

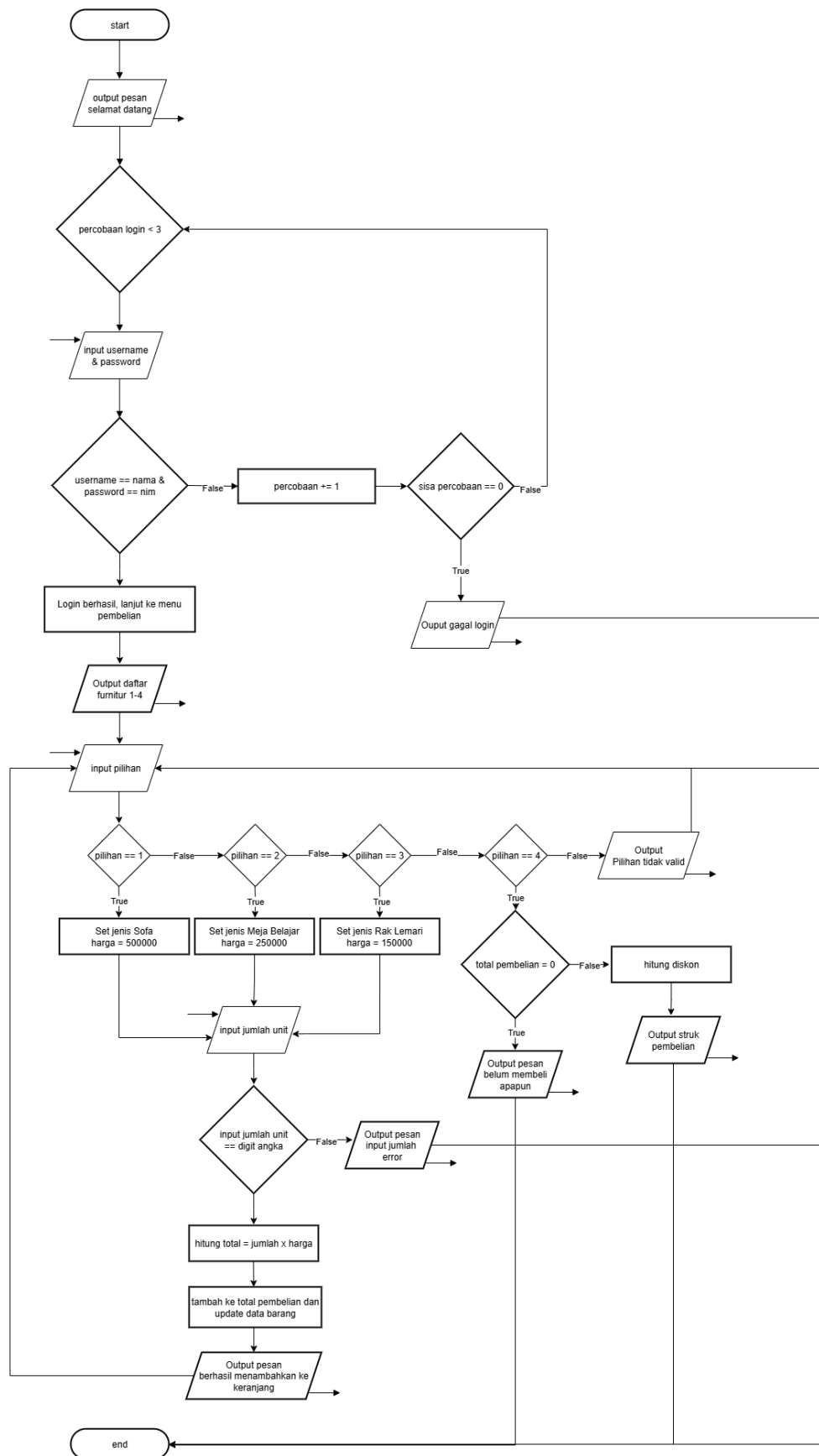
LAPORAN PRAKTIKUM
POSTTEST 4
ALGORITMA PEMROGRAMAN DASAR



Disusun oleh:
Muhammad Ihsan Rosadi 2509106081
Kelas B2'25

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULAWARMAN
SAMARINDA
2025

1. Flowchart



Gambar Flowchart 1.1

2. Deskripsi Singkat Program

Program Python ini merupakan simulasi sistem login dan pembelian furnitur di toko “Infordeh”. Pengguna harus berhasil login menggunakan nama dan NIM yang benar dalam maksimal tiga kali percobaan. Setelah login, pengguna dapat memilih berbagai furnitur seperti sofa, meja belajar, dan rak lemari, lalu program akan menghitung total harga, memberikan diskon atau bonus sesuai nilai pembelian, dan menampilkan struk lengkap berisi rincian transaksi serta total pembayaran akhir.

