

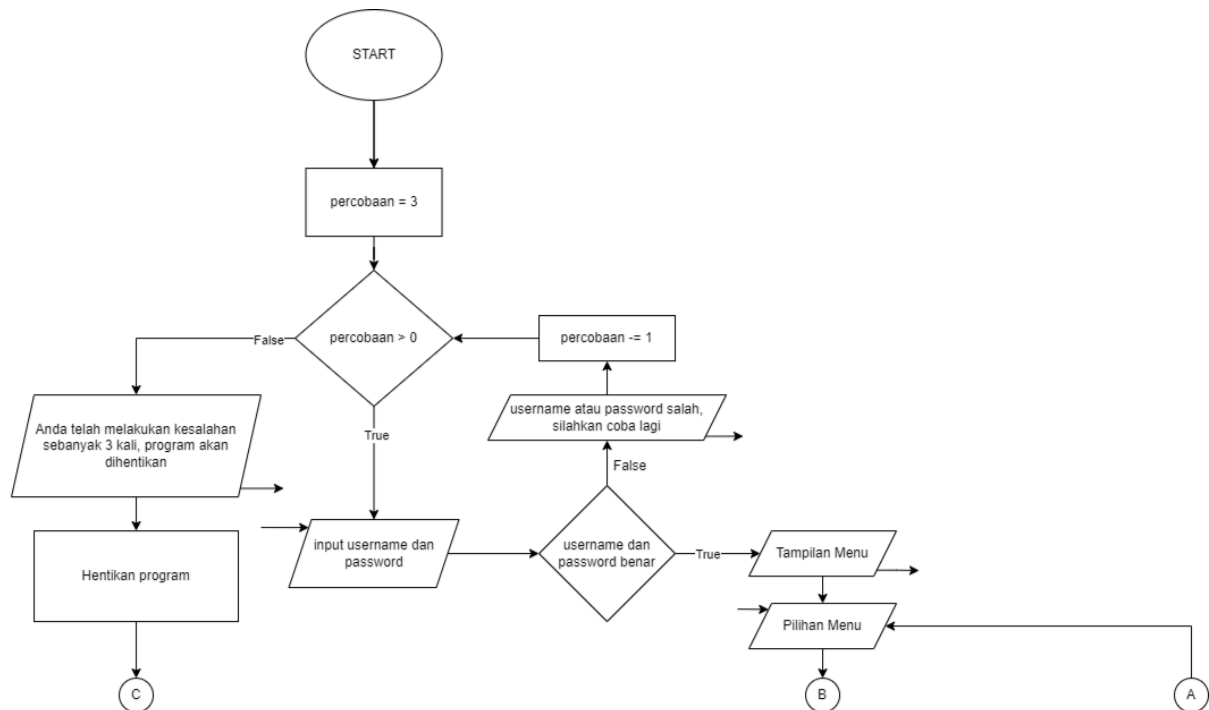
LAPORAN PRAKTIKUM
POSTTEST 3
ALGORITMA PEMROGRAMAN LANJUT



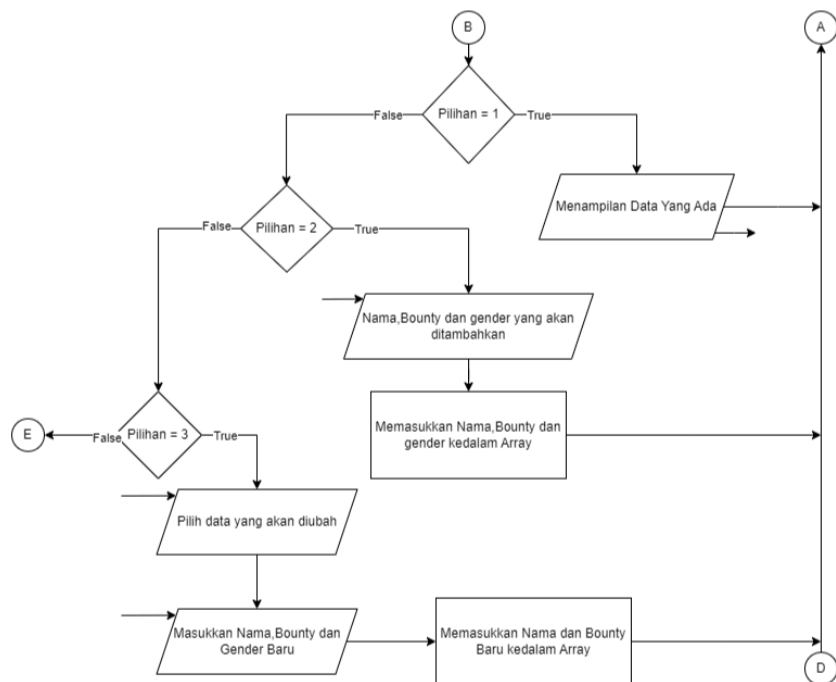
Disusun oleh:
Fariz Muwaffaq (2409106032)
Kelas (A2 '24)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULAWARMAN
SAMARINDA
2025

