

LAPORAN PRAKTIKUM
POSTTEST 2
ALGORITMA PEMROGRAMAN LANJUT

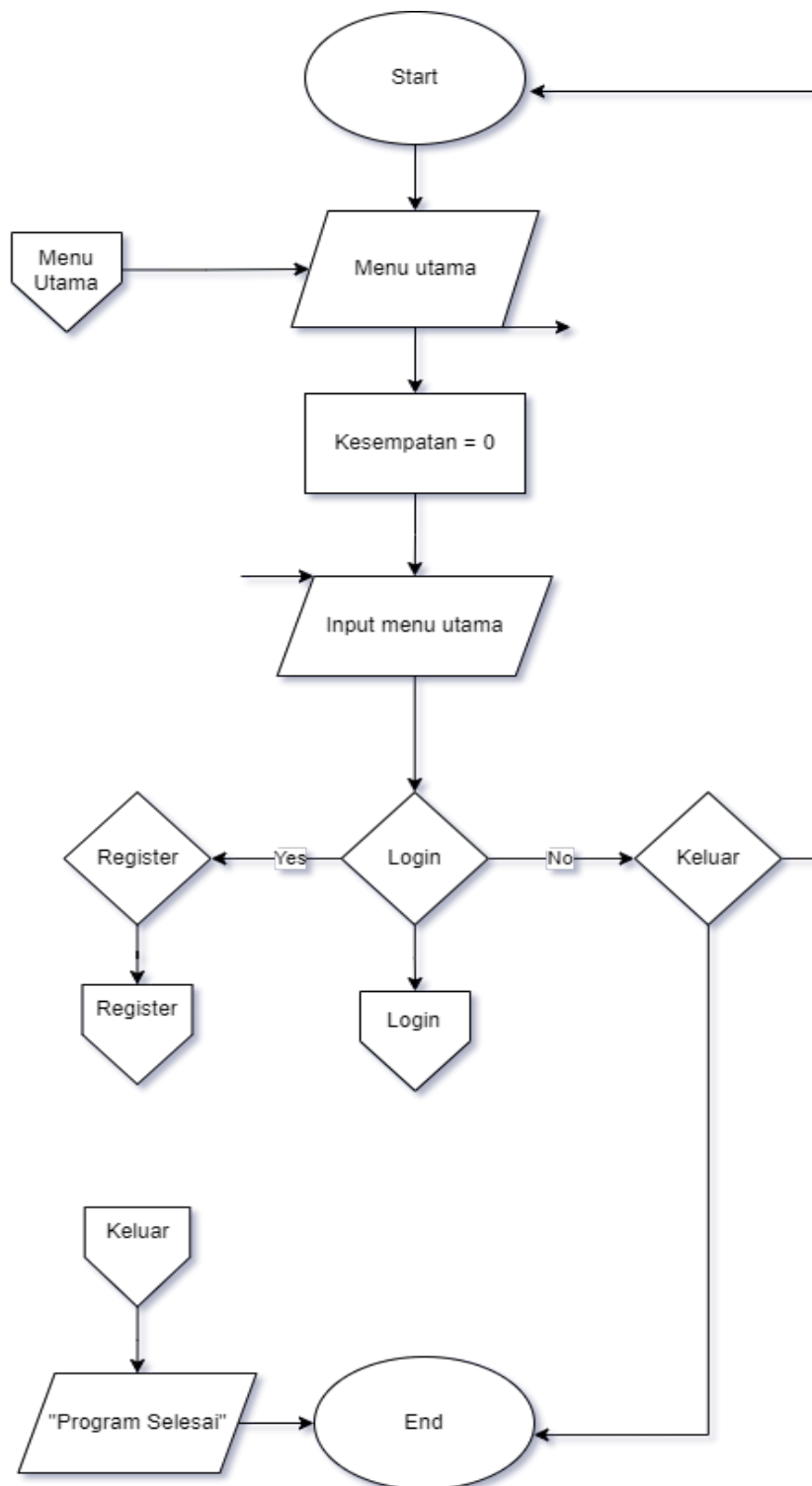


Disusun oleh:
SIFWAH FATIN SOFWANI (2409106072)
Kelas (B2 '24)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULAWARMAN
SAMARINDA
2025

