

LAPORAN PRAKTIKUM
POSTTEST 5
ALGORITMA PEMROGRAMAN DASAR



Disusun oleh:
Jimmy ashiddiqie
2509106096
Kelas c1'25

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULAWARMAN
SAMARINDA
2025

1. Flowchart

Flowchart ini menggambarkan alur kerja program Sistem Login E-Sport yang terdiri dari proses login, register, dan manajemen data pemain.

Mulai

Program dimulai dengan menampilkan dua pilihan menu: Login dan Register.

Proses Register

Jika pengguna memilih *Register*, sistem akan meminta input berupa username, password, dan role pengguna baru (admin atau user).

Setelah data dimasukkan, sistem menampilkan pesan “Register berhasil” lalu kembali ke menu utama.

Proses Login

Jika pengguna memilih *Login*, pengguna diminta untuk memasukkan username dan password.

Jika data sesuai dengan akun yang terdaftar, maka login dianggap berhasil.

Jika login gagal, sistem akan menampilkan pesan “Login gagal” dan kembali ke menu utama.

Login sebagai Admin

Jika yang login adalah admin, sistem menampilkan menu manajemen data pemain yang berisi lima pilihan:

Create (Tambah pemain)

Read (Lihat pemain)

Update (Ubah data pemain)

Delete (Hapus pemain)

Logout / Keluar program

Admin dapat menambahkan pemain baru dengan memasukkan nama, umur, tanggal lahir, tim, dan jenis kelamin.

Data yang tersimpan bisa dilihat, diubah, atau dihapus sesuai pilihan menu.

Login sebagai User

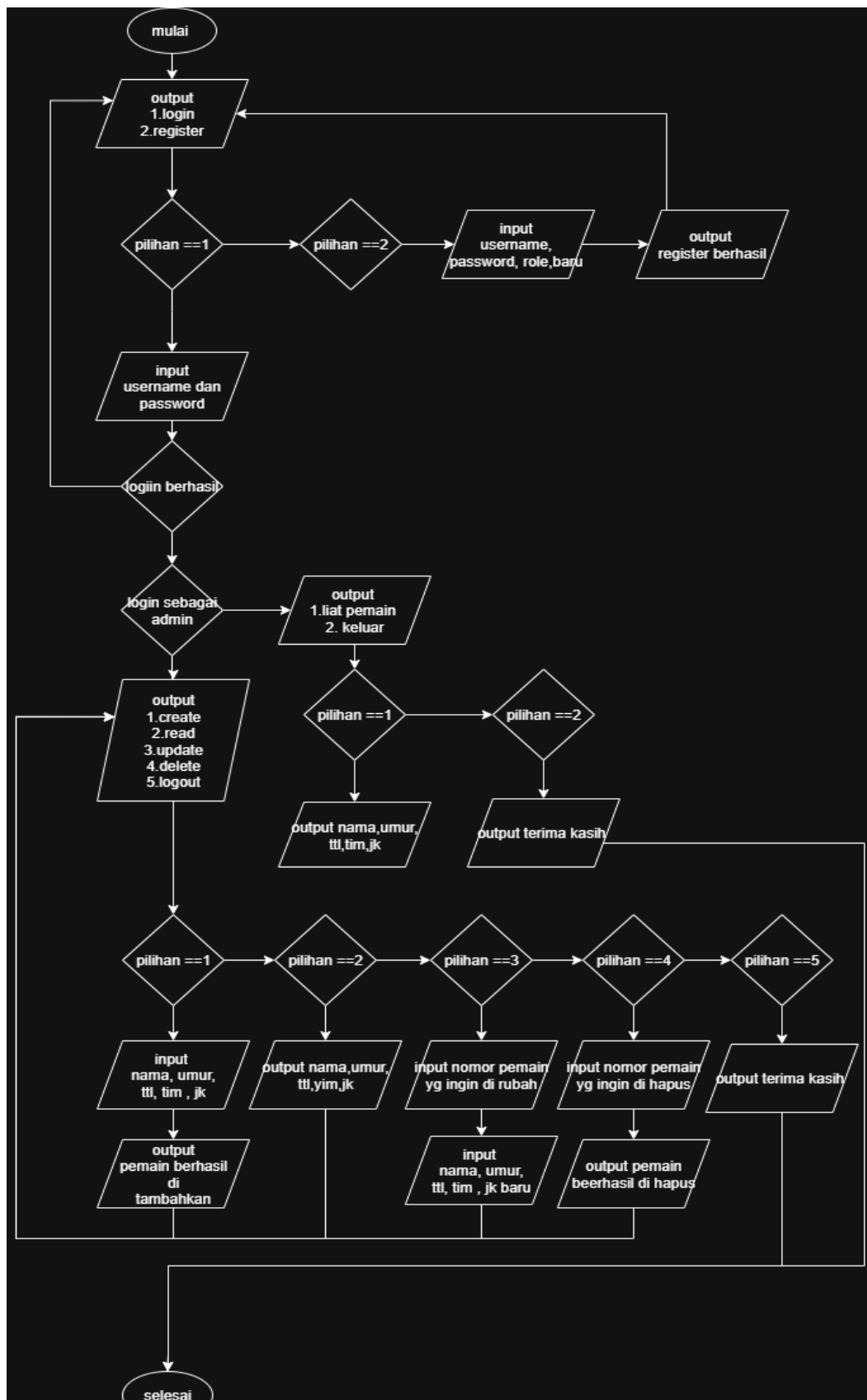
Jika yang login adalah user, hanya dua menu yang tersedia:

Lihat pemain – untuk melihat daftar data pemain yang sudah ada.

