

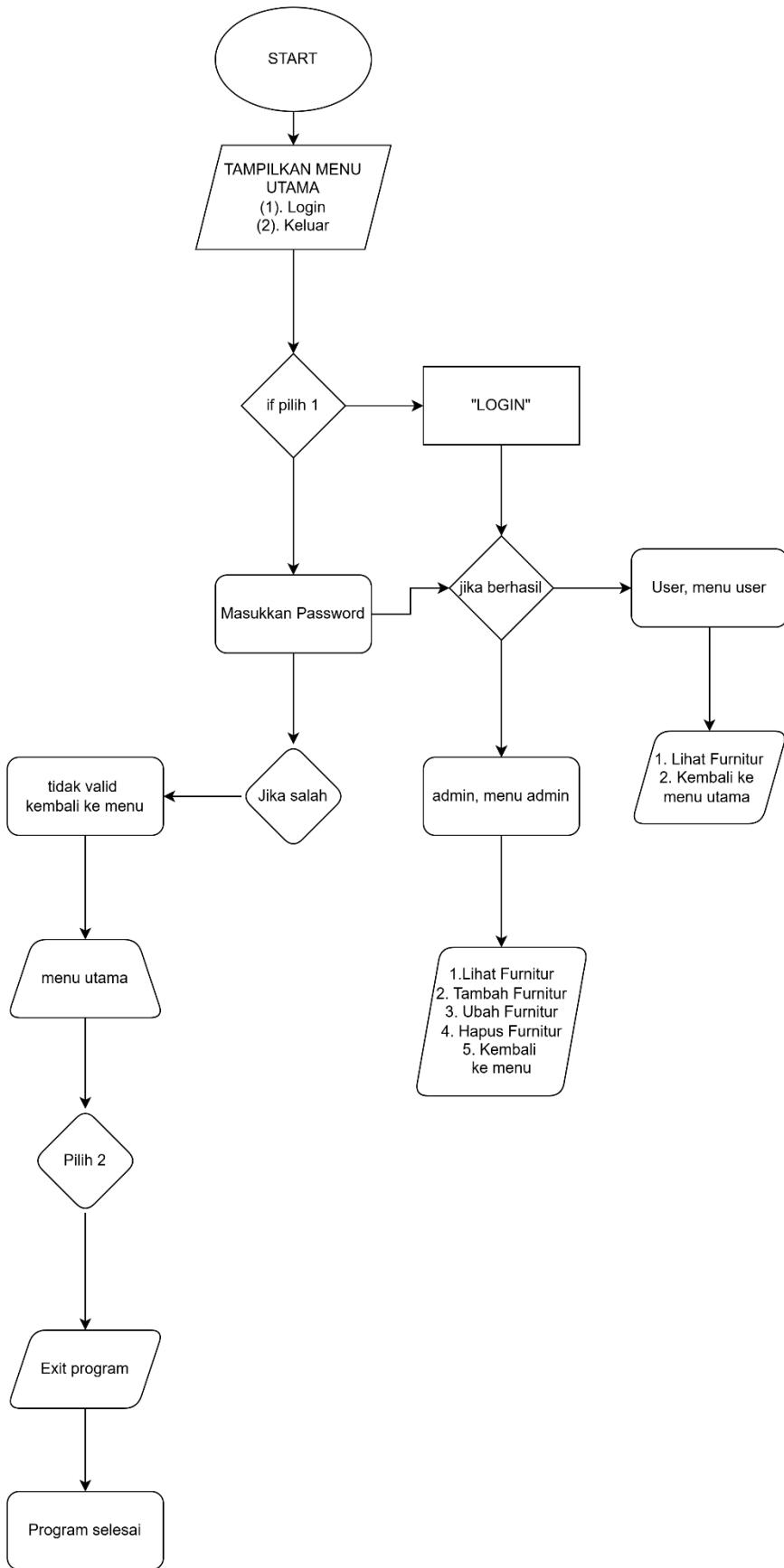
**LAPORAN PRAKTIKUM
POSTTEST 8
ALGORITMA PEMROGRAMAN DASAR**



Disusun oleh:
Muhammad Ali Fathan Ramadhan (2509106026)
Kelas (A'25)

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULAWARMAN
SAMARINDA
2025**

1. Flowchart



2. Deskripsi Singkat Program

Program Create, Read, Update, Delete (CRUD) kali ini dengan judul “Pengelolaan Bangsalan Lyn Jalan Perjuangan 4” menampilkan program sederhana yang dapat diakses oleh admin (penentu crud) & user (melihat data furnitur). Create disini yaitu menambahkan furnitur bangsalan diantara nya kursi plastik, alat kebersihan, kartu akses ruangan, dan pendingin ruangan beserta dengan kondisi barang serta lokasi barang” tersedia diletakkan. Read untuk menampilkan furnitur beserta jumlah untuk masing” ruangan, Update yaitu mengubah furnitur serta Delete untuk menghapus furnitur yang rusak/tergantikan. Membuat projek dengan *module* agar dapat memisah file mulai dari main, furnitur, admin, user Agar lebih efisien serta menggunakan library “rich” dalam menginput data furnitur agar terlihat lebih rapi dan mudah dimengerti

