

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



**Andi Fairul Amri < B1>**

**2409106065**

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

**2024**

## LATAR BELAKANG

Dalam pemrograman, list adalah struktur data yang digunakan untuk menyimpan koleksi elemen yang terurut. List sangat fleksibel dan dapat menyimpan berbagai tipe data, seperti angka, string, atau objek. Salah satu keunggulan utama dari list adalah kemampuannya untuk mengubah ukuran secara dinamis, memungkinkan penambahan atau penghapusan elemen sesuai kebutuhan. Elemen dalam list memiliki urutan tertentu yang ditentukan oleh posisi mereka, dan setiap elemen dapat diakses menggunakan indeks, yang biasanya dimulai dari 0. List sering digunakan dalam berbagai aplikasi pemrograman karena kemudahannya dalam manipulasi data dan efisiensinya dalam pengelolaan koleksi elemen. Misalnya, dalam bahasa pemrograman Python, list dapat dibuat dan dimodifikasi dengan sangat mudah, menjadikannya alat yang sangat berguna untuk pengembangan perangkat lunak.

## SOLUSI

Pada praktikum kali ini, akan dibuat sebuah program yang menggunakan list sebagai penerapannya. Program akan dibuat layaknya manajemen data yang menggunakan *nested list* di dalamnya. Di program ini akan dibuat sistem manajemen data bagi penghuni di sebuah asrama. Dalam sistem manajemen tersebut, terdapat beberapa data seperti nama, universitas, tahun masuk, nomor telepon, dan nomor kamar.

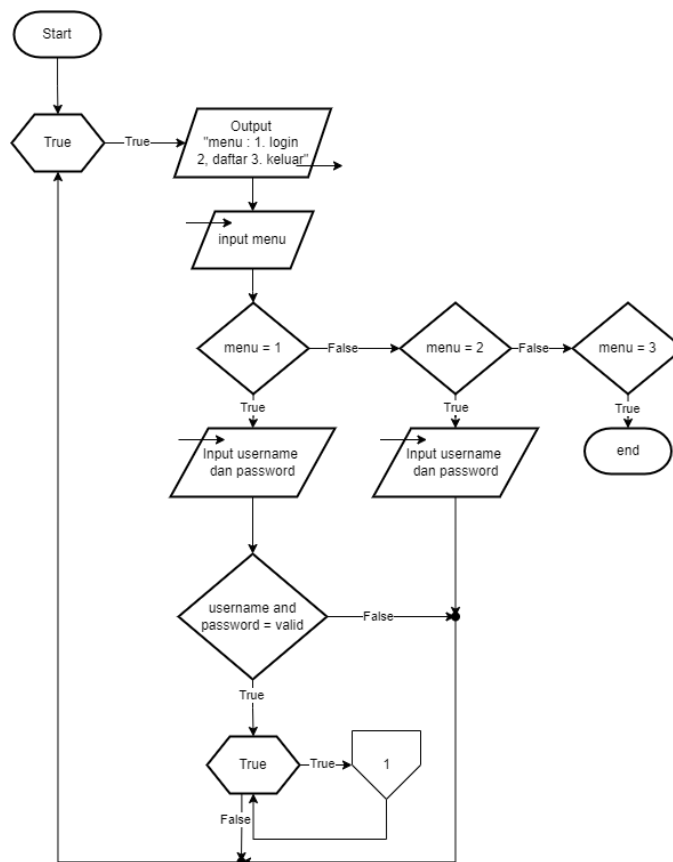
Di dalam program akan memuat halaman autentikasi dan menu utama. Sebelum memasuki menu utama, pengguna harus melewati halaman autentikasi dengan login jika telah memiliki akun, dan daftar jika belum memiliki akun. Pengguna yang mendaftar pada halaman daftar akan menjadi pengguna biasa. Berbeda dengan admin yang memiliki akun tersendiri. Ada beberapa menu yang tersedia di dalam program yakni: Tambah data, lihat data, ubah data, dan hapus data penghuni. Pengguna biasa hanya dapat mengakses lihat data penghuni. Selebihnya, hanya admin yang dapat mengakses menu tersebut.