Keluar – untuk menutup program.

Selesai

Program berakhir setelah pengguna memilih keluar atau menutup program.



gambar1 1 flowchart

2. Deskripsi Singkat Program

Tujuan dari program Sistem Login E-Sport ini adalah untuk membuat sistem sederhana yang dapat mengelola data pemain tim e-sport melalui proses login dan register, sehingga hanya pengguna yang memiliki akun yang dapat mengakses fitur di dalamnya.

3. Source Code

```
akun = [{"admin", "admin123", "admin"}]
data_pemain = []
program_jalan = True

while program_jalan:
    print("""
=====
        SISTEM LOGIN ESPORT
=====
1. Login
2. Register
""")

    menu_awal = input("Pilih menu (1-2): ")

    if menu_awal == "1":
        print("=== LOGIN ===")
        user = input("Username: ")
        pw = input("Password: ")

        role = ""
        for a in akun:
            if a[0] == user and a[1] == pw:
                role = a[2]

        if role == "admin":
            print("\nLogin berhasil sebagai ADMIN\n")

            while True:
                print("""
=====
        MANAJEMEN TIM ESPORT
=====
""")
```

```

(ADMIN)
=====
1. Tambah Pemain
2. Lihat Pemain
3. Ubah Pemain
4. Hapus Pemain
5. Keluar Program
"""

    pilih = input("Pilih menu (1-5): ")

    if pilih == "1":
        print("\n=== TAMBAH PEMAIN ===")
        nama = input("Nama: ")
        umur = input("Umur: ")
        tgl = input("Tanggal Lahir (dd-mm-yyyy): ")
        tim = input("Tim: ")
        jk = input("Jenis Kelamin (L/P): ")
        data_pemain.append([nama, umur, tgl, tim, jk])
        print("\nPemain berhasil ditambahkan!\n")

    elif pilih == "2":
        print("\n=== DAFTAR PEMAIN ===")
        nomor = 1
        for p in data_pemain:
            print(f"{nomor}. Nama          : {p[0]}")
            print(f"    Umur          : {p[1]}")
            print(f"    Tanggal Lahir : {p[2]}")
            print(f"    Tim           : {p[3]}")
            print(f"    Jenis Kelamin : {p[4]}")
            print("-" * 30)
            nomor += 1

    elif pilih == "3":
        print("\n=== UBAH DATA PEMAIN ===")
        for i in range(len(data_pemain)):
            print(f"{i+1}. {data_pemain[i][0]}")
        ({data_pemain[i][3]})")
        nomor = int(input("Nomor pemain yang ingin diubah: "))
        pemain = data_pemain[nomor - 1]
        pemain[0] = input("Nama baru: ")
        pemain[1] = input("Umur baru: ")
        pemain[2] = input("Tanggal lahir baru: ")
        pemain[3] = input("Tim baru: ")
        pemain[4] = input("Jenis kelamin baru: ")
        print("\nData pemain berhasil diperbarui!\n")

    elif pilih == "4":
        print("\n=== HAPUS DATA PEMAIN ===")

```

```

        for i in range(len(data_pemain)):
            print(f"{i+1}. {data_pemain[i][0]}
({data_pemain[i][3])}")
            nomor = int(input("Nomor pemain yang ingin dihapus: "))
            hapus = data_pemain.pop(nomor - 1)
            print(f"\nPemain {hapus[0]} berhasil dihapus!\n")

        elif pilih == "5":
            print("\nTerima kasih!\n")
            program_jalan = False
            exit()

        elif role == "user":
            print("\nLogin berhasil sebagai USER\n")

            while True:
                print("""
=====
      TIM ESPORT DATABASE
      (USER)
=====
1. Lihat Pemain
2. Keluar Program
""")

                pilih = input("Pilih menu (1-2): ")

                if pilih == "1":
                    print("\n=== DAFTAR PEMAIN ===")
                    nomor = 1
                    for p in data_pemain:
                        print(f"{nomor}. Nama      : {p[0]}")
                        print(f"    Umur      : {p[1]}")
                        print(f"    Tanggal Lahir : {p[2]}")
                        print(f"    Tim       : {p[3]}")
                        print(f"    Jenis Kelamin : {p[4]}")
                        print("-" * 30)
                        nomor += 1
                    print()

                elif pilih == "2":
                    print("\nTerima kasih!\n")
                    program_jalan = False
                    exit()

            else:
                print("\nLogin gagal! Username atau password salah.\n")

        elif menu_awal == "2":

