

LAPORAN PRAKTIKUM
ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN DASAR
POSTTEST 5



Informatika
C1'24
Muhammad
Taufiqul Hafizh
Muttaqin
2409106099

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULAWARMAN
SAMARINDA
2024

PEMBAHASAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pada posttest 5 ini saya membuat sistem manajemen inventaris properti perusahaan menggunakan CRUD, yang memungkinkan admin untuk mengelola data barang yang ada di perusahaan dan pengguna biasa (user) untuk melihat barang, Sistem ini berbasis login dengan dua jenis peran:

1. Admin:

- Memiliki akses penuh untuk mengelola inventaris, termasuk menambah, melihat, mengubah, dan menghapus data barang yang disimpan dalam sistem.

2. User:

- Memiliki hak terbatas, di mana mereka hanya bisa melihat data barang yang ada di dalam inventaris.

Sistem login menggunakan metode autentikasi sederhana berdasarkan username dan password yang telah disimpan dalam daftar pengguna. Admin menggunakan username "admin" dan password "admin123", sedangkan user dapat mendaftar akun baru atau menggunakan akun default dengan username "user" dan password "user123".

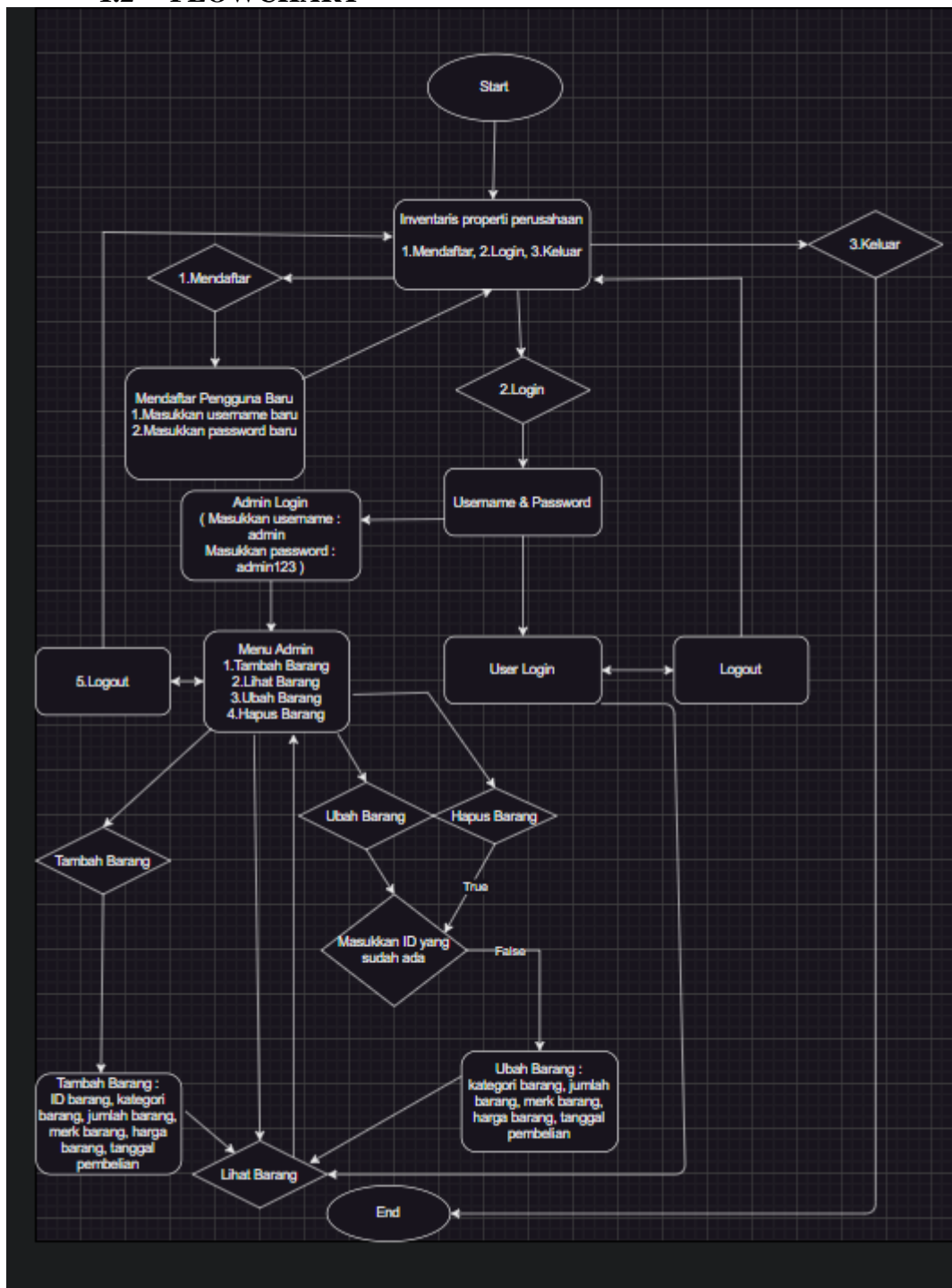
Setelah login, admin dapat menambahkan barang baru dengan detail seperti ID, kategori, jumlah, merk, harga, dan tanggal pembelian. Barang yang sudah ditambahkan dapat diperbarui atau dihapus oleh admin. Sedangkan pengguna biasa hanya dapat melihat daftar barang yang ada tanpa hak untuk memodifikasi data.

