

LAPORAN PRAKTIKUM
POSTTEST 6
ALGORITMA PEMROGRAMAN DASAR



Disusun oleh:

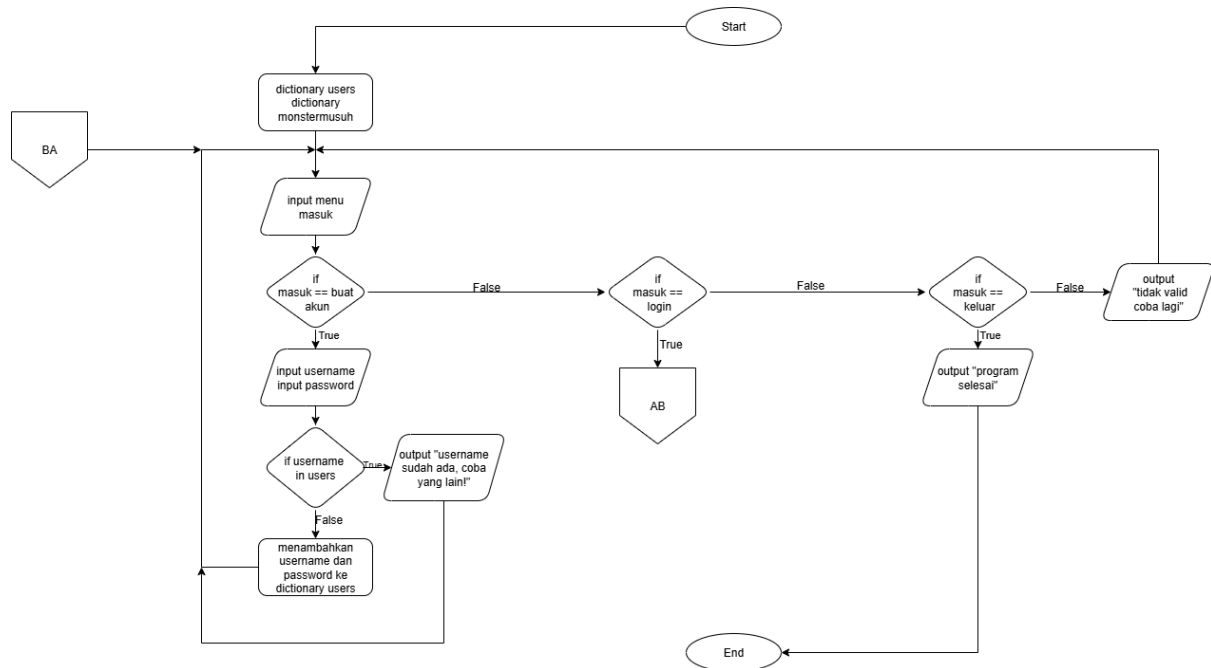
Nama : Christian Laga Lewo Maran

Kelas : B'25

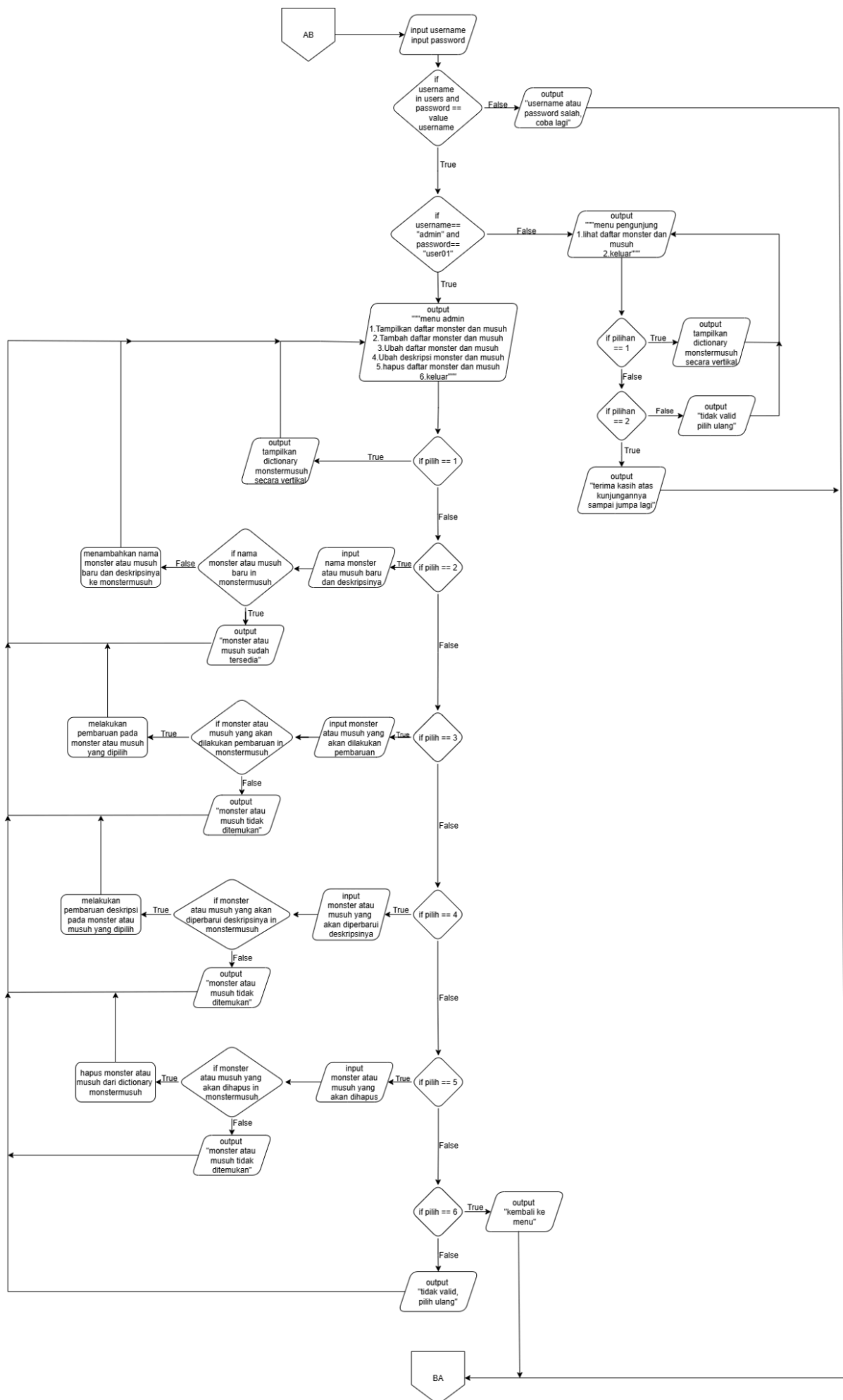
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULAWARMAN
SAMARINDA

