

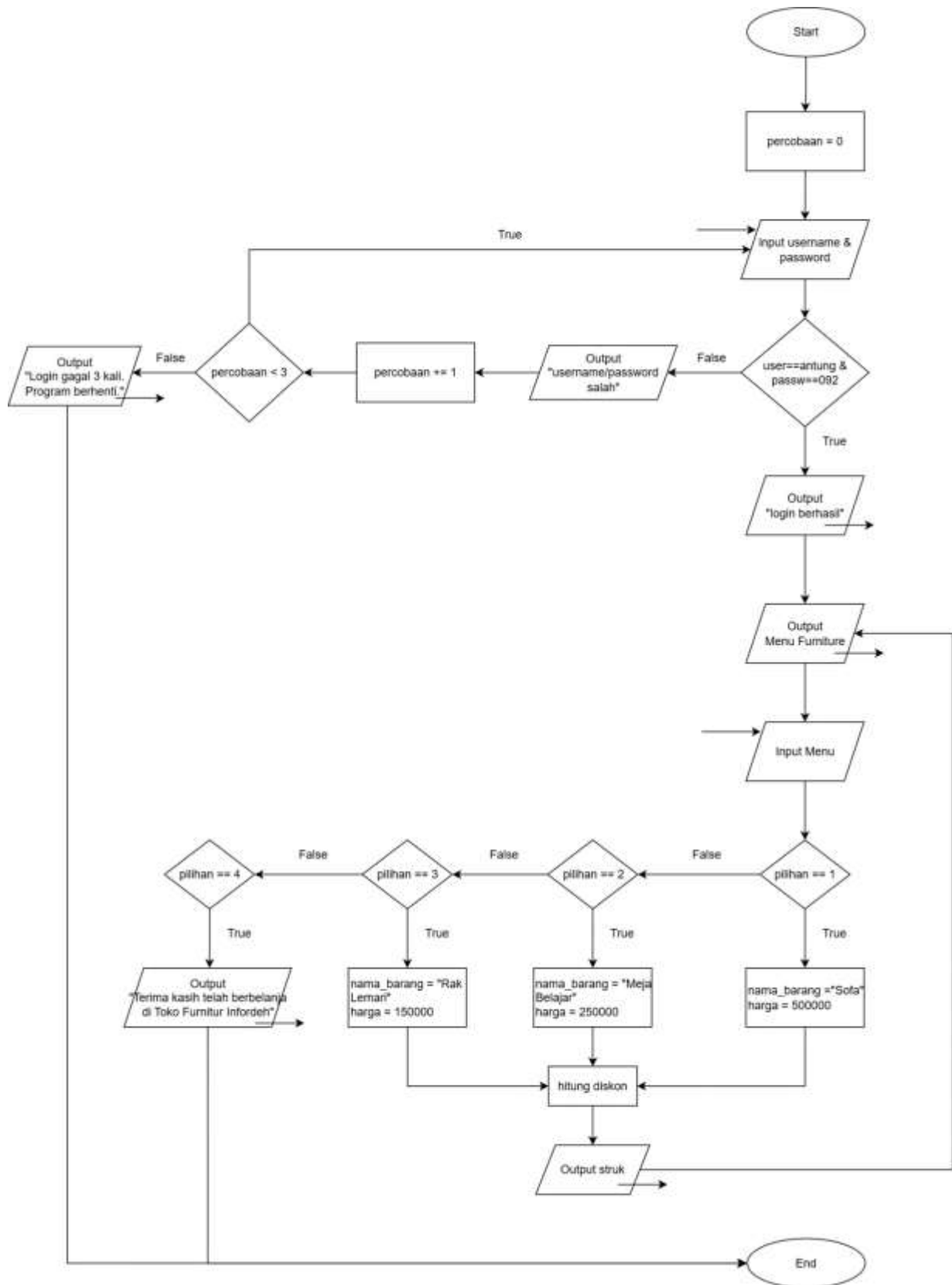
LAPORAN PRAKTIKUM
POSTTEST (4)
ALGORITMA PEMROGRAMAN DASAR



Disusun oleh:
Antung Hissyam (2509106092)
Kelas (C1 '25)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULAWARMAN SAMARINDA
2025

1. Flowchart



Gambar 1.1 Flowchart

2. Deskripsi Singkat Program

Program ini merupakan simulasi pembelian toko furnitur sederhana yang berisi validasi login, apabila 3x gagal login dikarenakan password atau username salah maka program akan dihentikan. Menu pembelian furnitur sederhana, 3 opsi furnitur dan 1 opsi exit program. Program menghitung hasil penjumlahan menggunakan pengulangan for. Didalam program terdapat fitur diskon, dan error handling sederhana menggunakan if-else.

