

LAPORAN PRAKTIKUM
POSTTEST 8
ALGORITMA PEMROGRAMAN DASAR



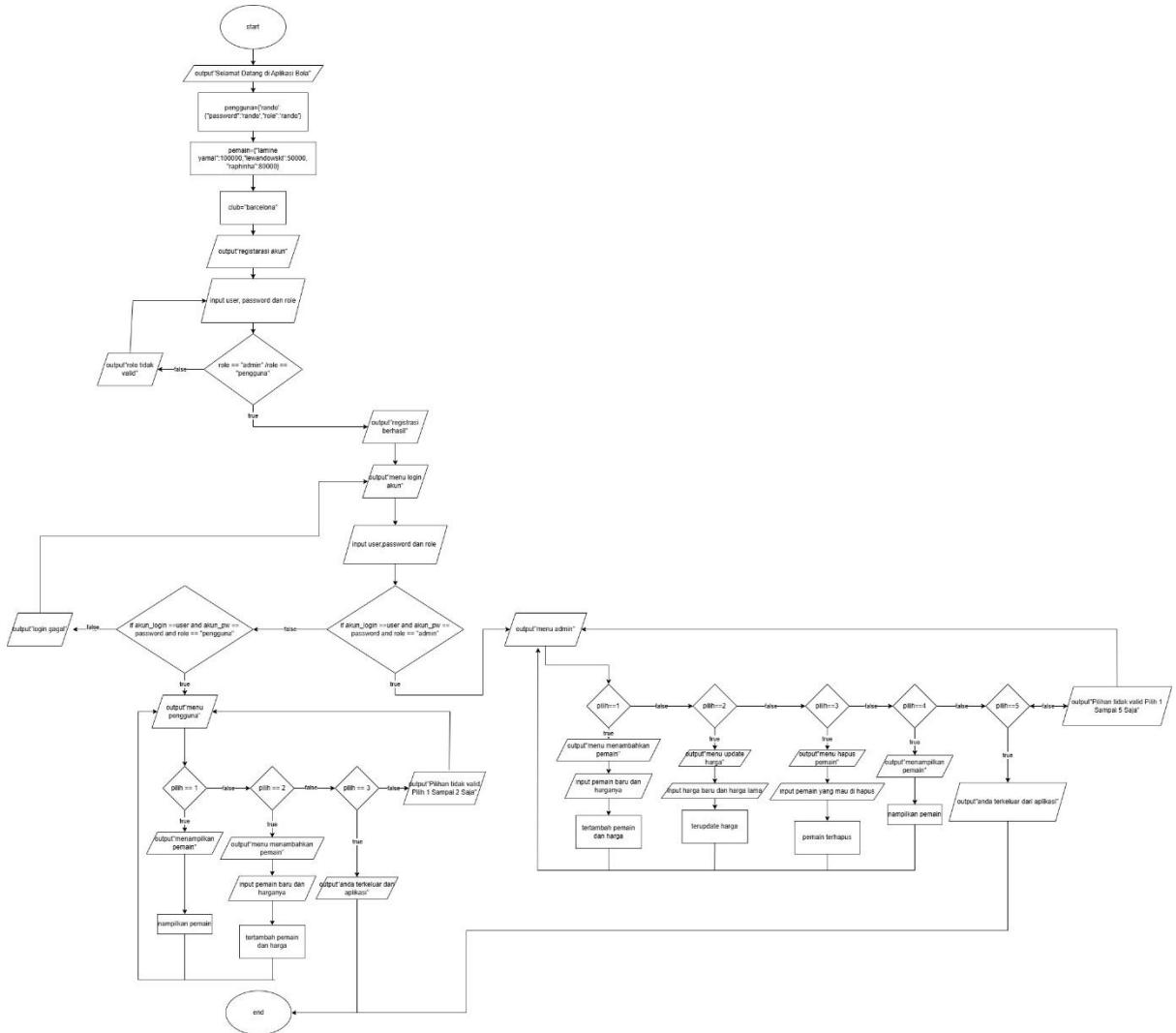
Disusun oleh:
ISRANDO MIRHJRAH (2509106093)

Kelas :(C1'25)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULAWARMAN
SAMARINDA

2025

1. Flowchart



Gambar 1.1 flowchart

Declare berfungsi sebagai digunakan untuk memberi tahu program bahwa sebuah variabel, fungsi, atau struktur data akan digunakan, dan menentukan jenisnya.