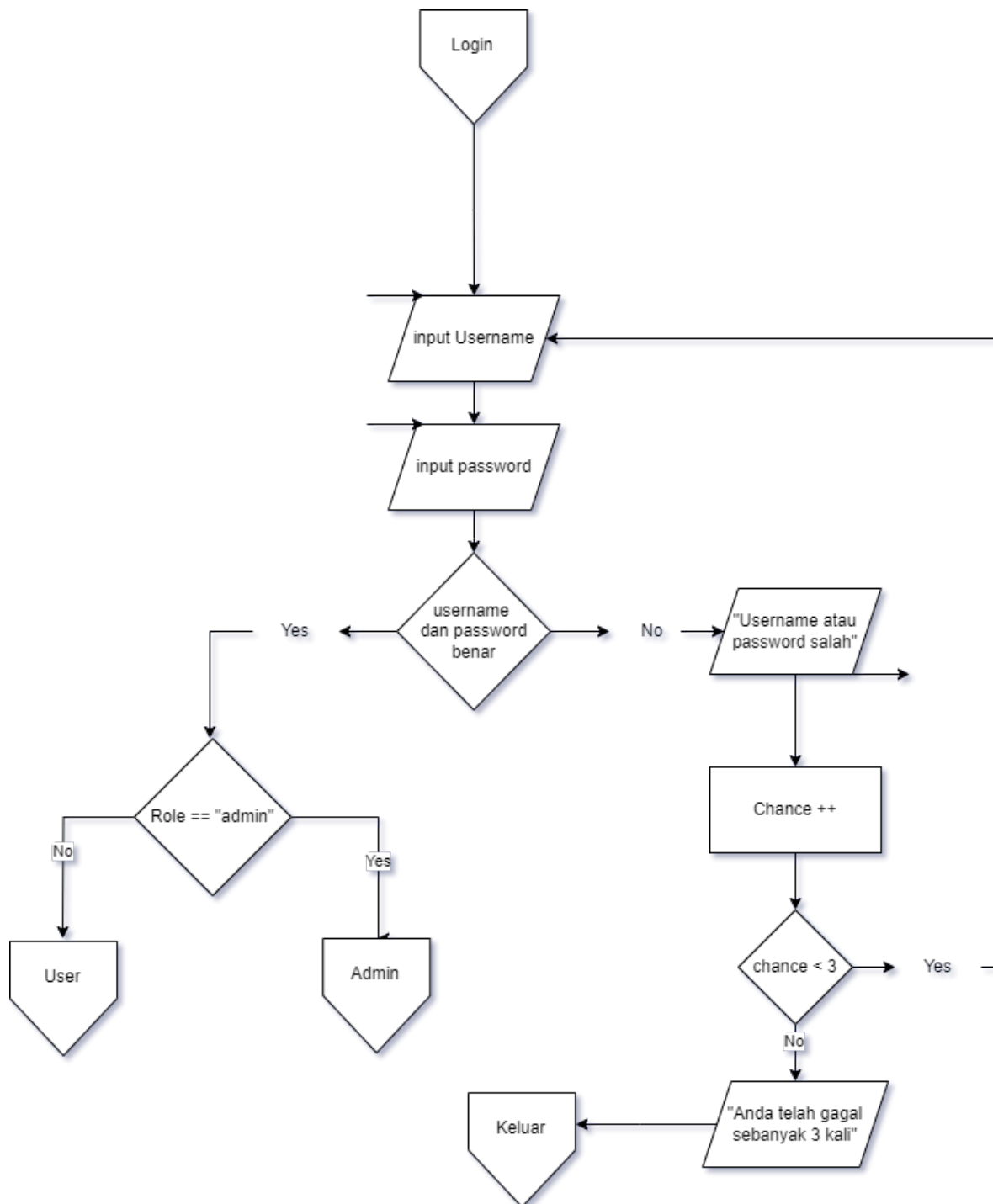
1. Flowchart

1.1 Menu Awal



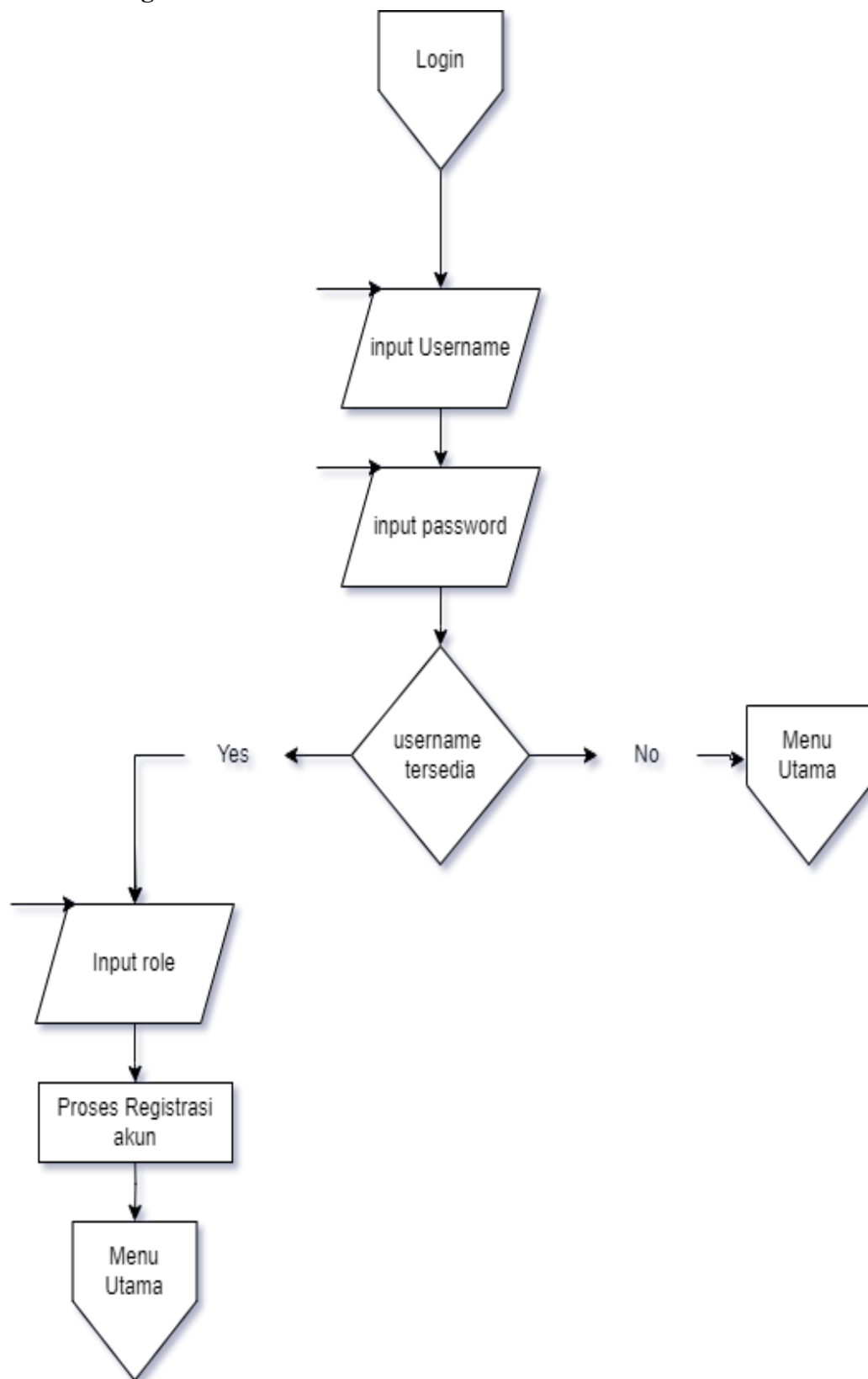
1.1 Flowchat Menu Awal

1.2 Menu Login



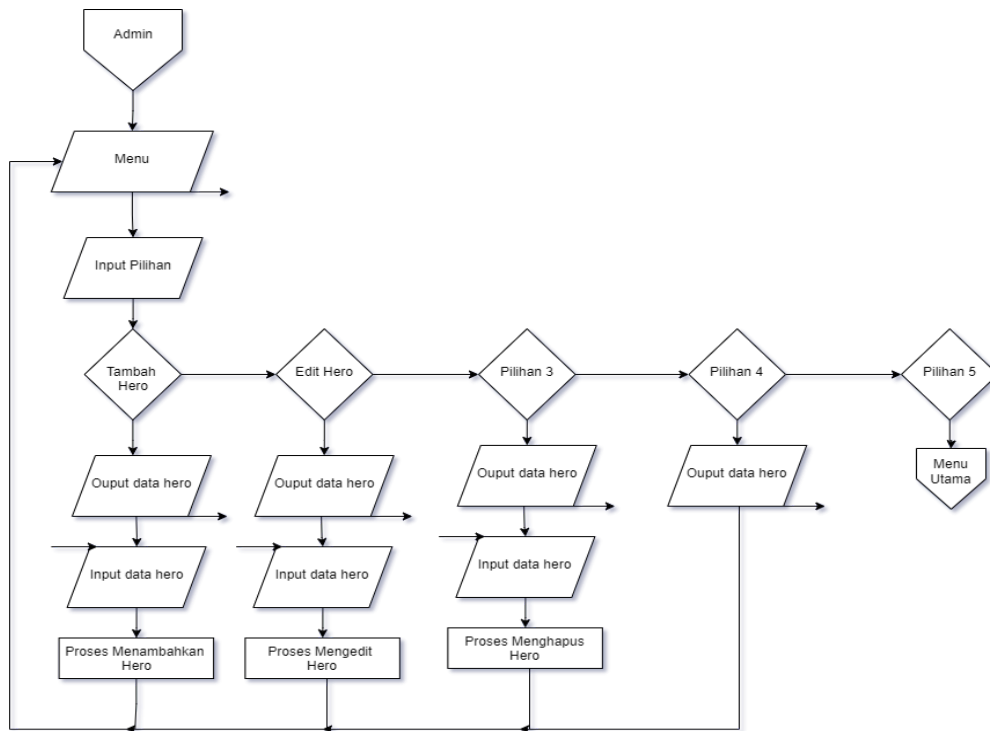
1.2 Flowchart Menu Login

1.3 Menu Regia



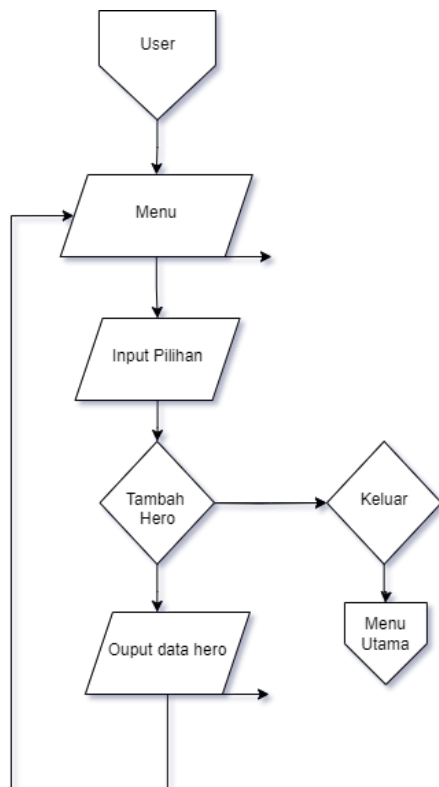
1.3 Flowchart Menu Regis

1.4 Menu Admin



1.4 Flowchart Menu Admin

1.5 Menu User



1.5 Flowchart Menu User

2. Analisis Program

2.1 Deskripsi Singkat Program

Program ini merupakan sebuah program dimana kita dapat melakukan CRUD pada sebuah data hero Mobile Legend, disini kita dapat melihat role, mekanik hero yang ada di Mobile Legend.

2.2 Penjelasan Alur & Algoritma

