LAPORAN AKHIR DASAR DASAR PEMROGRAMAN SISTEM PEMINJAMAN RUANGAN MEETING



Disusun Oleh:

KELOMPOK 15/A/2023

Muhamad Nur Fadilah (2309116001)

Diva Tri Andini (2309116011)

M. Rofiif Taqiyyuddin Nabil (2309116029)

Muhammad Alfian Adien (2309116034)

Asisten Laboratorium:

Novianti Safitri Awang Muhammad Novandra A. (2209116004) (2209116040)

M. Fauzan Gifari Dzul Fahmi (2209116042)

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MULAWARMAN
2023

Kata Pengantar

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, segala

puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat-Nya. Shalawat serta salam semoga

selalu tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat,

dan para pengikut setianya.

Kami dengan rendah hati menyusun laporan proyek akhir ini sebagai salah

satu syarat kelulusan ujian akhir semester di Universitas Mulawarman, Kalimantan

Timur. Laporan ini dibuat dalam rangka mengeksplorasi dan mendokumentasikan

proyek pemrograman kami yang berfokus pada sistem peminjaman ruangan.

Penyusunan laporan ini tidak mungkin terwujud tanpa bimbingan, dukungan,

serta dorongan dari berbagai pihak. Kami ingin mengucapkan terima kasih yang

sebesar-besarnya kepada:

1. Mba Novianti Safitri selaku Asisten Laboratorium Konsul yang telah

memberikan arahan, saran, serta pengawasan sepanjang perjalanan

pengerjaan PA.

2. Para abang dan mba selaku Asisten Laboratorium Sistem Informasi 2023

3. Seluruh teman mahasiswa yang sudah berkenan memberikan dukungan dan

bantuan

Kami menyadari bahwa laporan ini tidak sempurna, dan segala kritik dan

saran yang membangun sangat kami hargai untuk perbaikan di masa

mendatang. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan pemahaman

yang baik tentang proyek kami dan bermanfaat bagi semua pihak yang

membacanya.

November, 2023

Penyusun

2

Daftar Isi

Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Daftar Gambar	iii
Daftar Tabel	vii
BAB I	8
1.1 Deskripsi Masalah	8
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Tujuan	8
1.5 Manfaat	8
BAB II	9
2.1 Analisis Program	9
2.2 Flowchart (SESUAIKAN SAMA FLOW KALIAN)	9
BAB III	10
3.1 Implementasi Program	10
3.2 Alur Program	10
3.3 Source Code (KASIH KOTAK SEPERTI CONTOH DIBAWAH	10
BAB IV	11
4.1 Kesimpulan	12
4.2 Saran	12
Daftar Pustaka	13
Lamniran	14

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Flowchart 1.1	14
Gambar 2.2 Flowchart 1.2	15
Gambar 2.3 Flowchart 1.3	16
Gambar 2.4 Flowchart 1.4	17
Gambar 2.5 Flowchart 1.5	18
Gambar 2.6 Flowchart 1.6	19
Gambar 3.1 Implementasi: Python	20
Gambar 3.2 Implementasi: Dictionary akun admin dan user	21
Gambar 3.3 Implementasi: Dictionary data barang dan sewa untuk expo	ort 21
Gambar 3.4 Implementasi: Dictionary kasir pemesanan	21
Gambar 3.5 Implementasi: Dictionary kasir penyewaan	21
Gambar 3.6 Implementasi: Dictionary data pelanggan sewa	21
Gambar 3.7 Implementasi: While True loop untuk mengulang proses lo	gin
	22
Gambar 3.8 Implementasi: While True loop untuk mengulang input	22
Gambar 3.9 Implementasi: While dengan suatu kondisi	23
Gambar 3.10 Implementasi: Library PrettyTable	24
Gambar 3.11 Implementasi: Import modul pandas	24
Gambar 3.12 Implementasi: Penggunaan pandas	25
Gambar 3.13 Implementasi: Create data 1	25
Gambar 3.14 Implementasi: Create data 2	26
Gambar 3.15 Implementasi: Read data 1	26
Gambar 3.16 Implementasi: Read data 2	26
Gambar 3.17 Implementasi: Update data 1	27
Gambar 3.18 Implementasi: Update data 2	27
Gambar 3.19 Implementasi: Delete data	28
Gambar 3.20 Implementasi: Data akun admin dan user	28
Gambar 3.21 Implementasi: Pilihan menu login admin dan user	28
Gambar 3.22 Implementasi: Proses login admin	
Gambar 3.24 Implementasi: pwinput	29
Gambar 3.25 Implementasi: pwinput pada input password admin	29
Gambar 3.26 Implementasi: pwinput pada input password user	30

Gambar 3.27 Implementasi: Export data ke Excel/CSV data barang-sewa 30	
Gambar 3.28 Implementasi: Export data ke Excel/CSV data pemesanan	
barang	
Gambar 3.29 Implementasi: Export data ke Excel/CSV data penyewaan 30	
Gambar 3.30 Alur Program: Menu login 1	
Gambar 3.31 Alur Program: Menu login 2	
Gambar 3.32 Alur Program: Menu login 3	
Gambar 3.33 Alur Program: Menu login 4	
Gambar 3.34 Alur Program: Menu Admin	
Gambar 3.35 Alur Program: Menu User	
Gambar 3.36 Tampilan Program: Tampilan Awal	
Gambar 3.37 Tampilan Program: Menu Login	
Gambar 3.38 Tampilan Program: Login Admin	
Gambar 3.39 Tampilan Program: Login User	
Gambar 3.40 Tampilan Program: Registrasi User	
Gambar 3.41 Tampilan Program: Kontak Admin	
Gambar 3.42 Tampilan Program: Menu Admin	
Gambar 3.43 Tampilan Program: Menu edit data barang	
Gambar 3.44 Tampilan Program: Tambah data barang	
Gambar 3.45 Tampilan Program: Ubah data barang	
Gambar 3.46 Tampilan Program: Hapus data barang	
Gambar 3.47 Tampilan Program: Tampilkan data barang	
Gambar 3.48 Tampilan Program: Kembali ke menu admin	
Gambar 3.49 Tampilan Program: Menu edit data sewa	
Gambar 3.50 Tampilan Program: Tambah data penyewaan	
Gambar 3.51 Tampilan Program: Ubah data penyewaan	
Gambar 3.52 Tampilan Program: Hapus data sewa	
Gambar 3.54 Tampilan Program: Export data	
Gambar 3.55 Tampilan Program: Hasil export data	
Gambar 3.56 Tampilan Program: Logout admin	
Gambar 3.57 Tampilan Program: Menu user	
Gambar 3.58 Tampilan Program: List harga barang	
Gambar 3.59 Tampilan Program: Pemesanan barang	
Gambar 3.60 Tampilan Program: Export data pemesanan	
5	

Gambar 3.61 Tampilan Program: List harga sewa	68	
Gambar 3.62 Tampilan Program: Penyewaan barang	69	
Gambar 3.63 Tampilan Program: Export data penyewaan barang	69	
Gambar 3.64 Tampilan Program: Logout user	70	

Daftar Tabel

Tabel 3.1 Source Code	53
Tabel 1.1 Tabel Kontribusi	74

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Deskripsi Masalah

Seiring perkembangan zaman, semakin berkembang pesatnya tempat-tempat fasilitas mewah yang ada di perkotaan terutama gedung-gedung mewah. Gedunggedung kini menjadi salah satu tempat populer yang menyewakan ruangan-ruangannya untuk keperluan penting. Oleh karena itu, Sistem Peminjaman Ruang Meeting menjadi salah satu bisnis populer saat ini serta memiliki persaingan yang ketat dan luas. Di zaman modern digital ini banyak para pelaku bisnis yang memanfaatkan teknologi internet sebagai sarana bisnis mereka untuk meningkatkan penjualan ruang meeting mereka dengan sistem sewa ruangan, tetapi tidak sedikit pula para pelaku bisnis yang masih menangani bisnis dan transaksi mereka secara manual. Dimana para konsumen harus mendatangi tempat secara langsung untuk melakukan transaksi pinjam ruang meeting tersebut dan pelaku bisnis melakukan penanganan transaksi serta pencatatan secara manual yang cukup merepotkan dan menyita lebih banyak waktu serta memiliki banyak kekurangan.