Fitur utama dari aplikasi ini mencakup:

- **Multiuser login:** Admin dan user memiliki hak akses berbeda.
- **Manajemen barang:** Admin dapat menambah, memperbarui, menghapus, serta melihat inventaris barang.
- **Pendaftaran pengguna:** User dapat mendaftar akun baru.
- **Logout:** Baik admin maupun user dapat logout dari sistem.

Program ini dirancang untuk digunakan dalam skenario perusahaan yang memerlukan pencatatan inventaris secara sederhana, serta pengelolaan oleh beberapa jenis pengguna dengan level akses yang berbeda. dia pilih.

1.2 FLOWCHART



1.3 SCREENSHOOT CODINGAN DAN TERMINAL

```

1  # Inisialisasi properti pemecahan
2
3  # 2.4.2020/0007 Pemecahan Masalah dan Algoritma
4  # 2.4.2.0.0
5
6  # Definisi konstanta, parameter yang akan digunakan oleh fungsi
7  konstanta = {}
8
9  # Definisi konstanta (vari) dengan nama dan parameter
10
11  # Variabel "nama", "nama", "nama1", "nama2", "nama3", "nama4",
12  # "nama5", "nama", "nama", "nama2", "nama", "nama"
13
14  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
15
16  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
17
18  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
19
20  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
21
22  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
23
24  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
25
26  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
27
28  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
29
30  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
31
32  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
33
34  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
35
36  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
37
38  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
39
40  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
41
42  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
43
44  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
45
46  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
47
48  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
49
50  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
51
52  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
53
54  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
55
56  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
57
58  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
59
60  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
61
62  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
63
64  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
65
66  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
67
68  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
69
70  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
71
72  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
73
74  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
75
76  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
77
78  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
79
80  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
81
82  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
83
84  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
85
86  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
87
88  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
89
90  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
91
92  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
93
94  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
95
96  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
97
98  # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi
99
100 # Variabel "nama" yang akan digunakan oleh fungsi

```

=== Inventaris Properti Perusahaan ===

1. Mendaftar
2. Login
3. Keluar

Masukkan pilihan: 1

=== Mendaftar Pengguna Baru ===

```
Masukkan username baru: hafizh
```

Masukkan password baru: apis030906

Pengguna baru berhasil didaftarkan!

=== Inventaris Properti Perusahaan ===

1. Mendaftar
2. Login
3. Keluar

Masukkan pilihan: 2

=== Login ===

Masukkan username: hafizh

Masukkan password: apis030906

Login berhasil sebagai user.

=== Menu Pengguna ===

1. Lihat Barang

2. Logout

Masukkan pilihan: 1

=== Daftar Barang ===

Tidak ada barang dalam inventaris.

=== Menu Pengguna ===

1. Lihat Barang

2. Logout

Masukkan pilihan: 2

=== Inventaris Properti Perusahaan ===

1. Mendaftar

2. Login

3. Keluar

Masukkan pilihan: 2

=== Login ===

Masukkan username: admin

Masukkan password: admin123

=== Menu Admin ===

1. Tambah Barang

2. Lihat Barang

3. Ubah Barang

4. Hapus Barang

5. Logout

Masukkan pilihan: 1

=== Menambah Barang Baru ===

Masukkan ID barang: 001

Masukkan kategori barang: meja

Masukkan jumlah barang: 5

Masukkan merk barang: ikea

Masukkan harga barang: 2000000

Masukkan tanggal pembelian (YYYY-MM-DD): 2024-01-01

=== Menu Admin ===

1. Tambah Barang

2. Lihat Barang

3. Ubah Barang

4. Hapus Barang

5. Logout

Masukkan pilihan: 2

=== Daftar Barang ===

ID: 1, Kategori: meja, Jumlah: 5, Merk: ikea, Harga: 2000000.0, Tanggal Pembelian: 2024-01-01

```
1. Tambah Barang
2. Lihat Barang
3. Ubah Barang
4. Hapus Barang
5. Logout
Masukkan pilihan: 3
=== Memperbarui Barang ===
Masukkan ID barang yang ingin diubah: 1
Masukkan jumlah baru (sekarang: 5): 3
Masukkan harga baru (sekarang: 2000000.0): 100000
Barang berhasil diperbarui!
```

```
=== Menu Admin ===
1. Tambah Barang
2. Lihat Barang
3. Ubah Barang
4. Hapus Barang
5. Logout
Masukkan pilihan: 4
=== Menghapus Barang ===
Masukkan ID barang yang ingin dihapus: 1
Barang berhasil dihapus!
```

```
3. Ubah Barang
4. Hapus Barang
5. Logout
Masukkan pilihan: 5
Logout berhasil.
```

```
=== Inventaris Properti Perusahaan ===
1. Mendaftar
2. Login
3. Keluar
Masukkan pilihan: 3
Terima kasih! Program selesai.
```