

LAPORAN PRAKTIKUM
POSTTEST 7
ALGORITMA PEMROGRAMAN DASAR



Disusun oleh:

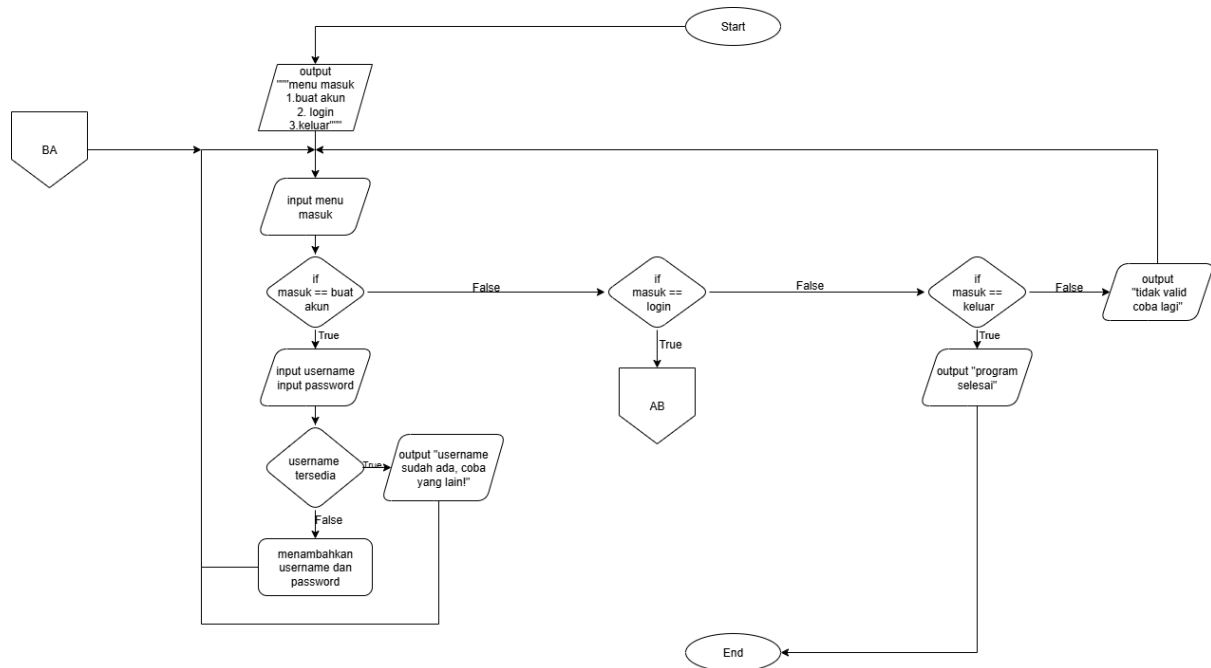
Nama : Christian Laga Lewo Maran

Kelas : B'25

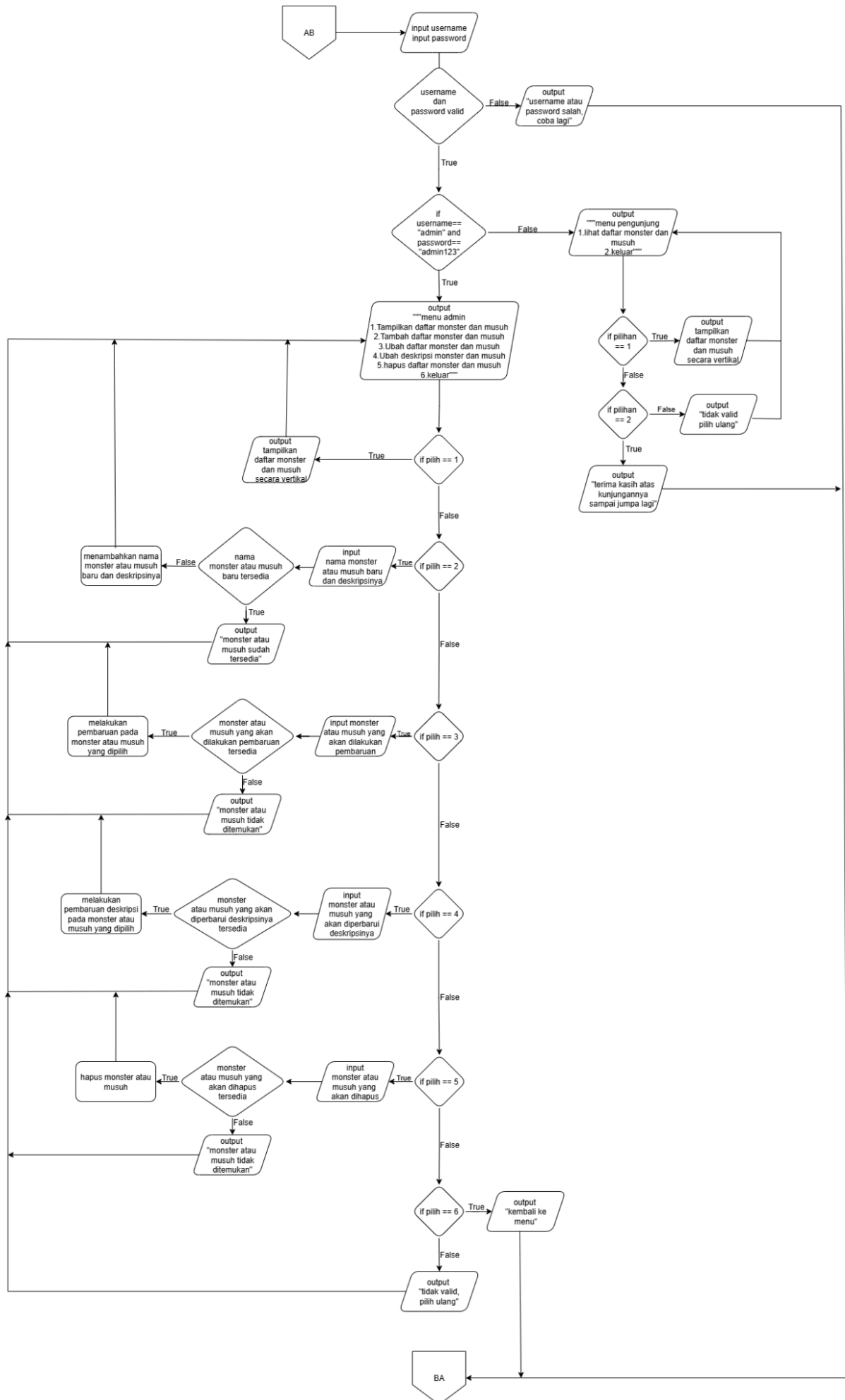
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULAWARMAN
SAMARINDA

2025

1. Flowchart



Pada bagian ini diagram alir menyajikan bagian awal dari program yaitu bagian pembuatan akun dan login pada bagian ini berfokus pada penjelasan bagaimana proses pembuatan akun dan proses saat kita keluar dari program serta saat pilihan kita invalid, sedangkan untuk bagian login akan dijelaskan pada bagian berikut dari diagram alir ini.



Pada bagian kedua diagram alir ini menjelaskan alur login baik sebagai admin ataupun pengunjung pada program berikutnya setelah selesai pada bagian login kita diarahkan ke bagian isi dari program ini pada bagian ini diagram menjelaskan alur dari setiap fitur yang disediakan pada program baik fitur sebagai admin ataupun fitur sebagai pengunjung.

2. Deskripsi Singkat Program

Program ini adalah lanjutan dari program sebelumnya. Pada program sebelumnya telah dibuat Program *CRUD* (*Create, Read, Update, Delete*) menggunakan *dictionary*, kemudian pada program ini dilanjutkan dengan penambahan fungsi dan prosedur sehingga pada program hanya perlu memanggil fungsi atau prosedur yang telah dibuat sebelumnya saat akan menjalankan suatu perintah di program baik pada bagian pembuatan akun dan login serta pada bagian *CRUD* program.

Pada program ini juga *error handling* memanfaatkan Try-Except untuk memberikan output error secara lebih tepat dan sesuai kebutuhan kita.