Dari permasalahan tersebut, kelompok kami telah merancang sebuah Program Sistem Peminjaman Ruang Meeting yang akan dapat membantu para pelaku bisnis peminjaman ruang. Dengan adanya program pinjam ini, para pelaku bisnis peminjaman ruang meeting akan dapat melakukan pencatatan, pengelolaan, dan penghitungan transaksi secara praktis dan efisien. Selain itu, program ini juga telah kami rancang sedemikian rupa sehingga tidak hanya memudahkan para pelaku bisnis untuk melakukan transaksi, tetapi juga memudahkan para customer untuk melakukan transaksi menggunakan e-money ataupun cash.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah ditinjau dari latar belakang di atas, maka dapat kami rumuskan masalah sebagai berikut:

- 1. Bagaimana merancang Program Peminjaman Ruang Meeting
- Bagaimana menjalankan Program Peminjaman Ruang Meeting bagi Admin
- Bagaimana menjalankan Program Peminjaman Ruang Meeting bagi Customer

1.3 Batasan Masalah

Dari permasalahan yang telah dijabarkan diatas, terdapat batasan masalah dalam penyusunan laporan program ini:

- 1. Program aplikasi ini masih berupa program saja dan belum dapat diterapkan sepenuhnya dalam kehidupan nyata
- 2. Program ini masih merupakan program sederhana
- 3. Program ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman Python

1.4 Tujuan

Adapun tujuan penyusunan dan pembuatan program ini adalah:

- Untuk menyusun dan mengembangkan program peminjaman ruangan meeting dengan tujuan memudahkan pengelolaan dan pencatatan peminjaman
- 2. Untuk mempermudah para pengguna ruangan dalam melakukan pemesanan dan pencatatan transaksi peminjaman
- 3. Untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam pemrograman aplikasi berbasis peminjaman
- 4. Untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam merancang program aplikasi yang efisien untuk manajemen peminjaman ruangan meeting

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penyusunan dan pembuatan program ini, yaitu:

- 1. Program ini dapat menjadi referensi yang berguna bagi pengembangan program peminjaman ruangan lainnya
- 2. Program ini membantu pengelola ruangan untuk meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan peminjaman dan memaksimalkan penggunaan ruangan
- 3. Dengan program ini, pengelola dapat mencatat transaksi peminjaman secara efektif dan mengoptimalkan penggunaan ruangan
- 4. Program ini memberikan kemudahan bagi pengguna ruangan dalam proses pemesanan dan pencatatan transaksi peminjaman

BAB II

PERANCANGAN

2.1 Analisis Program

Analisa program ini dibuat untuk mempermudah transaksi pembelian dan pelayanan kepada customer (user), serta mempermudah penghitungan data dan transaksi kepada para pelaku bisnis (admin). Rancangan program ini dilengkapi beberapa fitur diantaranya yakni dapat melakukan register, menampilkan ruangan, harga, serta penyewaan ruang meeting untuk user dan CRUD (create, read, update, delete) untuk admin.

Codingan:

```
from prettytable import PrettyTable import json import pwinput import os
```

Gambar Analisis 1

Pada awal program kami mengimport beberapa modul:

- PrettyTable berfungsi untuk membuat tabel yang menjadi lebih cantik dan rapi.
- Os disini berfungsi untuk membuat efek clearscreen pada output program.
- Pwinput berfungsi untuk menyamarkan password yang nanti akan diinput saat program dijalankan,
- Json dalam program digunakan untuk mengakses modul JSON, memungkinkan mengurai JSON menjadi objek Python.

Hal pertama yang akan ditampilkan oleh program adalah apakah kita ingin melakukan login sebagai Admin atau User.

Gambar Analisis 2

Jika pilih 1, maka program akan meminta user menginput username dan password.

Jika username dan password yang user masukkan salah maka akan keluar user akan diperintahkan untuk memasukkan username dan password sekali lagi.

Gambar Analisis 3

Setelah username dan password benar, maka akan muncul tampilan khusus milik admin.

Gambar Analisis 4



Gambar Analisis 5

Jika pilih 2, maka program akan menampilkan pilihan apakah kita ingin registrasi atau langsung login.

Jika user memilih login maka akan menampilkan username dan password, apabila username atau password yang dimasukkan salah maka user akan di

Gambar Analisis 6

Jika user memilih untuk melakukan registrasi maka user di minta untuk registrasi dengan memasukkan username dan password.



Gambar Analisis 7

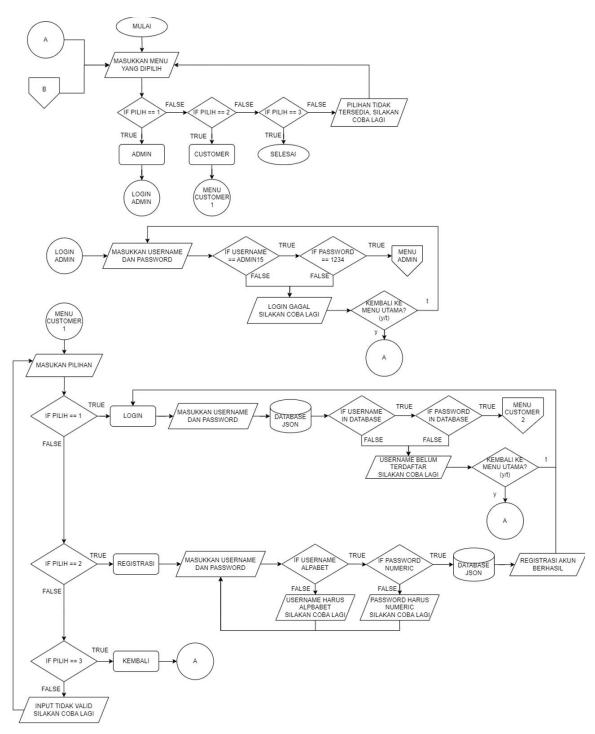
Apabila registrasi berhasil dan user berhasil melakukan login, maka program akan menampilkan menu untuk customer.



