

**LAPORAN PRAKTIKUM**  
**POSTTEST 6**  
**ALGORITMA PEMROGRAMAN DASAR**

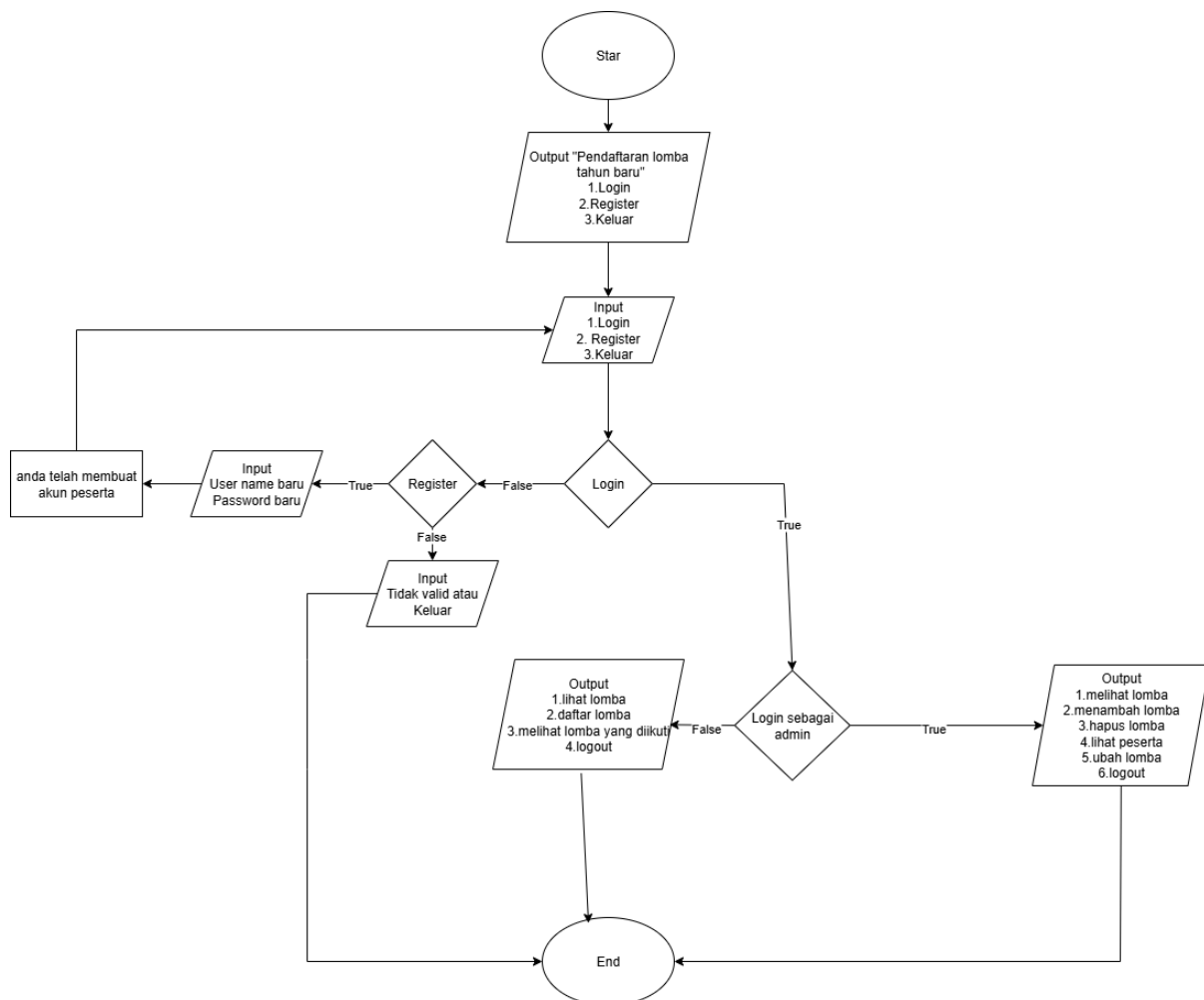


**Disusun oleh:**  
**ALBERT EINSTEIN LIEM (2509106095)**  
**Kelas (C1 '25)**

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

## 1. Flowchart (CRUD) Pendaftaran Lomba Tahun Baru

Pertama kita masukan *Output* lalu *Input* untuk “Login, Register ,dan Keluar” kemudian kita tambahkan *Decision*, di sini kita hanya mengikuti apa yang ada di *Input* sebelum nya seperti jika dia *False* yang berarti *Register* di bagian *True* maka ia akan membuat akun baru sebagai peserta lomba, kemudian di bagian *False* ia akan otomatis keluar program karna “tidak valid” atau “keluar”, nah setelah program nya selesai membuat akun baru ia akan kembali ke input pertama, di bagian *Decision*, jika *True* program akan masuk ke settingan Admin, *False* program akan lanjut ke menu Peserta, jika Admin ia dapat mengubah semua informasi yang ada di dalam lomba, dan jika login sebagai peserta ia hanya dapat mendaftar dan melihat lomba yang ada.



