LAPORAN PRAKTIKUM

**POSTTEST 7**

**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 Menu Utama & User Biasa

Gambar 1.2 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

1. Sistem dimulai dengan menampilkan menu utama kepada pengguna.
2. 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

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

3. Menu Admin

Admin memiliki beberapa opsi utama:

1. Tambah Proyek – Admin memasukkan judul, deskripsi, status, dan data proyek baru.
2. Lihat Proyek – Menampilkan daftar proyek yang ada.
3. Edit Proyek – Admin dapat mengubah data proyek tertentu (judul, deskripsi, software, deadline, client, status, dsb).
4. Hapus Proyek – Menghapus proyek dari sistem.
5. 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:

1. Lihat Daftar Proyek yang tersedia.
2. Logout dari sistem.

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

5. Validasi dan Pengulangan

1. Jika terdapat input yang tidak sesuai, sistem akan meminta pengguna untuk mengulang pilihan.
2. 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**

|  |
| --- |
|  |

**B. Menu Utama Program**

|  |
| --- |
|  |

**C. Fitur Login**

|  |
| --- |
|  |

**D. Validasi Gagal Login**

|  |
| --- |
|  |

**E. Menu Admin**

|  |
| --- |
|  |

**F. CREATE (Tambah Proyek)**

|  |
| --- |
|  |

**G. READ (Lihat Proyek)**

|  |
| --- |
|  |

**H. UPDATE (Ubah Proyek)**

|  |
| --- |
|  |

**I. DELETE (Hapus Proyek)**

|  |
| --- |
|  |

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

|  |
| --- |
|  |

**K. Menu USER Biasa**

|  |
| --- |
|  |

**L. Fitur Register**

|  |
| --- |
|  |

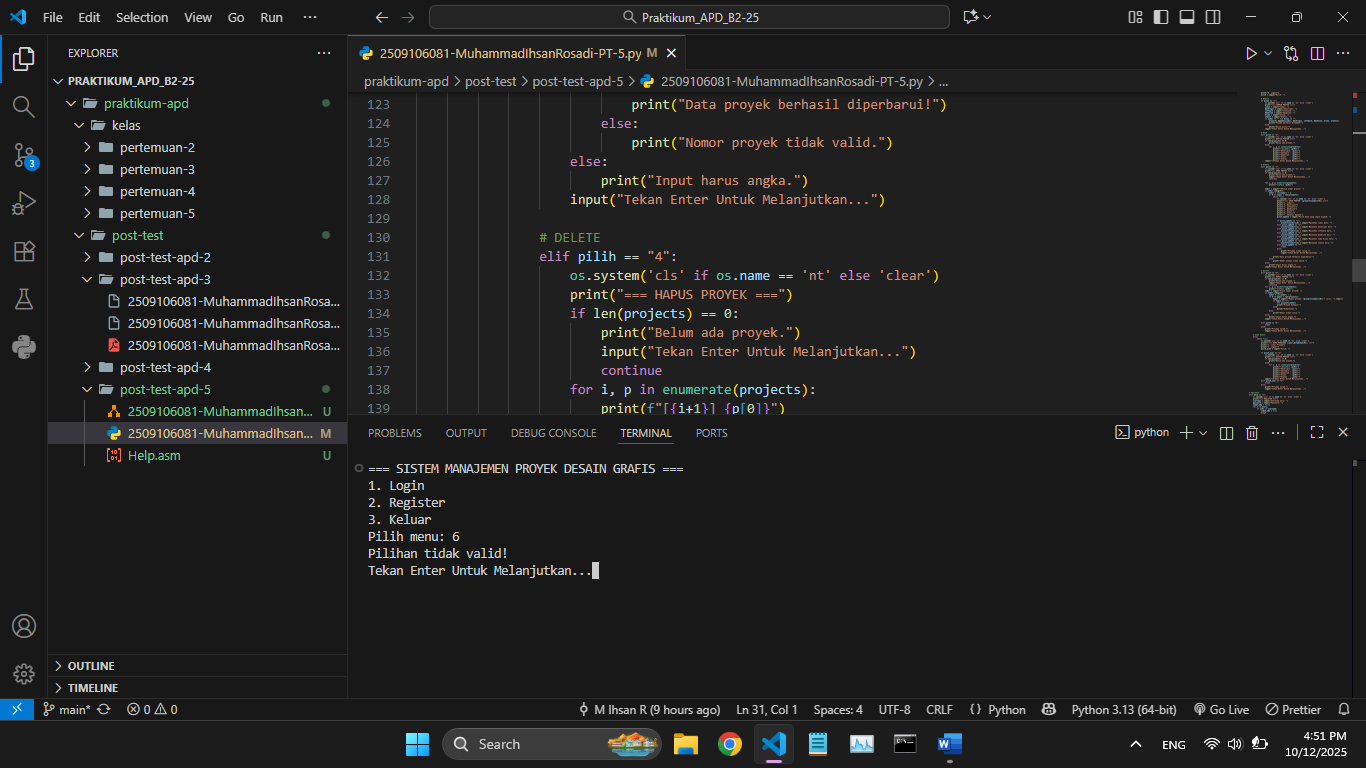
**M. Fitur Keluar**

|  |
| --- |
|  |

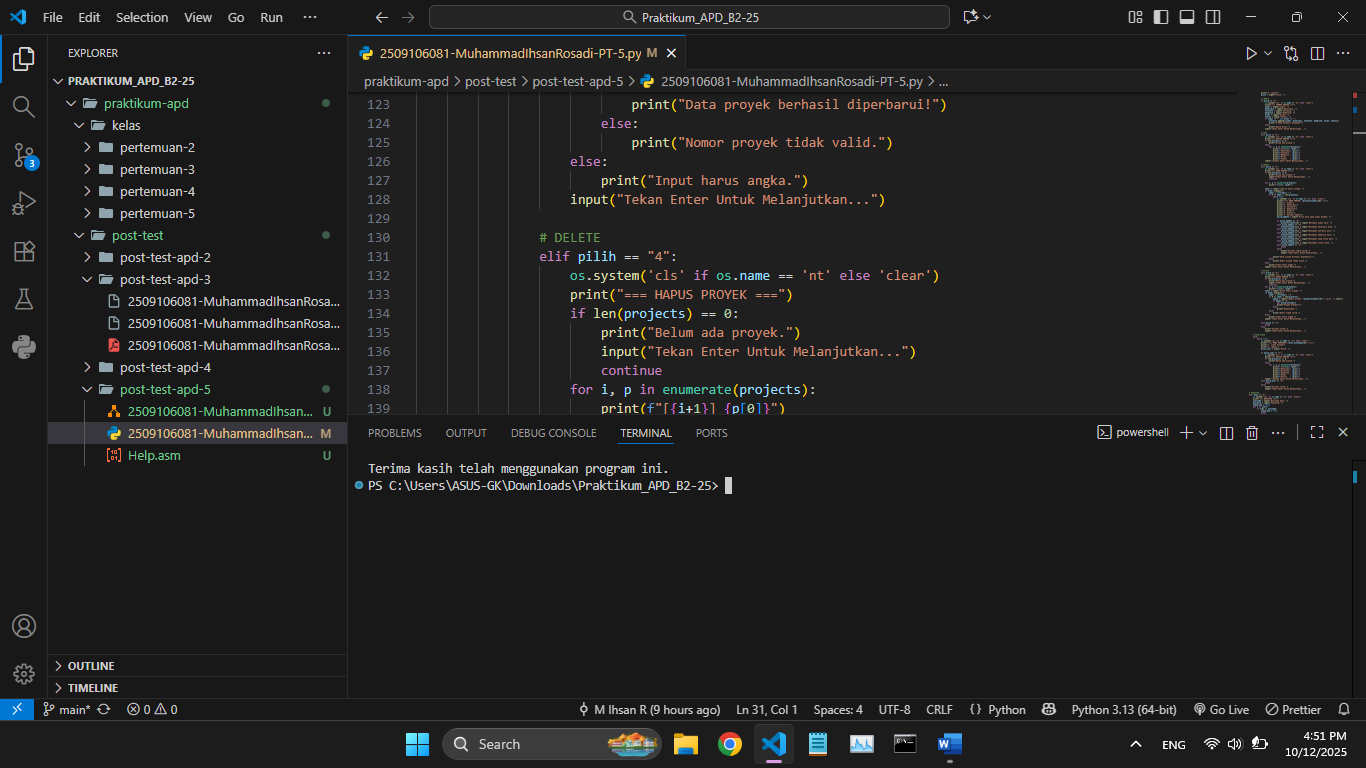
**N. Validasi Input Tidak Valid**

|  |
| --- |
|  |

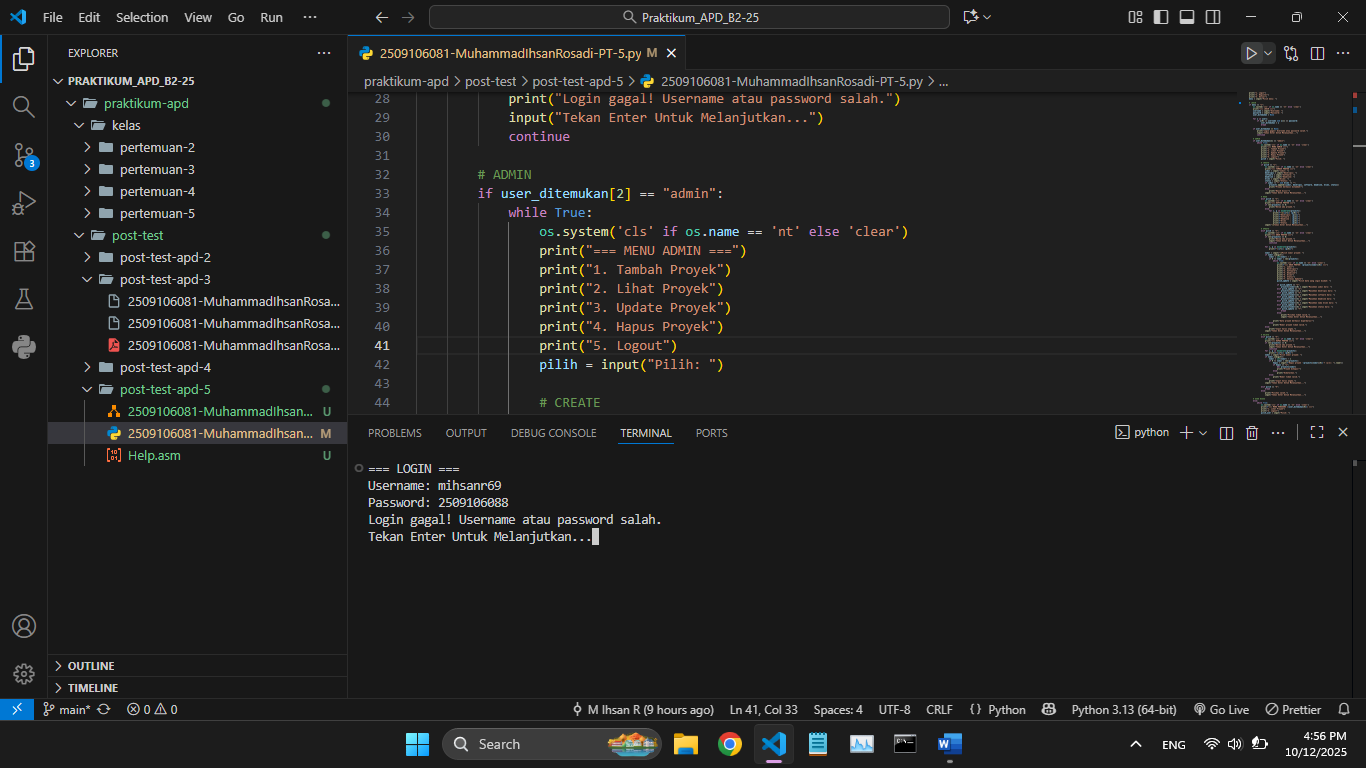
## 4. Hasil Output



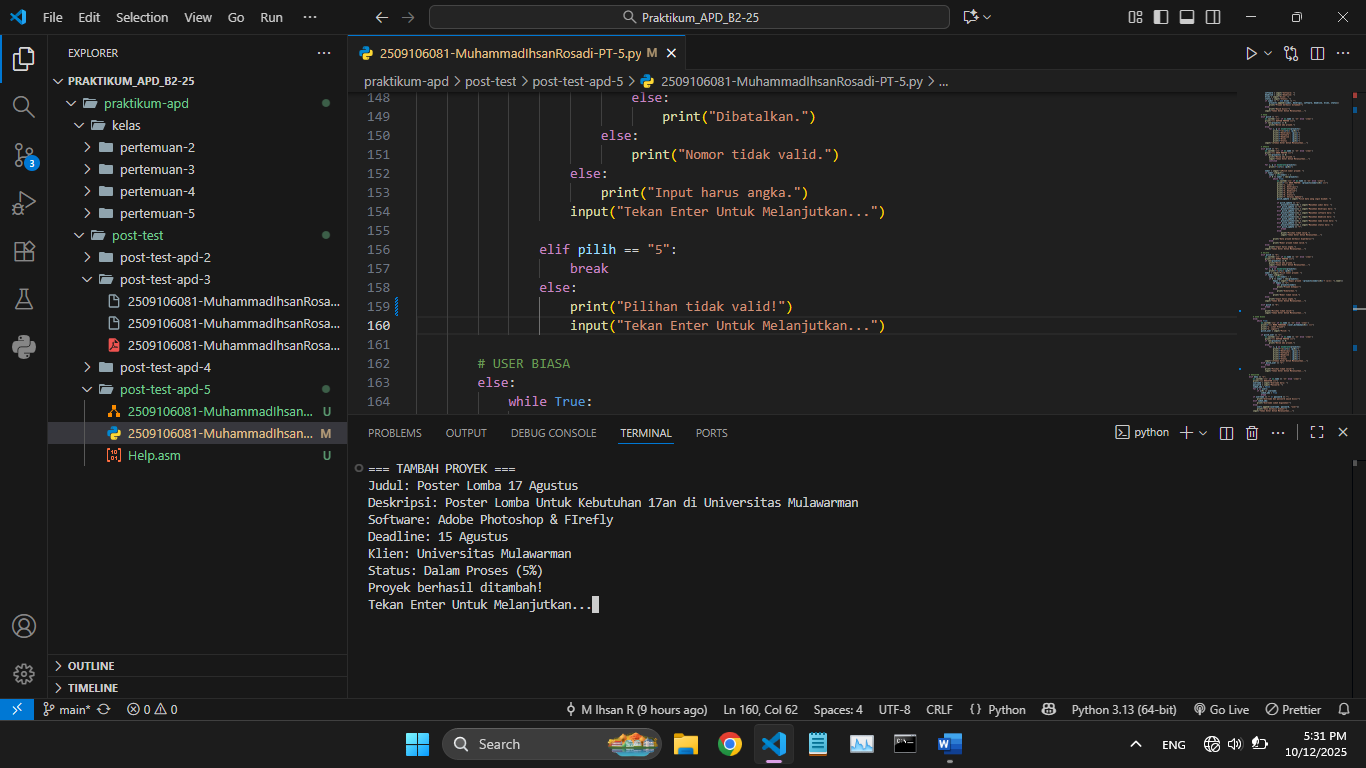
Gambar 4.1 Fitur Menu Utama/Admin/User Biasa (Input Nomor Invalid)