Untuk lebih lanjut, berikut *flowchart* dan program *python* yang dibuat.

## A. Flowchart

Pembuatan *flowchart* menggunakan aplikasi Draw.io dengan membagi menjadi dua bagian menggunakan *off page reference*. Flowchart dibuat dengan menggunakan simbol *while*. Sehingga membentuk perulangan yang akan berulang hingga mencapai kondisi tertentu untuk berhenti.

Berikut gambar *flowchart* pertama



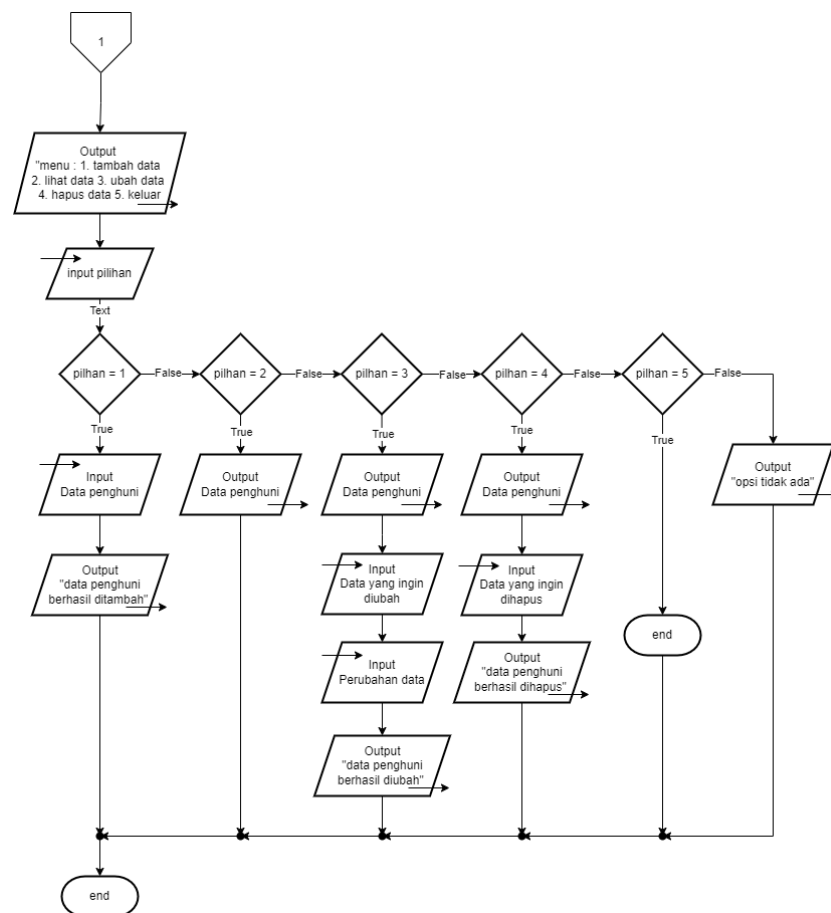
Gambar 1: Flowchart pertama

Pada *flowchart* tersebut terdiri dari :

- *Terminator main*, yang merupakan simbol awal untuk flowchart.
- *While* pertama yang menjadi perulangan jika true , maka akan lanjut ke proses selanjutnya yaitu output menu.
- Jika memilih 1, maka akan meminta masukan username dan password untuk login. Jika memilih 2, maka akan meminta username dan password untuk daftar. Jika memilih 3, maka program akan berhenti

- Setelah login, jika *username* dan *password* bernilai benar maka akan lanjut ke proses selanjutnya. Namun jika bernilai salah maka akan terjadi perulangan di *while* pertama.
- Setelah daftar, username dan password akan tersimpan dan menuju ke perulangan *while* pertama
- *While* kedua yang menjadi perulangan jika bernilai benar maka akan lanjut ke proses selanjutnya.
- *Off page reference* menjadi penghubung antara dua gambar flowchart.