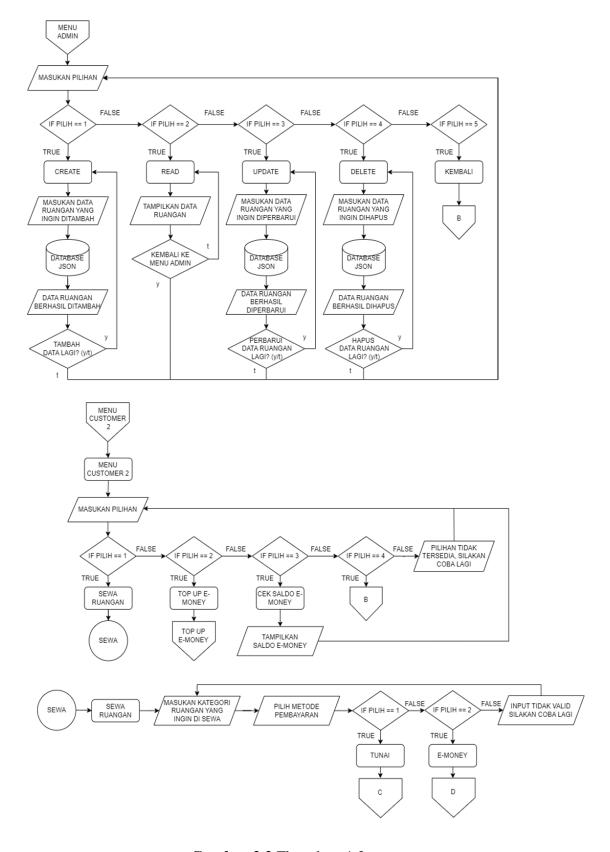
Gambar Analisis 8

Dengan demikian pembuatan program sederhana ini diharapkan dapat membantu pengelola ruangan untuk meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan peminjaman dan memaksimalkan penggunaan ruangan.

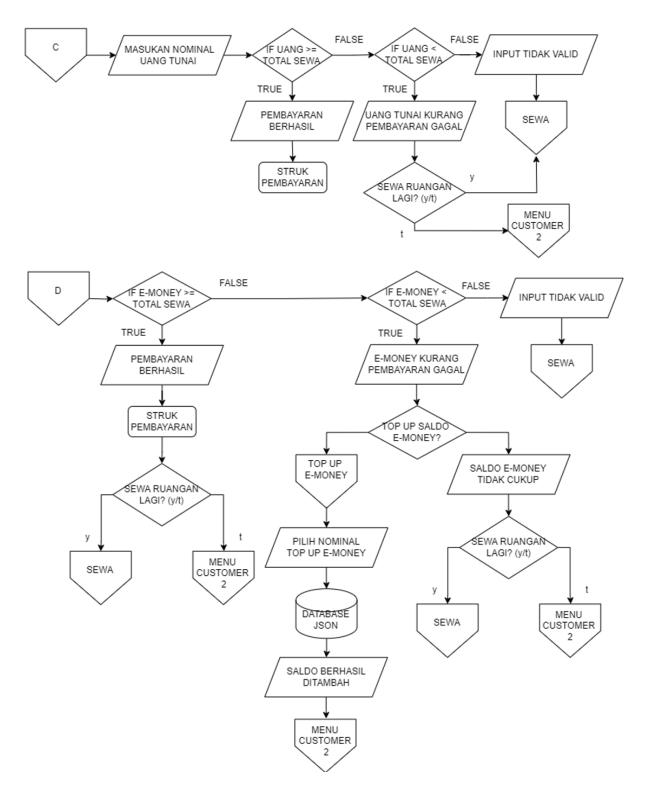
2.2 Flowchart



Gambar 2.1 Flowchart 1.1



Gambar 2.2 Flowchart 1.2



Gambar 2.3 Flowchart 1.3

BAB III

Hasil dan Pembahasan

3.1 Implementasi Program

Dalam perancangan program ini kami mengimplementasikan semua modulmodul materi yang telah dipelajari dalam pratikum.

A) Python

Program ini menggunakan bahasa pemrograman Phyton karena Python dikenal dengan bahasa pemrograman yang mudah dipelajari, karena struktur sintaknya rapi dan mudah dipahami.

B) Dictionary

```
#dict untuk admin
    akun_admin = {"Username" : ["a"]}
    pw_admin = {"Password" : ["1234"]}
11
12
```

Gambar implementasi 1

Pada program ini menggunakan Dictionary, Dictionary berfungsi untuk menyimpan kumpulan data-data seperti username, password, nama produk, jenis produk, harga produk, dan lain lain.

C) Function (Def)

Gambar implementasi 2

Penggunaan Fungsi atau Def untuk memanggil variable yang di inginkan

D) While Loop (Perulangan)

Gambar implementasi 3

Program menggunakan While Loop untuk melakukan perulangan berkali-kali.

E) If Elif Else

```
balik = input(">> Apakah anda ingin ke menu utama? (y/t) : ")

if balik == "y":

main_program()

break

elif balik == "t":

login_admin()

break

else :

print("\n-> PILIHAN TIDAK TERSEDIA")
```

Gambar implementasi 4

Program ini menggunakan If, Elif, dan Else untuk pengambilan keputusan.

F) CRUD

Create, Read, Update, dan Delete (CRUD) merupakan fungsi utama yang diimplementasikan dalam program untuk menu admin.

Create

Gambar implementasi 4

Read

Gambar implementasi 5

• Update

Gambar implementasi 6

• Delete

```
def delete():

read()

print("\n --- MENGHAPUS DATA RUANGAN --- \n")

while True:

try:

hapus_n = str(input(">> Masukan kode barang yang akan dihapus : "))

if hapus_n == "":

print("\n > INPUT TIDAK BOLEH KOSONG")

elif hapus_n in data["Kode"]:

cari_n = data_get("Kode").index(hapus_n)

data_get("Kode").pop(cari_n)

data_get("Kategori").pop(cari_n)

data_get("Kategori").pop(cari_n)

data_get("Status").pop(cari_n)

elif hapus_n not in data["Kode"]:

print("\n --- DATA RUANGAN BERHASIL DIHAPUS ---\n")

elif hapus_n not in data["Kode"]:

print("\n --- KODE TIDAK DITEMUKAN ----\n")

simpan()

read()

break

except:

print("\n-> DATA TIDAK DITEMUKAN")

print("\n-> SILAHKAN COBA LAGI\n")
```

Gambar implementasi 7

G) Library Table (PrettyTable)

```
#prettytable
tabel_data = PrettyTable()
tabel_data.field_names = ["No","Kode", "Kategori", "Harga/Jam", "Status"]
```

Gambar implementasi 8

Penggunaan PrettyTable berfungsi untuk membuat tabel agar menjadi lebih rapi.

H) Pwinput

```
nama = input(">> Username : ")
pw = pwinput.pwinput(">> Password : ")
if nama == "a" and pw == "12":
print("\n --- LOGIN BERHASIL --- \n")
return menu_admin()
```

Gambar implementasi 9

Penggunaan Pwinput berfungsi untuk menyamarkan password yang diinput oleh user.

I) Try Except

Gambar implementasi 10

Menggunakan try except untuk error handling yang terjadi pada program saat dijalankan.

J) Json dictionary

```
i json_login = "D:\Praktikum_Sem1\loginPA.json"
with open(json_login, "r") as akun_cust:
customer = json.load(akun_cust)
```

Gambar implementasi 11

Penggunaan Json dictionary untuk menyimpan data secara dinamis.

K) Isdigit, isalpha, isspace

```
1 elif len(kode) <= 0 and all(x.isdigit() for x in kode):
2    print("\n-> KODE TIDAK BOLEH KOSONG\n")
3 elif len(kode) > 0 and all(x.isalpha() for x in kode):
4    print("\n-> KODE HARUS BERUPA ANGKA\n")
5 elif len(kode) == "" and all(x.isspace() for x in kode):
6    print("\n-> KODE TIDAK BOLEH KOSONG\n")
```

Gambar implementasi 12

Digunakan untuk menentukan program dalam sebuah string yang hanya bisa berisi hanya huruf, hanya angka, atau hanya spasi.