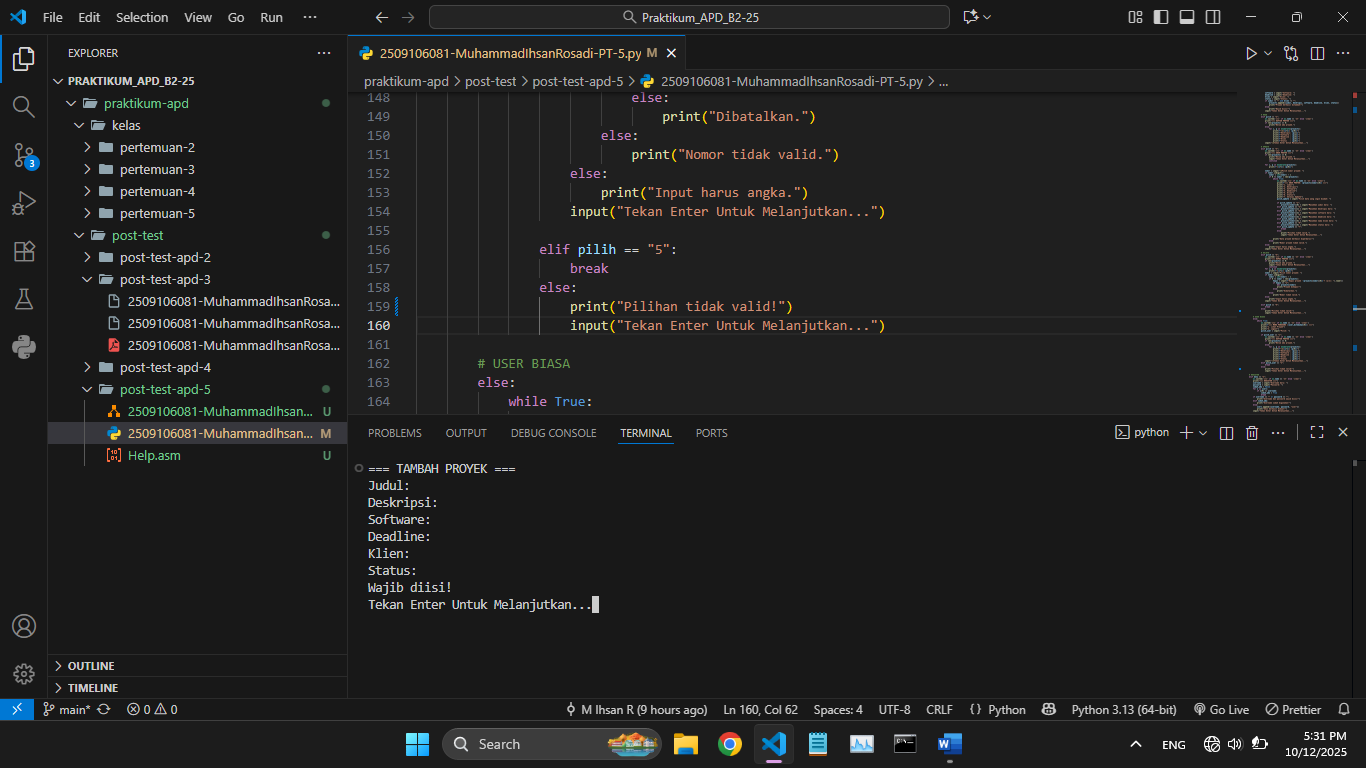
Gambar 4.2 Fitur Keluar



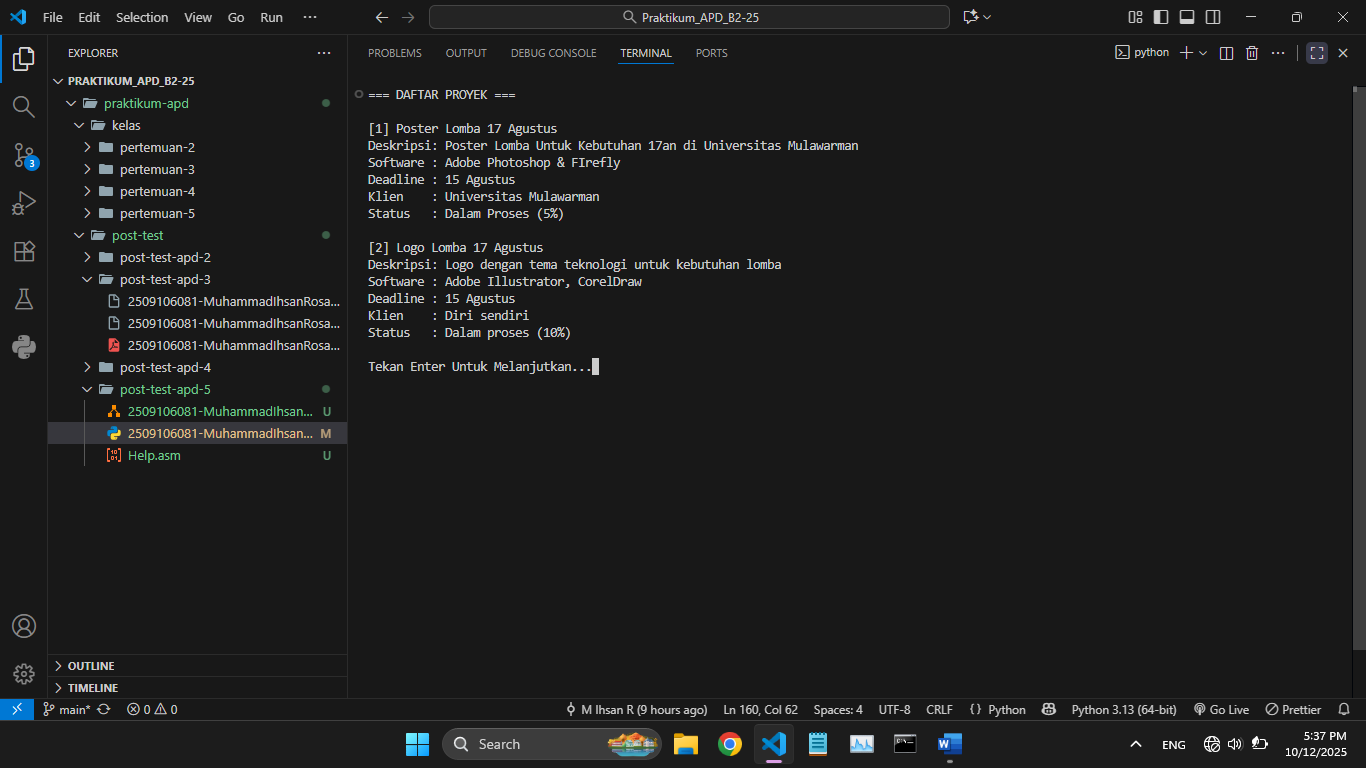
Gambar 4.3 Fitur Login (Gagal)



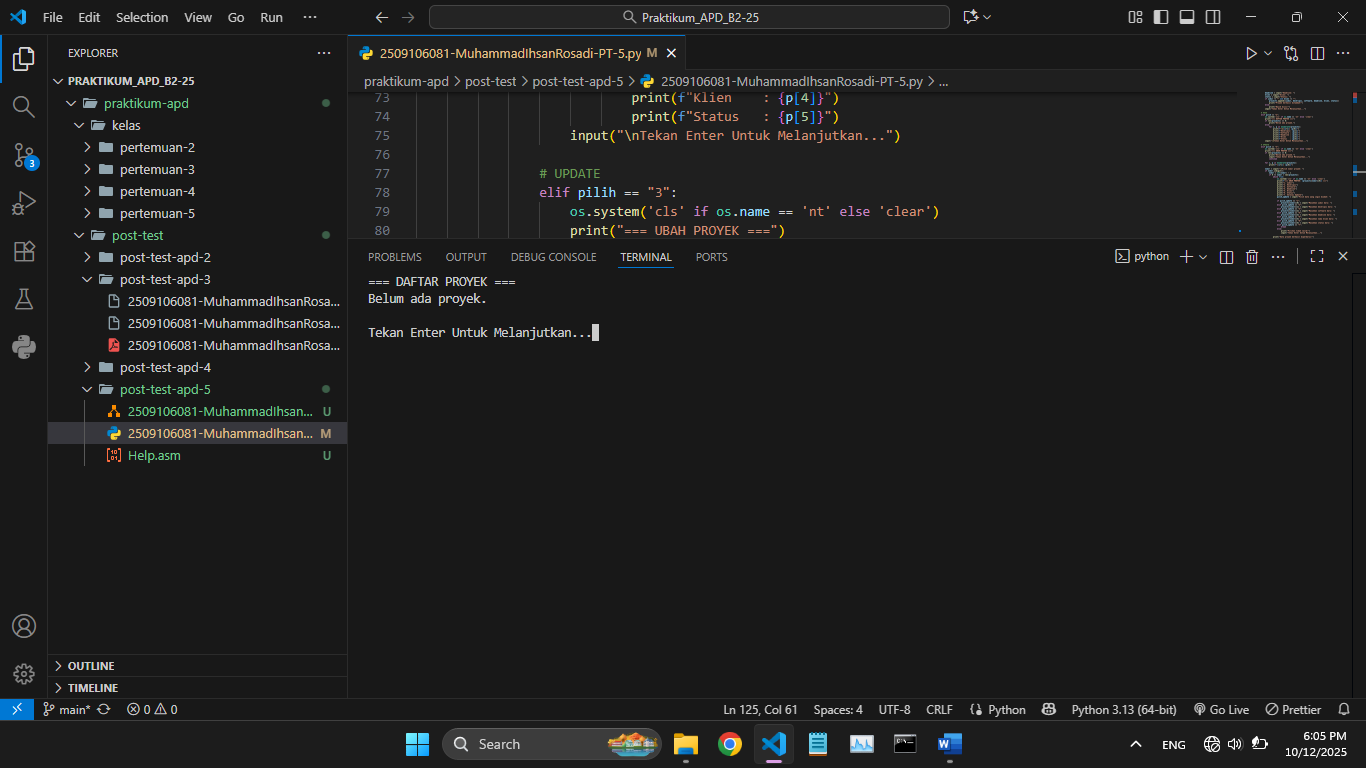
Gambar 4.4 Fitur Create/Menambah Proyek (Berhasil)



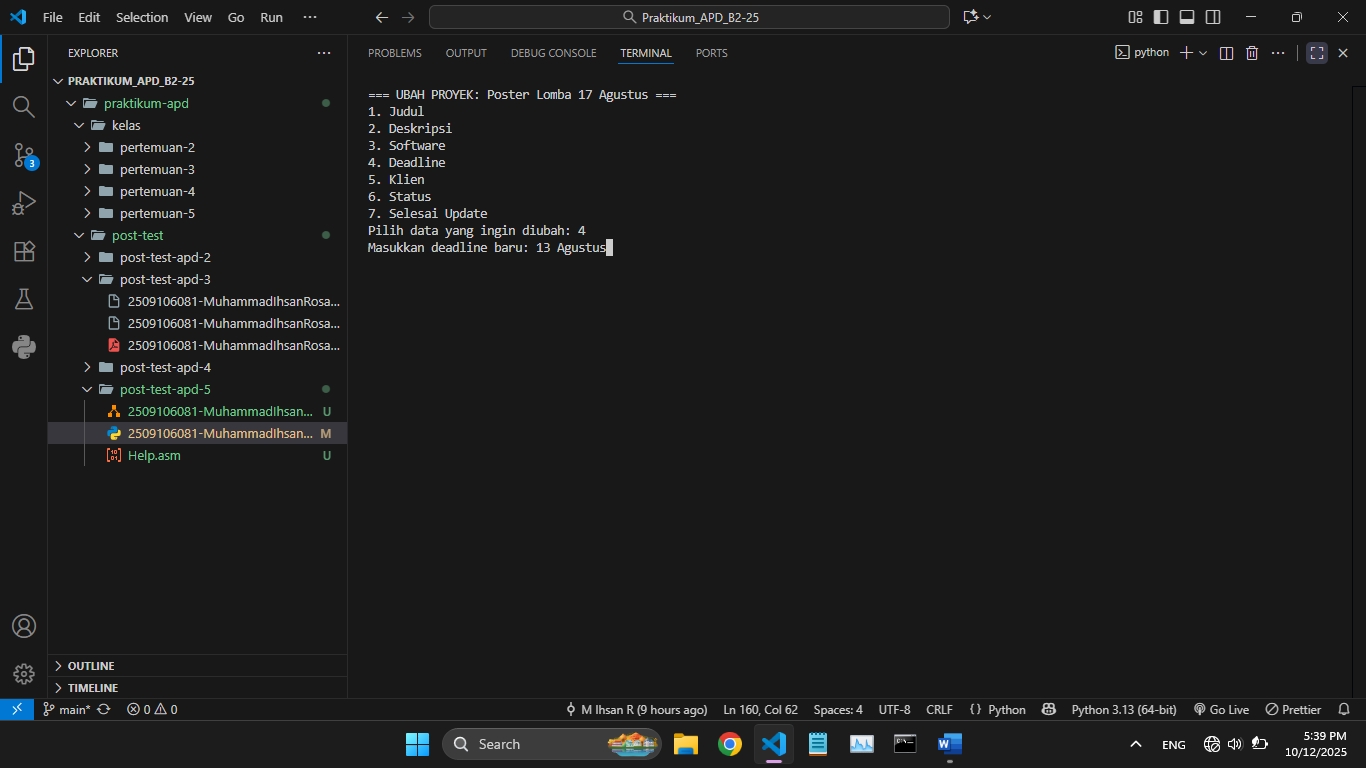
Gambar 4.5 Fitur Create/Menambah Proyek (Gagal)

