

**LAPORAN PRAKTIKUM**  
**POSTTEST 6**  
**ALGORITMA PEMROGRAMAN DASAR**



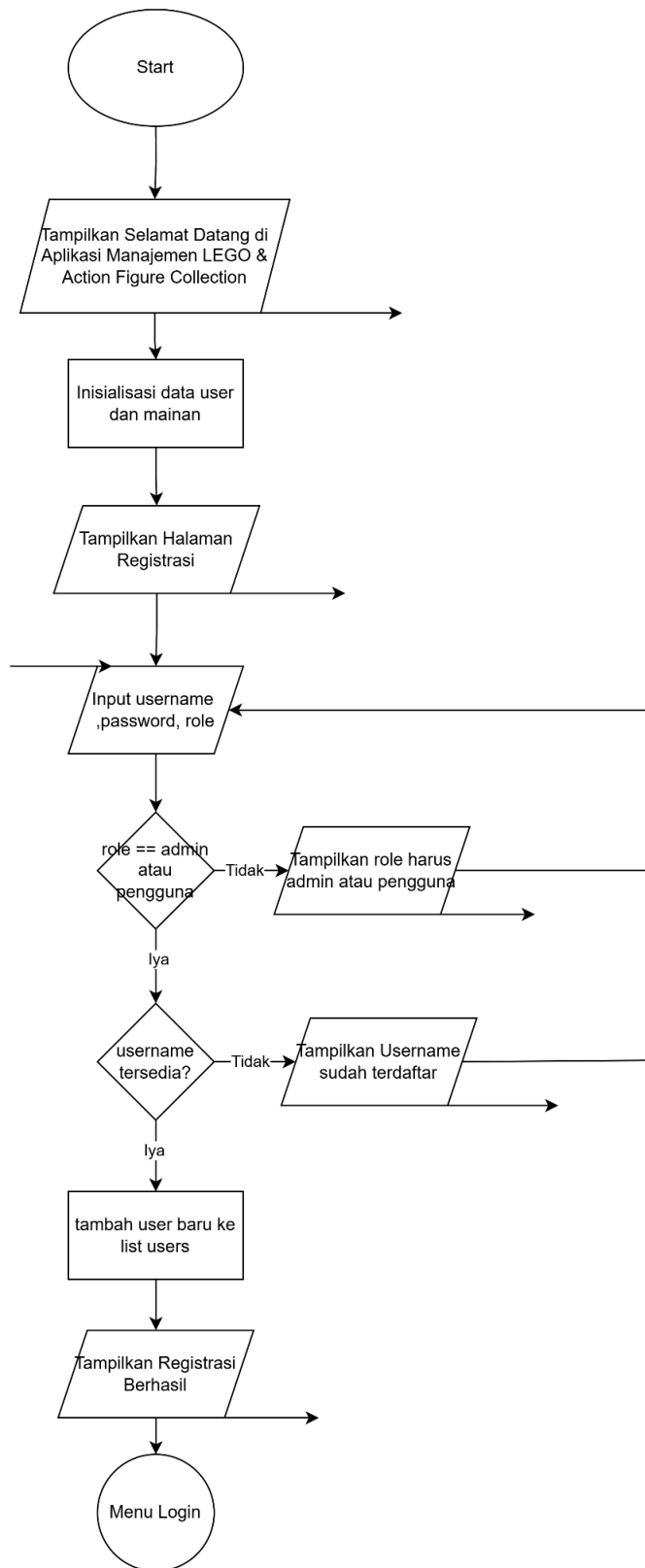
**Disusun oleh:**

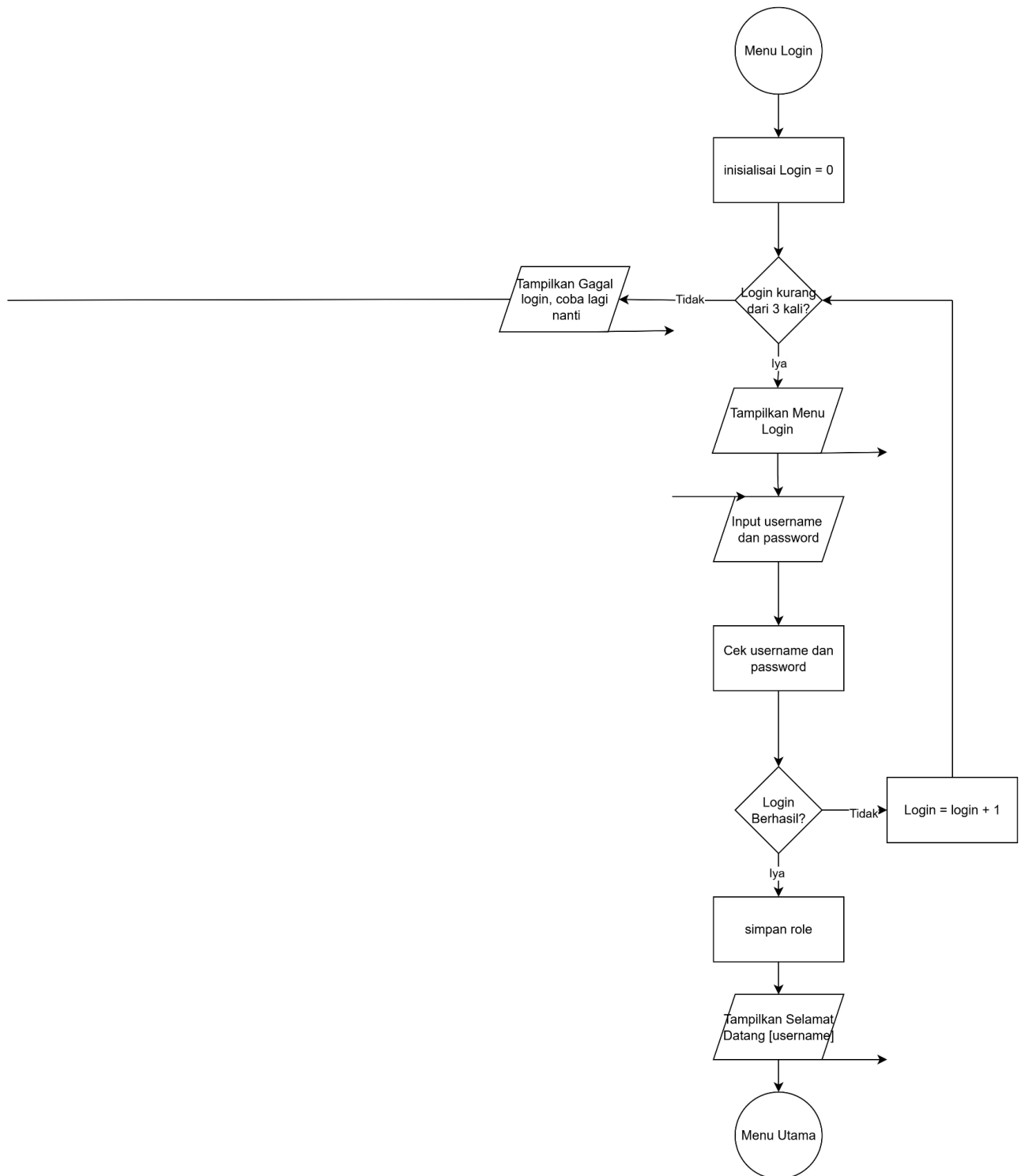
**Nama (2509106076)**

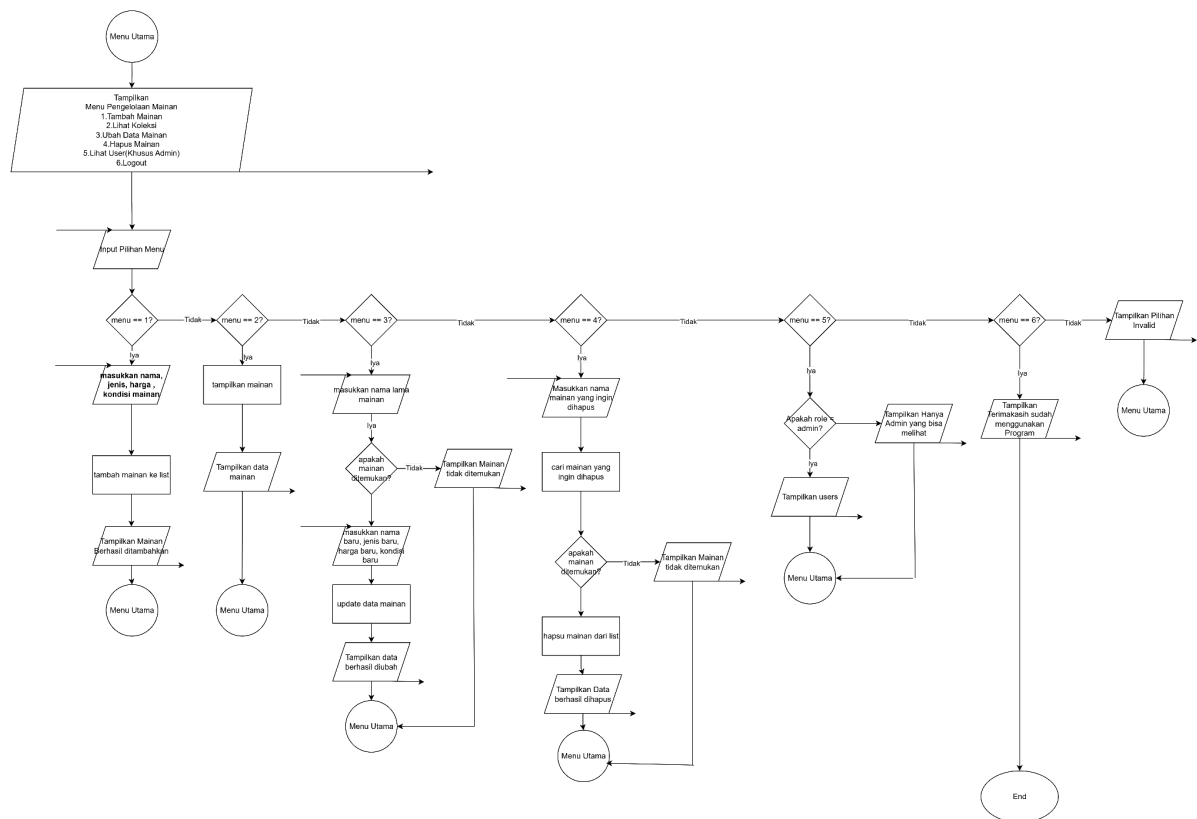
**Kelas (B2 '25)**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS MULAWARMAN**  
**SAMARINDA**  
**2025**

## 1. Flowchart







## 2. Deskripsi Singkat Program

Program ini dibuat untuk mengelola data koleksi mainan seperti LEGO dan Action Figure. Di dalamnya ada dua jenis pengguna, yaitu admin dan pengguna biasa. Sebelum bisa masuk ke menu utama, pengguna harus registrasi dulu, lalu login dengan akun yang sudah dibuat.