Program ini diawali dengan menu utama dengan 3 pilihan yaitu login, registrasi, keluar. Jika user memilih untuk registrasi pengguna dapat melakukan registrasi akun dimana akan diminta username dan password, lalu role. Ketika pengguna ingin login akan diminta password dan username, jika gagal sebanyak 3 kali maka program akan berhenti. Sebaliknya jika username dan passwordnya benar maka akan ditunjukkan ke program utama. Dalam program utama memiliki dua role yaitu admin dan user, admin dapat melakukan CRUD pada data hero, sedangkan hanya dapat melihat data hero yang ada.

3. Source Code

3.1 Menu Awal

Menu ini merupakan menu awal dimana user dapat memilih untuk melakukan regis, login atau keluar dari program

Source Code:

```
while (true) {  
    cout << "Selamat datang di program manajemen hero Mobile  
Legends" << endl;  
    cout << "1. Login" << endl;  
    cout << "2. Register" << endl;  
    cout << "3. Exit" << endl;  
    cout << "Masukkan pilihan anda: ";  
    getline(cin, choice);  
}
```

Gambar 3.1 Source Code Menu Awal

3.2 Menu Login

Menu dimana pengguna akan ditunjukkan konversi apa saja yang dapat dilakukan dan setelahnya pengguna dapat melakukan input pilihan menu jenis konversi apa yang mereka inginkan dan program akan berlanjut ke sub menu.