Berikut gambar *flowchart* kedua.



Gambar 2: Flowchart kedua

Pada *flowchart* tersebut terdiri dari.

- *Terminator main*, yang merupakan simbol awal untuk flowchart.
- *Output* menu yang tersedia.

- *Input* variabel menu, yang akan digunakan oleh pengguna dalam memilih menu yang tersedia. Pengguna dapat memilih menu 1-5.
- *Decision* pertama yang menjadi percabangan jika variabel menu  $\neq 1$ , maka akan lanjut ke percabangan selanjutnya. Namun jika menu = 1 maka akan melanjutkan ke proses di bawahnya yaitu program menambahkan data penghuni. Program ini membutuhkan *input* dari pengguna untuk menjadi data penghuni yang akan dimasukkan ke list. Setelah itu, akan menampilkan pesan berhasil. Selanjutnya *flowchart* diakhiri dengan *terminator end* dan akan kembali ke *flowchart* pertama untuk melakukan perulangan.
- *Decision* kedua yang menjadi percabangan jika variabel menu  $\neq 2$ , maka akan lanjut ke percabangan selanjutnya. Namun jika menu = 2, maka akan melanjutkan ke proses di bawahnya yaitu program melihat data penghuni. Program ini akan menampilkan data penghuni yang telah dimasukkan. Selanjutnya *flowchart* diakhiri dengan *terminator end* dan akan kembali ke *flowchart* pertama untuk melakukan perulangan.
- *Decision* ketiga yang menjadi percabangan jika variabel menu  $\neq 3$ , maka akan lanjut ke percabangan selanjutnya. Namun jika menu = 3, maka akan melanjutkan ke proses di bawahnya yaitu program mengubah data penghuni. Program ini akan menampilkan data penghuni yang telah dimasukkan. Setelah itu, akan meminta masukan data yang ingin diubah. Lalu, masukkan kembali perubahan data. Selanjutnya *flowchart* diakhiri dengan *terminator end* dan akan kembali ke *flowchart* pertama untuk melakukan perulangan.
- *Decision* keempat yang menjadi percabangan jika variabel menu  $\neq 4$ , maka akan lanjut ke percabangan selanjutnya. Namun jika menu = 4, maka akan melanjutkan ke proses di bawahnya yaitu program menghapus data penghuni. Program ini akan menampilkan data penghuni yang telah dimasukkan. Setelah itu, akan meminta masukan data yang ingin dihapus. Lalu, akan muncul pesan berhasil. Selanjutnya *flowchart* diakhiri dengan

*terminator end* dan akan kembali ke *flowchart* pertama untuk melakukan perulangan.

- *Decision* kelima yang menjadi percabangan jika variabel menu = 5, maka program akan berakhir dan kembali ke *flowchart* pertama. Namun jika menu  $\neq$  5, maka akan menampilkan pesan pilhan tidak ada dan kembali ke *flowchart* pertama.

## B. Program Python

Berikut penjelasan tentang kode yang dibuat:

### 1. *Import* modul os & getpass

Modul os digunakan untuk menjalankan perintah sistem operasi, seperti membersihkan layar terminal. Getpass digunakan untuk mengambil masukan kata sandi dari pengguna tanpa menampilkannya di layar, menjaga kerahasiaan kata sandi.

### 2. Data pengguna dan role

User sebagai kamus yang menyimpan pasangan username dan password. Diinisialisasi dengan satu pengguna default, yaitu admin. User\_role sebagai kamus yang menyimpan peran pengguna. Admin diinisialisasi sebagai “admin”

### 3. Data penghuni asrama

List kosong yang nantinya akan berfungsi sebagai tempat data.

### 4. Fungsi registrasi pengguna baru

Meminta masukan *username* dan akan ada pengecekan dalam masukan *username* agar tidak terjadi penggandaan dan akan menampilkan pesan kesalahan jika terjadi penggandaan. Selanjutnya meminta masukan dan *password* menggunakan *getpass*. Kemudian username dan password akan ditambahkan dalam kamus user. Lalu dalam kamus user\_role akan ditambahkan sebagai pengguna. Diakhiri dengan pesan “registrasi berhasil” jika tidak ada kesalahan.

