

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



**Disusun oleh:**

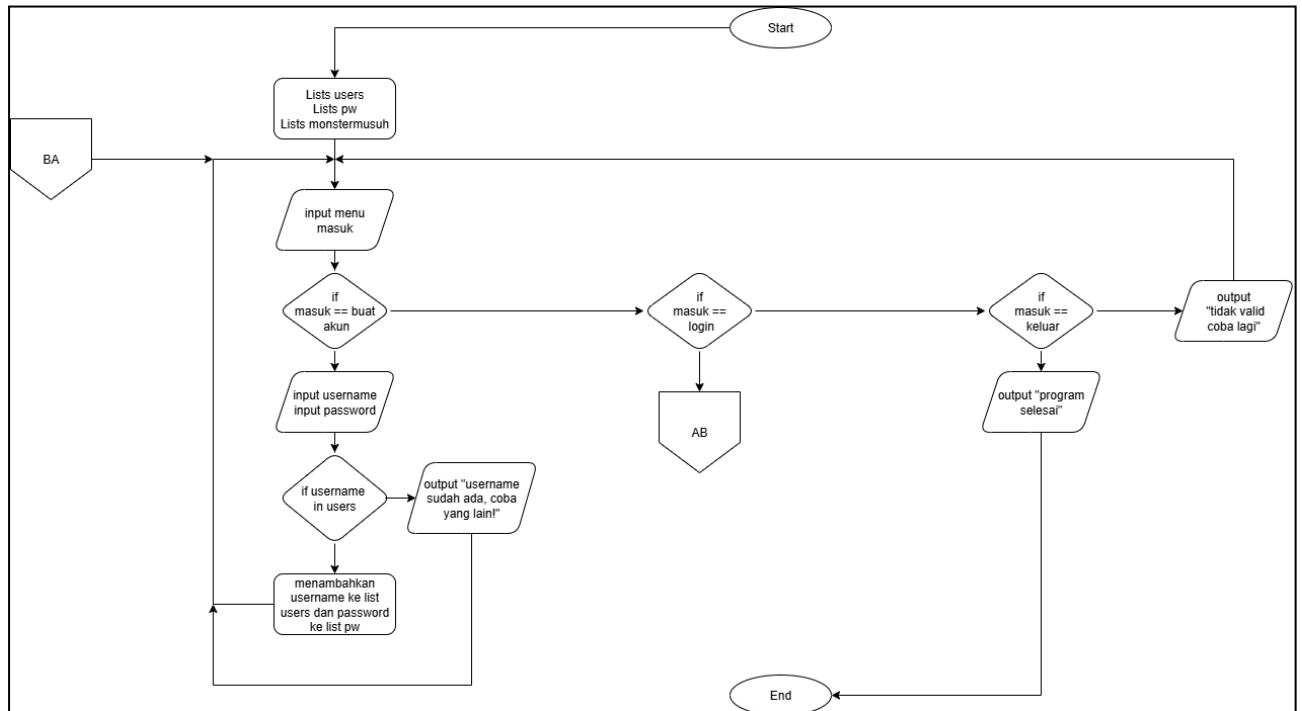
**Nama : Christian Laga Lewo Maran**

**Kelas : B'25**

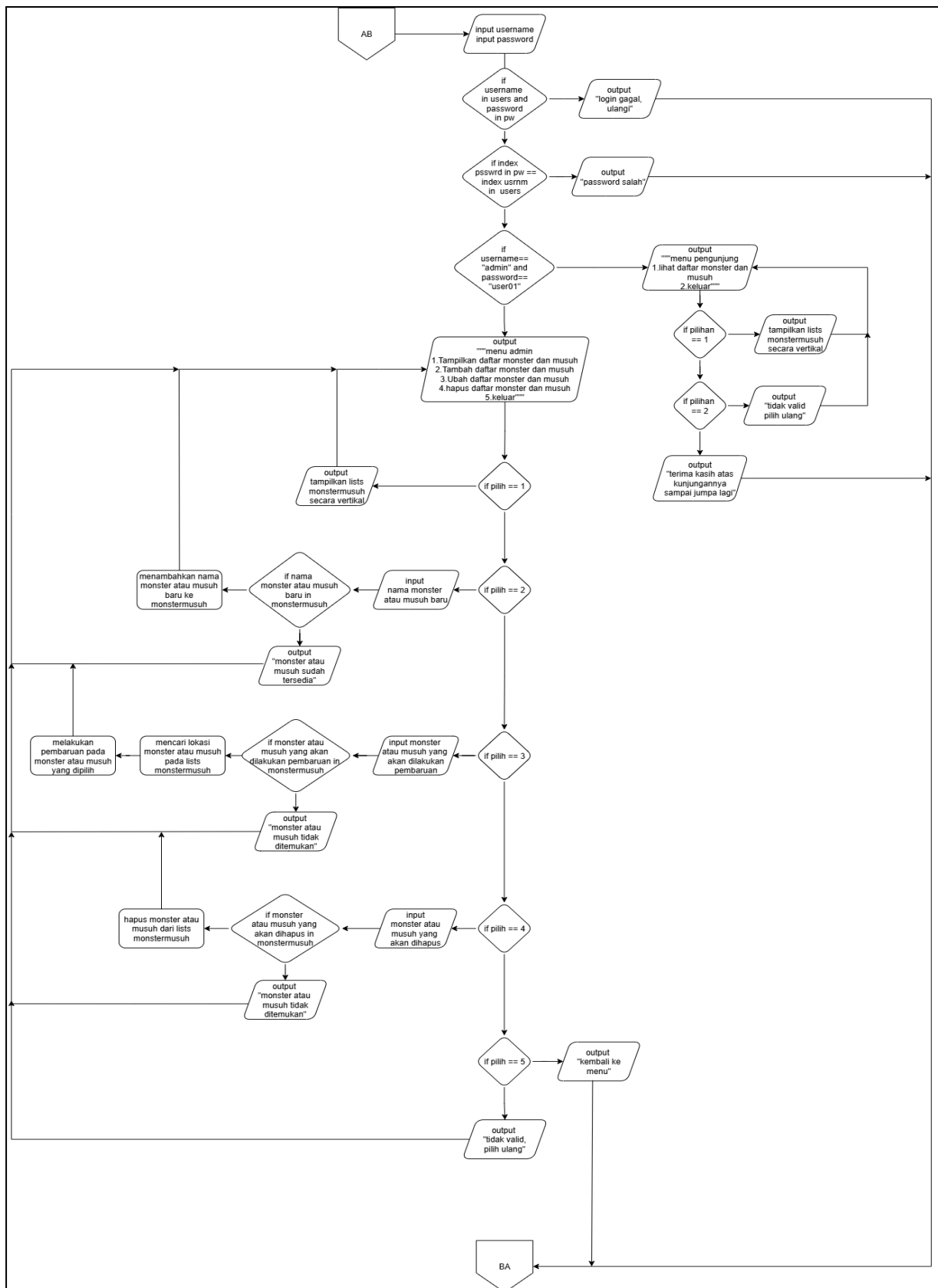
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS MULAWARMAN**  
**SAMARINDA**

**2025**

## 1. Flowchart



pada flowchart bagian ini menampilkan proses-proses di bagian login seperti pembuatan akun dan pilihan keluar dari program maupun output yang dilakukan program saat inputan tidak sesuai.



pada flowchart bagian ini melanjutkan proses login ketika kita memilih pilihan untuk login berikutnya kita akan diarahkan ke menu admin atau menu pengunjung tergantung inputan kita

## **2. Deskripsi Singkat Program**

Program ini merupakan program CRUD (Create, Read, Update, Delete) yang berarti data dalam program bisa ditambah, dibaca, dilakukan perubahan dan dihapus. Program ini memiliki fungsi untuk menampilkan nama-nama yang bisa dijadikan inspirasi untuk monster atau musuh pada sebuah gim RPG. Selain penggunaan seperti pada program ini konsep CRUD juga bisa diterapkan pada banyak program seperti program toko online, pemesanan tiket online, program daftar barang, dan masih banyak lagi

### 3. Source Code

```
import os

os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')

users = ["admin"]

pw = ["user01"]

monstermusuh = ["evil_warriors", "skeleton_army",
"bounty_hunter", "undead_cavalry", "river_reaver", "deep_sea_titan"]

border = "-"*40

while True:

    print (border)

    print("""1.buat akun
2.Login
3.Keluar""")

    print(border)

    masuk = (input("pilih menu masuk: "))

    if masuk == "1":

        username = input("Buat username: ")

        password = input("Buat password: ")

        if username in users:

            print("Username sudah ada, coba yang lain!")

        else:

            users.append(username)

            pw.append(password)
```

```

        print ("akun berhasil dibuat")

elif masuk == "2":

    usnm = input("Masukkan username: ")

    pswrd = input("Masukkan password: ")

    if usnm in users and pswrd in pw:

        y = users.index(usnm)

        if pw[y] == pswrd:

            print ("login berhasil")

            os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')

            if usnm == "admin" and pswrd == "user01":

                while True:

                    print(border)

                    print ("""menu admin
1.Tampilkan daftar monster dan musuh
2.Tambah daftar monster dan musuh
3.Ubah daftar monster dan musuh
4.hapus daftar monster dan musuh
5.keluar""")

                    print(border)

                    pilih = (input("pilih menu: "))

                    if pilih == "1":

                        for x in monstermusuh:

                            print ("\n", x, "\n")

                    elif pilih == "2":

