

LAPORAN PRAKTIKUM
POSTTEST 6
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

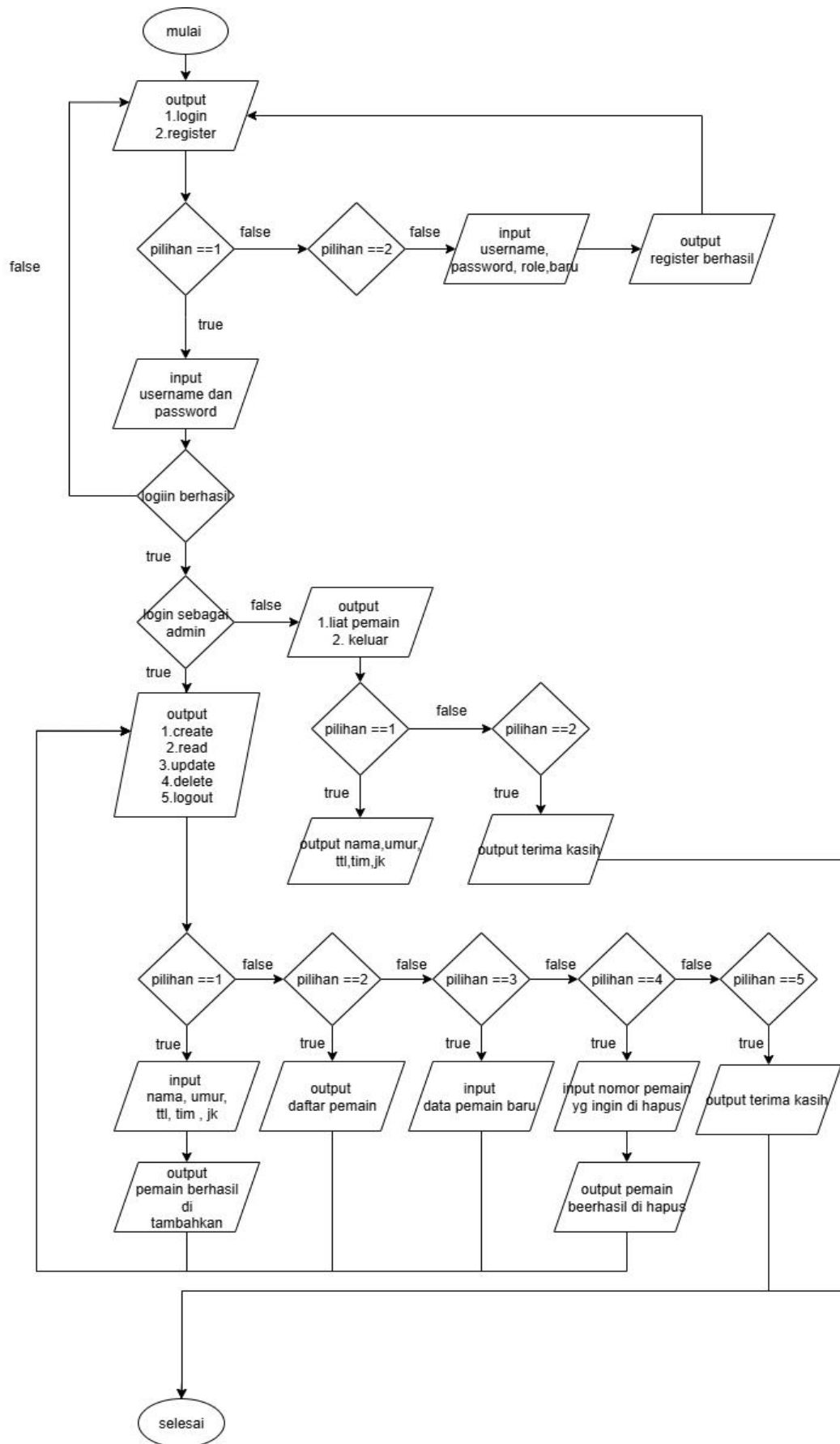
Jika yang login adalah user, hanya dua menu yang tersedia:

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

Keluar – untuk menutup program.