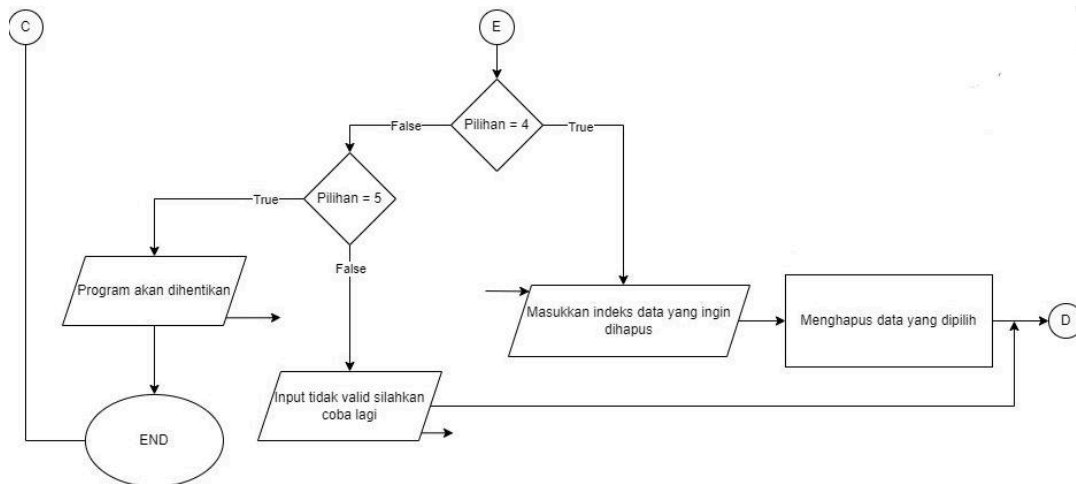
1. Flowchart



Gambar 1.1 Flowchart



Gambar 1.2 Flowchart



Gambar 1.3 Flowchart

2. Analisis Program

Program ini digunakan untuk membuat list karakter One Piece dan bounty-nya. Sebelum masuk ke dalam menu, pengguna diminta untuk login terlebih dahulu dan ketika pengguna salah memasukkan username atau password maka program akan berhenti.

3. Source Code

A. Fitur Login

Fitur ini digunakan untuk login pengguna dan jika salah memasukkan username atau password sebanyak 3 kali maka program akan berhenti.

Source Code:

```

while (percobaan > 0){
    cout << "Masukkan Username: ";
    cin >> usernamelogin;
    cout << "Masukkan Password: ";
    cin >> passwordlogin;

    if (username == usernamelogin && password == passwordlogin){
        cout << "Login berhasil" << endl;
        break;
    } else {
        percobaan -= 1;
        if (percobaan > 0){
            cout << "Username Atau Password Salah, Silahkan Coba Lagi" << endl;
        } else {

```

```

        cout << "Anda Telah Mencoba Login Sebanyak 3 Kali, Program Akan
Dihentikan" << endl;
        return 0;}
    }
}

```

B. Fitur Read

Fitur ini digunakan untuk menampilkan semua data yang tersimpan.

Source Code:

```

if (elemen == 0) {
    cout << "Belum Ada Data Yang Ditambahkan" << endl;
} else {
    cout << "Daftar Karakter" << endl;
    for (int i = 0; i < elemen; i++) {
        cout << i + 1 << ". Nama: " << karakter.nama[i] << "\n   Bounty:
" << karakter.bounty[i] << endl;
    }
}
}

```

D. Fitur Create

Fitur ini digunakan untuk menambahkan data baru.

Source Code:

```

if (elemen < MAXChar) {
    cout << "Tambahkan Nama Karakter: ";
    cin >> karakter.nama[elemen];
    cout << "Berikan Bounty Karakter(Masukkan Dalam Bentuk Angka!): ";
    cin >> karakter.bounty[elemen];
    elemen++;
    cout << "Karakter Berhasil Ditambahkan" << endl;
} else {
    cout << "Kapasitas Penuh! Tidak Dapat Menambah Data." << endl;
}
}

```

E. Fitur Update

Fitur ini digunakan untuk mengubah data lama menjadi yang diinginkan.