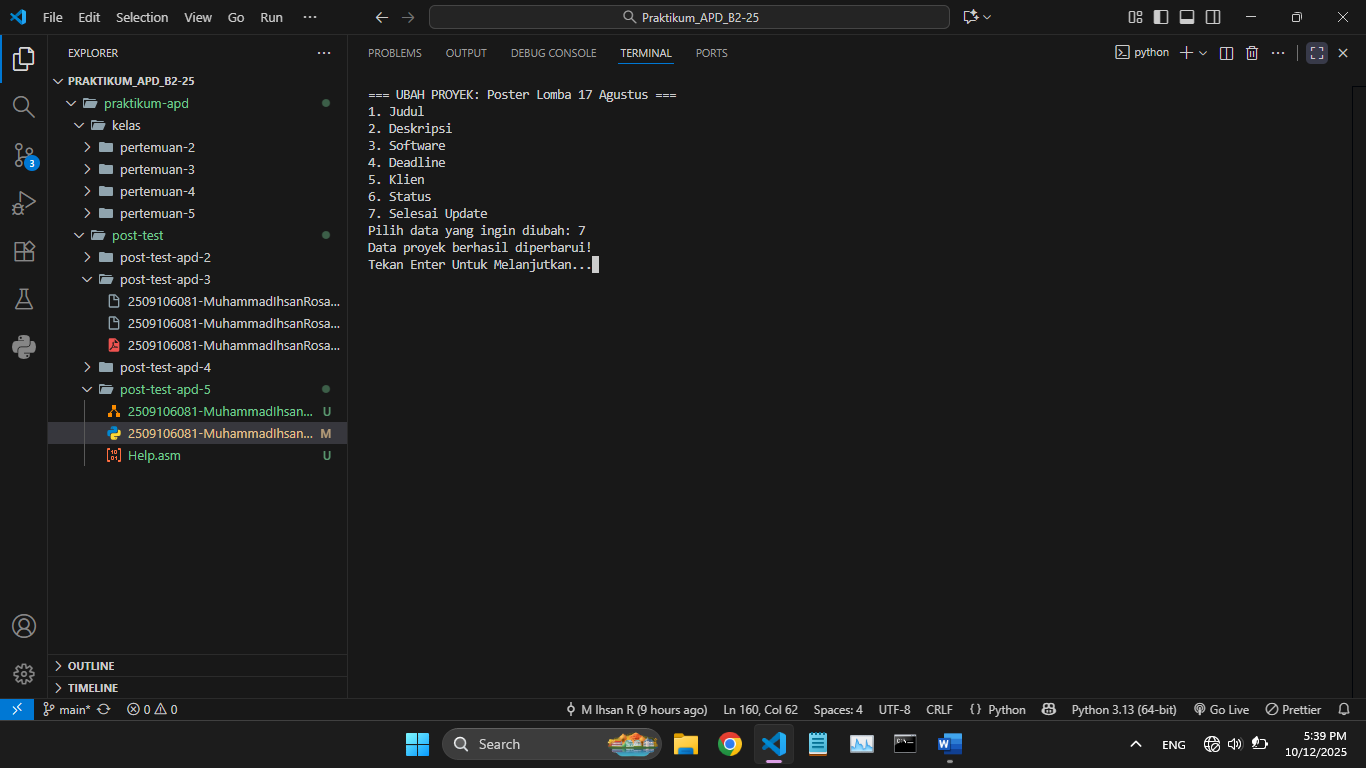


Gambar 4.6 Fitur Read/Melihat Proyek (Ada Proyek)

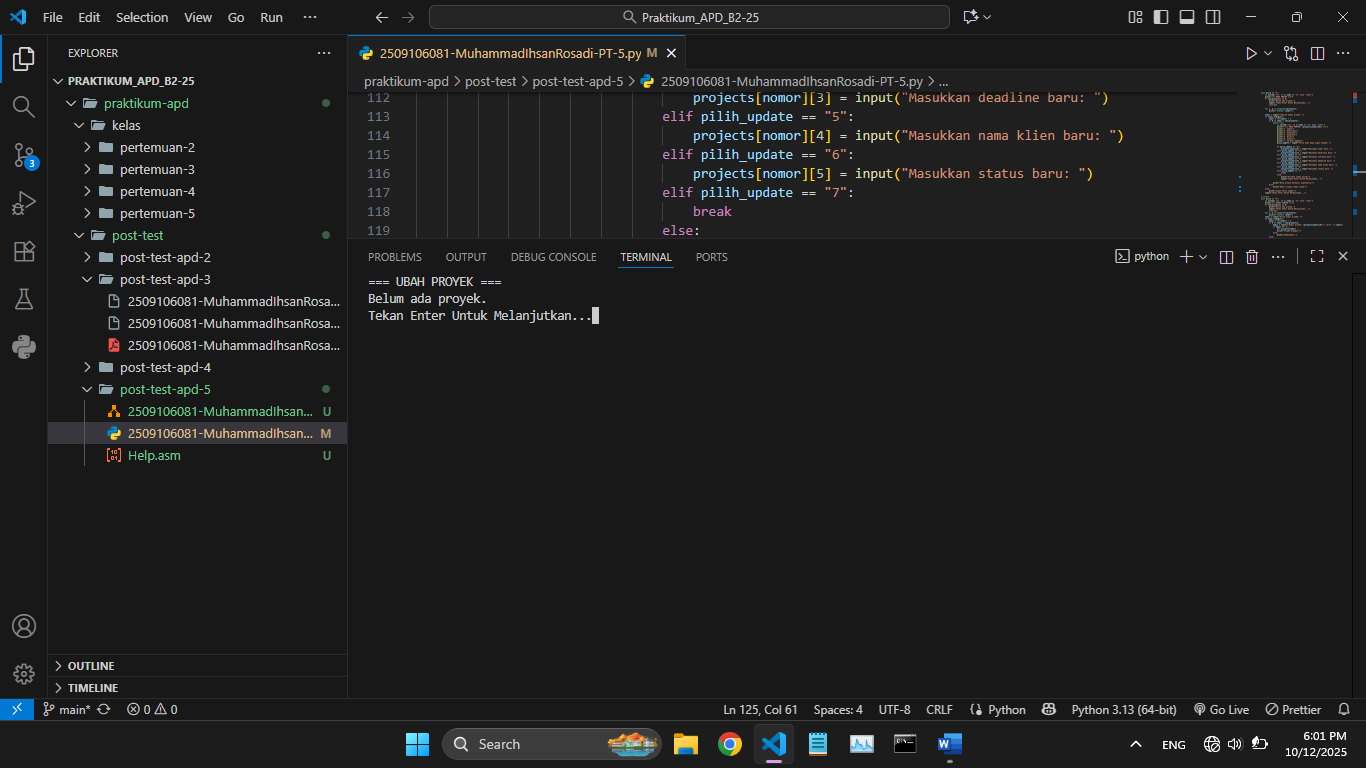


Gambar 4.7 Fitur Read/Melihat Proyek (Tidak Ada Proyek)