3. Source Code

```
nama = "Muhammad Ihsan Rosadi"
nim = "2509106081"

percobaan = 0
maks_percobaan = 3
login_berhasil = False

print("=====")
print("  SELAMAT DATANG DI TOKO FURNITUR INFORDEH  ")
print("=====")

while percobaan < maks_percobaan:
    input_nama = input("Masukkan username (Nama): ")
    input_nim = input("Masukkan password (NIM): ")

    if input_nama == nama and input_nim == nim:
        print(f"\nLogin berhasil! Selamat datang, {nama}")
        login_berhasil = True
        break
    else:
        percobaan += 1
        sisa = maks_percobaan - percobaan
        print(f"Login gagal! Sisa percobaan: {sisa}")
        if sisa == 0:
            print("\nAnda telah gagal login 3 kali. Program dihentikan.")
            exit()

if login_berhasil:
    total_semua = 0

    jumlah_sofa = 0
    total_sofa = 0

    jumlah_meja = 0
    total_meja = 0
```

```

jumlah_rak = 0
total_rak = 0

print("\n=== MULAI PEMBELIAN ===")

while True:
    print("\n===== MENU PEMBELIAN FURNITUR =====")
    print("1. Sofa          - Rp 500000")
    print("2. Meja Belajar - Rp 250000")
    print("3. Rak Lemari   - Rp 150000")
    print("4. Selesai & Tampilkan Struk")
    print("=====")

    pilihan = input("Pilih furnitur [1-4]: ")

    if pilihan == "4":
        if total_semua == 0:
            print("\nAnda belum membeli apapun.")
            print("Terima kasih telah mengunjungi Toko Furnitur Infordeh.")
            break

        potongan_total = 0
        bonus = ""

        if total_semua >= 700000:
            potongan_total = total_semua * 0.20
        elif total_semua >= 500000 and total_semua < 700000:
            potongan_total = total_semua * 0.08
        elif total_semua >= 150000 and total_semua < 500000:
            bonus = "Kitchen Set"

        total_akhir = total_semua - potongan_total

        print("\n=====")
        print("STRUK PEMBELIAN")
        print("=====")
        print("No  Nama Barang      Jumlah  Harga Satuan      Total")
        print("-----")

        nomor = 1
        if jumlah_sofa > 0:
            print(f"{nomor}.  Sofa                      {jumlah_sofa}      x")
            Rp500000 = Rp{int(total_sofa)}")
            nomor += 1
        if jumlah_meja > 0:
            print(f"{nomor}.  Meja Belajar                {jumlah_meja}      x")
            Rp250000 = Rp{int(total_meja)}")
            nomor += 1
        if jumlah_rak > 0:
            print(f"{nomor}.  Rak Lemari                  {jumlah_rak}      x")

```

```

Rp150000    = Rp{int(total_rak)}")

print("-----")
print(f"Total Pembelian : Rp{int(total_semua)}")

if potongan_total > 0:
    print(f"Potongan Harga : Rp{int(potongan_total)}")
if bonus != "":
    print(f"Bonus : {bonus}")

print("-----")
print(f"Total Bayar Akhir: Rp{int(total_akhir)}")
print("\n=====")
print(" Terima kasih telah berbelanja di Infordeh! ")
print("=====")
break

elif pilihan == "1":
    jenis = "Sofa"
    harga = 500000
elif pilihan == "2":
    jenis = "Meja Belajar"
    harga = 250000
elif pilihan == "3":
    jenis = "Rak Lemari"
    harga = 150000
else:
    print("Pilihan tidak valid! Silakan pilih 1-4.")
    continue

jumlah = input("Masukkan jumlah unit yang ingin dibeli: ")

if jumlah.isdigit():
    jumlah = int(jumlah)
else:
    print("Input jumlah harus berupa angka!")
    continue

total = 0
for i in range(jumlah):
    total += harga

total_semua += total

if pilihan == "1":
    jumlah_sofa += jumlah
    total_sofa += total
elif pilihan == "2":
    jumlah_meja += jumlah
    total_meja += total
elif pilihan == "3":