3. Source Code

```
import os
os.system("cls || clear")

users = {
    "admin": "admin123"
}

monstermusuh = {
    "evil_warriors": "prajurit kerajaan yang terkontaminasi energi kegelapan dan kehilangan kendali akan dirinya",
    "skeleton_army": "sekumpulan pasukan yang dibangkitkan dari kematian tetapi hanya dalam bentuk kerangka tengkorak",
    "bounty_hunter": "pemburu orang bayaran",
    "undead_cavalry": "pasukan berkuda yang dibangkitkan dari kematian",
    "river_reaver": "sekelompok penjarah yang beraksi di daerah sungai",
    "deep_sea_titan": "makhluk raksasa yang tertidur di dasar lautan"
}

border = "-" * 40

def buat_akun():
    username = input("Buat username: ")
    password = input("Buat password: ")
    if username in users:
        print("Username sudah ada!")
    else:
        users[username] = password
        print("Akun berhasil dibuat!")

def tampilkan_monster():
    print(border)
    print("Daftar Monster dan Musuh:")
    print(border)
    for i, j in monstermusuh.items():
        print(f"{i} :\n{j}\n")

def tambah_monster(nama, deskripsi):
    if nama in monstermusuh:
        print("Monster atau musuh sudah ada.")
    else:
```

```

        monstermusuh[nama] = deskripsi
        print(f"berhasil menambahkan", {nama})

def ubah_nama_monster(nama_lama, nama_baru):
    if nama_lama in monstermusuh:
        monstermusuh[nama_baru] = monstermusuh.pop(nama_lama)
        print ("berhasil mengubah", nama_lama, "menjadi", nama_baru)
    else:
        print ("monster atau musuh tidak ditemukan")

def ubah_deskripsi(nama, deskripsi_baru):
    if nama in monstermusuh:
        monstermusuh[nama] = deskripsi_baru
        print(f"Deskripsi {nama} berhasil diperbarui!")
    else:
        print ("monster atau musuh tidak ditemukan")

def hapus_monster():
    hapus = input("Masukkan nama monster/musuh yang ingin dihapus: ")
    if hapus in monstermusuh:
        monstermusuh.pop(hapus)
        print(f"{hapus} berhasil dihapus!")
    else:
        print ("monster atau musuh tidak ditemukan")

while True:
    print(border)
    print("""1. Buat akun
2. Login
3. Keluar""")
    print(border)
    masuk = input("Pilih menu masuk: ")

    os.system("cls || clear")

    if masuk == "1":
        buat_akun()

    elif masuk == "2":
        usrnrm = input("Masukkan username: ")
        psswrđ = input("Masukkan password: ")

```

```

try:
    if usnm in users and pswrd == users[usnm]:
        os.system("cls || clear")

        if usnm == "admin":
            while True:
                print(border)
                print("""Menu Admin
1. Tampilkan daftar monster
2. Tambah monster
3. Ubah nama monster
4. Ubah deskripsi monster
5. Hapus monster
6. Keluar""")

                print(border)
                pilih = int(input("Pilih menu: "))
                os.system("cls || clear")

                if pilih == 1:
                    tampilkan_monster()
                elif pilih == 2:
                    nama = input("Masukkan nama monster: ")
                    deskripsi = input("Masukkan deskripsi: ")
                    tambah_monster(nama, deskripsi)
                elif pilih == 3:
                    nama_lama = input("Masukkan nama monster lama: ")
                    nama_baru = input("Masukkan nama monster baru: ")
                    ubah_nama_monster(nama_lama, nama_baru)
                elif pilih == 4:
                    nama = input("Masukkan nama monster: ")
                    deskripsi_baru = input("Masukkan deskripsi baru: ")

                    ubah_deskripsi(nama, deskripsi_baru)
                elif pilih == 5:
                    hapus_monster()
                elif pilih == 6:
                    print("Kembali ke menu utama...")
                    break
                else:
                    print("Input tidak valid!")

            else:

```



```

        while True:
            print(border)
            print("""Menu Pengunjung
1. Lihat daftar monster
2. Keluar""")

            print(border)
            pilihan = int(input("Pilih menu: "))
            os.system("cls || clear")

            if pilihan == 1:
                tampilkan_monster()
            elif pilihan == 2:
                print("Terima kasih atas kunjungannya!")
                break
            else:
                print("Input tidak valid!")

        else:
            print("Username atau password salah!")
    except ValueError:
        print("print(input yang anda masukkan bukan Integer (angka)")

elif masuk == "3":
    print("Program selesai. Sampai jumpa lagi!")
    break

else:
    print("Pilihan tidak valid, coba lagi.")

```

4. Hasil Output

Output pembuatan akun

```
-----  
1.buat akun  
2.Login  
3.Keluar  
-----  
pilih menu masuk: 1  
Buat username: user2  
Buat password: 22dua
```

akun berhasil dibuat

```
-----  
1.buat akun  
2.Login  
3.Keluar  
-----
```

pilih menu masuk:

Output login dan fitur atau konten bagi pengunjung

akun berhasil dibuat

```
-----  
1.buat akun  
2.Login  
3.Keluar  
-----
```

pilih menu masuk: 2
Masukkan username: user2
Masukkan password: 22dua

```
-----  
menu pengunjung  
1.lihat daftar monster dan musuh  
2.keluar  
-----  
pilih menu: 
```

```

evil_warriors :
prajurit kerajaan yang terkontaminasi energi kegelapan dan k

skeleton_army :
sekumpulan pasukan yang dibangkitkan dari kematian tetapi ha

bounty_hunter :
pemburu orang bayaran

undead_cavalry :
pasukan berkuda yang dibangkitkan dari kematian

river_reaver :
sekolompok penjarah yang beraksi di daerah sungai

deep_sea_titan :
makhluk raksasa yang tertidur di dasar lautan

-----
menu pengunjung
1.lihat daftar monster dan musuh
2.keluar
-----
pilih menu: █