3.2 Alur Program

```
from prettytable import PrettyTable
import json
import pwinput
import os
os.system("cls")

#prettytable
tabel_data = PrettyTable()
tabel_data.field_names = ["No","Kode", "Kategori", "Harga/Jam", "Status"]
```

Gambar alur program 1

Langkah pertama yang kami lakukan adalah mengimport prettytable, json, pwinput, os,

Import PrettyTable berfungsi untuk membuat tabel yang menjadi lebih cantik dan rapi. Import json digunakan untuk memanggil sebuah informasi (data) yang telah disimpan disuatu file yang telah disiapkan. Import pwinput berfungsi untuk menyamarkan password yang akan diinput nantinya. Import os berfungsi untuk membuat efek clearscreen pada output program.

Pada line ke-9 sampai ke-10 kami membuat tabel otomatis untuk ruang peminjaman.

Gambar alur program 2

Pada line ke-2 sampai ke-4 kami membuat penyimpanan data akun customer.

Pada line ke-8 sampai ke-9 kami membuat penyimpanan data untuk produk kamj yaitu ruangan agar bisa melakukan peminjaman ruang.

Pada line ke-13 sampai ke-15 kami membuat variabel untuk mengakses disctionary pada file json dengan cara memanggil.

Pada line ke-19 sampai ke-21 kami membuat fungsi def yang akan berguna untuk menyimpan data produk ruangan jika dilakukan perubahan.

Gambar alur program 3

Pada line diatas kami membuat fungsi def untuk login dari admin dimana username dan password admin disini telah ditentukan.

Gambar alur progam 4

Pada line diatas kami membuat fungsi def untuk login dari customer dimana customer disini telah mempunyai akun.

```
| Interpretation of the print o
```

Gambar alur program 5

Pada program di atas, line diatas kami membuat fungsi def untuk *Registrasi Customer* yang baru.

```
in def create():
    read()
    r
```

Gambar alur program 6

Pada line diatas kami membuat fungsi def bagian CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) yaitu *Create* untuk admin menambahkan produk baru yaitu Kode, Kategori, Harga, Status.

program

alur

7

Pada line diatas kami membuat fungsi def bagian CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) yaitu *Read* untuk program menampilkan Tabel Data Ruangan.

Gambar

Gambar alur program 8

Pada line diatas kami membuat fungsi def bagian CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) yaitu Update untuk admin mengubah produk yaitu Kategori, Harga dan Status.

```
def delete():

read()

print("\n --- MENGHAPUS DATA RUANGAN --- \n")

while True:

try:

hapus_n = str(input(">> Masukan kode barang yang akan dihapus : "))

if hapus_n = "":

print("\n-> INPUT TIDAK BOLEH KOSONG")

elif hapus_n in data["Kode"]:

cari_n = data_get("Kode").pop(cari_n)

data_get("Kode").pop(cari_n)

data_get("Kategori").pop(cari_n)

data_get("Harga Sewa").pop(cari_n)

data_get("Status").pop(cari_n)

print("\n --- DATA RUANGAN BERHASIL DIHAPUS ---\n")

elif hapus_n not in data["Kode"]:

print("\n --- KODE TIDAK DITEMUKAN ----\n")

simpan()

read()

break

except:

print("\n-> DATA TIDAK DITEMUKAN")

print("\n-> SILAHKAN COBA LAGI\n")
```

Gambar alur program 9

Pada line diatas kami membuat fungsi def bagian CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) yaitu *Delete* untuk admin dapat menghapus Produk yaitu Ruangan.

Gambar alur program 10

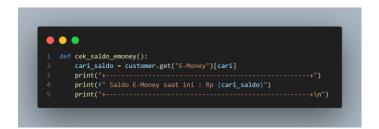
Pada line diatas kami membuat fungsi def sewa ruangan untuk customer agar dapat menyewa ruangan dengan syarat melakukan pembayaran.

Gambar alur program 11

Pada line diatas kami membuat fungsi def pembayaran untuk customer agar melakukan pembayaran setelah melakukan sewa ruang.

Gambar alur program 12

Pada line diatas kami membuat fungsi def topup E-money agar customer dapat melakukan topup mulai dari Rp 100.000 sampai Rp 500.000.



Gambar alur program 13

Pada line diatas kami membuat fungsi def cek saldo untuk customer agar dapat mengecek saldo E-money miliknya.

Gambar alur program 14

Pada line diatas kami membuat fungsi def menu admin yang memuat keselurahan menu utama admin yang mana didalamnya bisa melakukan CRUD.

Gambar alur program 15

Pada line diatas kami membuat fungsi def menu customer yang memuat keselurahan menu awal customer yang didalamnya memuat login, registrasi, dan kembali ke menu utama.

Gambar alur program 16

Pada line diatas kami membuat fungsi def menu customer kedua yang memuat keselurahan menu kedua customer yang didalamnya memuat sewa ruangan, topup, cek saldo, dan kembali ke menu utama.

Gambar alur program 17

Pada line diatas kami membuat fungsi def menu utama dimana fungsi def ini menjadi bagian program yang muncul pertama saat program dijalankan dan merupakan sebagai pembuka program saat program di jalankan.