3. Source Code

Source	Code:
<pre>from tools import clear, pause from auth import login while True: clear() print("== SISTEM PENGELOLAAN BANGSALAN LYN ==") print("1. Login") print("2. Keluar") pilih = input("Pilih menu: ") if pilih == "1": login() elif pilih == "2": print("Terima kasih telah menggunakan program ini!") break else: print("Pilihan tidak valid!") pause() import os def clear(): os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear') def pause(): input("\nTekan Enter untuk kembali...")</pre>	Code:

```

from tools import clear, pause
from admin_menu import menu_admin
from user_menu import menu_user

# Data user
users = {
    "maba": {"password": "026", "role": "user"},
    "admin": {"password": "111", "role": "admin"}
}

def login():
    clear()
    print("== LOGIN ==")
    username = input("Username: ")
    password = input("Password: ")

    if username in users and password == users[username]["password"]:
        print("Login berhasil!")
        pause()
        if users[username]["role"] == "admin":
            menu_admin()
        else:
            menu_user()
    else:
        print("Username atau password salah!")
        pause()

from tools import clear, pause
from furnitur import tampilan_furnitur, tambah_furnitur, ubah_furnitur,
hapus_furnitur

def menu_admin():
    while True:
        clear()
        print("== MENU ADMIN ==")
        print("1. Lihat Furnitur")
        print("2. Tambah Furnitur")
        print("3. Ubah Furnitur")
        print("4. Hapus Furnitur")

```

```

print("5. Kembali")
pilih = input("Pilih menu: ")

from tools import clear, pause
from furnitur import tampilan_furnitur

def menu_user():
    while True:
        clear()
        print("== MENU USER ==")
        print("1. Lihat Furniture")
        print("2. Kembali")
        pilih = input("Pilih menu: ")
from rich.console import Console
from rich.table import Table
from tools import clear, pause

furniture = [
    ["Kursi Plastik", 10],
    ["Meja Kerja", 3],
    ["Pendingin Ruangan", 2]
]

console = Console()

def tampilan_furnitur():
    clear()
    table = Table(title="Data Furniture")
    table.add_column("Nama", style="cyan")
    table.add_column("Jumlah", justify="right", style="green")
    for item in furniture:
        table.add_row(item[0], str(item[1]))
    console.print(table)

def tambah_furniture():
    clear()
    nama = input("Nama furniture: ")
    jumlah = int(input("Jumlah: "))
    furniture.append([nama, jumlah])

```

```
print("Data berhasil ditambahkan!")
pause()

def ubah_furnitur():
    tampilan_furnitur()
    try:
        pilih = int(input("\nPilih nomor furnitur: ")) - 1
        nama_baru = input("Nama baru: ")
        jumlah_baru = int(input("Jumlah baru: "))
        furnitur[pilih] = [nama_baru, jumlah_baru]
        print("Data berhasil diubah!")
    except:
        print("Input salah!")
    pause()
```

```
def hapus_furnitur():
    tampilan_furnitur()
    try:
        pilih = int(input("\nPilih nomor furnitur yang dihapus: ")) - 1
        print(f"\n{furnitur[pilih][0]} berhasil dihapus!")
        del furnitur[pilih]
    except:
        print("Input salah!")
    pause()
```

4. Hasil Output

Menu Utama

```
PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS
```

```
-- SISTEM PENGELOLAAN BANGSALAN LYN --
```

- 1. Login
 - 2. Keluar
- Pilih menu:

Login

Admin

```
-- LOGIN --
Username: admin
Password: 111
Login berhasil!
```

```
Tekan Enter untuk kembali... █
```

User

```
-- LOGIN --
Username: maba
Password: 026
Login berhasil!
```

```
Tekan Enter untuk kembali... █
```

Admin (macam-macam akses)

```
-- MENU ADMIN --
1. Lihat Furnitur
2. Tambah Furnitur
3. Ubah Furnitur
4. Hapus Furnitur
5. Kembali
Pilih menu: █
```

User (melihat furnitur)

Data Furnitur

Nama	Jumlah
Kursi Plastik	10
Meja Kerja	3
Pendingin Ruangan	2

```
Tekan Enter untuk kembali... █
```

Keluar Program

```
-- SISTEM PENGELOLAAN BANGSALAN LYN --
```

- 1. Login
 - 2. Keluar
- Pilih menu: 2

```
Terima kasih telah menggunakan program ini!
```

```
PS C:\Projek_BangsalanLYN> █
```

5. Langkah-langkah GIT

5.1 GIT Init

5.2 GIT Add

5.3 GIT Commit

5.4 GIT Remote

5.5 GIT Push