Selesai

Program berakhir setelah pengguna memilih keluar atau menutup program.




gambar 1.1 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


3.1 Data Awal



```
1  akun = {
2      "admin": {"password": "admin123", "role": "admin"}
3  }
4
5
6  data_pemain = {}
7
8  menu_awal = {
9      "1": "Login",
10     "2": "Register"
11 }
12
13 menu_admin = {
14     "1": "Tambah Pemain",
15     "2": "Lihat Pemain",
16     "3": "Ubah Pemain",
17     "4": "Hapus Pemain",
18     "5": "Keluar Program"
19 }
20
21 menu_user = {
22     "1": "Lihat Pemain",
23     "2": "Keluar Program"
24 }
25
26 pilihan_role = {
27     "1": "admin",
28     "2": "user"
29 }
30
```

Gambar 3.1.1

3.2 Menu Awal



```
1 while program_jalan:
2     print("""
3     =====
4     SISTEM LOGIN ESPORT
5     ===== """)
6
7     for key, value in menu_awal.items():
8         print(f"{key}. {value}")
9     pilih_awal = input("Pilih menu: ")
```

Gambar 3.2.1

3.3 Sistem Login



```
1 if pilih_awal == "1":
2     user = input("Username: ")
3     pw = input("Password: ")
4
5     if user in akun and akun[user]["password"] == pw:
6         role = akun[user]["role"]
```

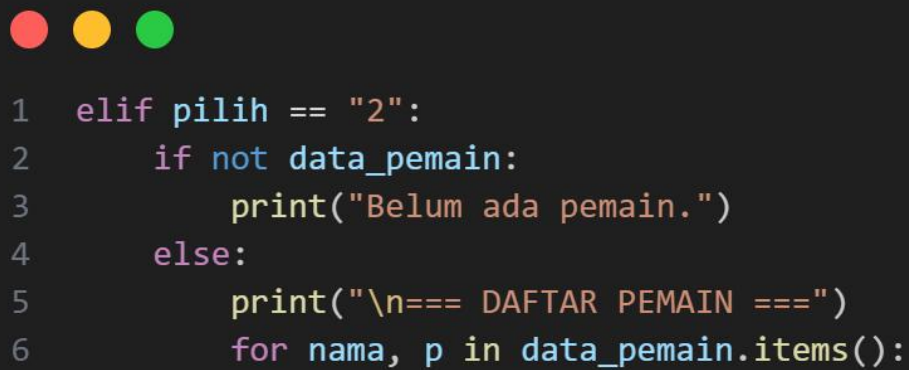
Gambar 3.3

3.4 Menu admin



```
1  if pilih == "1":
2      nama = input("Nama: ")
3      umur = input("Umur: ")
4      tgl = input("Tanggal lahir (dd-mm-yyyy): ")
5      tim = input("Tim: ")
6      jk = input("Jenis kelamin (L/P): ")
7      data_pemain[nama] = {"umur": umur, "tgl": tgl, "tim": tim, "jk": jk}
```

Gambar 3.4.1 Tambahkan Pemain



```
1  elif pilih == "2":
2      if not data_pemain:
3          print("Belum ada pemain.")
4      else:
5          print("\n=== DAFTAR PEMAIN ===")
6          for nama, p in data_pemain.items():
```

Gambar 3.4.2 Lihat Pemain


```

1 elif pilih == "3":
2     nama_lama = input("Masukkan nama pemain yang ingin diubah: ")
3     if nama_lama in data_pemain:
4
5         nama_baru = input("Nama baru: ") or nama_lama
6         umur_baru = input("Umur baru: ") or data_pemain[nama_lama]["umur"]
7         tgl_baru = input("Tanggal lahir baru: ") or data_pemain[nama_lama]["tgl"]
8         tim_baru = input("Tim baru: ") or data_pemain[nama_lama]["tim"]
9         jk_baru = input("Jenis kelamin baru (L/P): ") or data_pemain[nama_lama]["jk"]
10
11     if nama_baru != nama_lama:
12         data_pemain[nama_baru] = data_pemain.pop(nama_lama)
13

```

Gambar 3.4.3 Ubah Pemain

```

1 elif pilih == "4":
2     nama = input("Masukkan nama pemain yang ingin dihapus: ")
3     if nama in data_pemain:
4         del data_pemain[nama]