3. Source Code

A. Fitur Login

```
login = "antung"
pw = "092"
percobaan = 0
login_berhasil = False

while percobaan < 3:
    user = input("Masukkan Username: ")
    passw = input("Masukkan Password (NIM): ")

    if user == login and passw == pw:
        print("Login berhasil!\n")
        login_berhasil = True
        break
    else:
        percobaan += 1
        print(f"Username atau password salah! Percobaan
              ke-{percobaan}")

if not login_berhasil:
    print("\nLogin gagal 3 kali. Program berhenti.")
    exit()
```

B. Fitur Menu Pembelian

```
while True:
    print("\n=== Menu Pembelian Furnitur ===")
    print("1. Sofa - Rp 500.000")
    print("2. Meja Belajar - Rp 250.000")
```

```

print("3. Rak Lemari - Rp 150.000")
print("4. Keluar")

pilihan = input("Pilih furnitur (1-4): ")

if pilihan == "1":
    nama_barang = "Sofa"
    harga = 500000
elif pilihan == "2":
    nama_barang = "Meja Belajar"
    harga = 250000
elif pilihan == "3":
    nama_barang = "Rak Lemari"
    harga = 150000
elif pilihan == "4":
    print("Terima kasih telah berbelanja di Toko Furnitur Infordeh!")
    break
else:
    print("Pilihan tidak valid, coba lagi!")
    continue

jumlah = int(input(f"Masukkan jumlah {nama_barang} yang ingin dibeli: "))

```

C. Hitung Total Bayar menggunakan For

```

total_bayar = 0
for i in range(jumlah):
    total_bayar += harga

```

D. Output Struk

```

print("\n=== STRUK PEMBELIAN ===")
print(f"{nama_barang} x{jumlah} Rp {harga:,.0f} : Rp {total_bayar:,.0f}")
print("-----")

```

E. Fitur Hitung Diskon & Hadiah

```
if total_bayar >= 700000:
    potongan = total_bayar * 20/100
    total_akhir = total_bayar - potongan
    print(f"Diskon 20% diterapkan    : -Rp {potongan:,}")
    print(f"Total Bayar Akhir        : Rp {total_akhir:,}")

elif total_bayar >= 500000 and total_bayar < 700000:
    potongan = total_bayar * 8/100
    total_akhir = total_bayar - potongan
    print(f"Diskon 8% diterapkan      : -Rp {potongan:,}")
    print(f"Total Bayar Akhir          : Rp {total_akhir:,}")

elif total_bayar >= 150000 and total_bayar < 500000:
    total_akhir = total_bayar
    print("Selamat Anda mendapatkan hadiah Kitchen Set.")
    print(f"Total Bayar : Rp {total_akhir:,}")

else:
    total_akhir = total_bayar
    print("Belanja di bawah Rp150.000 tidak mendapat potongan\natau hadiah.")
    print(f"Total Bayar : Rp {total_akhir:,}")
```

F. Output Struk dan Fitur Continue untuk mengembalikan ke menu pembelian

```
print("=====")
print("Terima kasih telah berbelanja di Toko Furnitur\nInfordeh!\n")
continue
```

4. Hasil Output

```
=== Selamat Datang di Toko Furnitur Infordeh ===  
Masukkan Username: antung  
Masukkan Password (NIM): 092  
Login berhasil!
```

Gambar 1.2 Output Login

```
=== Menu Pembelian Furnitur ===  
1. Sofa - Rp 500.000  
2. Meja Belajar - Rp 250.000  
3. Rak Lemari - Rp 150.000  
4. Keluar  
Pilih furnitur (1-4): 1  
Masukkan jumlah Sofa yang ingin dibeli: 1  
  
=== STRUK PEMBELIAN ===  
Sofa x1 Rp 500,000      : Rp 500,000  
-----  
Diskon 8% diterapkan   : -Rp 40,000.0  
Total Bayar Akhir      : Rp 460,000.0  
=====
```

