

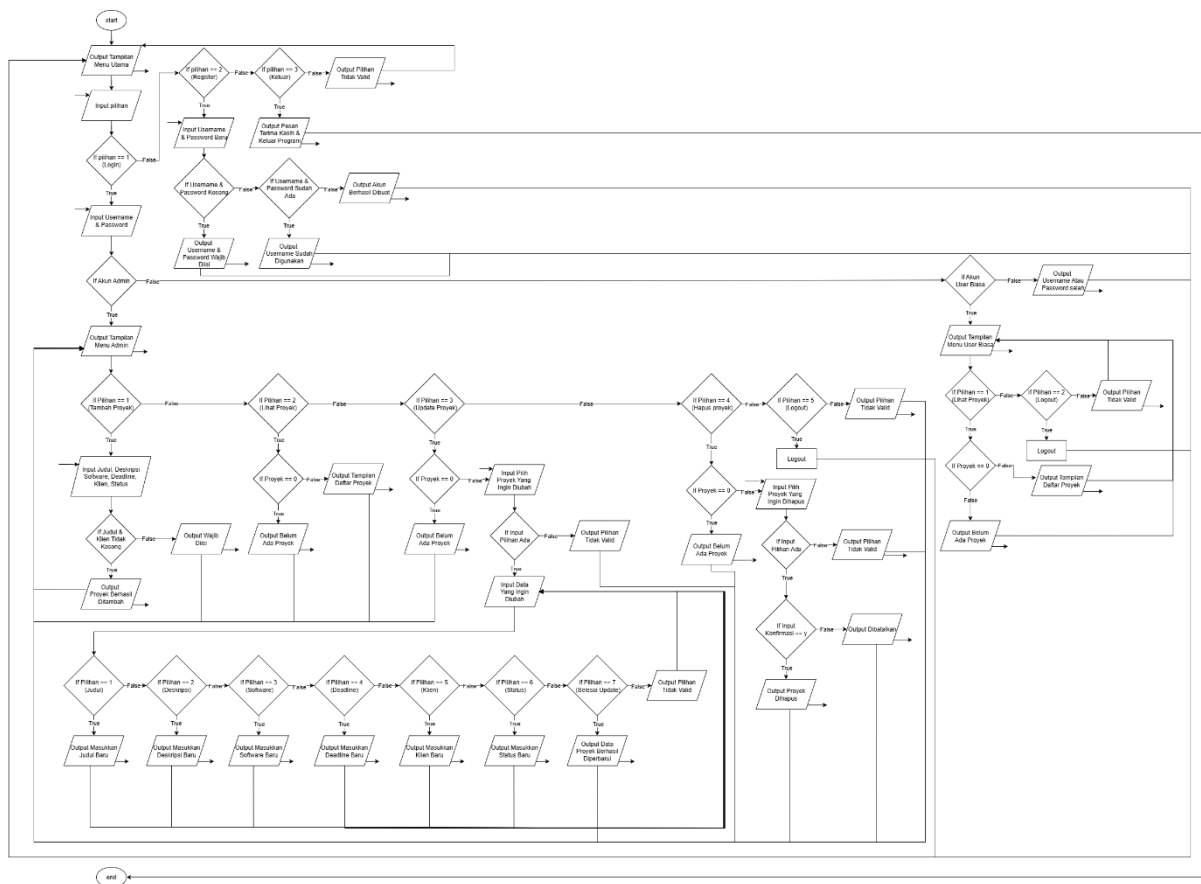
**LAPORAN PRAKTIKUM**  
**POSTTEST 5**  
**ALGORITMA PEMROGRAMAN DASAR**



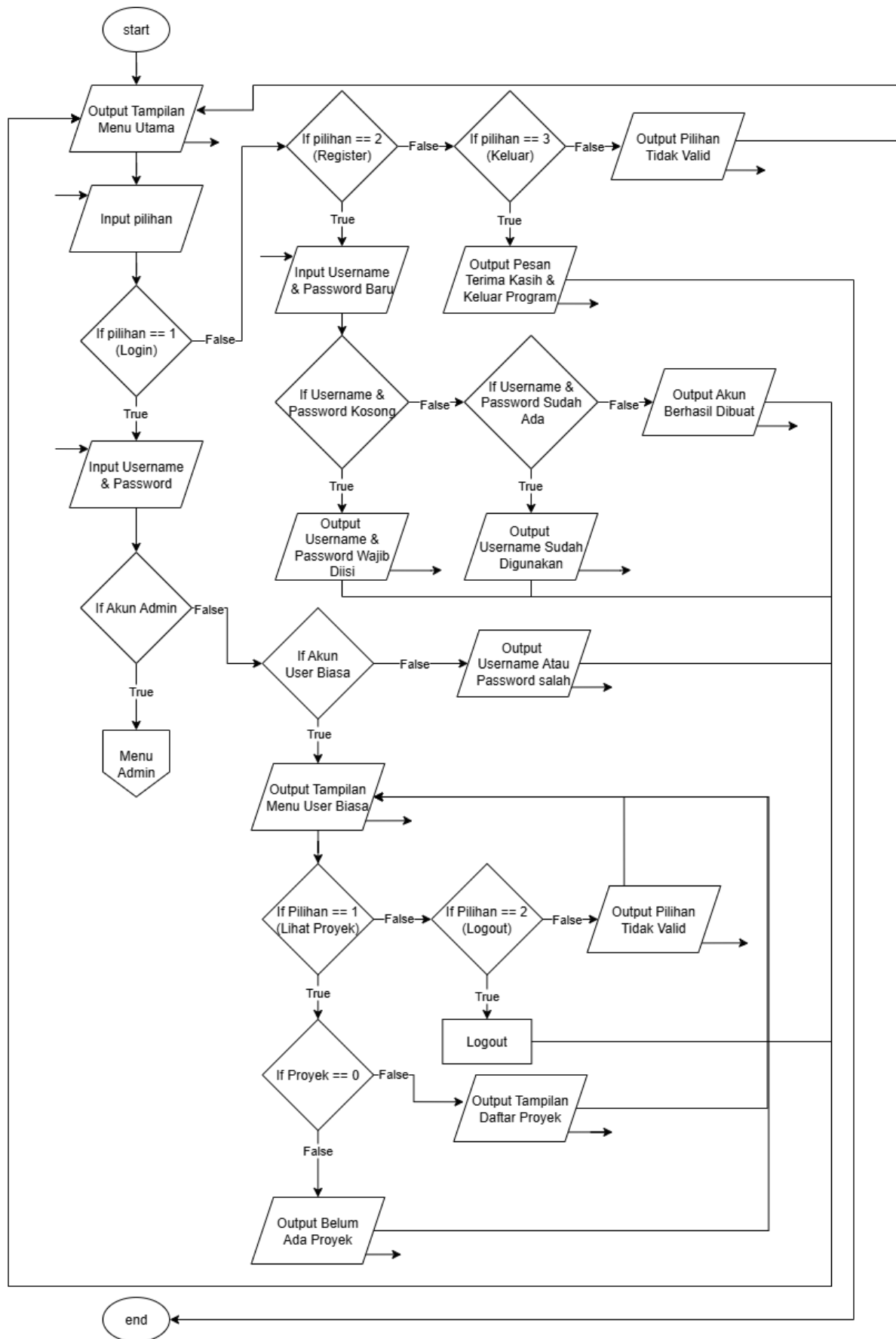
**Disusun oleh:**  
**Muhammad Ihsan Rosadi 2509106081**  
**Kelas B2'25**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS MULAWARMAN**  
**SAMARINDA**  
**2025**

