

LAPORAN PRAKTIKUM
POSTTEST 8
ALGORITMA PEMROGRAMAN DASAR



Disusun oleh:

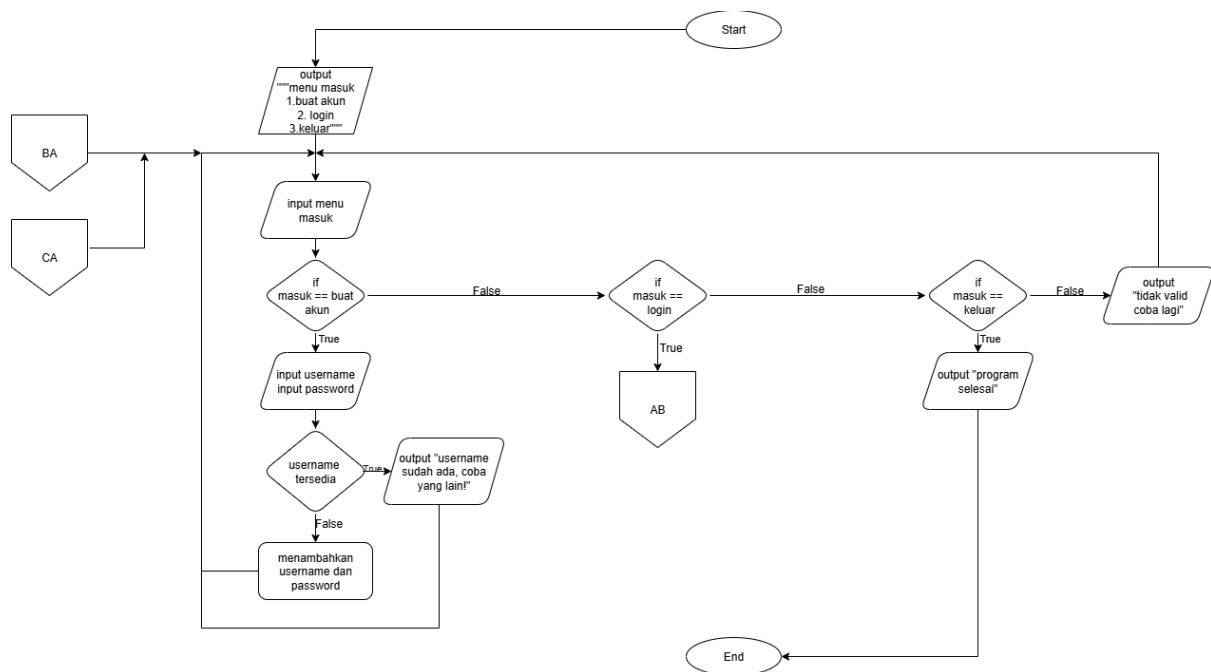
Nama : Christian Laga Lewo Maran