```

```

print("\n=== REGISTER ===")
username = input("Masukkan username baru: ")
password = input("Masukkan password: ")

print("Pilih role:")
print("1. Admin")
print("2. User")
pilih_role = input("Masukkan pilihan (1/2): ")

if pilih_role == "1":
    role = "admin"
else:
    role = "user"

akun.append([username, password, role])
print(f"\nRegistrasi berhasil sebagai {role}!\n")

```

4. Hasil Output

```

=====
      SISTEM LOGIN ESPORT
=====
1. Login
2. Register

Pilih menu (1-2): 1
=== LOGIN ===
Username: admin
Password: admin123

Login berhasil sebagai ADMIN

```

gambar 4. 1 login sebagai admin


```
=====
      MANAJEMEN TIM ESPORT
      (ADMIN)
=====
1. Tambah Pemain
2. Lihat Pemain
3. Ubah Pemain
4. Hapus Pemain
5. Keluar Program

Pilih menu (1-5): █
```

gambar 4. 3 tampilan menu admin

```
=== TAMBAH PEMAIN ===
Nama: jimmly
Umur: 12
Tanggal Lahir (dd-mm-yyyy): 12-12-2012
Tim: onic
Jenis Kelamin (L/P): P

Pemain berhasil ditambahkan!
```

gambar 4. 4 tambahkan pemain

```
=== DAFTAR PEMAIN ===
1. Nama      : jimmly
   Umur      : 12
   Tanggal Lahir : 12-12-2012
   Tim       : onic
   Jenis Kelamin : P
-----
```

gambar 4. 5 daftar pemain

```
=== UBAH DATA PEMAIN ===  
1. jimmly (onic)  
Nomor pemain yang ingin diubah: 1  
Nama baru: budi  
Umur baru: 21  
Tanggal lahir baru: 21-21-1200  
Tim baru: unmul  
Jenis kelamin baru: L  
  
Data pemain berhasil diperbarui!
```

gambar 4. 6 ubah data pemain

```
=== HAPUS DATA PEMAIN ===  
1. budi (unmul )  
Nomor pemain yang ingin dihapus: 1  
  
Pemain budi berhasil dihapus!
```

gambar 4. 7 hapus pemain

```

=====
      SISTEM LOGIN ESPORT
=====
1. Login
2. Register

Pilih menu (1-2): 2

=== REGISTER ===
Masukkan username baru: jimmy
Masukkan password: jimmy
Pilih role:
1. Admin
2. User
Masukkan pilihan (1/2): 2

Registrasi berhasil sebagai user!

```

gambar 4. 8 registrasi sebagai user

```

=====
      SISTEM LOGIN ESPORT
=====
1. Login
2. Register

Pilih menu (1-2): 1
=== LOGIN ===
Username: jimmy
Password: jimmy

Login berhasil sebagai USER

=====
      TIM ESPORT DATABASE
      (USER)
=====
1. Lihat Pemain
2. Keluar Program

Pilih menu (1-2): █

```

gambar 4. 9 login sebagai user

5. Langkah-langkah GIT

5.1 GIT Add

```
PS D:\Peraktikum-apd> git add .  
warning: in the working copy of 'post-test/post-test-apd-5/2509106096-jimmyashiddiqie-pt-5.drawio', LF will be replaced by CRLF the next time Git touches it
```

gambar 5.1 1 Menambahkan perubahan file ke staging area (persiapan sebelum commit).

5.2 GIT Commit

```
PS D:\Peraktikum-apd> git commit -m "upload"  
[main 504359d] upload  
2 files changed, 397 insertions(+)  
create mode 100644 post-test/post-test-apd-5/2509106096-jimmyashiddiqie-pt-5.drawio  
create mode 100644 post-test/post-test-apd-5/2509106096-jimmyashiddiqie-pt-5.py
```

gambar 5.2 1 Menyimpan perubahan yang sudah di-stage ke dalam riwayat Git (repository lokal)

5.3 GIT Push

```
PS D:\Peraktikum-apd> git push -u origin main  
Enumerating objects: 8, done.  
Counting objects: 100% (8/8), done.  
Delta compression using up to 8 threads  
Compressing objects: 100% (5/5), done.  
Writing objects: 100% (6/6), 3.38 KiB | 432.00 KiB/s, done.  
Total 6 (delta 1), reused 0 (delta 0), pack-reused 0 (from 0)  
remote: Resolving deltas: 100% (1/1), completed with 1 local object.  
To https://github.com/Jimmy25/praktikum-apd.git  
d1914e4..504359d main -> main  
branch 'main' set up to track 'origin/main'.
```

gambar 5.3 1 Mengirim commit dari repository lokal ke repository remote (online)