Source Code:

```
while (kesempatan < 3) {  
  
    cout << "Masukkan username: ";  
    getline(cin, username);  
    cout << "Masukkan password: ";  
    getline(cin, password);  
  
    } if (kesempatan < 3 && quit == false) {  
        system("cls");  
        cout << "Username atau password salah." <<  
endl;  
        kesempatan++;  
    }  
    if (quit == true) {  
        break;  
    }  
    if (kesempatan == 3) {  
        system("cls");  
        cout << "Anda sudah mencoba login sebanyak 3  
kali. Program berakhir." << endl;  
        return 0;  
    }  
}
```

3.2 Source Code Menu Utama

3.3 Menu Registrasi

Menu ini merupakan menu yang dimana user dapat melakukan registrasi akun yang baru.

Source Code:

```
if (jumlahAkun >= 5) {
    system("cls");
    system("cls");
    cout << "Kapasitas akun penuh. Tidak bisa menambah akun
baru." << endl;
    continue;
}

system("cls");
cout << "Masukkan username baru: ";
getline(cin, newUsername);

for (int i = 0; i < jumlahAkun; ++i) {
    if (user[i].username == newUsername) {
        usernametersedia = true;
        break;
    }
}

if (usnametersedia) {
    cout << "Username sudah ada. Silakan coba username
lain." << endl;
    continue;
}

cout << "Masukkan password baru: ";
getline(cin, newPassword);
cout << "Masukkan role (1: admin, 2: user): ";
cin >> role;
cin.ignore();
if (role == "1") {
    newRole = "admin";
} else if (role == "2") {
    newRole = "user";
} else {
    cout << "Role tidak valid." << endl;
}
```



```

        continue;
    }

    user[jumlahAkun] = {newUsername, newPassword, newRole};
    jumlahAkun++;
    system("cls");
    cout << "Registrasi berhasil." << endl;

} else if (choice == "3") {
    cout << "Exit" << endl;
    break;
} else {
    system("cls");
    cout << "Pilihan tidak valid" << endl;
}
}

```

3.3 Source Code Menu Konversi

3.4 Menu Admin

Menu ini berfungsi untuk admin memilih apa yang ingin dilakukan dengan data, entah melakukan *create*, *read*, *update*, ataupun *delete*.

Source Code:

```

while (true) {

    cout << "Admin Menu:" << endl;
    cout << "1. Tambah Hero" << endl;
    cout << "2. Edit Hero" << endl;
    cout << "3. Hapus Hero" << endl;
    cout << "4. Lihat Hero" << endl;
    cout << "5. Logout" << endl;
    cout << "Masukkan pilihan anda: ";
    getline(cin, choice);
}

```

3.4 Source Code Menu Admin

3.5 Menu User

Menu ini berfungsi untuk agar user dapat memilih apa yang user ingin gunakan.

Source code:

```
while (true) {  
    cout << "Login berhasil sebagai  
user." << endl;  
    cout << "1. Lihat list hero" <<  
endl;  
    cout << "2. Logout" << endl;  
    cout << "Masukkan pilihan anda: ";  
    getline(cin, choice);  
    system("cls");  
}
```

3.5 Source Code Menu User

3.6 Fungsi Melihat Hero

Fungsi dimana pengguna dapat melakukan melihat list hero yang ada dalam array.

Source Code:

```
cout << "+-" << string(18, '-') << "-+-" << string(18, '-') <<  
"-+-" << string(18, '-') << "-+-" << string(18, '-') << "-+" <<  
endl;  
    cout << "| " << left <<  
setw(18) << "Nama" << " | " << setw(18) << "Role" << " | " <<  
setw(18) << "Mekanik" << " | " << setw(18) << "Posisi" << " | " <<  
endl;  
    for (int i = 0; i < 5; ++i) {  
        cout << "+-" << string(18,  
'-') << "-+-" << string(18, '-') << "-+-" << string(18, '-') <<  
"-+-" << string(18, '-') << "-+" << endl;  
        for (int j = 0; j < 10;  
++j) {  
            if
```

```

(listhero[i][j][0][0] != '\\0') {
    cout << "|" <<
    left << setw(18) << listhero[i][j][0] << " | "
    << setw(18) <<
    listhero[i][j][1] << " | "
    << setw(18) <<
    listhero[i][j][2] << " | "
    << setw(18) <<
    listhero[i][j][3] << " |" << endl;
}
}
}
cout << "+-" << string(18,
'-') << "-+-" << string(18, '-') << "-+-" << string(18, '-') <<
"-+-" << string(18, '-') << "-+" << endl;

```

3.6 Source Code Fungsi Melihat Hero

3.7 Fungsi Menambah Hero

Fungsi ini berfungsi untuk menambah hero sesuai pada array hero.