3.3 Source Code

3.1 Tabel Source Code

```
from prettytable import PrettyTable
import json
import pwinput
import os
os.system("cls")
#prettytable
tabel_data = PrettyTable()
tabel_data.field_names = ["No","Kode", "Kategori", "Harga/Jam", "Status"]
#file json untuk menyimpan akun customer
json_login = "D:\Praktikum_Sem1\loginPA.json"
with open(json_login, "r") as akun_cust:
  customer = json.load(akun_cust)
#file json untuk menyimpan produk
jsonproduk = open("D:\Praktikum_Sem1\produk.json")
data = json.loads(jsonproduk.read())
#variabel untuk mengakses dictio nary pada file json
username = customer.get("Nama")
pasword = customer.get("Password")
```

```
saldo = customer.get("E-Money")
#fungsi untuk menyimpan data setelah diubah
def simpan():
 with open("produk.json", "w") as sn:
   json.dump(data, sn, indent=4)
#login admin
def login_admin():
 print("\n+-----+")
        LOGIN AKUN ADMIN
 print("
                                            |")
 while True:
   try:
     nama = input(">> Username : ")
     pw = pwinput.pwinput(">> Password : ")
     if nama == "a" and pw == "12":
       print("\n
                      --- LOGIN BERHASIL --- \n")
       return menu_admin()
     else:
       print("\n-> LOGIN ANDA GAGAL COBA LAGI ATAU
KEMBALI")
       while True:
         balik = input(">> Apakah anda ingin ke menu utama? (y/t) : ")
         if balik == "y":
           main_program()
           break
         elif balik == "t":
           login_admin()
           break
         else:
           print("\n-> PILIHAN TIDAK TERSEDIA")
   except:
     print("\n-> PERHATIKAN INPUT")
```

```
#login customer
def login_customer():
  print("\n+-----+")
                                                  |")
  print("
                LOGIN AKUN CUSTOMER
  print("+-----+")
  while True:
    try:
      nama = input(">> Masukkan username Anda : ")
      password = pwinput.pwinput(">> Masukkan password Anda : ")
      global cari
      cari = username.index(nama)
      if nama == username[cari] and password == pasword[cari]:
        os.system("cls")
        print("\n
                        --- LOGIN BERHASIL ---
                                                       \n")
        menu_customer2()
        break
      elif nama == username[cari] and password != pasword[cari]:
        print("\n-> PASSWORD YANG ANDA INPUT SALAH")
        print("-> MOHON UNTUK COBA LAGI\n")
        Lanjut = input(">> Apakah anda ingin kembali ke menu utama? (y/t)
:")
        if Lanjut == "y":
          print()
          menu_customer1()
        elif Lanjut == "t":
          print()
          login_customer()
          return
        else:
          print("\n-> HANYA KETIK y/t")
          login_customer()
        return
      elif nama != username[cari] and password == pasword[cari]:
        print("\n-> USERNAME YANG ANDA INPUT SALAH")
        print("\n-> MOHON UNTUK COBA LAGI\n")
        Lanjut = input(">> Apakah anda ingin kembali ke menu utama? (y/t)
:")
```

```
if Lanjut == "y":
          print()
          menu_customer1()
        elif Lanjut == "t":
          login_customer()
        else:
          print("\n-> HANYA KETIK y/t")
          login_customer()
        return
    except ValueError:
      print("\n -> USERNAME BELUM TERDAFTAR")
      print(" -> MOHON UNTUK COBA LAGI\n")
      Lanjut = input(">> Apakah anda ingin kembali ke menu utama? (y/t) :
")
      if Lanjut == "y":
        print()
        menu_customer1()
      elif Lanjut == "t":
        login_customer()
      else:
        print("\n-> HANYA KETIK y/t")
        login_customer()
      return
#registrasi customer
def registrasi_customer():
  print("\n+-----+")
               REGISTRASI AKUN CUSTOMER
                                                      |")
  print("+-----+")
  while True:
    try:
      nama = input(">> Masukkan username yang ingin dibuat : ")
      if nama == "":
        print("-> INPUT HARUS DI ISI")
        print("-> SILAKAN COBA LAGI!\n")
      elif all(x.isalpha() for x in nama):
        if nama in customer["Nama"]:
```

```
print("-> MAAF USERNAME TELAH TERDAFTAR\n")
          while True:
            print("+-----+")
                                                   |")
            print("|1. Login Akun
                                                     |")
            print("|2. Registrasi Akun Baru
            print("+-----+")
            pilihan = input("Masukan pilihan anda : ")
            if pilihan == "1":
              login_customer()
              break
            elif pilihan == "2":
              print("\n-> SILAHKAN REGISTRASI USERNAME YANG
BARU")
              registrasi_customer()
            else:
              print("\n-> PILIHAN TIDAK TERSEDIA\n")
        else:
          password = pwinput.pwinput(">>> Masukan password yang ingin
dibuat: ")
          if password == "":
            print("-> INPUT HARUS DI ISI!")
            print("-> MOHON MAAF COBA LAGI!\n")
          elif all(x.isnumeric() for x in password):
            saldo_emoney = 0
            saldo.append(saldo_emoney)
            username.append(nama)
            pasword.append(password)
            with open(json_login, "w") as add_customer:
              json.dump(customer, add_customer, indent=4)
            print("\n
                              --- REGISTRASI AKUN BERHASIL ---
\n")
            login_customer()
            break
          else:
            print("-> PASSWORD HARUS BERUPA ANGKA")
```

```
else:
         print("-> USERNAME HANYA BERUPA HURUF")
      print("-> INPUT TIDAK VALID\n")
# CRUD admin
def create():
  read()
             --- MENAMBAHKAN DATA RUANGAN BARU --- \n")
  print("\n
  while True:
    try:
      kode = str(input(">> Kode = "))
      if kode in data["Kode"]:
         print("\n-> KODE TIDAK BOLEH DUPLIKAT\n")
      elif len(kode) == 3 and all(x.isdigit() for x in kode):
         break
      elif len(kode) == 2 and all(x.isdigit()) for x in kode):
         print("\n-> KODE TIDAK BOLEH KURANG DARI 3 DIGIT\n")
      elif len(kode) == 1 and all(x.isdigit() for x in kode):
         print("\n-> KODE TIDAK BOLEH KURANG DARI 3 DIGIT\n")
      elif len(kode) > 3 and all(x.isdigit() for x in kode):
         print("\n-> KODE TIDAK BOLEH LEBIH DARI 3 DIGIT\n")
      elif len(kode) \leq 0 and all(x.isdigit() for x in kode):
         print("\n-> KODE TIDAK BOLEH KOSONG\n")
      elif len(kode) > 0 and all(x.isalpha() for x in kode):
         print("\n-> KODE HARUS BERUPA ANGKA\n")
      elif len(kode) == "" and all(x.isspace() for x in kode):
         print("\n-> KODE TIDAK BOLEH KOSONG\n")
      else:
         print("\n-> INPUT YANG DIMASUKAN TIDAK SESUAI")
         print("-> SILAHKAN COBA LAGI\n")
    except:
      print("\n-> PERHATIKAN INPUT")
  while True:
```

```
try:
      tambah = input(">> Kategori : ").capitalize()
      if tambah in data["Kategori"]:
        print("\n-> NAMA TIDAK BOLEH DUPLIKAT")
        cari_sewa = data.get("Kategori").index(tambah)
        data["Kategori"][cari sewa] = data.get("Kategori")[cari sewa] +1
        read()
      elif all(x.isspace () for x in tambah):
        print("\n-> INPUT TIDAK BOLEH KOSONG")
      elif all(x.isalpha() for x in tambah) and len(tambah) \leq 20:
        break
      elif len(tambah) > 20:
        print("\n-> KATEGORI TIDAK BOLEH LEBIH DARI 20
HURUF\n")
      elif all(x.isnumeric() for x in tambah):
        print("\n-> INPUT TIDAK BOLEH ANGKA\n")
      else:
        print("\n-> INPUT YANG DIMASUKAN TIDAK SESUAI")
        print("-> SILAHKAN COBA LAGI\n")
    except:
      print("\n-> PERHATIKAN INPUT")
  while True:
    try:
      harga = int(input(">> Harga Sewa : Rp "))
      if harga < 0:
        print("\n-> HARGA TIDAK BOLEH KURANG DARI 0")
      elif harga == 0:
        print("\n-> HARGA HARUS LEBIH DARI 0")
      elif harga < 100000000 :
        break
      elif harga > 100000000 :
        print("\n-> HARGA SEWA TIDAO BOLEH LEBIH DARI
10000000\n")
      else:
        print("\n-> TOLONG MASUKAN INPUT YANG BENAR")
```

```
print("-> SILAHKAN COBA LAGI\n")
    except ValueError:
       print("\n-> MASUKAN ANGKA")
  while True:
    try:
       status = "Kosong"
       print("Status: " + status)
       break
    except ValueError:
       print("\n-> INPUT TIDAK VALID")
  data["Kode"].append(kode)
  data["Kategori"].append(tambah)
  data["Harga Sewa"].append(harga)
  data["Status"].append(status)
  simpan()
  print("\n
              --- DATA BERHASIL DITAMBAHKAN ---
                                                             \n")
def read():
  no = 1
  tabel_data.clear_rows()
  for i in range(len(data["Kategori"])):
    tabel_data.add_row(
       [
         no,
         (data["Kode"][i]),
         (data["Kategori"][i]),
         "Rp." + str(data["Harga Sewa"][i]),
         data["Status"][i],
       ]
    )
    no += 1
    simpan()
  print(tabel_data)
```

```
def update():
  print("\n
               --- MEMPERBARUI DATA RUANGAN ---
                                                             \n")
  read()
  while True:
    try:
      nama_p = str(input(">> Masukkan kode yang ingin diperbarui : "))
      cari_n = data.get("Kode").index(nama_p)
      break
    except:
      print("\n-> KODE TIDAK DITEMUKAN")
      print("-> SILAHKAN COBA LAGI\n")
  while True:
    nm = input("\n>> Apakah anda ingin memperbarui kategori? (y/t) : ")
    if nm == "y":
      nub = input(">> Masukan kategori baru : ").capitalize()
      if nub in data["Kategori"]:
        print("\n-> KATEGORI SUDAH ADA")
        print("->
                    SILAHKAN
                                   MASUKAN
                                                 KATEGORI
                                                                YANG
BERBEDA\n")
      elif all(x.isalpha() for x in nub) and len(nub) \le 10:
        data.get("Kategori")[cari_n] = nub
                     --- KATEGORI BERHASIL DIPERBARUI ---\n")
        print("\n
        break
      else:
        print("\n-> KATEGORI HANYA BOLEH ALPHABET")
        print("-> NAMA TIDAK BOLEH LEBIH DARI 10 HURUF\n")
    elif nm == "t":
      break
    else:
      print("\n-> PILIHAN TIDAK TERSEDIA")
  while True:
    hm = input("\n>> Apakah anda ingin memperbarui harga ? (y/t) : ")
    if hm == "y":
      while True:
```

```
try:
         hp_b = int(input(">> Masukkan harga baru : Rp. "))
        if hp_b < 0:
           print("\n-> HARGA TIDAK BOLEH KURANG DARI 0")
         elif hp_b == 0:
           print("\n-> HARGA HARUS LEBIH DARI 0")
         elif hp_b > 0 and hp_b < 100000000:
           data.get("Harga Sewa")[cari_n] = hp_b
           print("\n
                        --- HARGA BERHASIL DIPERBARUI ---\n")
           break
         else:
           print("\n-> HARGA TIDAK BISA LEBIH DARI 100000000")
      except:
        print("\n-> PERHATIKAN INPUTAN")
    break
  elif hm == "t":
    break
  else:
    print("\n-> PILIHAN TIDAK TERSEDIA")
simpan()
read()
while True:
  cd = input("\n>> Apakah anda ingin memperbarui status? (y/t) : ")
  if cd == "y":
    while True:
      piu = input(">> Masukan status baru (Terisi/Kosong): ").capitalize
      if piu == "Terisi":
                     --- KATEGORI BERHASIL DIUBAH ---\n")
         print("\n
        break
      elif piu == "Kosong":
                     --- KATEGORI BERHASIL DIUBAH ---\n")
         print("\n
         break
      else:
```

```
print("\n-> STATUS HANYA BOLEH (Terisi) atau (Kosong)")
      break
    elif cd == "t":
      break
    else:
      print("\n-> PILIHAN TIDAK TERSEDIA")
      print("-> MASUKKAN INPUT YANG VALID\n")
  simpan()
  read()
  print("\n
             --- DATA BERHASIL DIPERBARUI ---
                                                        \n")
def delete():
  read()
  print("\n
              --- MENGHAPUS DATA RUANGAN ---
                                                        \n")
  while True:
    try:
      hapus_n = str(input(">> Masukan kode barang yang akan dihapus : "))
      if hapus_n == "":
         print("\n-> INPUT TIDAK BOLEH KOSONG")
      elif hapus_n in data["Kode"]:
        cari_n = data.get("Kode").index(hapus_n)
         data.get("Kode").pop(cari_n)
        data.get("Kategori").pop(cari_n)
        data.get("Harga Sewa").pop(cari_n)
         data.get("Status").pop(cari_n)
         print("\n --- DATA RUANGAN BERHASIL DIHAPUS ---\n")
      elif hapus_n not in data["Kode"]:
                   --- KODE TIDAK DITEMUKAN ----\n")
         print("\n
      simpan()
      read()
      break
    except:
      print("\n-> DATA TIDAK DITEMUKAN")
```

```
print("-> SILAHKAN COBA LAGI\n")
def sewa_ruangan():
  while True:
    try:
      print()
      read()
      simpan()
      sewa = input(">> Masukkan kategori ruangan yang ingin disewa :
").capitalize()
      if sewa in data["Kategori"]:
         cari_sewa = data.get("Kategori").index(sewa)
         if data["Status"][cari_sewa] == "Kosong":
           durasi = int(input(">> Masukkan durasi sewa ruangan (/jam) : "))
           if 0 < durasi < 100:
             if data["Status"][cari_sewa] == "Kosong":
               cari_kode = data.get("Kode")[cari_sewa]
               cari_biaya = data.get("Harga Sewa")[cari_sewa]
               total_sewa = cari_biaya * durasi
               pembayaran(sewa, cari_sewa, durasi, total_sewa, cari_kode,
cari_biaya)
             else:
               print("\n-> RUANGAN SUDAH TERISI")
           else:
             print("\n-> MASUKKAN DURASI SESUAI HITUNGAN
JAM")
             print("-> SILAKAN COBA LAGI\n")
         else:
           print("\n-> RUANGAN SUDAH TERISI")
           print("-> SILAKAN COBA KATEGORI YANG LAIN\n")
           pass
      else:
         print("\n-> KATEGORI TIDAK DITEMUKAN")
```

```
while True:
       sewa_lagi = input(">> Apakah ingin menyewa ruangan lagi? (y/t) : ")
       if sewa_lagi== "y":
         print("\n-> SILAKAN SEWA RUANGAN LAGI")
       elif sewa lagi == "t":
         break
       else:
         print("\n-> INPUT YANG DIMASUKKAN SALAH ")
   except ValueError:
     print("\n-> INPUT TIDAK VALID")
   break
def pembayaran(sewa, cari_sewa, durasi, total_sewa, cari_kode, cari_biaya):
 print(f">> Total pembayaran : Rp {total_sewa}")
 with open("invoice-transaksi.txt", "a") as invoice:
   file=invoice)
   print(f" Kategori ruangan : {sewa}", file=invoice)
   print(f" Kode ruangan : {cari_kode}", file=invoice)
   print(f" Durasi sewa ruangan : {durasi} jam", file=invoice)
   print(f" Biaya sewa ruangan : Rp {cari_biaya}", file=invoice)
   print("", file=invoice)
   print(f" Total biaya sewa : Rp {total_sewa}", file=invoice)
   \n"
 print("\n ---SILAKAN LAKUKAN PEMBAYARAN---
 print("+-----+")
 print("
             METODE PEMBAYARAN
                                             |")
 print("+-----+")
 print("|1. Tunai
                                  |")
 print("|2. E-Money
 print("+-----+")
 while True:
   print(f">> Total pembayaran : Rp {total_sewa}")
   pilihan = int(input(">> Masukan metode pembayaran = "))
```

```
if pilihan == 1:
      uang = int(input("\n>> Masukan nominal uang tunai = "))
      if uang >= total_sewa:
        kembalian = uang - total_sewa
        with open("struk-pembayaran.txt", "a") as struk:
          file=struk)
          print(f" Kategori ruangan : {sewa}", file=struk)
          print(f" Kode ruangan : {cari_kode}", file=struk)
          print(f" Durasi sewa ruangan : {durasi} jam", file=struk)
          print(f" Biaya sewa ruangan : Rp {cari_biaya}", file=struk)
          print("", file=struk)
          print(f" Total pembayaran : Rp {total_sewa}", file=struk)
          print(f" Uang
                             : Rp {uang}", file=struk)
          print(f" Kembalian
                               : Rp {kembalian}", file=struk)
          print("+-----+\n",
file=struk)
          data.get("Status")[cari_sewa] = "Terisi"
          print("\n
                        ---PEMBAYARAN BERHASIL---
                                                              n''
      elif uang < total_sewa:
        uang_kurang = total_sewa - uang
        print(f">> Uang tunai kurang sebesar Rp {uang_kurang}")
                        ---PEMBAYARAN GAGAL---
        print("\n
                                                             n"
    elif pilihan == 2:
      cari_saldo = customer.get("E-Money")[cari]
      if cari_saldo >= total_sewa:
        cari_saldo = customer["E-Money"][cari] - total_sewa
        with open("struk-pembayaran.txt", "a") as struk:
          file=struk)
          print(f" Kategori ruangan : {sewa}", file=struk)
          print(f" Kode ruangan : {cari_kode}", file=struk)
          print(f" Durasi sewa ruangan : {durasi} jam", file=struk)
          print(f" Biaya sewa ruangan : Rp {cari_biaya}", file=struk)
          print("", file=struk)
```

```
print(f" Total pembayaran : Rp {total_sewa}", file=struk)
                                : Rp {cari_saldo}", file=struk)
          print(f" E-Money
          print("+-----+\n",
file=struk)
          data.get("Status")[cari_sewa] = "Terisi"
          print("\n
                         ---PEMBAYARAN BERHASIL---
                                                                \n")
          break
      elif cari_saldo < total_sewa:
        saldo_kurang = total_sewa - cari_saldo
        print(f">> Uang tunai kurang sebesar Rp {saldo_kurang}")
        print("\n
                         ---PEMBAYARAN GAGAL---
                                                              \n''
        while True:
          topup = input("Apakah ingin top up E-Money? (y/t): ")
          if topup == "y":
            os.system("cls")
             topup_emoney()
             break
          elif topup == "t":
             print("\n
                               ---SALDO E-MONEY TIDAK CUKUP---
")
            print("
                           ---PEMBAYARAN GAGAL---
                                                                 \n"
             break
          else:
             print("\n-> INPUT TIDAK VALID\n")
      else:
        print("\n-> INPUT TIDAK VALID")
    else:
      print("\n-> PILIIHAN TIDAK TERSEDIA")
      print("\n-> SILAKAN COBA LAGI\n")