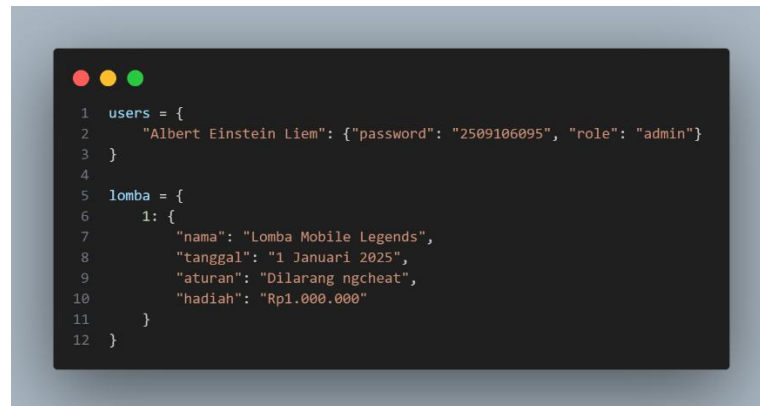
Gambar 1.1 Flowchart

## 2. Deskripsi Singkat Program

Program ini merupakan simulasi pendaftaran lomba tahun baru secara online, dengan Admin yang dapat mengubah info lomba dan dengan peserta yang dapat mendaftar lomba, program ini juga dapat mempermudah masyarakat untuk mengetahui lomba tahun baru apa saja yang sedang di laksanakan atau yang akan di laksanakan, program ini juga dapat mempermudah Masyarakat untuk mendaftar lomba secara online.

## 3. Source Code

### A. Dictionary

A screenshot of a code editor with a dark background and light-colored text. It shows a Python dictionary definition for 'users' and 'lomba'. The 'users' dictionary has one entry for 'Albert Einstein Liem' with a password and role. The 'lomba' dictionary has one entry for 'Lomba Mobile Legends' with details like date, rules, and prize.

```
1 users = {  
2     "Albert Einstein Liem": {"password": "2509106095", "role": "admin"}  
3 }  
4  
5 lomba = {  
6     1: {  
7         "nama": "Lomba Mobile Legends",  
8         "tanggal": "1 Januari 2025",  
9         "aturan": "Dilarang ngcheat",  
10        "hadiah": "Rp1.000.000"  
11    }  
12 }
```

Gambar 2.1 Python Dictionary

### B. Fitur Login

A screenshot of a code editor with a dark background and light-colored text. It shows a Python script for a login menu. The script uses a while loop to keep the menu running. It prints a title, a separator, and three menu options: Login, Register, and Keluar. It takes user input for the menu choice and then has a conditional block for the 'Login' option, which prints a login title and prompts for a username and password.

```
1 while True:  
2     os.system(("cls", "clear")[os.name != "nt"])  
3     print("=== DAFTAR LOMBA TAHUN BARU ===")  
4     print("=====")  
5     print("1. Login")  
6     print("2. Register")  
7     print("3. Keluar")  
8     print("=====")  
9     menu = input("Pilih menu: ")  
10  
11     if menu == "1":  
12         os.system(("cls", "clear")[os.name != "nt"])  
13         print("=== LOGIN ===")  
14         nama = input("Username: ")  
15         pw = input("Password: ")  
16
```

Gambar 2.2 Python Login

### C. Fitur Admin

```
1 if nama in users and users[nama]["password"] == pw:
2     role = users[nama]["role"]
3     if role == "admin":
4         while True:
5             os.system(("cls", "clear")[os.name != "nt"])
6             print("=== MENU ADMIN ===")
7             print("1. Lihat Semua Lomba")
8             print("2. Tambah Lomba")
9             print("3. Ubah Lomba")
10            print("4. Hapus Lomba")
11            print("5. Lihat Peserta")
12            print("6. Logout")
13            pilih = input("Pilih menu: ")
14
```