Kelas : B'25

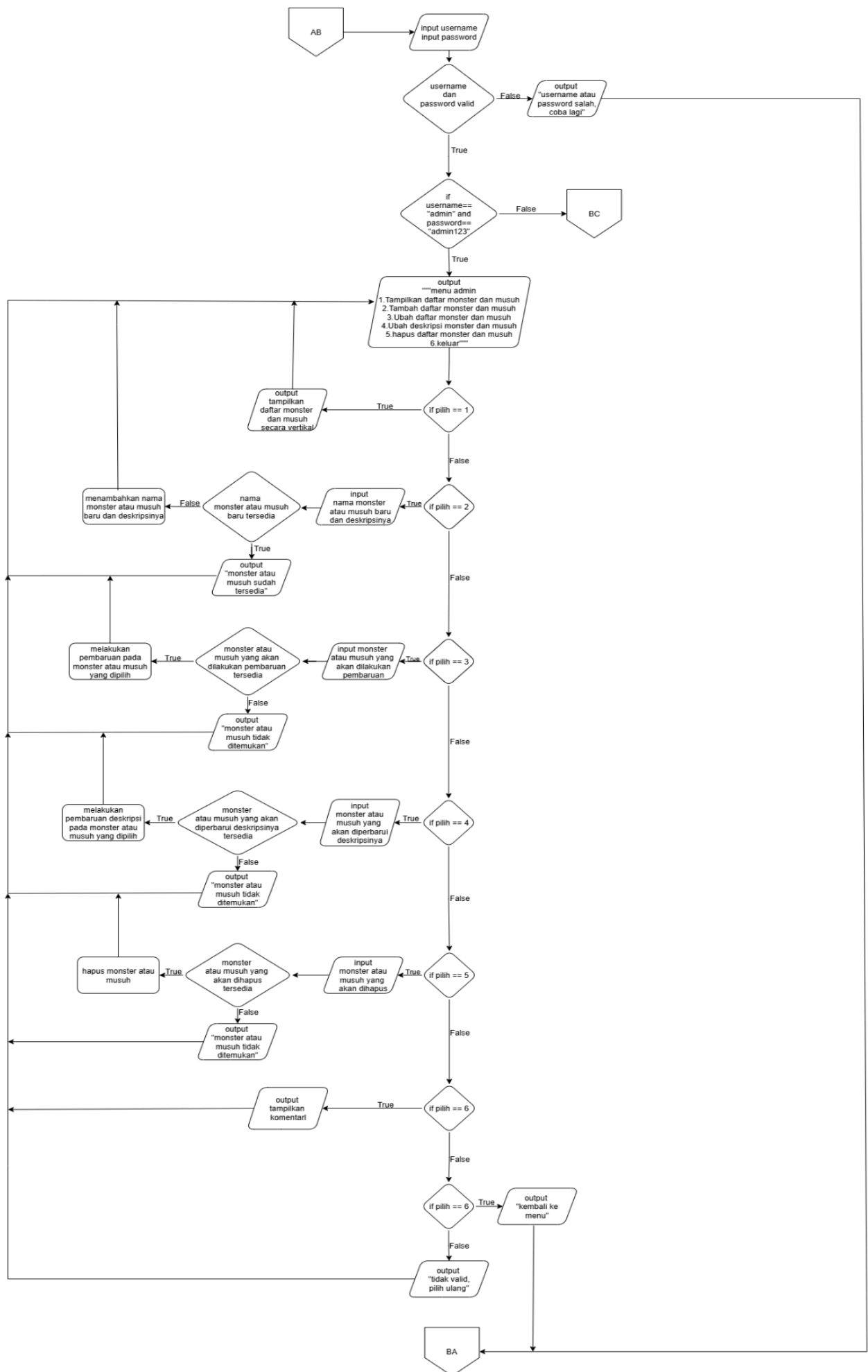
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULAWARMAN
SAMARINDA