Source Code:

```

cout << "Masukkan nama hero: ";
getline(cin, nama);

for (int i = 0; i < 5; ++i) {
    for (int j = 0; j < 10; ++j) {
        if (listhero[i][j][0]
== nama) {
            herotersedia =
true;
            break;
        }
    }
    if (herotersedia) break;
}

if (herotersedia) {
    system("cls");
}

```

```

        cout << "Hero sudah ada."

<< endl;

        continue;
    }

    cout << "Masukkan role hero:

";

    getline(cin, role);
    cout << "Masukkan tingkat

mekanik hero: ";

    getline(cin, mekanik);
    cout << "Masukkan posisi hero:

";

    cout << "\n1. Jungle" << endl;
    cout << "2. Roam" << endl;
    cout << "3. Mid" << endl;
    cout << "4. Gold" << endl;
    cout << "5. EXP" << endl;
    cout << "Masukkan pilihan

anda: ";

    getline(cin, posisi);

    string posisiStr;
    int posisiIndex = -1;
    if (posisi == "1") {
        posisiIndex = 0;
        posisiStr = "Jungle";
    } else if (posisi == "2") {
        posisiIndex = 1;
        posisiStr = "Roam";
    } else if (posisi == "3") {
        posisiIndex = 2;
        posisiStr = "Mid";
    } else if (posisi == "4") {
        posisiIndex = 3;
        posisiStr = "Gold";
    } else if (posisi == "5") {
        posisiIndex = 4;
        posisiStr = "EXP";
    } else {
        system("cls");
        cout << "Posisi tidak

```

```

valid." << endl;

                                continue;
                                }

                                for (int j = 0; j < 10; ++j) {
                                    if
(listthero[posisiIndex][j][0][0] == '\0') {

listthero[posisiIndex][j][0] = nama;

listthero[posisiIndex][j][1] = role;

listthero[posisiIndex][j][2] = mekanik;

listthero[posisiIndex][j][3] = posisiStr;

                                system("cls");
                                cout << "Hero berhasil
ditambahkan." << endl;

                                ada = true;
                                break;
                                }
                                }
                                if (!ada) {
                                    system("cls");
                                    cout << "Kategori penuh,
tidak bisa menambah hero baru." << endl;
                                }

```

3.7 Source Code Menambah Hero

3.8 Fungsi Mengedit Hero

Fungsi dimana pengguna dapat mengubah data hero pada array seperti mekanik, posisi dan role.

Source Code:

```

cout << "Masukkan nama hero yang ingin diedit: ";
                                getline(cin, nama);

                                for (int i = 0; i < 5; ++i) {

```

```

++j) {
    == nama) {
        role baru: ";
        listhero[i][j][1]);
        tingkat mekanik baru: ";
        listhero[i][j][2]);
        posisi baru: ";
        Jungle" << endl;
        << endl;
        << endl;
        << endl;
        << endl;
        pilihan anda: ";
        choice);

-1;
{
    "Jungle";
    0;
    == "2") {
        "Roam";

for (int j = 0; j < 10;
    if (listhero[i][j][0]
        cout << "Masukkan
        getline(cin,
        cout << "Masukkan
        getline(cin,
        cout << "Masukkan
        cout << "\n1.
        cout << "2. Roam"
        cout << "3. Mid"
        cout << "4. Gold"
        cout << "5. EXP"
        cout << "Masukkan
        getline(cin,

        string posisinew;
        int posisibaru =

        if (choice == "1")
            posisinew =
            posisibaru =
        } else if (choice
            posisinew =

```

```

1;
== "3") {
    "Mid";
2;
== "4") {
    "Gold";
3;
== "5") {
    "EXP";
4;

"Pilihan tidak valid." << endl;

ke posisi baru

< 10; ++k) {
    (listhero[posisibaru][k][0][0] == '\\0') {
        listhero[posisibaru][k][0] = listhero[i][j][0];
        listhero[posisibaru][k][1] = listhero[i][j][1];
        listhero[posisibaru][k][2] = listhero[i][j][2];
        listhero[posisibaru][k][3] = posisinew;

        posisibaru =
    } else if (choice
        posisinew =
        posisibaru =
    } else if (choice
        posisinew =
        posisibaru =
    } else {
        cout <<
        continue;
    }

    // Pindahkan hero

    for (int k = 0; k
        if

```

```

system("cls");

cout <<
"Hero berhasil dipindahkan." << endl;

moved =
true;

break;
}
}
if (!moved) {
system("cls");
cout <<
"Kategori baru penuh, tidak bisa memindahkan hero." << endl;
}
ditemukan = true;
break;
}
}
if (ditemukan) break;
}
if (!ditemukan) {
system("cls");
cout << "Hero tidak
ditemukan." << endl;
}
}

```

3.8 Source Code Fungsi Mengedit Hero

3.9 Fungsi Menghapus Hero

Fungsi yang berguna agar pengguna dapat menghapus data hero pada array.