      simpan()
    break
def topup_emoney():
```

```
while True:
     print("+------")
                  TOP UP E-MONEY
     print("+------")
     print("|1. Rp 100.000
                                      |")
     print("|2. Rp 200.000
                                      |")
     print("|3. Rp 300.000
                                       |")
     print("|4. Rp 400.000
                                       |")
     print("|5. RP 500.000
                                       |")
     print("+-----+")
     topup = int(input("\n>> Masukkan pilihan top up e-money : "))
     if topup == 1:
       customer.get("E-Money")[cari] = customer["E-Money"][cari] +
100000
       cari_saldo = customer.get("E-Money")[cari]
       print("\n+------")
       print(f"Saldo E-Money berhasil ditambah Rp {100000}")
       print(f"Saldo E-Money sekarang Rp {cari saldo}")
       print("+-----+\n")
       print(" ---TOP UP E-MONEY BERHASIL---
                                                    n''
       break
     elif topup == 2:
       customer.get("E-Money")[cari] = customer["E-Money"][cari] +
200000
       cari_saldo = customer.get("E-Money")[cari]
       print("\n+------")
       print(f"Saldo E-Money berhasil ditambah Rp {200000}")
       print(f"Saldo E-Money sekarang Rp {cari_saldo}")
       print("+-----+\n")
       print(" ---TOP UP E-MONEY BERHASIL---
                                                   \n")
       break
     elif topup == 3:
       customer.get("E-Money")[cari] = customer["E-Money"][cari] +
300000
       cari saldo = customer.get("E-Money")[cari]
```

```
print(f"Saldo E-Money berhasil ditambah Rp {300000}")
       print(f"Saldo E-Money sekarang Rp {cari_saldo}")
       print("+-----+\n")
                                                     \n"
              ---TOP UP E-MONEY BERHASIL---
       print("
       break
     elif topup == 4:
       customer.get("E-Money")[cari] = customer["E-Money"][cari] +
400000
       cari saldo = customer.get("E-Money")[cari]
       print("\n+------")
       print(f"Saldo E-Money berhasil ditambah Rp {400000}")
       print(f"Saldo E-Money sekarang Rp {cari_saldo}")
       print("+-----+\n")
               ---TOP UP E-MONEY BERHASIL---
       print("
                                                     \n''
       break
     elif topup == 5:
       customer.get("E-Money")[cari] = customer["E-Money"][cari] +
500000
       cari_saldo = customer.get("E-Money")[cari]
       print("\n+------")
       print(f"Saldo E-Money berhasil ditambah Rp {500000}")
       print(f"Saldo E-Money sekarang Rp {cari_saldo}")
              ---TOP UP E-MONEY BERHASIL---
       print("
                                                     \n")
       break
     else:
       print("\n-> PILIHAN TIDAK TERSEDIA")
       print("SILAKAN COBA LAGI\n")
       break
 with open(json_login, "w") as add_customer:
   json.dump(customer, add_customer, indent=4)
```

```
def cek_saldo_emoney():
 cari_saldo = customer.get("E-Money")[cari]
 print("+------")
 print(f" Saldo E-Money saat ini : Rp {cari_saldo}")
 print("+-----+\n")
def menu_admin():
 while True:
   try:
                                             |")
     print("
                    MENU ADMIN
     print("+-----+")
     print("|1. Tambah Ruangan
                                             |")
     print("|2. Lihat Informasi Ruangan
                                             |")
     print("|3. Perbarui Informasi Ruangan
                                               |")
                                            |")
     print("|4. Hapus Ruangan
                                         |")
     print("|5. Kembali
     print("+-----+")
     menu = int(input(">> Masukan menu yang dipilih : "))
     if menu == 1:
       os.system("cls")
       while True:
         create()
         Lanjut = input(">> Apakah anda ingin menambahkan data lagi?
(y/t):")
         if Lanjut == "y":
           print("\n-> SILAKAN TAMBAH DATA KEMBALI")
         elif Lanjut == "t":
           os.system('cls')
           break
         else:
           print("\n-> INPUT TIDAK VALID")
     elif menu == 2:
       os.system("cls")
       while True:
         read()
```

```
Lanjut = input(">> Apakah anda ingin kembali ke menu admin?
(y/t): ")
           if Lanjut == "y":
             os.system('cls')
             break
           elif Lanjut == "t":
             print("\n
                          --- MENAMPILKAN DATA --- \n")
           else:
             print("\n-> INPUT TIDAK VALID")
      elif menu == 3:
         os.system("cls")
         while True:
           update()
           Lanjut = input(">> Apakah anda ingin mengubah data lagi? (y/t) :
")
           if Lanjut == "y":
             print("\n-> SILAKAN UPDATE DATA LAGI")
           elif Lanjut == "t":
             os.system('cls')
             break
           else:
             print("\n-> INPUT TIDAK VALID")
      elif menu == 4:
         os.system("cls")
         while True:
           delete()
           Lanjut = input(">> Apakah anda ingin menghapus data lagi? (y/t) :
")
           if Lanjut == "y":
             print("\n-> SILAKAN HAPUS DATA LAGI")
           elif Lanjut == "t":
             os.system('cls')
             break
             print("\n-> INPUT TIDAK VALID")
```

```
elif menu == 5: # Opsi "Back" di menu admin
       os.system("cls")
       break
     else:
       print("\n-> PILIHAN TIDAK TERSEDIA")
       print("-> SILAHKAN COBA LAGI\n")
       menu_admin()
       break
   except ValueError:
     print("\n-> TOLONG MASUKAN INPUT DENGAN BENAR")
     print("-> SILAHKAN COBA LAGI\n")
   except KeyboardInterrupt:
     print("\n-> MOHON PERHATIKAN INPUT")
def menu_customer1():
 while True:
   try:
     print("+-----+")
     print("
                    MENU CUSTOMER
                                               |")
     print("+-------")
     print("|1. Login
                                       |")
     print("|2. Registrasi
                                       |")
     print("|3. Kembali ke Menu Utama
                                              |")
     print("+------")
     menu = int(input(">> Masukkan menu yang dipilih : "))
     if menu == 1:
       os.system("cls")
       login_customer()
     elif menu == 2:
       os.system("cls")
       registrasi_customer()
```

```
elif menu == 3:
       os.system("cls")
       break
     else:
       print("\n-> INPUT TIDAK VALID")
       print("-> SILAKAN COBA LAGI\n")
       break
   except ValueError:
     print("\n-> MOHON PERHATIKAN INPUT")
     print("-> INPUT HARUS ANGKA\n")
   except KeyboardInterrupt:
     print("\n-> MOHON PERHATIKAN INPUT")
def menu_customer2():
 try:
   while True:
     print("+-----+")
                    MENU CUSTOMER
     print("
     print("+-----+")
     print("|1. Sewa Ruangan
                                          |")
     print("|2. Top Up E-Money
                                            |")
     print("|3. Cek Saldo E-Money
                                            |")
     print("|4. Kembali ke Menu Utama
                                              |")
     print("+------")
     pilihan = int(input(">> Masukkan pilihan = "))
     if pilihan == 1:
       os.system("cls")
       sewa_ruangan()
     elif pilihan == 2:
       os.system("cls")
       topup_emoney()
```

```
elif pilihan == 3:
       os.system("cls")
       cek_saldo_emoney()
     elif pilihan == 4:
       os.system("cls")
       break
     else:
       print("\n-> PILIHAN TIDAK TERSEDIA")
       print("-> SILAKAN COBA LAGI")
       break
 except ValueError:
   print("\n-> INI BALIK KE MENU AWAL")
 except KeyboardInterrupt:
   print("\n-> MOHON PERHATIKAN INPUT")
#Tampilan Awal
def main_program():
              SELAMAT DATANG DI ROOM & SPACE
                                                      ")
 print("\n
 print("
             Penyewaan Ruang Terpercaya
                                           ")
 while True:
   try:
     print()
     print("+------")
                  MENU UTAMA
     print("
                                           |")
     print("+-----+")
     print("|1. Admin
                                      |")
     print("|2. Customer
                                       |")
                                      |")
     print("|3. Selesai
     print("+-------")
```

```
menu = int(input(">> Masukan menu yang dipilih : "))
     os.system("cls")
     if menu == 1:
       print("----- ANDA MASUK KE MENU ADMIN -----
\n''
       login_admin()
     elif menu == 2:
       print("----- ANDA MASUK KE MENU CUSTOMER ------
----\n")
       menu_customer1()
     elif menu == 3:
       print("\n----- PROGRAM TELAH SELESAI -----
")
       print("-----\n")
       break
     else:
       print("PILIHAN TIDAK TERSEDIA")
       print("-> SILAHKAN COBA LAGI")
   except KeyboardInterrupt:
     print("\n-> PERHATIKAN INPUT\n")
   except EOFError:
     print("\n-> PERHATIKAN INPUT\n")
   except ValueError:
     print("\n-> PERHATIKAN INPUT\n")
main_program()
```