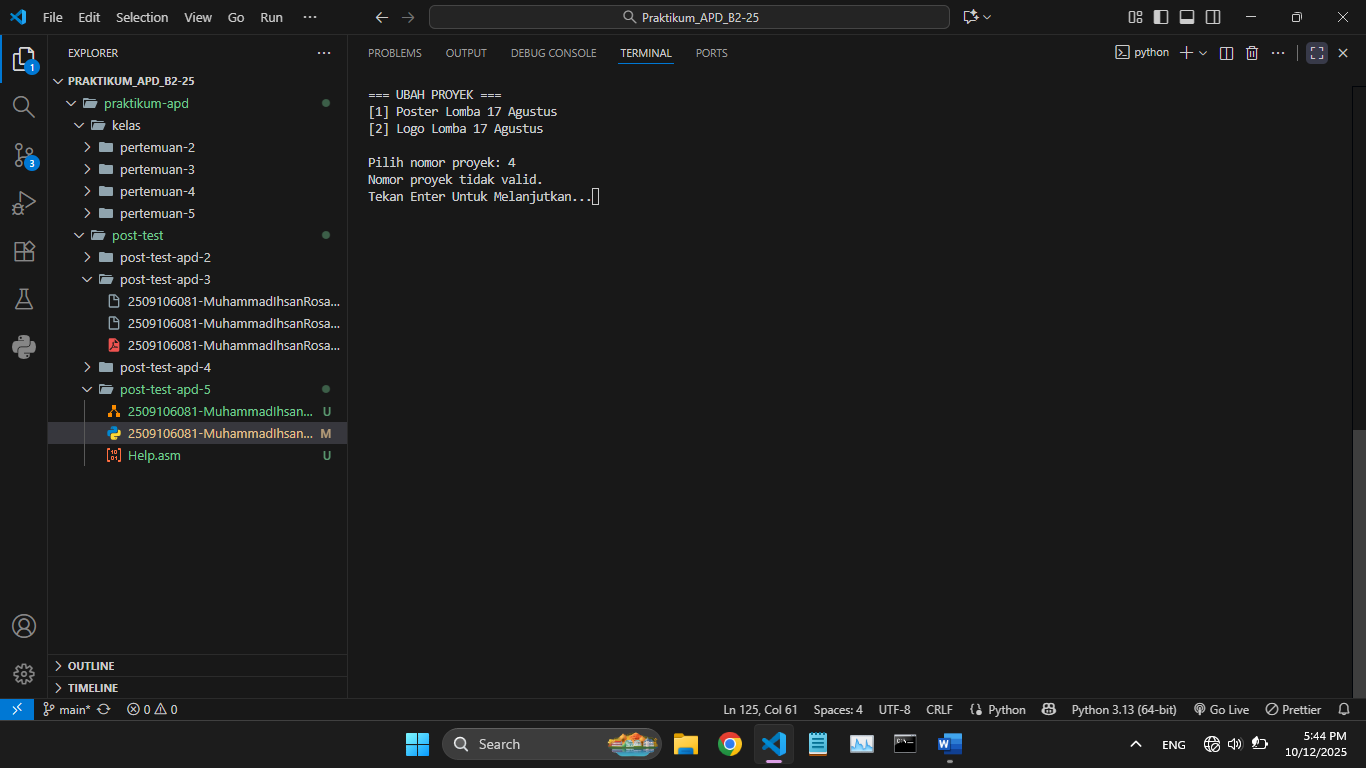




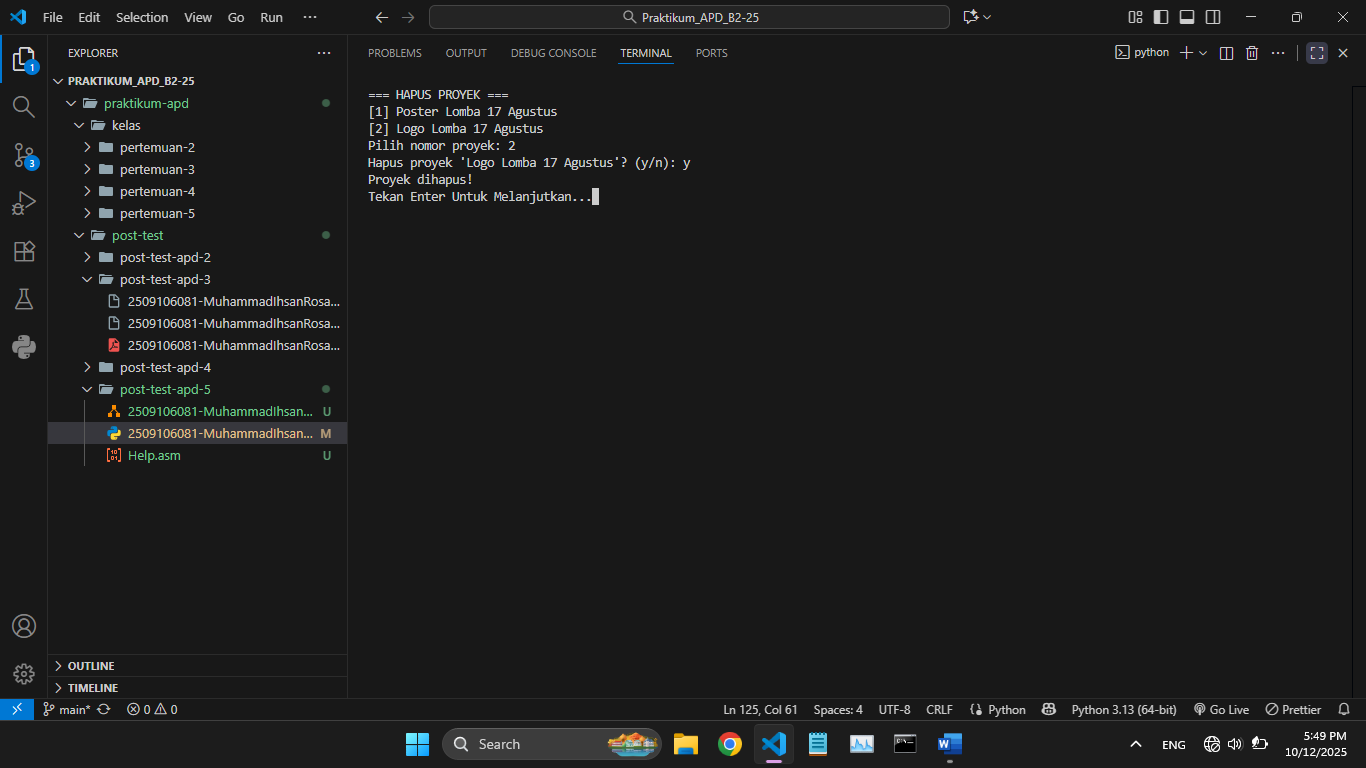
Gambar 4.8 Fitur Update/Memperbarui Proyek (Ada Proyek) 2



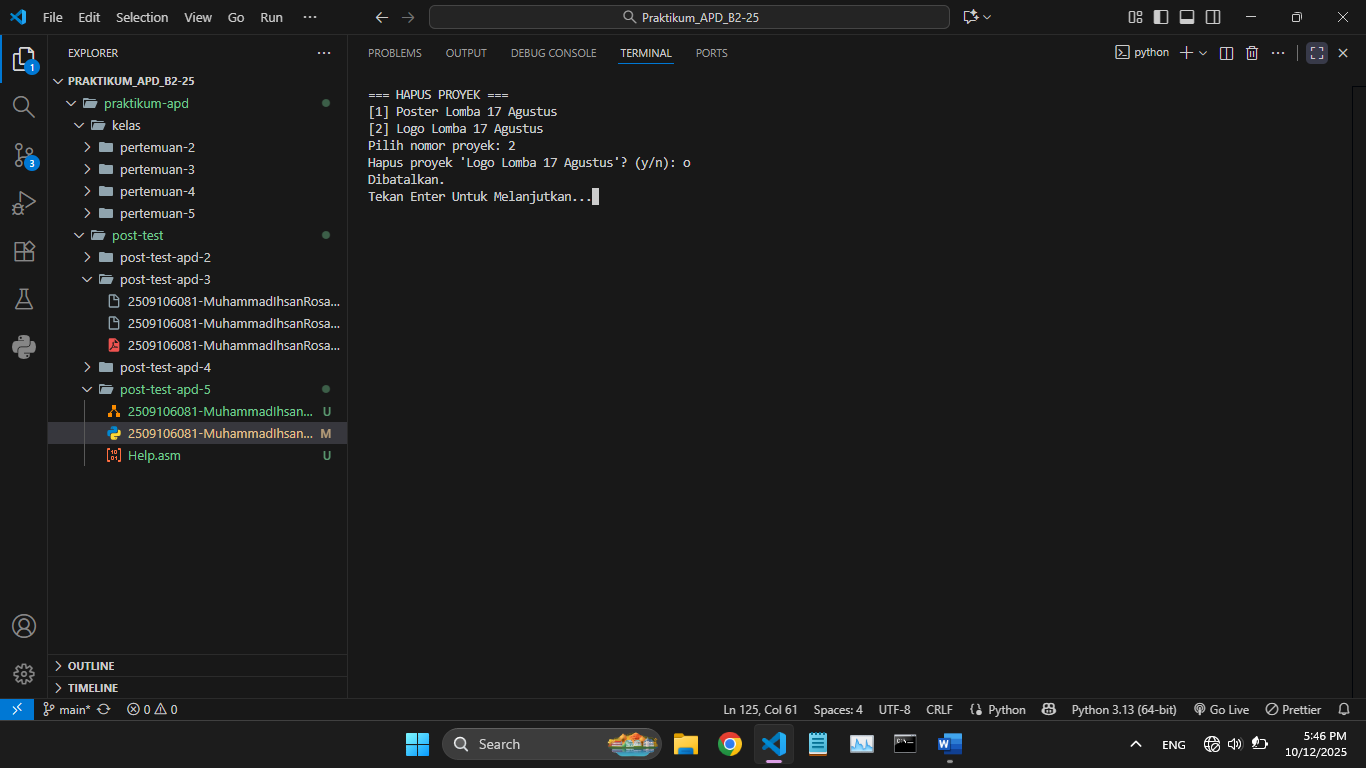
Gambar 4.9 Fitur Update/Memperbarui Proyek (Tidak Ada Proyek)



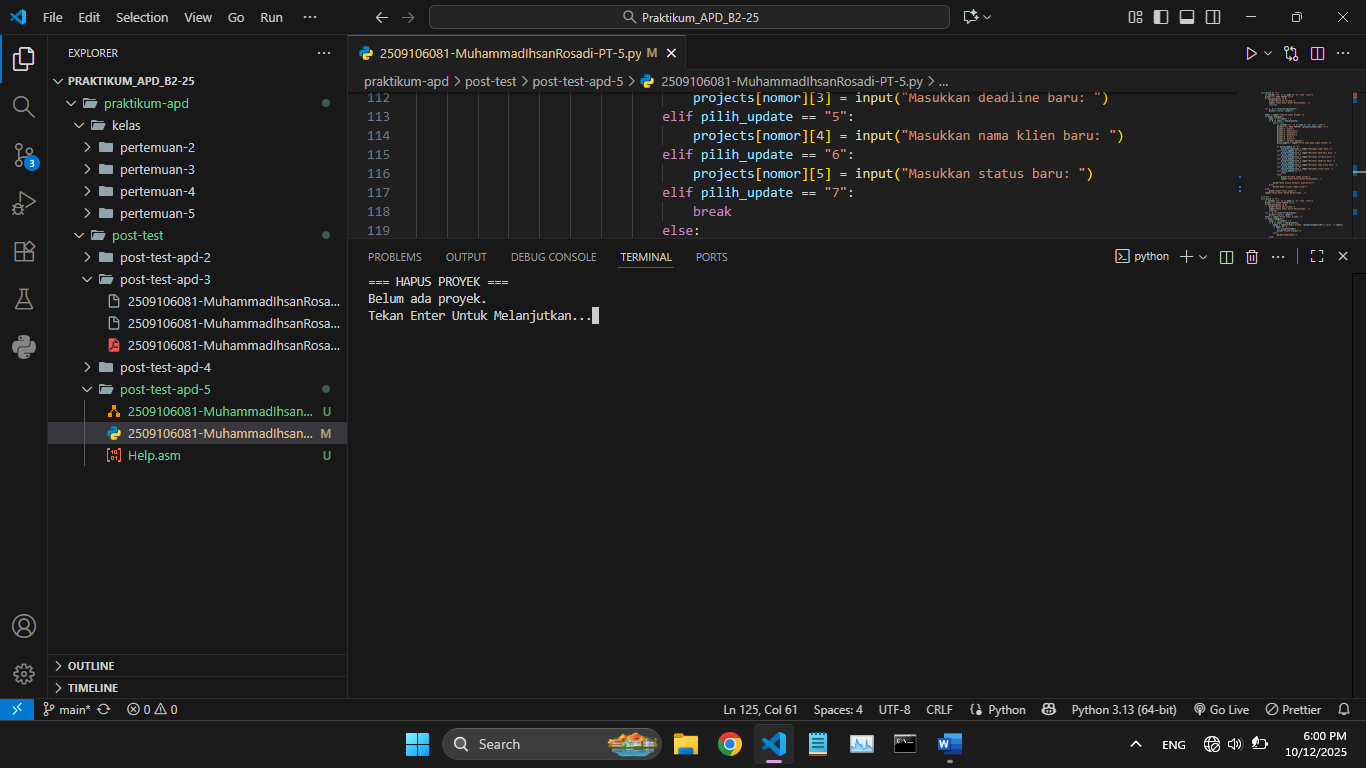
Gambar 4.10 Fitur Update/Memperbarui Proyek (Input Nomor Invalid)