Source Code:

```

if (panjang == 0) {
cout << "Belum ada hero
untuk dihapus." << endl;
} else {
cout << "Masukkan nomor
hero yang akan dihapus: ";

cin >> index;
if (index > 0 && index <=
panjang) {
for (int j = index -

```



```

1; j < panjang - 1; ++j) {

listhero[posisi][j][0] = listhero[posisi][j + 1][0];

listhero[posisi][j][1] = listhero[posisi][j + 1][1];

listhero[posisi][j][2] = listhero[posisi][j + 1][2];

listhero[posisi][j][3] = listhero[posisi][j + 1][3];
    }
    system("cls");
    cout << "Hero berhasil
dihapus." << endl;

    } else {
        system("cls");
        cout << "Nomor hero
tidak valid." << endl;
    }
}
cin.ignore();

```

3.9 Source Code Fungsi Menghapus Hero

4. Uji Coba dan Hasil Output

4.1 Uji Coba

Skenario 1: Pengguna menginput username dan password

Skenario 2: Pengguna Melakukan register akun

Skenario 3 : Pengguna memilih menu yang tidak tersedia

Skenario 4: Admin/ User ingin menampilkan daftar hero

Skenario 5 :Admin ingin menambahkan hero

Skenario 6 : Admin ingin mengedit hero

Skenario 7 : Admin ingin menghapus hero

4.2 Hasil Output

4.2.1 Login

```
Login berhasil sebagai user.  
1. Lihat list hero  
2. Logout  
Masukkan pilihan anda: 
```

Gambar 4.1.1 Skenario 1 Login Berhasil

```
Anda sudah mencoba login sebanyak 3 kali. Program berakhir.
```

Gambar 4.1.2 Skenario 1 Login Gagal

4.2.2 Regis

```
Masukkan username baru: shifu  
Masukkan password baru: shifugagah  
Masukkan role (1: admin, 2: user): 1  
Registrasi berhasil.
```

Gambar 4.2.1 Skenario 2 Registrasi Berhasil

```
Masukkan username baru: user  
Username sudah ada. Silakan coba username lain.
```

Gambar 4.2.2 Skenario 2 Registrasi Gagal

```
Kapasitas akun penuh. Tidak bisa menambah akun baru.
```

Gambar 4.2.3 Skenario 2 Registrasi Gagal 2

Gambar 4.3

```
Pilihan tidak valid
```

Gambar 4.4 Fungsi Menampilkan Data Hero

Nama	Role	Mekanik	Posisi
Fanny	Assassin	Mekanik tinggi	Jungle
Ling	Assassin	Mekanik tinggi	Jungle
Nolan	Assassin	Mekanik tinggi	Jungle
Julian	Assassin, Mage	Mekanik sedang	Jungle
Hayabusa	Assassin	Mekanik tinggi	Jungle
Gatotkaca	Tank, Fighter	Mekanik mudah	Roam
Edith	Tank	Mekanik sedang	Roam
Chip	Support, Tank	Mekanik sedang	Roam
Angela	Support	Mekanik rendah	Roam
Mathilda	Support	Mekanik rendah	Roam
Grock	Support	Mekanik sedang	Roam
Valentina	Mage	Mekanik sedang	Mid
Yve	Mage	Mekanik sedang	Mid
Faramis	Mage	Mekanik sedang	Mid
Aurora	Mage	Mekanik rendah	Mid
Zhuxin	Mage	Mekanik sedang	Mid
Harith	Mage	Mekanik tinggi	Gold
Moskov	Marksman	Mekanik tinggi	Gold
Claude	Marksman	Mekanik tinggi	Gold
Nathan	Marksman	Mekanik tinggi	Gold
Roger	Fighter, Marksman	Mekanik tinggi	Gold
Lunox	Mage	Mekanik tinggi	Gold
Miya	Marksman	Mekanik tinggi	Gold
Ruby	Fighter	Mekanik sedang	EXP
Edith	Tank, Fighter	Mekanik sedang	EXP
Terizla	Fighter	Mekanik sedang	EXP
Arlott	Fighter	Mekanik sedang	EXP
Phoveus	Fighter	Mekanik sedang	EXP
Gatotkaca	Tank, Fighter	Mekanik sedang	EXP