```

Output login dan fitur atau konten bagi admin

```

-----
1.buat akun
2.Login
3.Keluar
-----

```

```

pilih menu masuk: 2
Masukkan username: admin
Masukkan password: admin123█

```

```

-----
menu admin
1.Tampilkan daftar monster dan musuh
2.Tambah daftar monster dan musuh
3.Ubah daftar monster dan musuh
4.Ubah deskripsi monster dan musuh
5.hapus daftar monster dan musuh
6.keluar
-----
pilih menu: █

```

```

evil_warriors :
prajurit kerajaan yang terkontaminasi energi kegelapan dan kehilangan kendali akan dirinya

skeleton_army :
sekumpulan pasukan yang dibangkitkan dari kematian tetapi hanya dalam bentuk kerangka tengkorak

bounty_hunter :
pemburu orang bayaran

undead_cavalry :
pasukan berkuda yang dibangkitkan dari kematian

river_reaver :
sekolompok penjahat yang beraksi di daerah sungai

deep_sea_titan :
makhluk raksasa yang tertidur di dasar lautan
-----
menu admin
1.Tampilkan daftar monster dan musuh
2.Tambah daftar monster dan musuh
3.Ubah daftar monster dan musuh
4.Ubah deskripsi monster dan musuh
5.hapus daftar monster dan musuh
6.keluar
-----
pilih menu: █

```

```

masukan nama monster atau musuh: anomali
masukan deskripsi: makhluk atau kejadian misterius
berhasil menambahkan anomali
-----
menu admin
1.Tampilkan daftar monster dan musuh
2.Tambah daftar monster dan musuh
3.Ubah daftar monster dan musuh
4.Ubah deskripsi monster dan musuh
5.hapus daftar monster dan musuh
6.keluar
-----
pilih menu: █

```

```

pilih monster atau musuh: evil_warriors
perbarui monster atau musuh: corrupted warriors
berhasil mengubah evil_warriors menjadi corrupted warriors
-----
menu admin
1.Tampilkan daftar monster dan musuh
2.Tambah daftar monster dan musuh
3.Ubah daftar monster dan musuh
4.Ubah deskripsi monster dan musuh
5.hapus daftar monster dan musuh
6.keluar
-----
pilih menu: █

```

```
pilih monster atau musuh: deep_sea_titan
silahkan perbarui deskripsi monster atau musuh yang dipilih: penjaga kerajaan kuno bawah laut
berhasil mengubah deskripsi deep_sea_titan
-----
menu admin
1.Tampilkan daftar monster dan musuh
2.Tambah daftar monster dan musuh
3.Ubah daftar monster dan musuh
4.Ubah deskripsi monster dan musuh
5.hapus daftar monster dan musuh
6.keluar
-----
pilih menu: █
```

```
pilih monster atau musuh yang akan di hapus: bounty_hunter
berhasil menghapus bounty_hunter
-----
menu admin
1.Tampilkan daftar monster dan musuh
2.Tambah daftar monster dan musuh
3.Ubah daftar monster dan musuh
4.Ubah deskripsi monster dan musuh
5.hapus daftar monster dan musuh
6.keluar
-----
pilih menu: █
```

```
skeleton_army :
sekumpulan pasukan yang dibangkitkan dari kematian tetapi hanya dalam bentuk kerangka tengkorak

undead_cavalry :
pasukan berkuda yang dibangkitkan dari kematian

river_reaver :
sekolompok penjarah yang beraksi di daerah sungai

deep_sea_titan :
penjaga kerajaan kuno bawah laut

anomali :
makhluk atau kejadian misterius

corrupted_warriors :
prajurit kerajaan yang terkontaminasi energi kegelapan dan kehilangan kendali akan dirinya

-----
menu admin
1.Tampilkan daftar monster dan musuh
2.Tambah daftar monster dan musuh
3.Ubah daftar monster dan musuh
4.Ubah deskripsi monster dan musuh
5.hapus daftar monster dan musuh
6.keluar
-----
pilih menu: █
```

5. Langkah-langkah GIT

5.1 GIT Add

```
PS C:\praktikum-apd> git add .
```

git add . digunakan untuk persiapan atau pemilihan berkas yang telah diubah dalam proyek.

5.2 GIT Commit

```
PS C:\praktikum-apd> git commit -m "PT 7"
```

git commit untuk menyimpan jejak atau riwayat perubahan yang kita buat pada proyek.

5.3 GIT Push

```
PS C:\praktikum-apd> git push -u origin main
```

git push untuk mengunggah perubahan.