```

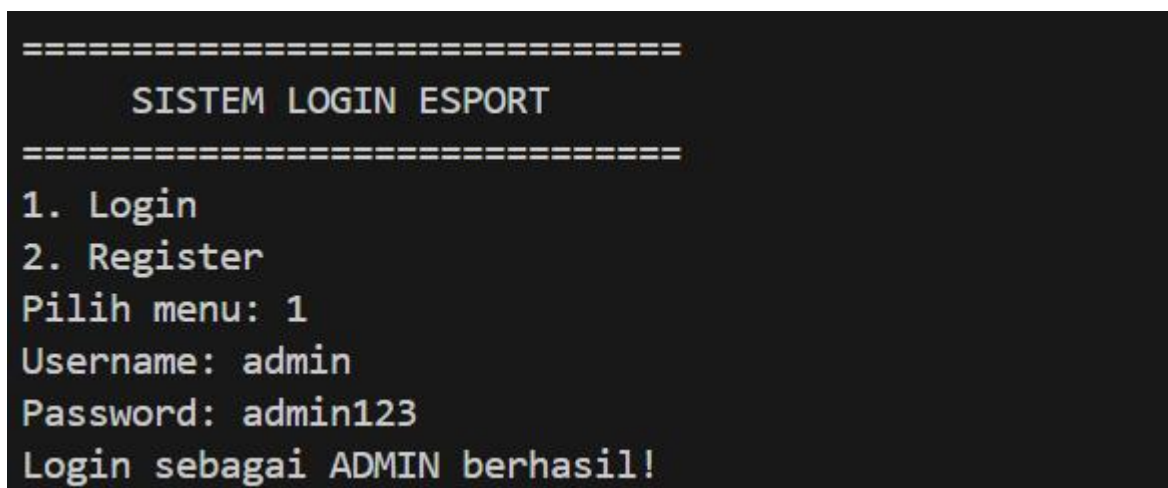
Gambar 3.4.4 Hapus Pemain

3.5 Register Akun Baru



Gambar 3.5.1

4. Hasil Output



gambar 4. 1 Login sebagai admin

```
=== MENU ADMIN ===  
1. Tambah Pemain  
2. Lihat Pemain  
3. Ubah Pemain  
4. Hapus Pemain  
5. Keluar Program  
Pilih menu: |
```

gambar 4. 2 Tampilan menu admin

```
Pilih menu: 1  
Nama: jimmy  
Umur: 25  
Tanggal lahir (dd-mm-yyyy): 25-05-2006  
Tim: evos  
Jenis kelamin (L/P): L  
Pemain berhasil ditambahkan!
```

gambar 4. 3 Tambahkan pemain

```
Pilih menu: 2  
  
=== DAFTAR PEMAIN ===  
  
Nama          : jimmy  
Umur          : 25  
Tanggal Lahir : 25-05-2006  
Tim           : evos  
Jenis Kelamin : L  
-----
```

Gambar 4.5 Daftar pemain

```
Pilih menu: 3
Masukkan nama pemain yang ingin diubah: jimmy
Nama baru: sapto
Umur baru: 23
Tanggal lahir baru: 23-23-2333
Tim baru: eniaa
Jenis kelamin baru (L/P): P
Data pemain berhasil diperbarui!
```

Gambar 4.6 Ubah data pemain

```
Pilih menu: 4
Masukkan nama pemain yang ingin dihapus: jimmy
Pemain 'jimmy' berhasil dihapus!
```

gambar 4. 7 Hapus pemain

```
=====
      SISTEM LOGIN ESPORT
=====
1. Login
2. Register
Pilih menu: 2
Buat Username: soppoot
Buat Password: 123
Pilih role:
1. admin
2. user
Masukkan pilihan: 2
Registrasi berhasil sebagai user!
```

Gambar 4.8 Registrasi sebagai user

```
=====
          SISTEM LOGIN ESPORT
=====

1. Login
2. Register
Pilih menu: 1
Username: soppoot
Password: 123
Login sebagai USER berhasil!

=== MENU USER ===
1. Lihat Pemain
2. Keluar Program
Pilih menu: █
```

Gambar 4.9 Login sebagai user dan menu use

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-6/2509106096-jimmyashiddiqie.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 "post test 6"
[main a543eb2] post test 6
2 files changed, 471 insertions(+)
create mode 100644 post-test/post-test-apd-6/2509106096-jimmyashiddiqie.drawio
create mode 100644 post-test/post-test-apd-6/2509106096-jimmyashiddiqie.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), 3.72 KiB | 423.00 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/Jimmly25/praktikum-apd.git
   d335d52..a543eb2  main -> main
branch 'main' set up to track 'origin/main'.
```

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