Gambar 3.1 python Fitur Admin

### D. Program Yang Dapat di Ubah Oleh Admin

```
1 if pilih == "1":
2     os.system(("cls", "clear")[os.name != "nt"])
3     print("=== DAFTAR LOMBA ===")
4     if len(lomba) == 0:
5         print("Belum ada lomba terdaftar.")
6     else:
7         for i, data in lomba.items():
8             print(i, ".", data["nama"])
9             print(f"    Tanggal : {data['tanggal']}")
10            print(f"    Peraturan: {data['aturan']}")
11            print(f"    Hadiah : {data['hadiah']}")
12            print()
13            input("Pencet enter untuk lanjut")
14
15 elif pilih == "2":
16     os.system(("cls", "clear")[os.name != "nt"])
17     print("=== TAMBAH LOMBA BARU ===")
18     nama_lomba = input("Lomba: ")
19     hari = input("Hari lomba: ")
20     peraturan = input("Peraturan lomba: ")
21     hadiah = input("Hadiah lomba: ")
22     id_baru = len(lomba) + 1
23     data_lomba = {
24         "nama": nama_lomba,
25         "tanggal": hari,
26         "aturan": peraturan,
27         "hadiah": hadiah
28     }
29     lomba[id_baru] = data_lomba
30     print("Lomba berhasil ditambahkan!")
31     input("Pencet enter untuk lanjut")
32
33 elif pilih == "3":
34     os.system(("cls", "clear")[os.name != "nt"])
35     print("=== UBAH DATA LOMBA ===")
36     for i, data in lomba.items():
37         print(i, ".", data["nama"])
38     nomor = input("Nomor lomba yang mau diubah: ")
39     angka = True
40     for c in nomor:
41         angka = c in "0123456789"
42     if not angka:
43         angka = False
44     if angka and nomor != "":
45         nomor = int(nomor)
46         if nomor in lomba:
47             print("Masukkan data lomba baru:")
48             nama_baru = input("Nama : ")
49             tanggal_baru = input("Tanggal: ")
50             aturan_baru = input("Peraturan: ")
51             hadiah_baru = input("Hadiah: ")
```

Gambar 3.2 python Program Admin

## E. Fitur Peserta

```
1 else:
2     while True:
3         os.system(("cls", "clear")[os.name != "nt"])
4         print("=== MENU PENGGUNA ===")
5         print("1. Lihat Lomba")
6         print("2. Daftar Lomba")
7         print("3. Lihat Lomba yang Diikuti")
8         print("4. Logout")
9         pilih = input("Pilih menu: ")
10
```

Gambar 4.1 python Fitur Peserta

## F. Fitur Yang Dapat di Akses Oleh Peserta

```
1 if pilih == "1":
2     os.system(("cls", "clear")[os.name != "nt"])
3     print("=== DAFIAR LOMBA ===")
4     for i, data in lomba.items():
5         print(i, ".", data["nama"])
6         print(f"    Tanggal : {data['tanggal']}")
7         print(f"    Peraturan: {data['aturan']}")
8         print(f"    Hadiah   : {data['hadiah']}")
9         print()
10    input("Pencet enter untuk lanjut")
11
12 elif pilih == "2":
13     os.system(("cls", "clear")[os.name != "nt"])
14     print("=== DAFIAR KE LOMBA ===")
15     for i, data in lomba.items():
16         print(i, ".", data["nama"])
17     nomor = input("Pilih nomor lomba yang kamu diminati: ")
18     angka = True
19     for c in nomor:
20         angka = c in "0123456789"
21         if not angka:
22             angka = False
23     if angka and nomor != "":
24         nomor = int(nomor)
25         if nomor in lomba:
26             peserta.append({'nama': nama, 'lomba': lomba[nomor]['nama']})
27             print(f"Berhasil mendaftar ke {lomba[nomor]['nama']}!")
28         else:
29             print("Nomor lomba tidak valid.")
30     else:
31         print("Input tidak valid.")
32     input("Pencet enter untuk lanjut")
33
34 elif pilih == "3":
35     os.system(("cls", "clear")[os.name != "nt"])
36     print("=== LOMBA YANG DIKUTI ===")
37     ada = False
38     for p in peserta:
39         if p["nama"] == nama:
40             print(".", p["lomba"])
41             ada = True
42     if not ada:
43         print("Belum daftar lomba apapun.")
44     input("Pencet enter untuk lanjut")
45
46 elif pilih == "4":
47     break
48
49 else:
50     print("Pilihan tidak valid!")
51     input("Pencet enter untuk lanjut")
52
53 else:
54     print("Login gagal! Username atau password salah.")
55     input("Pencet enter untuk lanjut")
56
```

Gambar 4.2 python Fitur Peserta

#### 4. Hasil Output

```
=== PENDAFTARAN LOMBA TAHUN BARU ===  
=====
```

1. Login
2. Register
3. Keluar

```
=====
```

pilih menu : █

Gambar 5.2 menu pilihan login

```
=== LOGIN AKUN ===  
  
Username: Albert Einstein Liem  
Password: 2509106095█
```