Setelah berhasil login, pengguna akan masuk ke menu utama yang berisi pilihan untuk menambah, melihat, mengubah, dan menghapus data mainan. Data yang disimpan meliputi nama mainan, jenis, harga, dan kondisi (baru atau bekas). Admin punya satu menu tambahan untuk melihat semua user yang sudah terdaftar.

Program ini berjalan menggunakan sistem CRUD sederhana dan bisa digunakan oleh lebih dari satu user. Setiap perubahan data langsung terlihat di tampilan terminal tanpa harus menekan tombol tambahan. Tujuannya supaya pengguna bisa mengelola data dengan mudah dan lebih cepat.

### 3. Source Code

```
        print("""
[          ===MENU PENGELOLAAN MAINAN===          ]

[1] Tambah Mainan

[2] Lihat Koleksi

[3] Ubah Mainan

[4] Hapus Mainan

[5] Lihat User (Admin Saja)

[6] Logout

""")

        menu = input("Pilih menu: ")

        if menu == "1":

            nama = input("Nama Mainan: ")

            jenis = input("Jenis (LEGO/Action Figure): ")

            harga = "Rp" + input("Harga (tanpa Rp): ")

            kondisi = input("Kondisi (Baru/Bekas): ")

            mainan.append([nama, jenis, harga, kondisi])

            print("Data berhasil ditambahkan!\n")
```

Source Code Create

```
        elif menu == "2":

            print("\n=== Koleksi Mainan ===")

            for i in range(len(mainan)):

                print(f"{i+1}. {mainan[i][0]} | {mainan[i][1]} | {mainan[i][2]} | {mainan[i][3]}")

            print("")
```