BAB IV

Penutup

4.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini, telah diidentifikasi bahwa dalam perkembangan zaman, permintaan untuk fasilitas mewah seperti ruang meeting di gedunggedung mewah semakin meningkat. Namun, ada perbedaan pendekatan dalam penanganan transaksi, di mana beberapa bisnis memanfaatkan teknologi internet, sementara yang lain masih melakukan proses secara manual. Untuk mengatasi tantangan ini, kami merancang Program Sistem Peminjaman Ruang Meeting yang bertujuan untuk mempermudah pencatatan, pengelolaan, dan penghitungan transaksi, serta memberikan alternatif pembayaran yang lebih fleksibel melalui emoney atau uang tunai.

Kami telah merumuskan pertanyaan kunci terkait perancangan dan pengoperasian program ini, baik dari perspektif admin maupun pelanggan. Namun, perlu diperhatikan bahwa program ini masih dalam tahap pengembangan dan sederhana, dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman Python.

Dengan penerapan program ini, kami berharap dapat memberikan manfaat bagi pengembangan program peminjaman ruangan lainnya, meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan peminjaman dan penggunaan ruangan, serta memberikan kemudahan bagi pengguna ruangan dalam proses pemesanan dan pencatatan transaksi peminjaman. Kesimpulan ini mencerminkan upaya kami dalam meningkatkan kualitas layanan peminjaman ruangan dan dalam memahami dan mengembangkan aplikasi berbasis peminjaman ruangan yang efisien.

4.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan Program Sistem Peminjaman Ruang Meeting yang telah disajikan dalam makalah ini, kami ingin memberikan beberapa saran yang dapat menjadi panduan untuk pengembangan dan implementasi program serupa.

- 1. Program ini masih dalam tahap pengembangan dan sederhana. Kami mendorong pengembangannya menjadi lebih canggih, dengan lebih banyak fitur dan kemampuan, sehingga dapat lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pelaku bisnis peminjaman ruang meeting.
- 2. Untuk meningkatkan fleksibilitas, disarankan untuk lebih mendalam dalam mengintegrasikan pembayaran menggunakan e-money atau metode pembayaran digital lainnya. Hal ini akan memudahkan pelanggan dan mempercepat proses transaksi.

 \triangleright

Dengan adanya program pinjam ini, diharapkan para pelaku bisnis peminjaman ruang meeting akan dapat melakukan pencatatan, pengelolaan, dan penghitungan transaksi secara praktis dan efisien. Selain itu, program ini juga telah kami rancang sedemikian rupa sehingga tidak hanya memudahkan para pelaku bisnis untuk melakukan transaksi, tetapi juga memudahkan para customer untuk melakukan transaksi menggunakan e-money ataupun cash.

Daftar Pustaka

Lampiran

Tabel Kontribusi

Nama	Kontribusi	Bagian
NAMA	Konsep, Coding,	Referensi konsep program
(NIM)	Laporan,	2. Coding
	Pengecekan	3. Menjelaskan program di Laporan
		4. Mencari bug dan <i>error</i>
NAMA	Coding,	1. Logika program
(NIM)	Flowchart	2. Flowchart program
		3. Coding
		4. Finishing Laporan
NAMA	Konsep,	Konsep program
(NIM)	Laporan,	2. Konsep dan penyusunan Laporan
	Pengembangan	3. Pengembangan program
		4. Mengecek alur program

Tabel 1.1 Tabel Kontribusi