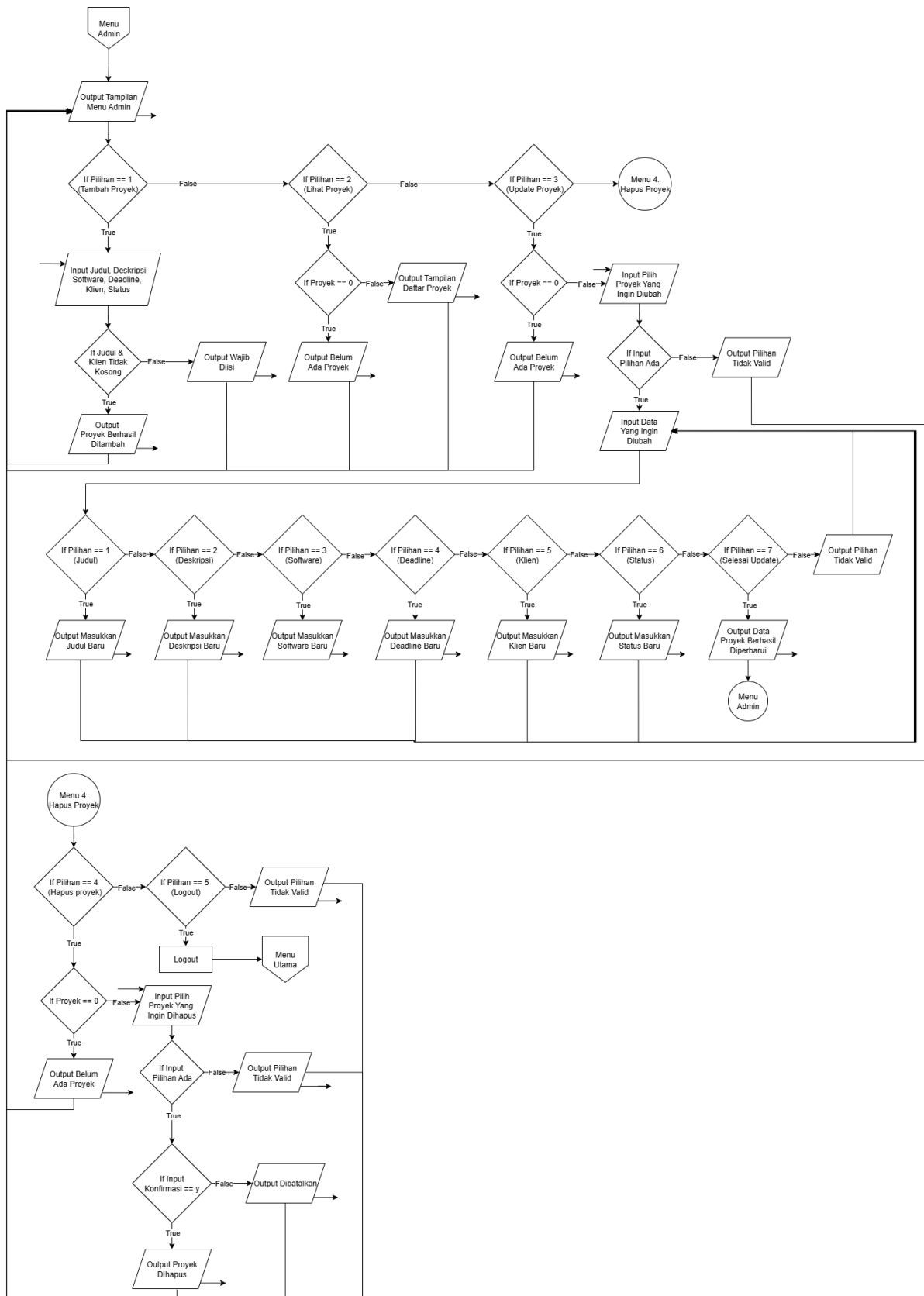
## 1. Flowchart



Gambar 1.1 Flowchart Full



Gambar 1.2 Flowchart Menu Utama & User Biasa



Gambar 1.3 Flowchart Menu Admin

Penjelasan singkat:

Flowchart diatas menggambarkan alur sistem manajemen proyek Desain Grafis yang memiliki dua peran utama: User Biasa dan Admin.

### 1. Menu Utama

- a. Sistem dimulai dengan menampilkan menu utama kepada pengguna.
- b. Pengguna dapat memilih untuk:
  1. Login sebagai Admin
  2. Login sebagai User Biasa
  3. Keluar dari sistem

Jika input pilihan tidak valid, sistem menampilkan pesan “Pilihan Tidak Valid”.

### 2. Login

- a. Pengguna memasukkan Username dan Password.
- b. Sistem akan memverifikasi data login:
  1. Jika username atau password salah → pesan error ditampilkan.
  2. Jika benar → pengguna diarahkan ke menu sesuai peran (Admin/User).

### 3. Menu Admin

Admin memiliki beberapa opsi utama:

- a. Tambah Proyek – Admin memasukkan judul, deskripsi, status, dan data proyek baru.
- b. Lihat Proyek – Menampilkan daftar proyek yang ada.
- c. Edit Proyek – Admin dapat mengubah data proyek tertentu (judul, deskripsi, software, deadline, client, status, dsb).
- d. Hapus Proyek – Menghapus proyek dari sistem.
- e. Logout – Keluar dari sistem.