### 5. Fungsi login

Meminta masukan *username* dan *password* dari pengguna. Memeriksa apakah *username* dan *password* cocok dengan data dalam kamus user. Jika cocok, menampilkan pesan sukses dan mengembalikan *username*. Jika tidak cocok, menampilkan pesan kesalahan dan mengembalikan ke menu.

6. Fungsi menambah data penghuni asrama

Meminta masukan data penghuni (nama, universitas, tahun masuk, nomor handphone, nomor kamar). Selanjutnya akan dimasukkan ke dalam list penghuni\_asrama.

7. Fungsi Menampilkan Data Penghuni

Memeriksa apakah list penghuni\_asrama kosong. Jika kosong, menampilkan pesan bahwa tidak ada data penghuni. Jika tidak kosong, menampilkan data setiap penghuni dalam list penghuni\_asrama.

8. Fungsi Memperbarui Data Penghuni

Menampilkan data penghuni yang ada. Selanjutnya, meminta masukan nomor penghuni yang akan diperbarui. Kemudian memeriksa apakah nomor penghuni valid. Jika valid, meminta masukan data baru dan memperbarui data penghuni. Jika tidak valid, menampilkan pesan kesalahan. Dan terdapat penanganan dalam kesalahan masukan yang tidak valid.

9. Fungsi Menghapus Data Penghuni

Menampilkan data penghuni yang ada. Selanjutnya, meminta masukan nomor penghuni yang akan dihapus. Kemudian memeriksa apakah nomor penghuni valid. Jika valid, data akan dihapus dari list penghuni\_asrama. Jika tidak valid, menampilkan pesan kesalahan. Dan terdapat penanganan dalam kesalahan masukan yang tidak valid.

10. Menu login dan daftar

Terdapat perulangan while true yang akan terus berjalan sampai pengguna memilih untuk keluar. Selanjutnya membersihkan layar terminal dan menampilkan menu utama dengan opsi untuk login, daftar, atau keluar. Jika pengguna memilih menu login, maka akan memanggil fungsi login yang telah diprogramkan. Jika pengguna memilih menu daftar, maka akan memanggil fungsi daftar yang telah diprogramkan. Jika pengguna memilih

menu keluar, maka program akan berhenti. Dan ketika login berhasil, program memasuki loop while true kedua untuk menampilkan menu manajemen data penghuni asrama yang meliputi CRUD (*Cread. Read, Update, Delete*).

#### 11. Pemilihan menu utama

- Jika pengguna memilih menu 1, program akan melanjutkan ke fungsi menambahkan data penghuni. Pada bagian ini akan ada validasi peran, sehingga hanya admin yang dapat melanjutkan program. Jika bukan admin, maka akan menampilkan pesan kesalahan.
- Jika pengguna memilih menu 2, program akan menampilkan data semua penghuni. Jika data penghuni masih kosong atau belum ada ditambahkan, maka akan menampilkan pesan “data belum tersedia”.
- Jika pengguna memilih menu 3, program akan melanjutkan ke fungsi perbarui data penghuni. Pada bagian ini akan ada validasi peran, sehingga hanya admin yang dapat melanjutkan program. Jika bukan admin, maka akan menampilkan pesan kesalahan.
- Jika pengguna memilih menu 4, program akan melanjutkan ke fungsi hapus data penghuni. Pada bagian ini akan ada validasi peran, sehingga hanya admin yang dapat melanjutkan program. Jika bukan admin, maka akan menampilkan pesan kesalahan.
- Jika pengguna memilih menu 5, maka akan keluar ke halaman *login*.
- Jika pengguna memilih selain dari 1-5, program akan mengeluarkan *output* “opsi tidak valid” dan selanjutnya akan terjadi perulangan.

#### 12. Baris kode if `__name__ == "__main__"`:

Untuk memastikan bahwa kode di dalam blok tersebut hanya dijalankan jika skrip tersebut dijalankan secara langsung, bukan diimpor sebagai modul di skrip lain.