Gambar 4.4.1 Skenario 4 Menampilkam data hero

4.7 Fungsi Menambah Hero

```
Masukkan nama hero: Lukas
Masukkan role hero: Fighter
Masukkan tingkat mekanik hero: Tinggi
Masukkan posisi hero:
1. Jungle
2. Roam
3. Mid
4. Gold
5. EXP
Masukkan pilihan anda: 5

Hero berhasil ditambahkan.
```

Gambar 4.7.1 Skenario 5 Berhasil Menambahkan hero

```
Hero sudah ada. Kategori penuh, tidak bisa menambah hero baru.
```

Gambar 4.7.2 Skenario 5 Gagal menambahkan hero

4.8 Fungsi mengubah data hero.

```
Masukkan nama hero yang ingin diedit: Fanny
Masukkan role baru: Fighter
Masukkan tingkat mekanik baru: Rendah
Masukkan posisi baru:
1. Jungle
2. Roam
3. Mid
4. Gold
5. EXP
Masukkan pilihan anda: 4

Hero berhasil dipindahkan.
```

Ruby	Fighter	Mekanik sedang	EXP
Edith	Tank, Fighter	Mekanik sedang	EXP
Terizla	Fighter	Mekanik sedang	EXP
Arlott	Fighter	Mekanik sedang	EXP
Phoveus	Fighter	Mekanik sedang	EXP
Baxia	Tank, Fighter	Mekanik sedang	EXP
Fanny	Fighter	Rendah	EXP

Gambar 4.10 Skenario 6 Berhasil Mengubah Data Hero

Masukkan nama hero yang ingin diedit: siapa yah

Hero tidak ditemukan.

Gambar 4.11 Skenari 6 Gagal Menghapus Data Hero

4.9 Fungsi menghapus hero di array

No	Nama	Role	Mekanik	Posisi
1	Fanny	Assassin	Mekanik tinggi	Jungle
2	Ling	Assassin	Mekanik tinggi	Jungle
3	Nolan	Assassin	Mekanik tinggi	Jungle
4	Julian	Assassin, Mage	Mekanik sedang	Jungle
5	Hayabusa	Assassin	Mekanik tinggi	Jungle

Masukkan nomor hero yang akan dihapus: 1

Nama	Role	Mekanik	Posisi
Ling	Assassin	Mekanik tinggi	Jungle
Nolan	Assassin	Mekanik tinggi	Jungle
Julian	Assassin, Mage	Mekanik sedang	Jungle
Hayabusa	Assassin	Mekanik tinggi	Jungle

Gambar 4.12 Skenario 7 Berhasil Menghapus Data Hero

5. Langkah Langkah Git

5.2 Git Add

Git add merupakan perintah untuk menambahkan file yang ingin di commit.

```
MSI Ryzen 5@Sifs MINGW64 ~/Desktop/Praktikum-APL/Posttest/Posttest2 (main)
$ git add .
```

5.2 Git Add

5.2 Git Commit

Commit adalah tindakan menyimpan perubahan kode ke dalam local repository (penyimpanan lokal).

```
MSI Ryzen 5@Sifs MINGW64 ~/Desktop/Praktikum-APL/Posttest/Posttest2 (main)
$ git commit -m "Finish Post Test"
[main 0843bb8] Finish Post Test
3 files changed, 474 insertions(+), 150 deletions(-)
create mode 100644 Posttest/Posttest2/2409106072-Sifwah Fatin Sofwani-PT-2.cpp
create mode 100644 Posttest/Posttest2/2409106072-Sifwah Fatin Sofwani-PT-2.exe
delete mode 100644 Posttest/Posttest2/ml.cpp
```

5.2 Git Commit

5.3 Git Push

Push adalah perintah untuk mengirim commit dari repositori lokal ke repositori remote (server).

```
MSI Ryzen 5@Sifs MINGW64 ~/Desktop/Praktikum-APL/Posttest/Posttest2 (main)
$ git push -u origin main
Enumerating objects: 9, done.
Counting objects: 100% (9/9), done.
Delta compression using up to 12 threads
Compressing objects: 100% (6/6), done.
Writing objects: 100% (6/6), 690.28 KiB | 4.60 MiB/s, done.
Total 6 (delta 0), reused 0 (delta 0), pack-reused 0 (from 0)
To https://github.com/SifwahFatinSofwani/Praktikum-APL.git
    1077c70..0843bb8  main -> main
branch 'main' set up to track 'origin/main'.
```

5.3 Git Push