```

```

        plusmm = (input("masukan nama monster atau musuh:
"))

    if plusmm in monstermusuh:

        print("monster atau musuh sudah tersedia")

    else:

        monstermusuh.append(plusmm)

        print("berhasil menambahkan", plusmm)

elif pilih == "3":

    pembaruan = (input("pilih monster atau musuh: "))

    if pembaruan in monstermusuh:

        x = monstermusuh.index(pembaruan)

        monstermusuh[x] == (input("perbarui monster
atau musuh: "))

    else:

        print ("monster atau musuh tidak ditemukan")

elif pilih == "4":

    hapus = (input("pilih monster atau musuh yang akan
di hapus: "))

    if hapus in monstermusuh:

        monstermusuh.remove(hapus)

        print ("berhasil menghapus monster atau
musuh")

    else:

```

```

        print("monster atau musuh tidak ditemukan")

    elif pilih == "5":

        print ("kembali ke menu")

        os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')

        break

    else:

        print ("tidak valid, pilih ulang")

else:

    while True:

        print(border)

        print ("""menu pengunjung
1.lihat daftar monster dan musuh
2.keluar""")

        print(border)

        pilihan = (input("pilih menu: "))

        if pilihan == "1":

            for x in monstermusuh:

                print ("\n", x, "\n")

        elif pilihan == "2":

            print("Terima Kasih atas kunjungannya sampai jumpa
lagi")

            os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')

            break

```



```
        else:

            print ("tidak valid, pilih ulang")

    else:

        print("password salah")

    else:

        print ("login gagal, ulangi")

elif masuk == "3":

    print ("program selesai")

    break

else:

    print ("tidak valid, coba lagi")
```

## 4. Hasil Output

```
1.buat akun
2.Login
3.Keluar
-----
pilih menu masuk: 1
Buat username: user2
Buat password: 222
akun berhasil dibuat
-----
1.buat akun
2.Login
3.Keluar
-----
pilih menu masuk: 2
Masukkan username: usr2
Masukkan password: 222
login gagal, ulangi
-----
1.buat akun
2.Login
3.Keluar
-----
pilih menu masuk: 2
Masukkan username: user2
Masukkan password: user1
login gagal, ulangi
-----
1.buat akun
2.Login
3.Keluar
-----
pilih menu masuk: 2
Masukkan username: user2
Masukkan password: user01
password salah
-----
1.buat akun
2.Login
3.Keluar
-----
pilih menu masuk: █
```

```
-----
1.buat akun
2.Login
3.Keluar
-----
pilih menu masuk: 2
Masukkan username: admin
Masukkan password: user01█
```

```
-----
menu admin
1.Tampilkan daftar monster dan musuh
2.Tambah daftar monster dan musuh
3.Ubah daftar monster dan musuh
4.hapus daftar monster dan musuh
5.keluar
-----
```

pilih menu: 1

evil\_warriors

skeleton\_army

bounty\_hunter

undead\_cavalry

river\_reaver

deep\_sea\_titan

```
-----
menu admin
1.Tampilkan daftar monster dan musuh
2.Tambah daftar monster dan musuh
3.Ubah daftar monster dan musuh
4.hapus daftar monster dan musuh
5.keluar
-----
```

pilih menu: █

```
-----
menu admin
1.Tampilkan daftar monster dan musuh
2.Tambah daftar monster dan musuh
3.Ubah daftar monster dan musuh
4.hapus daftar monster dan musuh
5.keluar
-----
```

pilih menu: 2

masukan nama monster atau musuh: pirate  
berhasil menambahkan pirate

```
-----
menu admin
1.Tampilkan daftar monster dan musuh
2.Tambah daftar monster dan musuh
3.Ubah daftar monster dan musuh
4.hapus daftar monster dan musuh
5.keluar
-----
```

pilih menu: 3

pilih monster atau musuh: river\_reaver  
perbarui monster atau musuh: river\_pirate

```
-----
menu admin
1.Tampilkan daftar monster dan musuh
2.Tambah daftar monster dan musuh
3.Ubah daftar monster dan musuh
4.hapus daftar monster dan musuh
5.keluar
-----
```

pilih menu: 4

pilih monster atau musuh yang akan di hapus: evil\_warriors  
berhasil menghapus monster atau musuh

```
-----
menu admin
1.Tampilkan daftar monster dan musuh
2.Tambah daftar monster dan musuh
3.Ubah daftar monster dan musuh
4.hapus daftar monster dan musuh
5.keluar
-----
```

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

skeleton_army

bounty_hunter

undead_cavalry

river_reaver

deep_sea_titan

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

```
-----
1.buat akun
2.Login
3.Keluar
-----
pilih menu masuk: 2
Masukkan username: user2
Masukkan password: 222
```

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

```
pilih menu: 1
```

```
skeleton_army
```

```
bounty_hunter
```

```
undead_cavalry
```

```
river_reaver
```

```
deep_sea_titan
```

```
pirate  
-----
```

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

```
pilih menu: █
```

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

```
pilih menu masuk: 3
```

```
program selesai
```

```
PS C:\testing> █
```

## 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 "menambah post test 5"
```

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.