Berikut gambar program python yang telah dibuat.



```

posttest 5

import os
import getpass

# Data pengguna
user = {"admin": "admin123"}
user_role = {"admin": "admin"}

# Data penghuni asrama
penghuni_asrama = []

# Registrasi pengguna baru
def daftar():
    os.system('cls || clear')
    print("Registrasi Pengguna Baru".center(50))
    print("=" * 50)
    username = input("Masukkan username: ")
    if username in user:
        print("Username sudah ada!")
        input("Klik Enter untuk melanjutkan . . .")
        return
    password = getpass.getpass("Masukkan password: ")
    user[username] = password
    user_role[username] = "pengguna" # Semua pengguna baru adalah "pengguna"
    print("Registrasi berhasil!")
    print()
    input("Klik Enter untuk melanjutkan . . .")

# Login
def login():
    os.system('cls || clear')
    print("Login".center(50))
    print("=" * 50)
    username = input("Masukkan username: ")
    password = getpass.getpass("Masukkan password (Password akan tertutup): ")
    if user.get(username) == password:
        print("Login berhasil!")
        print()
        input("Enter untuk melanjutkan . . .")
        return username
    else:
        print("Username atau password salah!")
        print()
        input("Enter untuk melanjutkan . . .")
        return None

# Menambahkan data penghuni
def buat_data():
    os.system('cls || clear')
    print("Tambah Data Penghuni".center(50))
    print("=" * 50)
    nama = input("Nama : ")
    universitas = input("Universitas : ")
    tahun_masuk = input("Tahun Masuk : ")
    nomor_hp = input("Nomor Handphone: ")
    nomor_kamar = input("Nomor Kamar : ")
    penghuni_asrama.append([nama, universitas, tahun_masuk, nomor_hp, nomor_kamar])
    print()
    print("Data berhasil ditambahkan!")
    print()
    input("Klik Enter untuk melanjutkan . . .")

```

Gambar 3: Program Python

```

# Menampilkan data penghuni
def tampil_data():
    os.system('cls || clear')
    print("Data Penghuni Asrama".center(50))
    print("=" * 50)
    if not penghuni_asrama:
        print("Data belum tersedia.")
        print()
        input("Klik Enter untuk melanjutkan . . .")
        return
    for i, penghuni in enumerate(penghuni_asrama, start=1):
        print(f"Penghuni {i}:")
        print()
        print(f" Nama           : {penghuni[0]}")
        print(f" Universitas      : {penghuni[1]}")
        print(f" Tahun Masuk      : {penghuni[2]}")
        print(f" Nomor Handphone: {penghuni[3]}")
        print(f" Nomor Kamar      : {penghuni[4]}")
        print("=" * 50)
        print()
        input("Klik Enter untuk melanjutkan . . .")

# Memperbarui data penghuni
def ubah_data():
    tampil_data()
    print()
    print("Perbarui Data Penghuni Asrama".center(50))
    print("=" * 50)
    if not penghuni_asrama:
        return
    try:
        index = int(input("Masukkan nomor penghuni yang akan diperbarui: ")) - 1
        if 0 <= index < len(penghuni_asrama):
            nama = input("Nama           : ")
            universitas = input("Universitas      : ")
            tahun_masuk = input("Tahun Masuk      : ")
            nomor_hp = input("Nomor Handphone: ")
            nomor_kamar = input("Nomor Kamar      : ")
            penghuni_asrama[index] = [nama, universitas, tahun_masuk, nomor_hp, nomor_kamar]
            print("Data berhasil diperbarui!")
            input("Klik Enter untuk melanjutkan . . .")
        else:
            print("Nomor penghuni tidak valid!")
            input("Klik Enter untuk melanjutkan . . .")
    except ValueError:
        print("Input tidak valid!")
        input("Klik Enter untuk melanjutkan . . .")

# Menghapus data penghuni
def hapus_data():
    tampil_data()
    print()
    print("Hapus Data Penghuni Asrama".center(50))
    print("=" * 50)
    if not penghuni_asrama:
        return
    try:
        index = int(input("Masukkan nomor penghuni yang akan dihapus: ")) - 1
        if 0 <= index < len(penghuni_asrama):
            penghuni_asrama.pop(index)
            print()
            print("Data berhasil dihapus!")
            print()
            input("Klik Enter untuk melanjutkan . . .")
        else:
            print("Nomor penghuni tidak valid!")
            print()
            input("Klik Enter untuk melanjutkan . . .")
    except ValueError:
        print("Input tidak valid!")
        tampil_data()