```

```
    jumlah_rak += jumlah
    total_rak += total

    print(f"\nBerhasil menambahkan {jumlah} {jenis} ke keranjang.")
```

Gambar 3.1 Source Code

4. Hasil Output

```
=====
      SELAMAT DATANG DI TOKO FURNITUR INFORDEH
=====
Masukkan username (Nama): salah1
Masukkan password (NIM): 2121
Login gagal! Sisa percobaan: 2
Masukkan username (Nama): salah2
Masukkan password (NIM): 435323
Login gagal! Sisa percobaan: 1
Masukkan username (Nama): salah3
Masukkan password (NIM): 59405469
Login gagal! Sisa percobaan: 0

Anda telah gagal login 3 kali. Program dihentikan.
PS C:\Users\M Ihsan Rosadi\Downloads\Praktikum_APD_B2-25>
```

Gambar 4.1 Hasil Output

```

=====
      SELAMAT DATANG DI TOKO FURNITUR INFORDEH
=====
Masukkan username (Nama): Muhammad Ihsan Rosadi
Masukkan password (NIM): 2509106081

Login berhasil! Selamat datang, Muhammad Ihsan Rosadi

=== MULAI PEMBELIAN ===

===== MENU PEMBELIAN FURNITUR =====
1. Sofa          - Rp 500000
2. Meja Belajar - Rp 250000
3. Rak Lemari   - Rp 150000
4. Selesai & Tampilkan Struk
=====
Pilih furnitur [1-4]: 1
Masukkan jumlah unit yang ingin dibeli: 9

Berhasil menambahkan 9 Sofa ke keranjang.

===== MENU PEMBELIAN FURNITUR =====
1. Sofa          - Rp 500000
2. Meja Belajar - Rp 250000
3. Rak Lemari   - Rp 150000
4. Selesai & Tampilkan Struk
=====
Pilih furnitur [1-4]: 3
Masukkan jumlah unit yang ingin dibeli: 8

Berhasil menambahkan 8 Rak Lemari ke keranjang.

===== MENU PEMBELIAN FURNITUR =====
1. Sofa          - Rp 500000
2. Meja Belajar - Rp 250000
3. Rak Lemari   - Rp 150000
4. Selesai & Tampilkan Struk
=====
Pilih furnitur [1-4]: 2
Masukkan jumlah unit yang ingin dibeli: 9

Berhasil menambahkan 9 Meja Belajar ke keranjang.

```

Gambar 4.2 Hasil Output

```

===== MENU PEMBELIAN FURNITUR =====
1. Sofa          - Rp 500000
2. Meja Belajar - Rp 250000
3. Rak Lemari   - Rp 150000
4. Selesai & Tampilkan Struk
=====
Pilih furnitur [1-4]: 1
Masukkan jumlah unit yang ingin dibeli: 7

Berhasil menambahkan 7 Sofa ke keranjang.

===== MENU PEMBELIAN FURNITUR =====
1. Sofa          - Rp 500000
2. Meja Belajar - Rp 250000
3. Rak Lemari   - Rp 150000
4. Selesai & Tampilkan Struk
=====
Pilih furnitur [1-4]: 4

=====
                        STRUK PEMBELIAN
=====
No  Nama Barang      Jumlah  Harga Satuan  Total
-----
1.  Sofa             16      x Rp500000    = Rp8000000
2.  Meja Belajar     9       x Rp250000    = Rp2250000
3.  Rak Lemari       8       x Rp150000    = Rp1200000
-----
Total Pembelian   : Rp11450000
Potongan Harga    : Rp2290000
-----
Total Bayar Akhir: Rp9160000

=====
Terima kasih telah berbelanja di Infordeh!
=====

```

Gambar 4.3 Hasil Output

5. Langkah-langkah GIT

5.1 GIT Add

Git Add berfungsi untuk menambahkan perubahan file dari working directory ke staging area, yaitu tempat sementara sebelum perubahan benar-benar disimpan dengan git commit, dengan kata lain, perintah ini menandai file atau perubahan tertentu agar disertakan dalam commit berikutnya.