Setiap langkah dilengkapi validasi, misalnya jika proyek tidak ditemukan atau input salah, akan muncul pesan “Pilihan Tidak Valid” atau “Proyek Belum Ada”.

### 4. Menu User Biasa

User Biasa hanya dapat:

- a. Lihat Daftar Proyek yang tersedia.
- b. Logout dari sistem.

Jika pilihan salah, sistem memberi pesan “Pilihan Tidak Valid”.

### 5. Validasi dan Pengulangan

- a. Jika terdapat input yang tidak sesuai, sistem akan meminta pengguna untuk mengulang pilihan.
- b. Setelah aksi selesai (misalnya menambah atau mengedit proyek), sistem kembali ke menu utama peran masing-masing.

### 6. End

Flowchart berakhir setelah pengguna memilih keluar dari sistem.

## 2. Deskripsi Singkat Program

Program ini merupakan sistem manajemen proyek desain grafis berbasis terminal yang memungkinkan pengguna melakukan login, registrasi, dan mengelola proyek. Program ini membedakan antara akun admin dan user biasa: admin dapat menambah, melihat, memperbarui, dan menghapus proyek, sedangkan user biasa hanya dapat melihat daftar proyek. Data pengguna dan proyek disimpan dalam daftar Python sederhana (list), dan antarmuka menggunakan menu teks yang bersih dengan perintah `os.system('cls'/'clear')` untuk membersihkan layar. Program ini berjalan dalam loop utama hingga pengguna memilih untuk keluar.

## 3. Source Code

### A. Inisialisasi Data

```
import os

users = [["mihsanr81", "2509106081", "admin"]]
projects = []
```

### B. Menu Utama Program

```
while True:
    os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
    print("=== SISTEM MANAJEMEN PROYEK DESAIN GRAFIS ===")
    print("1. Login")
    print("2. Register")
    print("3. Keluar")
    menu = input("Pilih menu: ")
```

### C. Fitur Login

```
if menu == "1":
    os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
    print("=== LOGIN ===")
    username = input("Username: ")
    password = input("Password: ")
    user_ditemukan = None

    for u in users:
        if u[0] == username and u[1] == password:
            user_ditemukan = u
            break
```

### D. Validasi Gagal Login

```
if user_ditemukan == None:
    print("Login gagal! Username atau password salah.")
    input("Tekan Enter Untuk Melanjutkan...")
```

```
continue
```

## E. Menu Admin

```
if user_ditemukan[2] == "admin":
    while True:
        os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
        print("=== MENU ADMIN ===")
        print("1. Tambah Proyek")
        print("2. Lihat Proyek")
        print("3. Update Proyek")
        print("4. Hapus Proyek")
        print("5. Logout")
        pilih = input("Pilih: ")
```

## F. CREATE (Tambah Proyek)

```
if pilih == "1":
    os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
    print("=== TAMBAH PROYEK ===")
    judul = input("Judul: ")
    deskripsi = input("Deskripsi: ")
    software = input("Software: ")
    deadline = input("Deadline: ")
    klien = input("Klien: ")
    status = input("Status: ")
    if judul != "" and klien != "":
        projects.append([judul, deskripsi, software, deadline,
klien, status])
        print("Proyek berhasil ditambah!")
    else:
        print("Wajib diisi!")
    input("Tekan Enter Untuk Melanjutkan...")
```

## G. READ (Lihat Proyek)

```
elif pilih == "2":
    os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
    print("=== DAFTAR PROYEK ===")
    if len(projects) == 0:
        print("Belum ada proyek.")
    else:
        for i, p in enumerate(projects):
            print(f"\n[{i+1}] {p[0]}")
            print(f"Deskripsi: {p[1]}")
            print(f"Software : {p[2]}")
            print(f"Deadline : {p[3]}")
            print(f"Klien : {p[4]}")
            print(f"Status : {p[5]}")
        input("\nTekan Enter Untuk Melanjutkan...")
```