2025

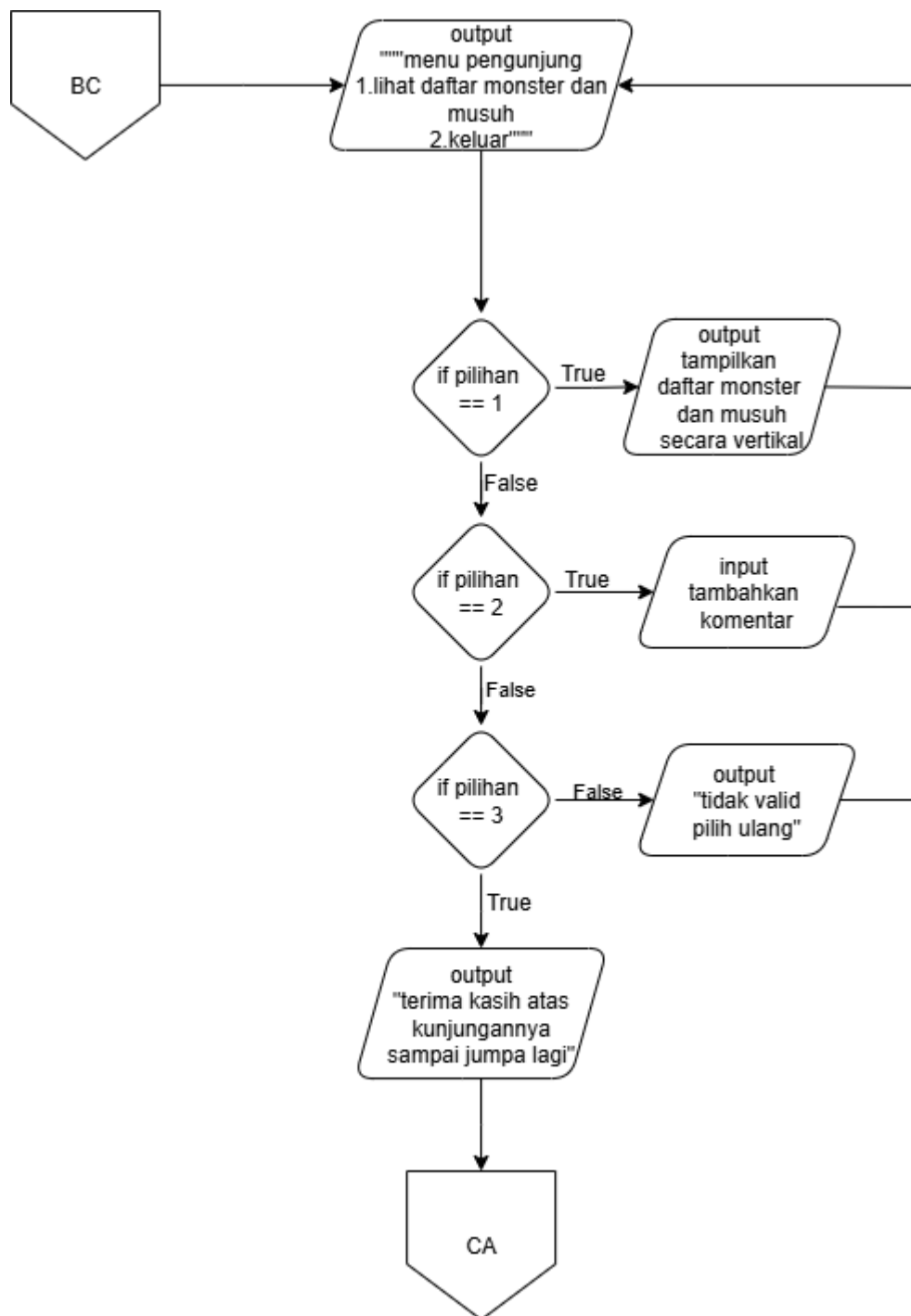
1. Flowchart



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 sebagai admin pada program setelah selesai pada bagian login kita diarahkan ke bagian isi dari program ini pada bagian ini diagram menjelaskan alur dari fitur yang disediakan pada program saat kita login sebagai admin.



Pada bagian ketiga diagram alir ini menjelaskan alur login sebagai pengunjung pada program setelah selesai pada bagian login jika memilih login sebagai pengunjung maka akan diarahkan ke bagian menu pengunjung dari program ini pada bagian ini diagram menjelaskan alur dari fitur yang disediakan pada program saat kita login 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 fungsi dan prosedur sehingga pada program hanya perlu memanggil fungsi atau prosedur dan *error handling* memanfaatkan Try-Except untuk memberikan output error secara lebih tepat dan sesuai kebutuhan kita.

Pada program ini kita memecah Program menjadi beberapa bagian atau biasa disebut pemrograman modular yang berfungsi agar program bisa dipecah menjadi modul-modul atau program-program yang lebih kecil dan memiliki fungsi nya masing-masing, sehingga kita lebih mudah untuk membaca ataupun memperbaiki program karena program dibagi sesuai fungsi dan penggunaannya.

3. Source Code

Source Code bagian login

```
users = {  
    "admin": "admin123"  
}  
  
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 login():  
    usnm = input("Masukkan username: ")  
    pswrd = input("Masukkan password: ")  
    if usnm in users and users[usnm] == pswrd:  
        return usnm  
    else:  
        print("Login gagal! Username atau password salah.")  
        return None
```