```

Gambar 4: Program Python 2

```

# Menu utama
def main():
    while True:
        os.system('cls || clear')
        print("=" * 50)
        print("Sistem Manajemen Data Penghuni Asrama".center(50))
        print("=" * 50)
        print("1. Login")
        print("2. Daftar")
        print("3. Keluar")
        print("=" * 50)
        pilihan = input("Pilih opsi: ").strip()
        if pilihan == "1":
            username = login()
            if username:
                while True:
                    os.system('cls || clear')
                    print("=" * 50)
                    print("Sistem Manajemen Data Penghuni Asrama".center(50))
                    print("=" * 50)
                    print(f"Selamat Datang {username}, Silakan pilih menu")
                    print()
                    print("1. Tambah Data Penghuni")
                    print("2. Lihat Data Penghuni")
                    print("3. Perbarui Data Penghuni")
                    print("4. Hapus Data Penghuni")
                    print("5. Logout")
                    print("=" * 50)
                    pilihan = input("Masukkan opsi: ").strip()
                    if pilihan == "1":
                        if user_role[username] == "admin":
                            buat_data()
                        else:
                            print("Hanya admin yang dapat menambah data!")
                            print()
                            input("Klik Enter untuk melanjutkan . . .")
                    elif pilihan == "2":
                        tampil_data()
                    elif pilihan == "3":
                        if user_role[username] == "admin":
                            ubah_data()
                        else:
                            print("Hanya admin yang dapat memperbarui data!")
                            print()
                            input("Klik Enter untuk melanjutkan . . .")
                    elif pilihan == "4":
                        if user_role[username] == "admin":
                            hapus_data()
                        else:
                            print("Hanya admin yang dapat menghapus data!")
                            print()
                            input("Klik Enter untuk melanjutkan . . .")
                    elif pilihan == "5":
                        break
                    else:
                        print("Opsi tidak valid!")
                        input("Klik Enter untuk melanjutkan . . .")
                elif pilihan == "2":
                    daftar()
                elif pilihan == "3":
                    break
                else:
                    print("Opsi tidak valid!")
                    input("Klik Enter untuk melanjutkan . . .")
        if __name__ == "__main__":
            main()