## H. UPDATE (Ubah Proyek)

```
elif pilih == "3":
    os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
    print("=== UBAH PROYEK ===")
    if len(projects) == 0:
        print("Belum ada proyek.")
        input("Tekan Enter Untuk Melanjutkan...")
        continue

    for i, p in enumerate(projects):
        print(f"[{i+1}] {p[0]}")

    nomor = input("\nPilih nomor proyek: ")
    if nomor.isdigit():
        nomor = int(nomor) - 1
        if 0 <= nomor < len(projects):
            while True:
                os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
                print(f"=== UBAH PROYEK: {projects[nomor][0]}")

                print("1. Judul")
                print("2. Deskripsi")
                print("3. Software")
                print("4. Deadline")
                print("5. Klien")
                print("6. Status")
                print("7. Selesai Update")
                pilih_update = input("Pilih data yang ingin
diubah: ")

                if pilih_update == "1":
                    projects[nomor][0] = input("Masukkan judul
baru: ")

                elif pilih_update == "2":
                    projects[nomor][1] = input("Masukkan
deskripsi baru: ")

                elif pilih_update == "3":
                    projects[nomor][2] = input("Masukkan
software baru: ")

                elif pilih_update == "4":
                    projects[nomor][3] = input("Masukkan
deadline baru: ")

                elif pilih_update == "5":
                    projects[nomor][4] = input("Masukkan nama
klien baru: ")

                elif pilih_update == "6":
                    projects[nomor][5] = input("Masukkan status
baru: ")

                elif pilih_update == "7":
                    break
```



```

        else:
            print("Pilihan tidak valid!")
            input("Tekan Enter Untuk Melanjutkan...")

        print("Data proyek berhasil diperbarui!")
    else:
        print("Nomor proyek tidak valid!")
    else:
        print("Input harus angka!")
        input("Tekan Enter Untuk Melanjutkan...")

```

## I. DELETE (Hapus Proyek)

```

        elif pilih == "4":
            os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
            print("=== HAPUS PROYEK ===")
            if len(projects) == 0:
                print("Belum ada proyek.")
                input("Tekan Enter Untuk Melanjutkan...")
                continue
            for i, p in enumerate(projects):
                print(f"[{i+1}] {p[0]}")
            nomor = input("Pilih nomor proyek: ")
            if nomor.isdigit():
                nomor = int(nomor) - 1
                if 0 <= nomor < len(projects):
                    hapus = input(f"Hapus proyek '{projects[nomor][0]}'?
(y/n): ").lower()

                    if hapus == "y":
                        del projects[nomor]
                        print("Proyek dihapus!")
                    else:
                        print("Dibatalkan.")
                else:
                    print("Nomor tidak valid.")
            else:
                print("Input harus angka.")
                input("Tekan Enter Untuk Melanjutkan...")

```

## J. 5.5 Logout Admin & Validasi Input Tidak Valid

```

        elif pilih == "5":
            break
    else:
        print("Pilihan tidak valid!")
        input("Tekan Enter Untuk Melanjutkan...")

```

## K. Menu USER Biasa

```

    else:
        while True:

```

```

os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
print(f"=== MENU PENGGUNA ({user_ditemukan[0]}) ===")
print("1. Lihat Proyek")
print("2. Logout")
pilih_user = input("Pilih: ")

if pilih_user == "1":
    os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
    print("=== DAFTAR PROYEK ===")
    if len(projects) == 0:
        print("Belum ada proyek.")
    else:
        for i, p in enumerate(projects):
            print(f"\n[{i+1}] {p[0]}")
            print(f"Deskripsi: {p[1]}")
            print(f"Software : {p[2]}")
            print(f"Deadline : {p[3]}")
            print(f"Klien : {p[4]}")
            print(f>Status : {p[5]}")
        input("\nTekan Enter Untuk Melanjutkan...")
    elif pilih_user == "2":
        break
    else:
        print("Pilihan tidak valid!")
        input("Tekan Enter Untuk Melanjutkan...")

```

## L. Fitur Register

```

elif menu == "2":
    os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
    print("=== REGISTER ===")
    username = input("Username baru: ")
    password = input("Password: ")
    sudah_ada = False
    for u in users:
        if u[0] == username:
            sudah_ada = True
            break
    if username == "" or password == "":
        print("Username dan password wajib diisi!")
    elif sudah_ada:
        print("Username sudah digunakan!")
    else:
        users.append([username, password, "user"])
        print("Akun berhasil dibuat!")
    input("Tekan Enter Untuk Melanjutkan...")