Source Code bagian menu

```
from prettytable import PrettyTable

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"
}

komentar_pengunjung = {}

def tampilkan_monster():
    table = PrettyTable()
    table.field_names = ["Nama Monster", "Deskripsi"]
    for nama, desk in monstermusuh.items():
        table.add_row([nama, desk])
    print(table)

def tambah_monster(nama, deskripsi):
    if nama in monstermusuh:
        print("Monster sudah ada!")
    else:
        monstermusuh[nama] = deskripsi
        print(f"{nama} berhasil ditambahkan!")

def ubah_nama_monster(nama_lama, nama_baru):
    if nama_lama in monstermusuh:
        monstermusuh[nama_baru] = monstermusuh.pop(nama_lama)
        print(f>Nama monster berhasil diubah dari {nama_lama} menjadi {nama_baru}")
    else:
        print("Monster 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 tidak ditemukan!")

def hapus_monster(nama):
    if nama in monstermusuh:
        monstermusuh.pop(nama)
        print(f"{nama} berhasil dihapus!")
    else:
        print("Monster tidak ditemukan!")

def tambah_komentar():
    nama = input("Masukkan nama Anda: ")
    masukan = input("Masukkan komentar / feedback: ")

    komentar_pengunjung[nama] = masukan

    print("Terima kasih, komentar berhasil ditambahkan!")

def lihat_komentar():
    if len(komentar_pengunjung) == 0:
        print("Belum ada komentar.")
    else:
        for nama, isi in komentar_pengunjung.items():
            print(f"{nama} : {isi}")

```

Source Code bagian kode utama

```
import os
from login import buat_akun, login
from menu import *

while True:
    tabel = PrettyTable(["No", "Menu Masuk"])
    tabel.add_row(["1", "Buat akun"])
    tabel.add_row(["2", "Login"])
    tabel.add_row(["3", "Keluar"])
    print(tabel)
    try:
        masuk = int(input("Pilih menu masuk: "))
    except ValueError:
        print("input harus angka!!")
        continue
    os.system("cls || clear")

    if masuk == 1:
        buat_akun()

    elif masuk == 2:
        user = login()

        try:
            if user == "admin":
                os.system("cls || clear")
                while True:
                    tabel = PrettyTable(["No", "Menu Admin"])
                    tabel.add_row(["1", "Tampilkan daftar monster"])
                    tabel.add_row(["2", "Tambah monster"])
                    tabel.add_row(["3", "Ubah nama monster"])
                    tabel.add_row(["4", "Ubah deskripsi monster"])
                    tabel.add_row(["5", "Hapus monster"])
                    tabel.add_row(["6", "Lihat komentar"])
                    tabel.add_row(["7", "Keluar"])
                    print(tabel)

                    try:
                        pilih = int(input("Pilih menu: "))
                    except ValueError:
```

```

        os.system("cls || clear")
        print("Input harus angka!")
        continue
    os.system("cls || clear")
    if pilih == 1:
        tampilkan_monster()
    elif pilih == 2:
        tambah_monster(input("Nama: "), input("Deskripsi: "))
    elif pilih == 3:
        ubah_nama_monster(input("Nama lama: "), input("Nama
baru: "))

    elif pilih == 4:
        ubah_deskripsi(input("Nama: "), input("Deskripsi baru:
"))

    elif pilih == 5:
        hapus_monster(input("Nama monster yang ingin dihapus:
"))

    elif pilih == 6:
        lihat_komentar()
    elif pilih == 7:
        break
    else:
        print("Input tidak valid!")

elif user:
    while True:
        tabel = PrettyTable(["No", "Menu Pengunjung"])
        tabel.add_row(["1", "Lihat monster"])
        tabel.add_row(["2", "Tambah komentar"])
        tabel.add_row(["3", "Keluar"])
        print(tabel)

        try:
            pilih = int(input("Pilih menu: "))
        except ValueError:
            os.system("cls || clear")
            print("Input harus angka!")
            continue
        os.system("cls || clear")

        if pilih == 1:
            tampilkan_monster()

```

```
        elif pilih == 2:
            tambah_komentar()
        elif pilih == 3:
            print("Terima kasih!")
            break
        else:
            print("Input tidak valid!")
    except ValueError:
        print("input yang anda masukkan bukan Integer (angka)")

elif masuk == 3:
    print("Program selesai.")
    break

else:
    print("Menu tidak valid!")
```

4. Hasil Output

Output menu masuk.

```
PS C:\praktikum-apd> & C:/Users/Acer/AppData/
Christian_Laga_Lewo_Maran-PT_8/main.py
+-----+
| No | Menu Masuk |
+-----+
| 1 | Buat akun |
| 2 | Login |
| 3 | Keluar |
+-----+
Pilih menu masuk: 
```