```

Gambar 5: Program Python

```

# Program Menghitung Luas atau Keliling Bangun Datar dengan Menu Pilihan

# Menampilkan menu yang tersedia
while True:
    print("=" * 70)
    print("Program Menghitung Luas/Keliling Bangun Datar" .center(70))
    print("=" * 70)
    print("""Pilihan Menu :
        1. Luas Persegi Panjang
        2. Keliling Persegi Panjang
        3. Luas Persegi
        4. Keliling Persegi
        5. Keluar Program """)
    print("=" * 70)

    # Input menu yang diinginkan
    menu = int(input("Masukkan pilihan menu anda : "))

    # Membersihkan terminal
    os.system('cls')

    # Jika memilih menu 1
    if menu == 1:
        print("=" * 70)
        print("Program Menghitung Luas Persegi Panjang".center(70))
        print("=" * 70)
        panjang = float(input("Masukkan Panjang (cm) : "))
        lebar = float(input("Masukkan Lebar (cm) : "))
        hasil = panjang*lebar
        print(f"Luas Persegi Panjang adalah {hasil:.1f} cm²")

    # Jika memilih menu 2
    elif menu == 2:
        print("=" * 70)
        print("Program Menghitung Keliling Persegi Panjang".center(70))
        print("=" * 70)
        panjang = float(input("Masukkan Panjang (cm) : "))
        lebar = float(input("Masukkan Lebar (cm) : "))
        hasil = panjang+panjang+lebar+lebar
        print(f"Keliling Persegi Panjang adalah {hasil:.1f}")

    # Jika memilih menu 3
    elif menu == 3:
        print("=" * 70)
        print("Program Menghitung Luas Persegi".center(70))
        print("=" * 70)
        sisi = float(input("Masukkan Sisi (cm) : "))
        hasil = sisi*sisi
        print(f"Luas Persegi adalah {hasil:.1f} cm²")

    # Jika memilih menu 4
    elif menu == 4:
        print("=" * 70)
        print("Program Menghitung Keliling Persegi".center(70))
        print("=" * 70)
        sisi = float(input("Masukkan Sisi (cm) : "))
        hasil = sisi*4
        print(f"Keliling Persegi adalah {hasil:.1f} cm")

    # Jika memilih menu 5
    elif menu == 5:
        print("Anda keluar dari program, Terima kasih")
        break

    # Jika memilih menu yang tidak ada
    else:
        print("Pilihan tidak ada, silakan coba lagi")

```

Gambar 4: Program Python bagian menu

Berikut gambar terminal dari program tersebut.

```
=====
                Sistem Manajemen Data Penghuni Asrama
=====
1. Login
2. Daftar
3. Keluar
=====
Pilih opsi: 1█
```

*Gambar 5: Terminal output program*

```
                Login
=====
Masukkan username: admin
Masukkan password (Password akan tertutup):
Login berhasil!

Enter untuk melanjutkan . . .█
```

*Gambar 6: Terminal output program*

```
=====
                Sistem Manajemen Data Penghuni Asrama
=====
Selamat Datang admin, Silakan pilih menu

1. Tambah Data Penghuni
2. Lihat Data Penghuni
3. Perbarui Data Penghuni
4. Hapus Data Penghuni
5. Logout
=====
Masukkan opsi: 1█
```

*Gambar 7: Terminal output program*

```

                          Tambah Data Penghuni
=====
Nama      : andi
Universitas : Universitas Mulawarma
Tahun Masuk : 2019
Nomor Handphone: 082253419876
Nomor Kamar : 21

Data berhasil ditambahkan!

Klik Enter untuk melanjutkan . . .

```

*Gambar 8: Terminal output program*

```

                          Data Penghuni Asrama
=====
Penghuni 1:

Nama      : andi
Universitas : Universitas Mulawarma
Tahun Masuk : 2019
Nomor Handphone: 082253419876
Nomor Kamar : 21

=====

Klik Enter untuk melanjutkan . . .

```

*Gambar 8: Terminal output program*

```

                          Data Penghuni Asrama
=====
Penghuni 1:

Nama      : andi
Universitas : Universitas Mulawarman
Tahun Masuk : 2019
Nomor Handphone: 082253419876
Nomor Kamar : 21

=====

Klik Enter untuk melanjutkan . . .

                          Perbarui Data Penghuni Asrama
=====
Masukkan nomor penghuni yang akan diperbarui: 1
Nama      : andi
Universitas : Politeknik Samarinda
Tahun Masuk : 2019
Nomor Handphone: 082251417157
Nomor Kamar : 12
Data berhasil diperbarui!
Klik Enter untuk melanjutkan . . .

```

*Gambar 9: Terminal output program*

```

                                Data Penghuni Asrama
=====
Penghuni 1:

Nama           : andi
Universitas    : Politeknik Samarinda
Tahun Masuk   : 2019
Nomor Handphone: 082251417157
Nomor Kamar    : 12
=====

Klik Enter untuk melanjutkan . . .

                                Hapus Data Penghuni Asrama
=====
Masukkan nomor penghuni yang akan dihapus: 1

Data berhasil dihapus!

Klik Enter untuk melanjutkan . . .
```

*Gambar 10: Terminal output program*