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 berupa program *CRUD* (*Create, Read, Update, delete*) yang sebelumnya menggunakan lists untuk tempat penyimpanan data-data pada program yang akan di *CRUD*, pada program ini penyimpanan data diubah menjadi dictionary dan untuk fungsi program sendiri masih sama yaitu sebagai program yang dapat memberikan daftar monster dan musuh yang dapat digunakan sebagai referensi monster dan musuh di gim *RPG* (*Role Playing Game*).

3. Source Code

```
import os
os.system('cls' if os.name == 'nt' else '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

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:
            os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
            print("Username sudah ada, coba yang lain!")
        else:
            users.update({username : password})
            os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
            print ("akun berhasil dibuat")
    elif masuk == "2":
        usnm = input("Masukkan username: ")
        psswr = input("Masukkan password: ")
```

```

        if usrn in users and psswr == users[usrn]:
            os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
            if usrn == "admin" and psswr == users["admin"]:
                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.Ubah deskripsi monster dan musuh
5.hapus daftar monster dan musuh
6.keluar""")

                    print(border)
                    pilih = (input("pilih menu: "))
                    os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
                    if pilih == "1":
                        for i, j in monstermusuh.items():
                            print(f" {i} : \n {j}")
                            print()
                    elif pilih == "2":
                        plusmm = (input("masukan nama monster atau musuh:
"))

                        if plusmm in monstermusuh:
                            print("monster atau musuh sudah tersedia")
                        else:
                            dskrpsi = (input("masukan deskripsi: "))
                            monstermusuh.update({plusmm : dskrpsi })
                            print("berhasil menambahkan", plusmm)

                    elif pilih == "3":
                        pembaruan = (input("pilih monster atau musuh: "))
                        if pembaruan in monstermusuh:
                            perbarui = (input("perbarui monster atau
musuh: "))

                            monstermusuh[perbarui] =
monstermusuh.pop(pembaruan)

                            print ("berhasil mengubah", pembaruan,
"menjadi", perbarui)
                        else:
                            print ("monster atau musuh tidak ditemukan")

                    elif pilih == "4":

```

```

        plhdskrpsi = (input("pilih monster atau musuh: "))
        if plhdskrpsi in monstermusuh:
            updttdskrpsi = (input("silahkan perbarui
deskripsi monster atau musuh yang dipilih: "))
            monstermusuh[plhdskrpsi] = updttdskrpsi
            print ("berhasil mengubah deskripsi",
plhdskrpsi)

        else:
            print ("monster atau musuh tidak ditemukan")

    elif pilih == "5":
        hapus = (input("pilih monster atau musuh yang akan
di hapus: "))

        if hapus in monstermusuh:
            monstermusuh.pop(hapus)
            print ("berhasil menghapus",hapus)
        else:
            print("monster atau musuh tidak ditemukan")

    elif pilih == "6":
        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: "))
        os.system('cls' if os.name == 'nt' else 'clear')
        if pilihan == "1":
            for i, j in monstermusuh.items():
                print(f" {i} : \n {j}")
                print()
            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("username atau password salah, coba lagi")  
  
elif masuk == "3":  
    print ("program selesai")  
    break  
  
else:  
    print ("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 "commit pertama PT 6"
```

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.