        else:

            print("Masukkan angka!")

        input("Tekan Enter...")
```

```
elif pilih == "5":

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

    print("=== DAFTAR USER ===")

    for i in range(len(user)):

        print(f"{i+1}. {user[i][0]} -
{user[i][2]}")

        input("Tekan Enter...")

elif pilih == "6":

    menu_admin = False

else:

    menu_user = True

    while menu_user:

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

        print(f"=== MENU USER ({akun[0]}) ===")

        print("1. Lihat Barang")

        print("2. Beli Barang")

        print("3. Lihat Keranjang & Bayar")

        print("4. Logout")
```

```
pilih_user = input("Pilih menu: ")

if pilih_user == "1":

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

    print("=== DAFTAR BARANG ===")

    for i in range(len(barang)):

        print(f"{i+1}. {barang[i][0]} -
Rp{barang[i][1]}")

        input("Tekan Enter...")

    elif pilih_user == "2":

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

        print("=== BELI BARANG ===")

        for i in range(len(barang)):

            print(f"{i+1}. {barang[i][0]} -
Rp{barang[i][1]}")

        beli = input("Pilih nomor barang (0 batal): ")

        if beli.isdigit():

            beli = int(beli)

            if beli == 0:
```

```

        pass

    elif beli >= 1 and beli <= len(barang):

        keranjang.append(barang[beli-1])

        print(f"{barang[beli-1][0]} ditambahkan
ke keranjang!")

    else:

        print("Nomor barang tidak ada!")

else:

    print("Masukkan angka!")

    input("Tekan Enter...")

elif pilih_user == "3":

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

    print("=== KERANJANG BELANJA ===")

    if len(keranjang) == 0:

        print("Keranjang masih kosong!")

    else:

        total = 0

        for i in range(len(keranjang)):

            print(f"{i+1}. {keranjang[i][0]} -
Rp{keranjang[i][1]}")

```

```

        total += keranjang[i][1]

    print("-----")

    print(f"Total: Rp{total}")

    print("-----")

    bayar = input("Bayar sekarang? (y/n): ")

    if bayar.lower() == "y":

        print("Pembayaran berhasil! Terima
kasih telah berbelanja.")

        keranjang = []

    else:

        print("Pembayaran dibatalkan.")

        input("Tekan Enter...")

    elif pilih_user == "4":

        menu_user = False

elif menu == "2":

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

    print("=== REGISTER AKUN ===")

    nama_baru = input("Masukkan username baru: ")

    sandi_baru = input("Masukkan password baru: ")

```

```
ada = False

for u in user:

    if u[0] == nama_baru:

        ada = True

if ada:

    print("Username sudah digunakan!")

else:

    user.append([nama_baru, sandi_baru, "user"])

    print("Akun berhasil dibuat!")

    input("Tekan Enter...")

elif menu == "3":

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

    print("Terima kasih telah berkunjung ke Toko Gaming!")

    menu_utama = False

else:

    print("Pilihan tidak ada!")

    input("Tekan Enter...")
```

4. Hasil Output

```
=== TOKO PERALATAN GAMING ===  
1. Login  
2. Register  
3. Keluar  
Pilih menu: 
```

Gambar 4.1 tampilam awal program

```
=== REGISTER AKUN ===  
Masukkan username baru: Firza  
Masukkan password baru: 123  
Akun berhasil dibuat!  
Tekan Enter...
```

Gambar 4.2 Output jika memilih 1(register)

=== LOGIN === Masukkan username: firza Masukkan password: 090 Login berhasil! Tekan Enter... <input type="text"/>	=== LOGIN === Masukkan username: admin Masukkan password: 123 Login berhasil! Tekan Enter... <input type="text"/>
---	---

Gambar 4.3 Output jika memilih login (admin dan user)

```
=== MENU ADMIN ===  
1. Lihat Barang  
2. Tambah Barang  
3. Ubah Barang  
4. Hapus Barang  
5. Lihat User  
6. Logout  
Pilih menu: |
```

Gambar 4.4 Output jika login sebagai admin

```
=== DAFTAR BARANG ===  
1. Keyboard Logitech - Rp500000  
2. Item Wibu - Rp400000  
3. Meja Gaming - Rp5000000  
4. Mouse INNO X3 - Rp410000  
5. Headset Rexus - Rp300000  
6. Kursi Gaming - Rp1500000  
Tekan Enter...|
```

Gambar 4.5 Output jika memilih 1 pada menu admin