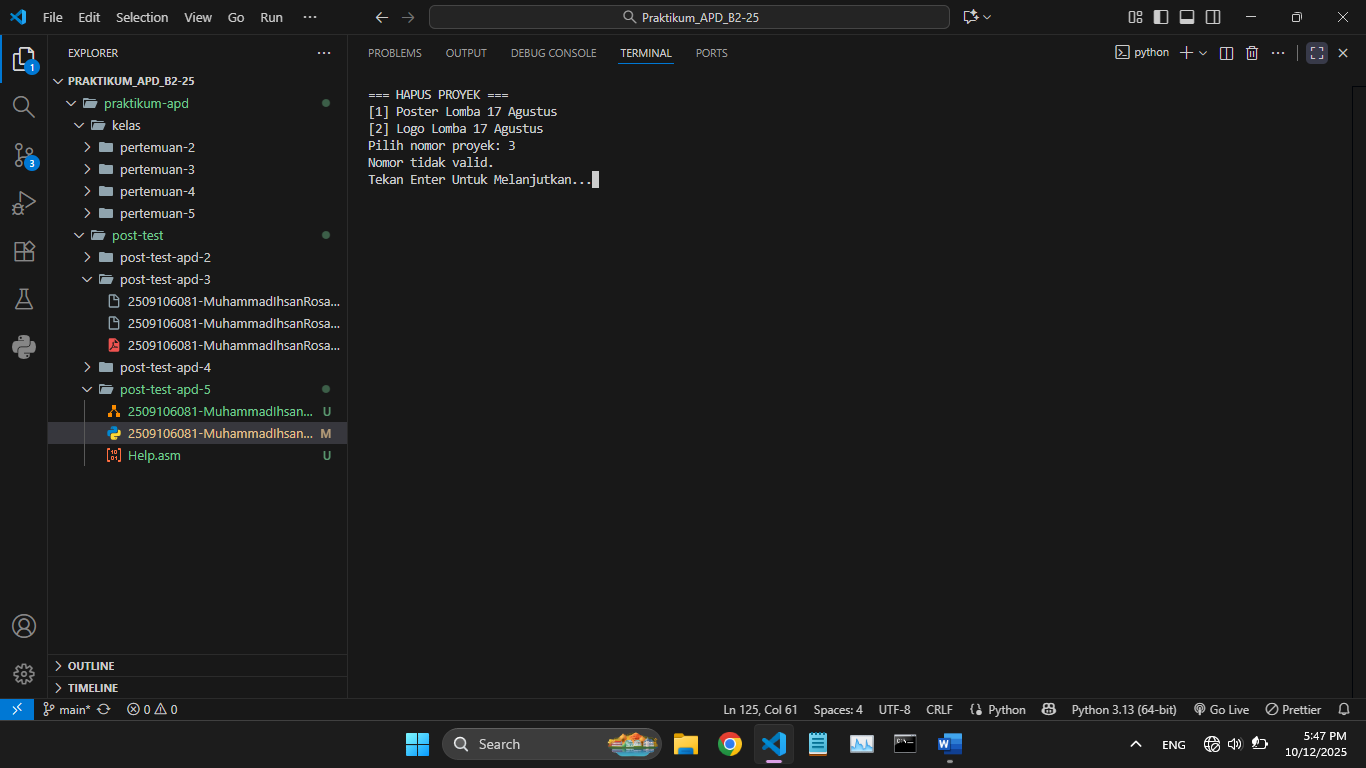
Gambar 4.11 Fitur Delete/Menghapus Proyek (Ada Proyek (Input y))



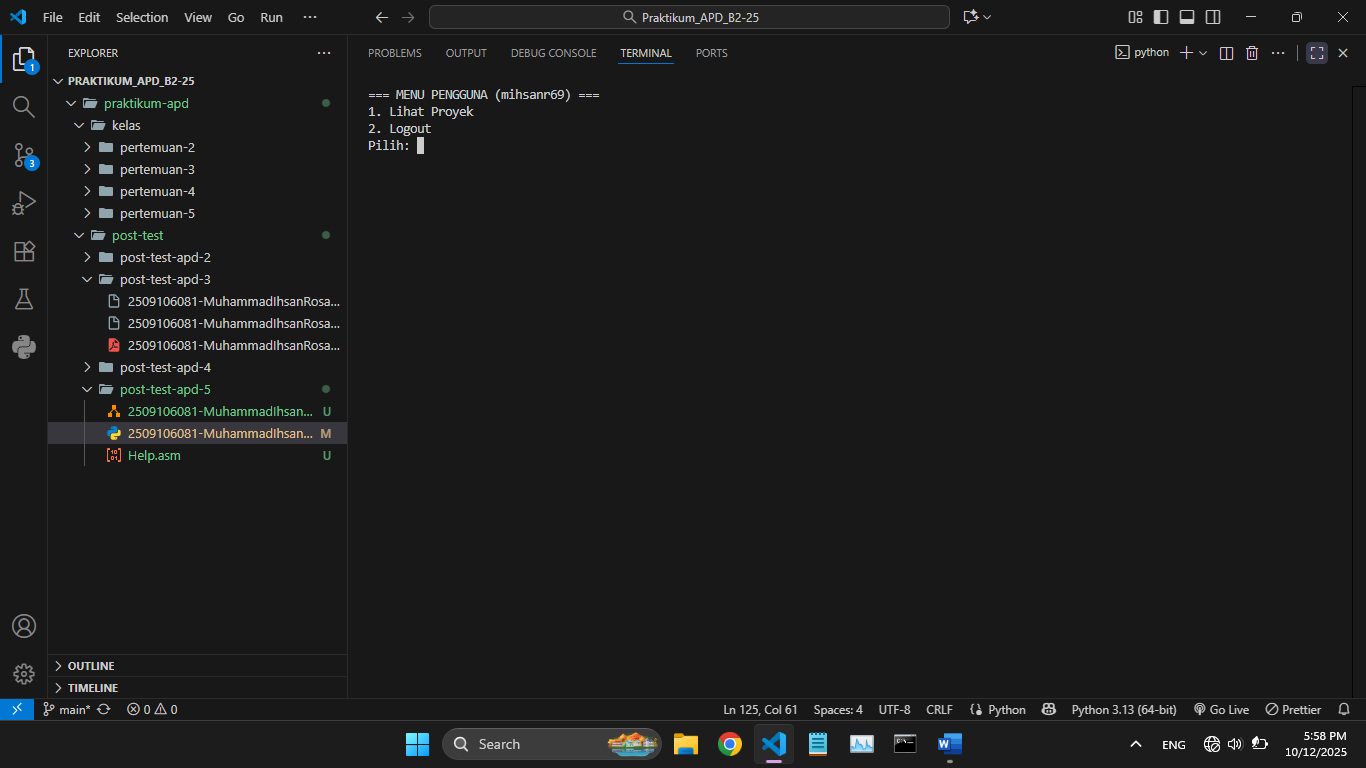
Gambar 4.12 Fitur Delete/Menghapus Proyek (Ada Proyek (Input Selain y))



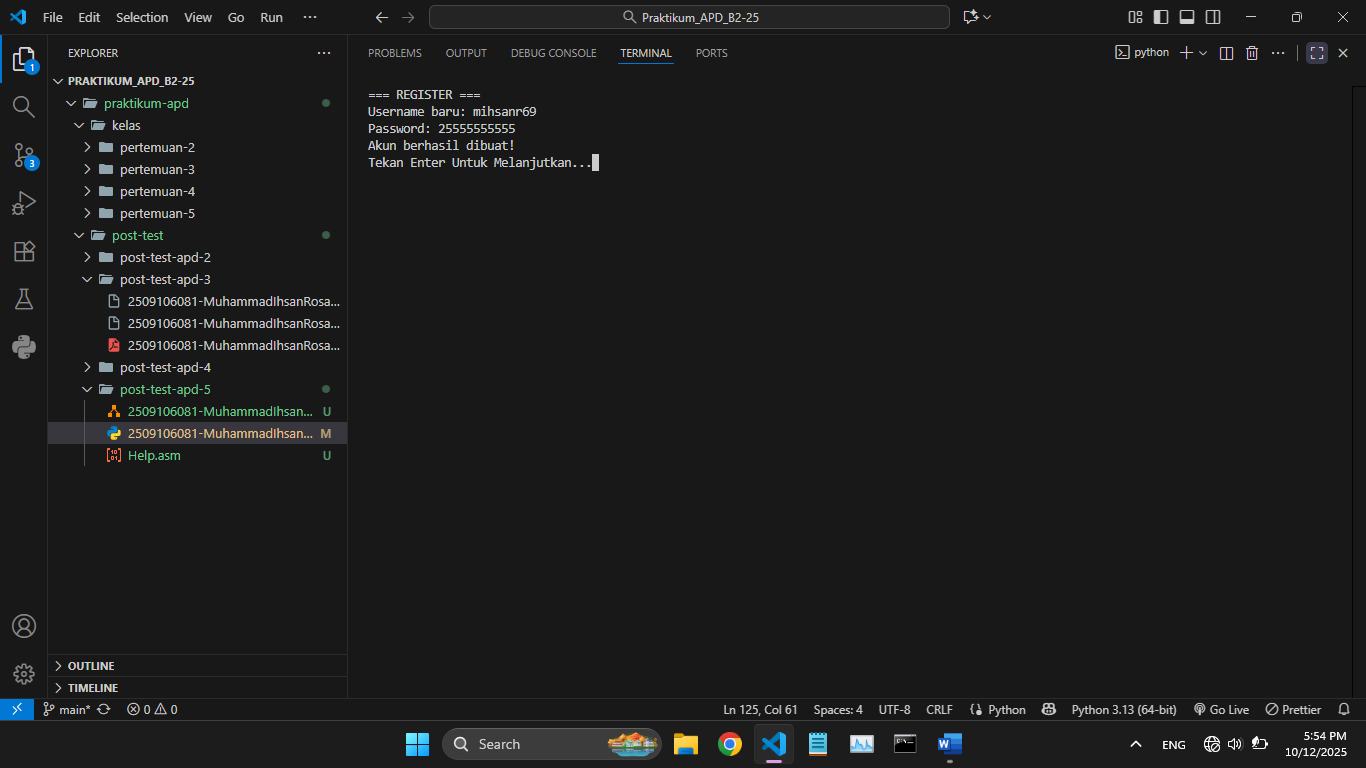
Gambar 4.13 Fitur Delete/Menghapus Proyek (Tidak Ada Proyek)