```

## M. Fitur Keluar

```

elif menu == "3":
    os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')

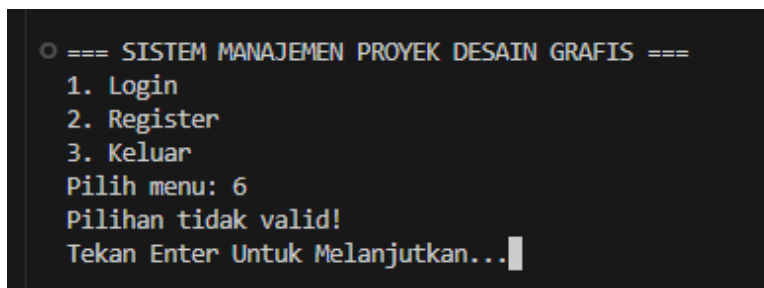
```

```
print("Terima kasih telah menggunakan program ini.")
break
```

## N. Validasi Input Tidak Valid

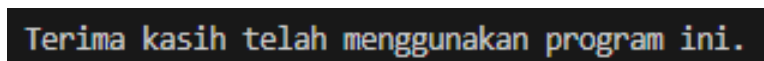
```
else:
    print("Pilihan tidak valid!")
    input("Tekan Enter Untuk Melanjutkan...")
```

## 4. Hasil Output



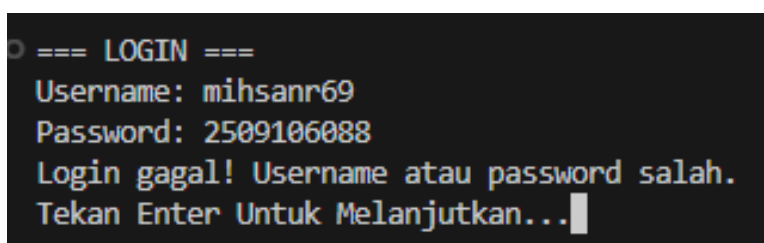
```
o === SISTEM MANAJEMEN PROYEK DESAIN GRAFIS ===
  1. Login
  2. Register
  3. Keluar
  Pilih menu: 6
  Pilihan tidak valid!
  Tekan Enter Untuk Melanjutkan...
```

Gambar 4.1 Fitur Menu Utama/Admin/User Biasa (Input Nomor Invalid)



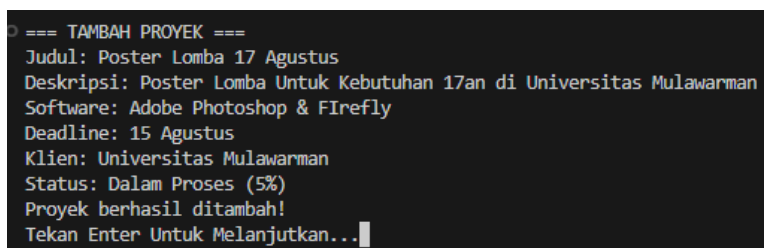
```
Terima kasih telah menggunakan program ini.
```

Gambar 4.2 Fitur Keluar



```
o === LOGIN ===
  Username: mihsanr69
  Password: 2509106088
  Login gagal! Username atau password salah.
  Tekan Enter Untuk Melanjutkan...
```

Gambar 4.3 Fitur Login (Gagal)



```
o === TAMBAH PROYEK ===
  Judul: Poster Lomba 17 Agustus
  Deskripsi: Poster Lomba Untuk Kebutuhan 17an di Universitas Mulawarman
  Software: Adobe Photoshop & Firefly
  Deadline: 15 Agustus
  Klien: Universitas Mulawarman
  Status: Dalam Proses (5%)
  Proyek berhasil ditambah!
  Tekan Enter Untuk Melanjutkan...
```

Gambar 4.4 Fitur Create/Menambah Proyek (Berhasil)

```

O === TAMBAH PROYEK ===
Judul:
Deskripsi:
Software:
Deadline:
Klien:
Status:
Wajib diisi!
Tekan Enter Untuk Melanjutkan...