Gambar 5.2 login sebagai admin

```
=== MENU ADMIN ===  
  
1. Lihat Semua Lomba  
2. Tambah Lomba  
3. Ubah Lomba  
4. Hapus Lomba  
5. Lihat Peserta  
6. Logout  
  
Pilih menu: █
```

Gambar 6.1 menu admin

```
=== DAFTAR LOMBA ===  
1 . Turnament Mobile Legend  
Tanggal Mulai : 1 Januari 2025  
    Peraturan  : Tidak boleh cheat  
    Hadiah     : Hadiah uang Rp1.000.000  
  
Tekan Enter untuk melanjutkan...█
```

Gambar 6.2 melihat lomba

```

=== TAMBAH LOMBA BARU ===
Lomba: lari
Hari lomba: 2 januari 2025
Peraturan lomba: tidak boleh lewat jalan pintas
Hadiah lomba: Rp1.000.000
Lomba berhasil ditambahkan!
Tekan Enter untuk melanjutkan...

```

Gambar 6.3 tambah lomba

```

=== UBAH DATA LOMBA ===
1 . Turnament Mobile Legend
2 . lari
Pilih no lomba yang ingin di ubah: 2
Data sebelumnya:
Nama      : lari
Tanggal   : 2 januari 2025
Peraturan : tidak boleh lewat jalan pintas
Hadiah    : Rp1.000.000
Masukkan data baru
Lomba baru: locan jauh
Tanggal mulai lomba baru: 2 januari 2025
Peraturan baru: tidak boleh melewati garis yang sudah di tentukan
Hadiah baru: Rp1.000.000
Data lomba berhasil diubah!
Tekan Enter untuk melanjutkan...

```

Gambar 7.1 perubahan lomba

```

=== HAPUS LOMBA ===
1. Turnament Mobile Legend
2. locan jauh
Nomor lomba yang mau dihapus: 2
Lomba berhasil dihapus!
Tekan Enter untuk melanjutkan...

```

Gambar 7.2 hapus lomba

```

=== DAFTAR PESERTA ===
ipin - Turnament Mobile Legend
Tekan Enter untuk melanjutkan...

```

Gambar 7.3 melihat daftar peserta

```
=== REGISTER AKUN BARU ===  
  
Masukkan username baru: ipin  
Masukkan password baru: ipin1  
Akun lomba anda sudah dibuat  
Tekan Enter untuk melanjutkan...
```

Gambar 7.4 pembuatan akun peserta

```
=== LOGIN AKUN ===  
  
Username: ipin  
Password: ipin1
```

Gambar 8.1 login sebagai peserta

```
=== MENU PENGGUNA ===  
  
1. Lihat Lomba  
2. Daftar Lomba  
3. Lihat Lomba yang Diikuti  
4. Logout  
  
Pilih menu: 
```

Gambar 8.2 menu peserta

```
=== DAFTAR KE LOMBA ===  
1. Turnament Mobile Legend  
Pilih nomor lomba yang kamu minati: 1  
Berhasil mendaftar ke Turnament Mobile Legend!  
Tekan Enter untuk melanjutkan...
```

Gambar 8.3 daftar lomba



## 5. Langkah-langkah GIT

### 5.1 GIT Add

memilih file yang mau dicatat sebelum disimpan.

```
PS C:\Kenzyy\kuliah\github\Praktikum-apd> git add .
```

### 5.2 GIT Commit

menyimpan perubahan itu secara permanen di *repository lokal* (di komputer kita), lengkap dengan pesan.

```
PS C:\Kenzyy\kuliah\github\Praktikum-apd> git commit -m "post-test-6"
[main 03e007a] post-test-6
2 files changed, 347 insertions(+)
create mode 100644 Praktikum-apd/kelas/pertemuan-6/pertemuan-6-set&dictionary
create mode 100644 Praktikum-apd/post-test/post-test-apd-6/2509106095-AlbertEinsteinLiem-PT-6.py
```

### 5.3 GIT Push

mengirim commit dari komputer kita ke *repository GitHub* supaya tersimpan online dan bisa dilihat orang lain.

```
PS C:\Kenzyy\kuliah\github\Praktikum-apd> git push -u origin main
Enumerating objects: 13, done.
Counting objects: 100% (13/13), done.
Delta compression using up to 16 threads
Compressing objects: 100% (8/8), done.
Writing objects: 100% (9/9), 3.21 KiB | 3.21 MiB/s, done.
Total 9 (delta 2), reused 0 (delta 0), pack-reused 0 (from 0)
remote: Resolving deltas: 100% (2/2), completed with 2 local objects.
To https://github.com/alberteinsteinliem-dev/praktikum-apd.git
 e276764..03e007a main -> main
branch 'main' set up to track 'origin/main'.
```