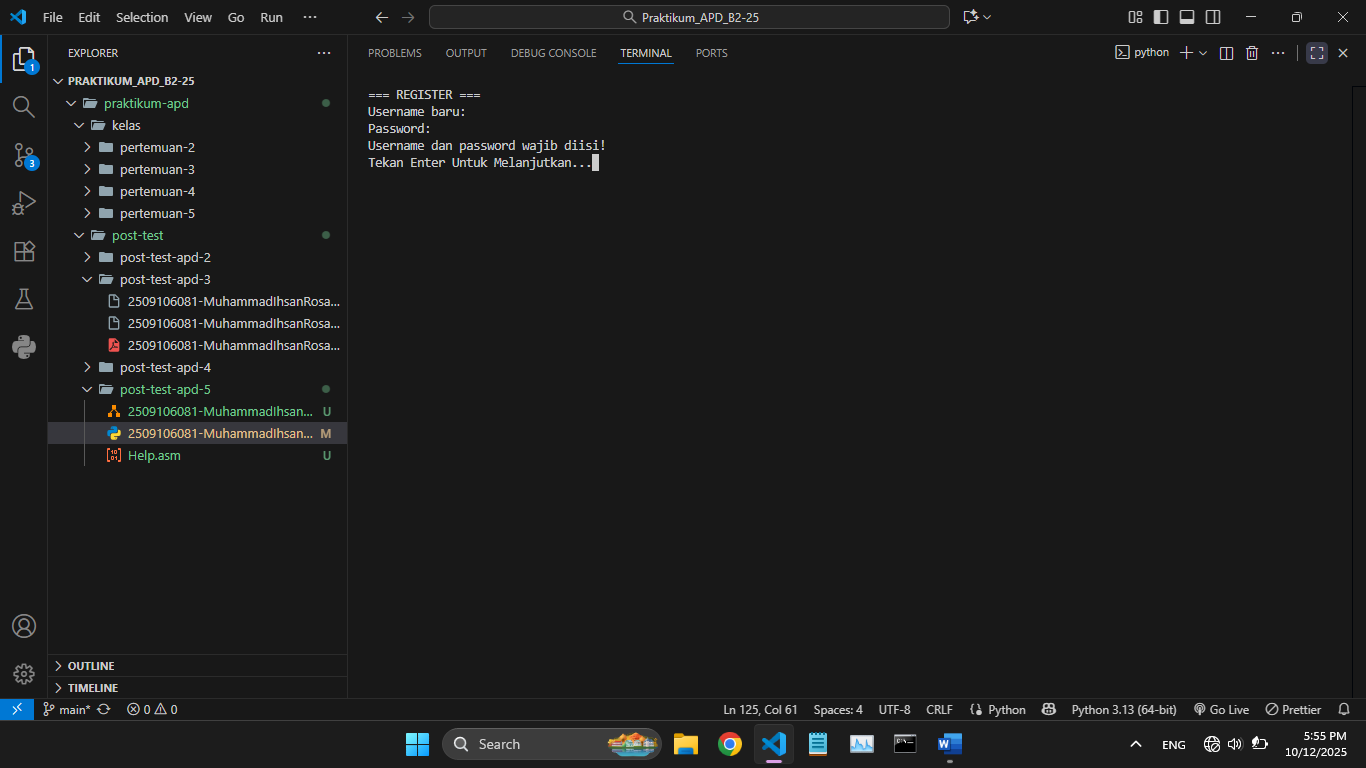
Gambar 4.14 Fitur Delete/Menghapus Proyek (Input Nomor Invalid)



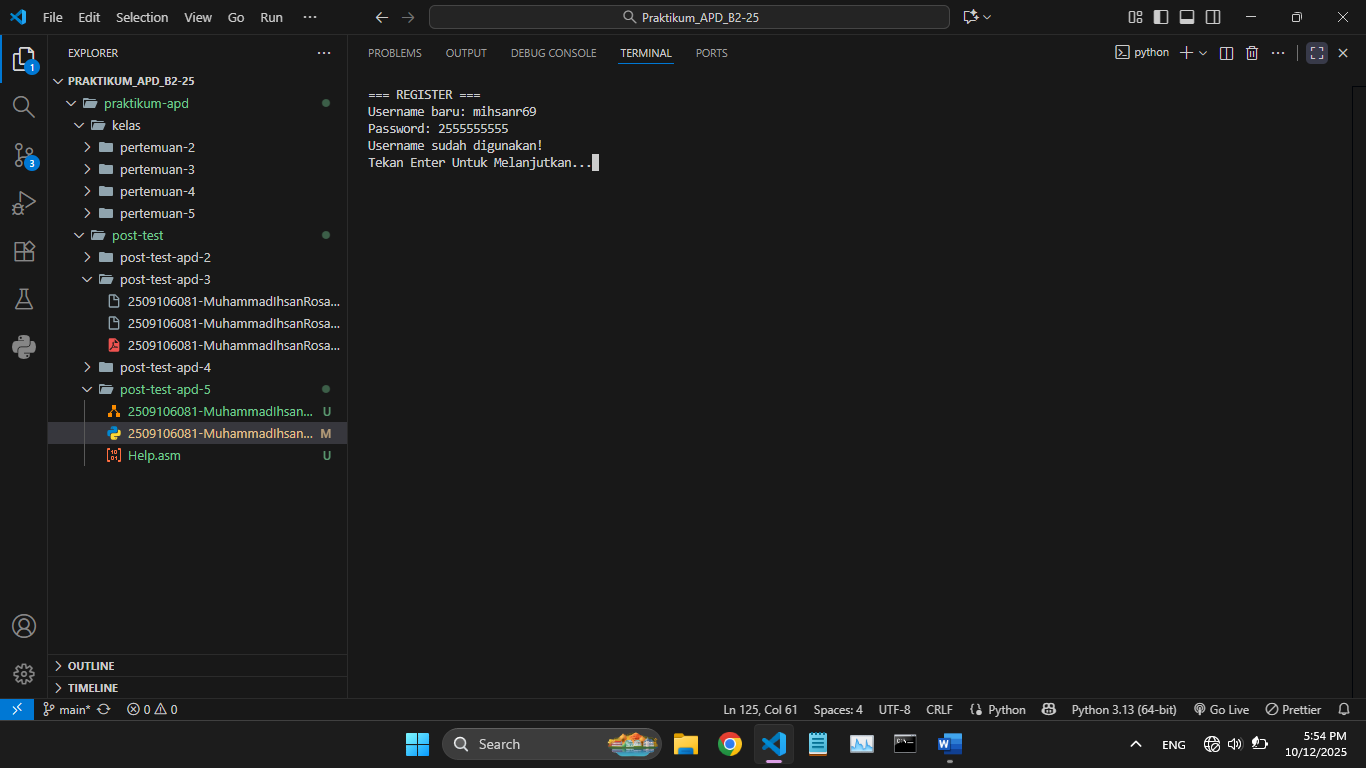
Gambar 4.15 Fitur Menu User Biasa



Gambar 4.16 Fitur Register (Berhasil)



Gambar 4.16 Fitur Register (Gagal/Kosong)