Terima kasih telah berbelanja di Toko Furnitur Infordeh!


```
=== Menu Pembelian Furnitur ===  
1. Sofa - Rp 500.000  
2. Meja Belajar - Rp 250.000  
3. Rak Lemari - Rp 150.000  
4. Keluar  
Pilih furnitur (1-4): 2  
Masukkan jumlah Meja Belajar yang ingin dibeli: 1  
  
=== STRUK PEMBELIAN ===  
Meja Belajar x1 Rp 250,000      : Rp 250,000  
-----  
Selamat Anda mendapatkan hadiah Kitchen Set.  
Total Bayar : Rp 250,000  
=====
```

Terima kasih telah berbelanja di Toko Furnitur Infordeh!


```
=== Menu Pembelian Furnitur ===  
1. Sofa - Rp 500.000  
2. Meja Belajar - Rp 250.000  
3. Rak Lemari - Rp 150.000  
4. Keluar  
Pilih furnitur (1-4): 3  
Masukkan jumlah Rak Lemari yang ingin dibeli: 1  
  
=== STRUK PEMBELIAN ===  
Rak Lemari x1 Rp 150,000      : Rp 150,000  
-----  
Selamat Anda mendapatkan hadiah Kitchen Set.  
Total Bayar : Rp 150,000  
=====
```

Terima kasih telah berbelanja di Toko Furnitur Infordeh!

Gambar 1.3 Output Menu 1-3

```
=== Menu Pembelian Furnitur ===
1. Sofa - Rp 500.000
2. Meja Belajar - Rp 250.000
3. Rak Lemari - Rp 150.000
4. Keluar
Pilih furnitur (1-4): 4
Terima kasih telah berbelanja di Toko Furnitur Infordeh!
```

Gambar 1.4 Output Menu 4

```
=== Selamat Datang di Toko Furnitur Infordeh ===
Masukkan Username: anutnawt
Masukkan Password (NIM): atw
Username atau password salah! Percobaan ke-1
Masukkan Username: atwatw
Masukkan Password (NIM): twa
Username atau password salah! Percobaan ke-2
Masukkan Username: taw
Masukkan Password (NIM):
Username atau password salah! Percobaan ke-3

Login gagal 3 kali. Program berhenti.
```

Gambar 1.5 Output Error Handling Login

```
=== Menu Pembelian Furnitur ===
1. Sofa - Rp 500.000
2. Meja Belajar - Rp 250.000
3. Rak Lemari - Rp 150.000
4. Keluar
Pilih furnitur (1-4): 5
Pilihan tidak valid, coba lagi!
```

Gambar 1.6 Error Handling Menu

5. Langkah-langkah GIT

5.1 GIT Add

```
PS E:\Coding\tes-git> git add .
```

Gambar 2.1 Git Add

Git add . ini digunakan untuk menambahkan semua file yang ada di folder saat ini ke staging area.

5.2 GIT Commit

```
PS E:\Coding\tes-git> git commit -m "first commit"
[master (root-commit) 9a81f09] first commit
1 file changed, 1 insertion(+)
 create mode 100644 tes-git.py
```

Gambar 2.2 Git Commit

Git commit -m "first commit" ini digunakan untuk menyimpan file yang ada di staging area ke dalam repository lokal, dan -m "first commit" untuk menambahkan komentar, pada tahap ini file masih berada di repository lokal komputer belum terupload ke github.

5.3 GIT Push

```
PS E:\Coding\tes-git> git push -u origin main
Enumerating objects: 3, done.
Counting objects: 100% (3/3), done.
Writing objects: 100% (3/3), 228 bytes | 228.00 KiB/s, done.
Total 3 (delta 0), reused 0 (delta 0), pack-reused 0 (from 0)
To https://github.com/hissyam90/tes-git.git
 * [new branch]      main -> main
branch 'main' set up to track 'origin/main'.
PS E:\Coding\tes-git>
```

Gambar 2.3 Git Push

Git push ini dipakai untuk mengupload commit dari repository lokal ke repository github di branch main.