Source Code:

```

if (elemen == 0) {
    cout << "Belum Ada Data Yang Ditambahkan." << endl;
} else {
    for (int i = 0; i < elemen; i++) {

```

```

        cout << i + 1 << ". Nama: " << karakter.nama[i] << "\n   Bounty: " <<
karakter.bounty[i] << endl;
    }
    cout << "Masukkan Nomor Data Yang Ingin Diubah: ";
    cin >> index;
    if (index > 0 && index <= elemen) {
        cout << "Masukkan Nama Baru: ";
        cin >> karakter.nama[index - 1];
        cout << "Masukkan Bounty Baru(Masukkan Dalam Bentuk Angka!): ";
        cin >> karakter.bounty[index - 1];
        cout << "Data Telah Berhasil Dirubah" << endl;
    } else {
        cout << "Nomor Data Tidak Valid" << endl;
    }
}
}

```

F. Fitur Delete

Fitur ini digunakan untuk menghapus data yang dipilih.

Source Code:

```

if (elemen == 0) {
    cout << "Belum Ada Data Yang Ditambahkan" << endl;
} else {
    for (int i = 0; i < elemen; i++) {
        cout << i + 1 << ". Nama: " << karakter.nama[i] << "\n   Bounty: " <<
karakter.bounty[i] << "\n   Gender: " << karakter.gender[i] << endl;
    }
    cout << "Masukkan Nomor Data Yang Ingin Dihapus: ";
    cin >> index;
    if (index > 0 && index <= elemen) {
        for (int i = index - 1; i < elemen - 1; i++) {
            karakter.nama[i] = karakter.nama[i + 1];
            karakter.bounty[i] = karakter.bounty[i + 1];
        }
        elemen--;
        cout << "Data Telah Dihapus" << endl;
    } else {
        cout << "Nomor Data Tidak Valid" << endl;
    }
}
}

```

4. Hasil Output

```
Selamat Datang Di One Piece Pirate List
Silahkan Login Terlebih Dahulu
Masukkan Username: Fariz
Masukkan Password: 032
Login berhasil

=====
Pilihan Menu :
1. Tampilkan Semua Data
2. Tambahkan Data
3. Ubah Data
4. Hapus Data
5. Keluar Program
=====

Masukkan Pilihan Anda: █
```

Gambar 4.1 Login Berhasil

```
Tambahkan Nama Karakter: Chopper
Berikan Bounty Karakter(Masukkan Dalam Bentuk Angka!): 50
Karakter Berhasil Ditambahkan
```

Gambar 4.2 Menambahkan Data

```
Daftar Karakter
1. Nama: Chopper
   Bounty: 50
```

Gambar 4.3 Menampilkan Data

```
Masukkan Pilihan Anda: 3
1. Nama: Chopper
   Bounty: 50
Masukkan Nomor Data Yang Ingin Diubah: 1
Masukkan Nama Baru: Usopp
Masukkan Bounty Baru(Masukkan Dalam Bentuk Angka!): 500000000
Data Telah Berhasil Dirubah
```

Gambar 4.4 Mengubah Data

```
Masukkan Pilihan Anda: 4
1. Nama: Usopp
   Bounty: 500000000
Masukkan Nomor Data Yang Ingin Dihapus: 1
Data Telah Dihapus
```

Gambar 4.5 Menghapus Data

5. Langkah-Langkah Git pada VSCode

```
PS C:\Users\USER\Documents\GitHub\praktikum-apl\post-test\post-test-apl-3> git add .
PS C:\Users\USER\Documents\GitHub\praktikum-apl\post-test\post-test-apl-3> git commit -m "Posttest 3 Code"
[main a0f882a] Posttest 3 Code
 2 files changed, 139 insertions(+)
 create mode 100644 post-test/post-test-apl-3/2409106032-FarizMuwaffaq-PT-3.cpp
 create mode 100644 post-test/post-test-apl-3/2409106032-FarizMuwaffaq-PT-3.exe
PS C:\Users\USER\Documents\GitHub\praktikum-apl\post-test\post-test-apl-3> git push
Enumerating objects: 8, done.
Counting objects: 100% (8/8), done.
Delta compression using up to 12 threads
Compressing objects: 100% (6/6), done.
Writing objects: 100% (6/6), 677.11 KiB | 4.91 MiB/s, done.
Total 6 (delta 1), reused 0 (delta 0), pack-reused 0 (from 0)
remote: Resolving deltas: 100% (1/1), completed with 1 local object.
To https://github.com/farizmuaffaq/praktikum-apl.git
 708dd1c..a0f882a  main -> main
```

Gambar 5.1 Git

A. Git Add

Digunakan untuk menambahkan file yang akan di commit.

B. Git Commit

Digunakan untuk menyiapkan file yang akan di commit.

C. Git Push

Digunakan untuk mengupload file yang telah disiapkan ke GitHub.