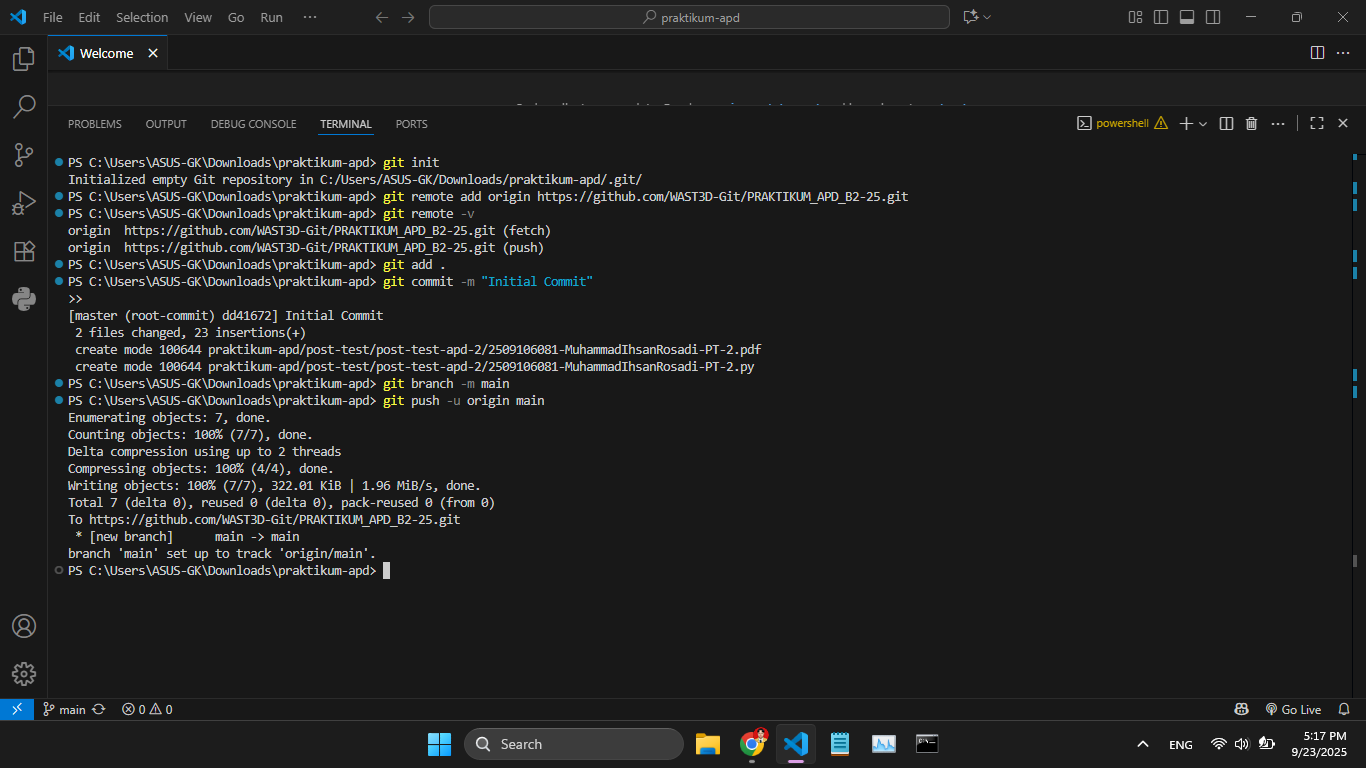


Gambar 4.17 Fitur Register (Gagal/Sudah Ada)

## 5. Langkah-langkah GIT

### **5.1 GIT Add**

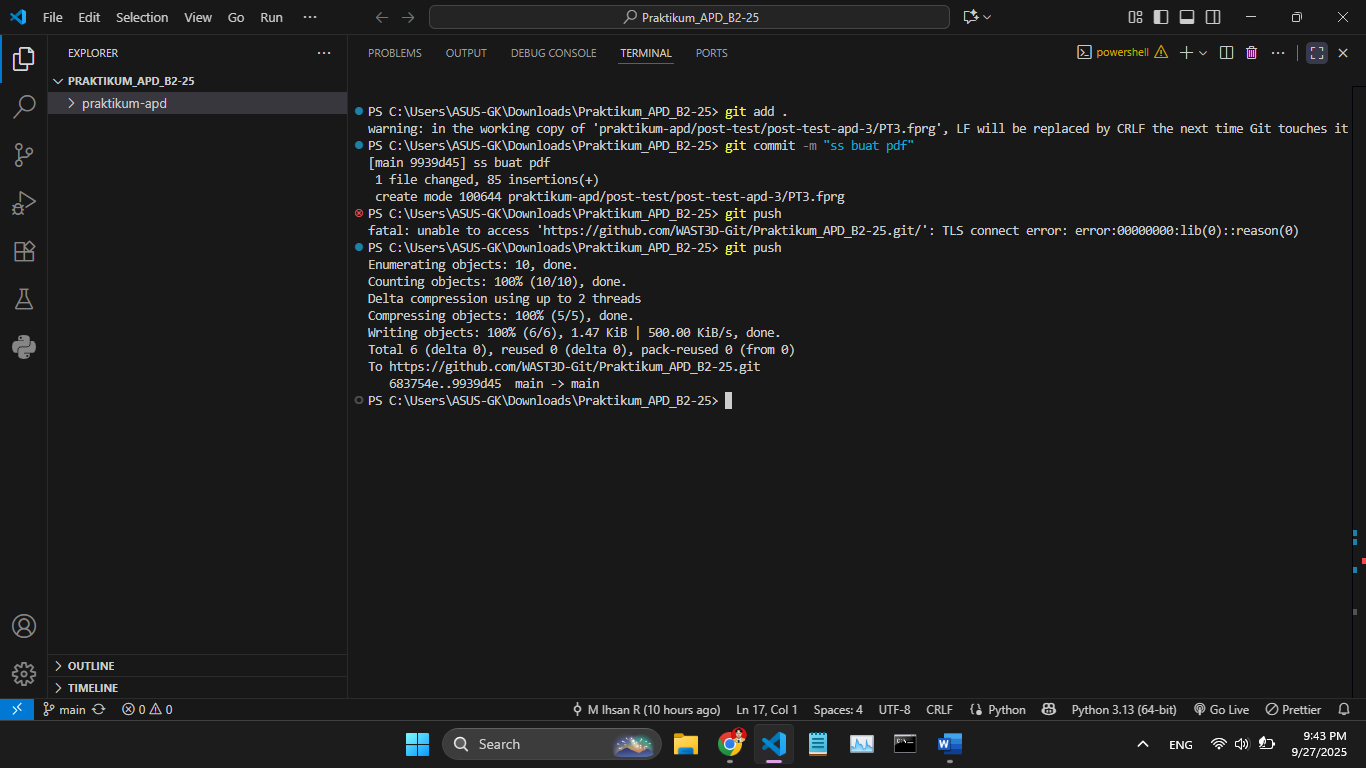
Git Add berfungsi untuk menambahkan perubahan file dari working directory ke staging area, yaitu tempat sementara sebelum perubahan benar-benar disimpan dengan git commit, dengan kata lain, perintah ini menandai file atau perubahan tertentu agar disertakan dalam commit berikutnya.



Gambar 5.1.1 Git Add

### **5.2 GIT Commit**

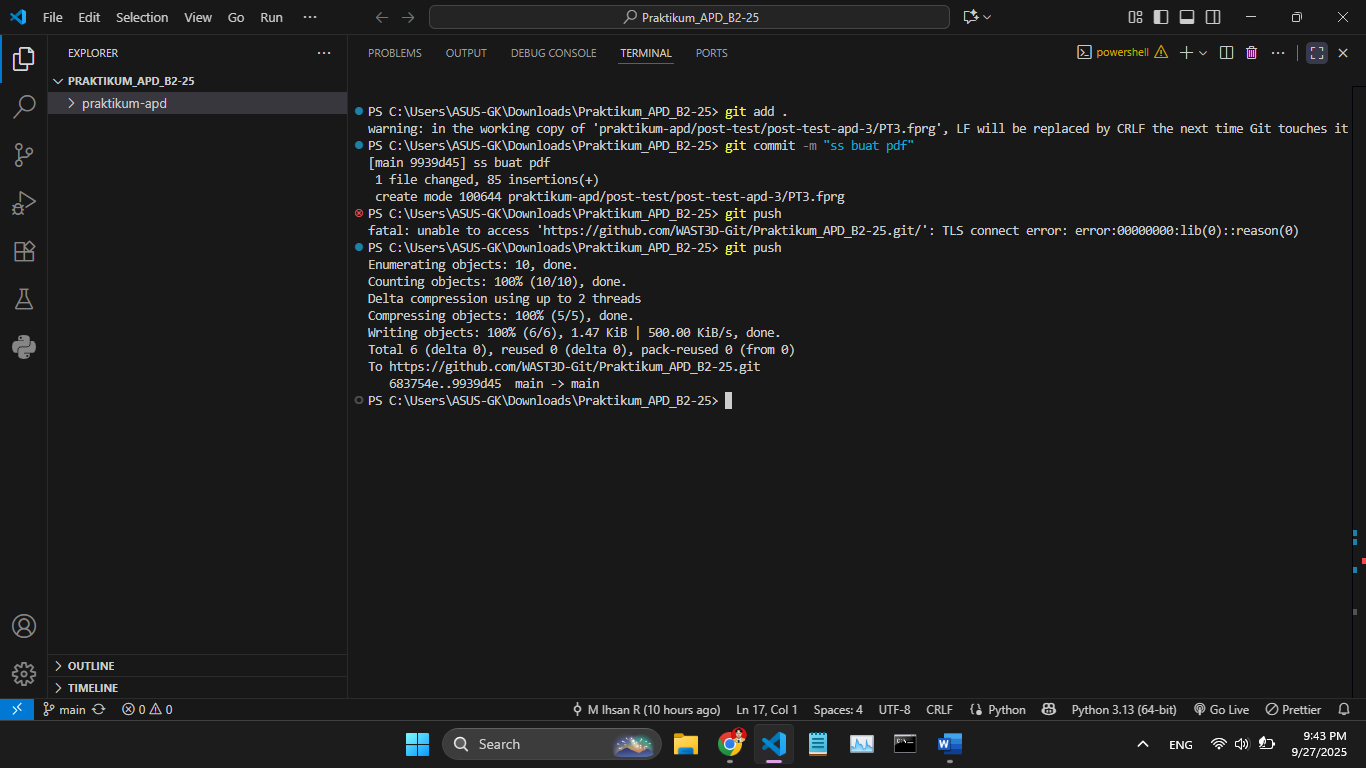
Git Commit berfungsi untuk menyimpan perubahan yang telah ditandai dengan git add ke dalam riwayat repository lokal, sehingga setiap versi proyek terdokumentasi dengan jelas melalui pesan commit yang menjelaskan perubahan tersebut.



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.



Gambar 5.3.1 Git Push