Output Buat akun, Login, dan menu pengunjung.

```
Buat username: orang
Buat password: org1
Akun berhasil dibuat!
```

```
+---+-----+
| No | Menu Masuk |
+---+-----+
| 1  | Buat akun  |
| 2  | Login      |
| 3  | Keluar     |
+---+-----+
Pilih menu masuk: █
```

```
Masukkan username: orang
Masukkan password: org1
```

```
+---+-----+
| No | Menu Pengunjung |
+---+-----+
| 1  | Lihat monster   |
| 2  | Lihat komentar  |
| 3  | Keluar          |
+---+-----+
Pilih menu: █
```

```
+---+-----+
| Nama Monster | Deskripsi |
+---+-----+
| 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 |
+---+-----+
+---+-----+
| No | Menu Pengunjung |
+---+-----+
| 1  | Lihat monster   |
| 2  | Tambah komentar |
| 3  | Keluar          |
+---+-----+
Pilih menu: █
```

```
Masukkan nama Anda: orang
Masukkan komentar / feedback: halo
Terima kasih, komentar berhasil ditambahkan!
```

```
+---+-----+
| No | Menu Pengunjung |
+---+-----+
| 1  | Lihat monster   |
| 2  | Tambah komentar |
| 3  | Keluar          |
+---+-----+
Pilih menu: █
```

Output menu admin

No	Menu Admin
1	Tampilkan daftar monster
2	Tambah monster
3	Ubah nama monster
4	Ubah deskripsi monster
5	Hapus monster
6	Lihat komentar
7	Keluar

Pilih menu:

Nama Monster	Deskripsi
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

No	Menu Admin
1	Tampilkan daftar monster
2	Tambah monster
3	Ubah nama monster
4	Ubah deskripsi monster
5	Hapus monster
6	Lihat komentar
7	Keluar

Pilih menu:

```
Nama: lele
Deskripsi: hewan op
lele berhasil ditambahkan!
+---+-----+
| No |      Menu Admin      |
+---+-----+
| 1  | Tampilkan daftar monster |
| 2  |      Tambah monster      |
| 3  |      Ubah nama monster   |
| 4  |      Ubah deskripsi monster |
| 5  |      Hapus monster       |
| 6  |      Lihat komentar       |
| 7  |      Keluar              |
+---+-----+
Pilih menu: █
```

```
Nama lama: lele
Nama baru: lele super
Nama monster berhasil diubah dari lele menjadi lele super
+---+-----+
| No |      Menu Admin      |
+---+-----+
| 1  | Tampilkan daftar monster |
| 2  |      Tambah monster      |
| 3  |      Ubah nama monster   |
| 4  |      Ubah deskripsi monster |
| 5  |      Hapus monster       |
| 6  |      Lihat komentar       |
| 7  |      Keluar              |
+---+-----+
Pilih menu: █
```



```
Nama: lele super
Deskripsi baru: makhluk op di buff
Deskripsi lele super berhasil diperbarui!
```

+-----+	
No	Menu Admin
+-----+	
1	Tampilkan daftar monster
2	Tambah monster
3	Ubah nama monster
4	Ubah deskripsi monster
5	Hapus monster
6	Lihat komentar
7	Keluar
+-----+	

```
Pilih menu: █
```

```
Nama monster yang ingin dihapus: river_reaver
river_reaver berhasil dihapus!
```

+-----+	
No	Menu Admin
+-----+	
1	Tampilkan daftar monster
2	Tambah monster
3	Ubah nama monster
4	Ubah deskripsi monster
5	Hapus monster
6	Lihat komentar
7	Keluar
+-----+	

```
Pilih menu: █
```

orang : halo

No	Menu Admin
1	Tampilkan daftar monster
2	Tambah monster
3	Ubah nama monster
4	Ubah deskripsi monster
5	Hapus monster
6	Lihat komentar
7	Keluar

Pilih menu: █

Nama Monster	Deskripsi
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
deep_sea_titan	makhluk raksasa yang tertidur di dasar lautan
lele_super	makhluk op di buff

No	Menu Admin
1	Tampilkan daftar monster
2	Tambah monster
3	Ubah nama monster
4	Ubah deskripsi monster
5	Hapus monster
6	Lihat komentar
7	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 8"
```

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.