```
=== TAMBAH BARANG ===  
Nama barang: sepatu geming  
Harga barang: 20000000  
Barang berhasil ditambah!  
Tekan Enter...|
```

Gambar 4.6 Output jika memilih 2 pada menu admin


```
=== UBAH BARANG ===  
1. Keyboard Logitech - Rp500000  
2. Item Wibu - Rp400000  
3. Meja Gaming - Rp5000000  
4. Mouse INNO X3 - Rp410000  
5. Headset Rexus - Rp300000  
6. Kursi Gaming - Rp1500000  
7. sepatu geming - Rp20000000  
Pilih nomor barang: 7  
Nama baru: sepatu ajeb ajeb  
Harga baru: 1230000  
Barang berhasil diubah!  
Tekan Enter...
```

Gambar 4.6 Output jika memilih 3 pada menu admin

```
=== HAPUS BARANG ===  
1. Keyboard Logitech - Rp500000  
2. Item Wibu - Rp400000  
3. Meja Gaming - Rp5000000  
4. Mouse INNO X3 - Rp410000  
5. Headset Rexus - Rp300000  
6. Kursi Gaming - Rp1500000  
7. sepatu ajeb ajeb - Rp1230000  
Pilih nomor barang: 7  
Barang berhasil dihapus!  
Tekan Enter...
```

Gambar 4.6 Output jika memilih 4 pada menu admin

```
=== DAFTAR USER ===  
1. admin - admin  
2. firza - user  
3. Firza - user  
Tekan Enter...
```

Gambar 4.8 Output Ketika memilih 5 pada menu admin

```
=== MENU USER (firza) ===  
1. Lihat Barang  
2. Beli Barang  
3. Lihat Keranjang & Bayar  
4. Logout  
Pilih menu: █
```

Gambar 4.9 Output jika login sebagai user

```
=== DAFTAR BARANG ===  
1. Keyboard Logitech - Rp500000  
2. Item Wibu - Rp400000  
3. Meja Gaming - Rp5000000  
4. Mouse INNO X3 - Rp410000  
5. Headset Rexus - Rp300000  
6. Kursi Gaming - Rp1500000  
Tekan Enter...
```

Gambar 4.10 Output Ketika memilih 1 pada menu user

```
=== BELI BARANG ===  
1. Keyboard Logitech - Rp500000  
2. Item Wibu - Rp400000  
3. Meja Gaming - Rp5000000  
4. Mouse INNO X3 - Rp410000  
5. Headset Rexus - Rp300000  
6. Kursi Gaming - Rp1500000  
Pilih nomor barang (0 batal): 2  
Item Wibu ditambahkan ke keranjang!  
Tekan Enter...
```

Gambar 4.11 Output Ketika memilih 2 pada menu user

```
=== KERANJANG BELANJA ===  
1. Item Wibu - Rp400000  
2. Kursi Gaming - Rp1500000  
-----  
Total: Rp1900000  
-----  
Bayar sekarang? (y/n): y  
Pembayaran berhasil! Terima kasih telah berbelanja.  
Tekan Enter...
```

Gambar 4.11 Output Ketika memilih 3 pada menu user

5. langkah git hub

```
PS C:\New folder> git add .
```

Gambar 5.1 git add untuk menyiapkan file agar disimpan ke repository

```
PS C:\New folder> git commit -m "pt 5"  
[main 2bc435b] pt 5
```

Gambar 5.2 git commit untuk menyimpan perubahan yang sudah ditandai

```
PS C:\New folder> git push  
Enumerating objects: 16, done.  
Counting objects: 100% (15/15), done.  
Delta compression using up to 20 threads  
Compressing objects: 100% (10/10), done.  
Writing objects: 100% (10/10), 2.62 KiB | 2.62 MiB/s, done.  
Total 10 (delta 2), reused 0 (delta 0), pack-reused 0 (from 0)  
remote: Resolving deltas: 100% (2/2), completed with 1 local object.  
To https://github.com/Firzahermna/praktikum-apd.git  
f817efe..2bc435b main -> main  
PS C:\New folder>
```

Gambar 5.3 git push untuk mengirim hasil commit dari repository
lokal ke repository remote