Source Code Read

```

elif menu == "3":
    nama_lama = input("Masukkan nama mainan yang ingin diubah: ")
    ada = False
    for i in range(len(mainan)):
        if nama_lama == mainan[i][0]:
            ada = True
            mainan[i][0] = input("Nama baru: ")
            mainan[i][1] = input("Jenis baru: ")
            mainan[i][2] = "Rp." + input("Harga baru (tanpa Rp): ")

            mainan[i][3] = input("Kondisi baru: ")
            print("Data mainan berhasil diubah!\n")
            break
    if not ada:
        print("Mainan tidak ditemukan!\n")

```

#### Source Code Update

```

elif menu == "4":
    nama_hapus = input("Masukkan nama mainan yang ingin dihapus: ")

    hapus = False
    for i in range(len(mainan)):
        if nama_hapus == mainan[i][0]:
            del mainan[i]
            hapus = True
            print("Data berhasil dihapus!\n")
            break
    if not hapus:
        print("Mainan tidak ditemukan!\n")

```

#### Source Code Delete

## 4. Hasil Program

```
[          ===MENU PENGELOLAAN MAINAN===          ]
[1] Tambah Mainan
[2] Lihat Koleksi
[3] Ubah Mainan
[4] Hapus Mainan
[5] Lihat User (Admin Saja)
[6] Logout

Pilih menu: 1
Nama Mainan: Bang Pernal
Jenis (LEGO/Action Figure): LEGO
Harga (tanpa Rp): 500000
Kondisi (Baru/Bekas): Baru
Data berhasil ditambahkan!
```

Gambar 6.1 Hasil Output Create

```
[          ===MENU PENGELOLAAN MAINAN===          ]
[1] Tambah Mainan
[2] Lihat Koleksi
[3] Ubah Mainan
[4] Hapus Mainan
[5] Lihat User (Admin Saja)
[6] Logout

Pilih menu: 2

=== Koleksi Mainan ===
1. LEGO Star Wars Millennium Falcon | LEGO | Rp1500000 | Baru
2. Iron Man Mark 85 | Action Figure | Rp350000 | Bekas
3. Bang Pernal | LEGO | Rp500000 | Baru
```

Gambar 6.2 Hasil Output Read

```
[          ===MENU PENGELOLAAN MAINAN===          ]
[1] Tambah Mainan
[2] Lihat Koleksi
[3] Ubah Mainan
[4] Hapus Mainan
[5] Lihat User (Admin Saja)
[6] Logout

Pilih menu: 3
Masukkan nama mainan yang ingin diubah: Bang Pernal
Nama baru: Mba Triya
Jenis baru: LEGO
Harga baru (tanpa Rp): 300000
Kondisi baru: Baru
Data mainan berhasil diubah!
```

Gambar 6.3 Hasil Output Update

```
[      ===MENU PENGELOLAAN MAINAN===      ]
[1] Tambah Mainan
[2] Lihat Koleksi
[3] Ubah Mainan
[4] Hapus Mainan
[5] Lihat User (Admin Saja)
[6] Logout

Pilih menu: 4
Masukkan nama mainan yang ingin dihapus: Mba Triya
Data berhasil dihapus!
```

Gambar 6.4 Hasil Output Update



## 5. Langkah-langkah GIT

### 5.1 GIT Add

```
PS C:\Users\User\Documents\praktikum-apd> git add .  
PS C:\Users\User\Documents\praktikum-apd> |
```

### 5.2 GIT Commit

```
error: switch `m' requires a value  
PS C:\Users\User\Documents\praktikum-apd> git commit -m "up file"  
[main 044082c] up file  
1 file changed, 3 insertions(+), 8 deletions(-)  
PS C:\Users\User\Documents\praktikum-apd> |
```

### 5.3 GIT Push

```
PS C:\Users\User\Documents\praktikum-apd> git push  
Enumerating objects: 9, done.  
Counting objects: 100% (9/9), done.  
Delta compression using up to 4 threads  
Compressing objects: 100% (5/5), done.  
Writing objects: 100% (5/5), 456 bytes | 45.00 KiB/s, done.  
Total 5 (delta 2), reused 0 (delta 0), pack-reused 0 (from 0)  
remote: Resolving deltas: 100% (2/2), completed with 2 local objects.  
To https://github.com/ikan-pari/praktikum-apd.git  
9b3ec80..044082c main -> main
```