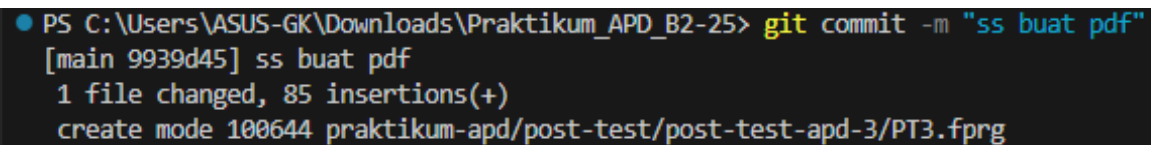


```
PS C:\Users\ASUS-GK\Downloads\praktikum-apd> git add .
```

Gambar 5.1.1 Git Add

5.2 GIT Commit

Git Commit berfungsi untuk menyimpan perubahan yang telah ditandai dengan git add ke dalam riwayat repository lokal, sehingga setiap versi proyek terdokumentasi dengan jelas melalui pesan commit yang menjelaskan perubahan tersebut.

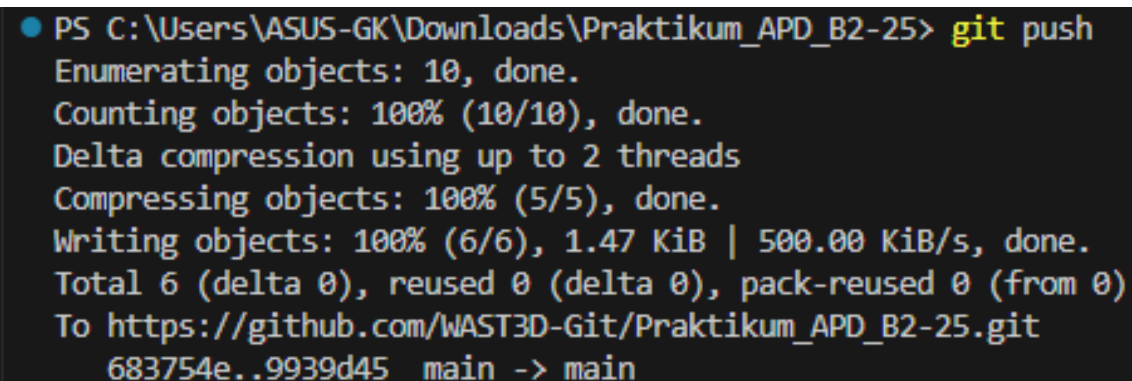


```
PS C:\Users\ASUS-GK\Downloads\Praktikum_APD_B2-25> git commit -m "ss buat pdf"
[main 9939d45] ss buat pdf
1 file changed, 85 insertions(+)
create mode 100644 praktikum-apd/post-test/post-test-apd-3/PT3.fprg
```

Gambar 5.2.1 Git Commit

5.3 GIT Push

Git Push adalah perintah Git yang digunakan untuk mengirim atau mengunggah perubahan dari repository lokal ke repository remote, sehingga commit yang sudah dibuat secara lokal dapat tersinkronisasi dan tersedia di server (misalnya GitHub atau GitLab) agar bisa diakses, digunakan, atau dikolaborasikan oleh orang lain.



```
PS C:\Users\ASUS-GK\Downloads\Praktikum_APD_B2-25> git push
Enumerating objects: 10, done.
Counting objects: 100% (10/10), done.
Delta compression using up to 2 threads
Compressing objects: 100% (5/5), done.
Writing objects: 100% (6/6), 1.47 KiB | 500.00 KiB/s, done.
Total 6 (delta 0), reused 0 (delta 0), pack-reused 0 (from 0)
To https://github.com/WAST3D-Git/Praktikum_APD_B2-25.git
683754e..9939d45 main -> main
```

Gambar 5.3.1 Git Push