```

Gambar 4.5 Fitur Create/Menambah Proyek (Gagal)

```

O === DAFTAR PROYEK ===

[1] Poster Lomba 17 Agustus
Deskripsi: Poster Lomba Untuk Kebutuhan 17an di Universitas Mulawarman
Software : Adobe Photoshop & Firefly
Deadline : 15 Agustus
Klien : Universitas Mulawarman
Status : Dalam Proses (5%)

[2] Logo Lomba 17 Agustus
Deskripsi: Logo dengan tema teknologi untuk kebutuhan lomba
Software : Adobe Illustrator, CorelDraw
Deadline : 15 Agustus
Klien : Diri sendiri
Status : Dalam proses (10%)

Tekan Enter Untuk Melanjutkan...

```

Gambar 4.6 Fitur Read/Melihat Proyek (Ada Proyek)

```

=== DAFTAR PROYEK ===
Belum ada proyek.

Tekan Enter Untuk Melanjutkan...

```

Gambar 4.7 Fitur Read/Melihat Proyek (Tidak Ada Proyek)

```
=== UBAH PROYEK: Poster Lomba 17 Agustus ===
1. Judul
2. Deskripsi
3. Software
4. Deadline
5. Klien
6. Status
7. Selesai Update
Pilih data yang ingin diubah: 4
Masukkan deadline baru: 13 Agustus
```

```
=== UBAH PROYEK: Poster Lomba 17 Agustus ===
1. Judul
2. Deskripsi
3. Software
4. Deadline
5. Klien
6. Status
7. Selesai Update
Pilih data yang ingin diubah: 7
Data proyek berhasil diperbarui!
Tekan Enter Untuk Melanjutkan...
```

Gambar 4.8 Fitur Update/Memperbarui Proyek (Ada Proyek) 2

```
=== UBAH PROYEK ===
Belum ada proyek.
Tekan Enter Untuk Melanjutkan...
```

Gambar 4.9 Fitur Update/Memperbarui Proyek (Tidak Ada Proyek)

```
=== UBAH PROYEK ===
[1] Poster Lomba 17 Agustus
[2] Logo Lomba 17 Agustus

Pilih nomor proyek: 4
Nomor proyek tidak valid.
Tekan Enter Untuk Melanjutkan...
```

Gambar 4.10 Fitur Update/Memperbarui Proyek (Input Nomor Invalid)

```

=== HAPUS PROYEK ===
[1] Poster Lomba 17 Agustus
[2] Logo Lomba 17 Agustus
Pilih nomor proyek: 2
Hapus proyek 'Logo Lomba 17 Agustus'? (y/n): y
Proyek dihapus!
Tekan Enter Untuk Melanjutkan...

```

Gambar 4.11 Fitur Delete/Menghapus Proyek (Ada Proyek (Input y))

```

=== HAPUS PROYEK ===
[1] Poster Lomba 17 Agustus
[2] Logo Lomba 17 Agustus
Pilih nomor proyek: 2
Hapus proyek 'Logo Lomba 17 Agustus'? (y/n): o
Dibatalkan.
Tekan Enter Untuk Melanjutkan...

```

Gambar 4.12 Fitur Delete/Menghapus Proyek (Ada Proyek (Input Selain y))

```

=== HAPUS PROYEK ===
Belum ada proyek.
Tekan Enter Untuk Melanjutkan...

```

Gambar 4.13 Fitur Delete/Menghapus Proyek (Tidak Ada Proyek)

```

=== HAPUS PROYEK ===
[1] Poster Lomba 17 Agustus
[2] Logo Lomba 17 Agustus
Pilih nomor proyek: 3
Nomor tidak valid.
Tekan Enter Untuk Melanjutkan...

```

Gambar 4.14 Fitur Delete/Menghapus Proyek (Input Nomor Invalid)

```

=== MENU PENGGUNA (mihsanr69) ===
1. Lihat Proyek
2. Logout
Pilih:

```

Gambar 4.15 Fitur Menu User Biasa

```
=== REGISTER ===  
Username baru: mihsanr69  
Password: 2555555555  
Akun berhasil dibuat!  
Tekan Enter Untuk Melanjutkan...
```

Gambar 4.16 Fitur Register (Berhasil)

```
=== REGISTER ===  
Username baru:  
Password:  
Username dan password wajib diisi!  
Tekan Enter Untuk Melanjutkan...
```

Gambar 4.16 Fitur Register (Gagal/Kosong)

```
=== REGISTER ===  
Username baru: mihsanr69  
Password: 2555555555  
Username sudah digunakan!  
Tekan Enter Untuk Melanjutkan...
```

Gambar 4.17 Fitur Register (Gagal/Sudah Ada)

## 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