Assign bersungsi sebagai untuk memberi nilai atau tugas. Input berfungsi sebagai untuk memasukan data atau informasi.

if berfungsi sebagai untuk mengecek Keputusan atau mengoreksi apakah benar atau salah. Fungsi

while dalam pemrograman digunakan untuk menjalankan sebuah blok kode berulang kali selama kondisi tertentu bernilai benar (True).

Fungsi for dalam pemrograman digunakan untuk melakukan perulangan dengan jumlah yang sudah diketahui atau bisa ditentukan. Ini sangat berguna saat kamu ingin mengulang sesuatu berdasarkan urutan, seperti daftar, range angka, atau karakter dalam string.

output berfungsi untuk menyebut hasilnya .

2.Penjelasan singkat program

pertama-tama kita akan disuruh membuat akun dan memilih role sebagai admin atau pengguna, jika selesai membuat akun kalian akan disuruh login dengan data akun yang sudah kalian buat tadi, jika sudah login sebagai admin kalian akan di tampilkan ke menu admin, disitu kalian akan ditampilkan;

1. Menambahkan pemain
2. Update harga pemain
3. Hapus pemain
4. Tampilkan pemain
5. Keluar.

Jika anda memilih menjadi pengguna kalian akan ditampilkan menu pengguna, yaitu:

1. Tampilkan pemain
2. Menambahkan pemain Baru/pinjaman
3. Keluar

3.sourcecode

```
pengguna = {
    'rando': {
        "password": 'rando',
        "role": 'admin'
    }
}
emain = {
    "amine yamal": 100000,
    "lewandowski": 50000,
    "raphinha": 80000
}
club = "barcelona"
```

Sourcode 3.1 Variable global dari modul variable.


```
| 1. Tampilkan pemain  
| 2. Menambahkan Pemain Baru/Pinjaman  
| 3. Keluar  
|  
=====
```

""")

sourcode 3.2 output untuk menampilkan menu dari modul menulogin.

```
from variabel import pemain, club  
from prettytable import PrettyTable
```

Sourcode 3.3 untuk mengimpor dari modul variable ke modul pemain.

```
def tampilan_data_pemain(data):  
    angka = 1  
    tabel = PrettyTable()  
    tabel.field_names = ["No", "Nama Pemain", "Harga", "Club"]  
    for nama, harga in data.items():  
        tabel.add_row([angka, nama, f"euro{harga}", club])  
        angka += 1  
    print(tabel)
```

Sourcode 3.4 prosedur untuk menampilkan data player dari modul pemain.

```
def tambah_pemain_baru():
    try:
        nama = input("Masukkan nama pemain baru: ")
        harga = int(input("Masukkan harga pemain: "))
        pemain[nama] = harga
        print("Pemain berhasil ditambahkan.")
    except ValueError:
        print("Harga harus berupa angka!")
```

Sourcode 3.5 prosedur untuk menambahkan pemain baru dari modul pemain.

```
def hapus_pemain():
    try:
        nama = input("Masukkan nama pemain yang ingin dihapus: ")
        if nama in pemain:
            del pemain[nama]
            print(f"Pemain {nama} berhasil dihapus.")
        else:
            print("Nama pemain tidak ditemukan.")
    except Exception as e:
        print("Terjadi kesalahan:", e)
```

Sourcode 3.6 prosedur untuk menghapus pemain dari modul pemain.

```
def update_harga_pemain(nama_pemain, harga_baru):
    if nama_pemain in pemain:
        pemain[nama_pemain] = harga_baru
        print(f"Harga pemain {nama_pemain} telah diperbarui.")
    else:
        print("Pemain tidak ditemukan.")
```

Sourcode 3.7 untuk mengupdate harga pemain dari modul pemain.

```
from variabel import pengguna, pemain
from pemain import tampilan_data_pemain, tambah_pemain_baru,
hapus_pemain, update_harga_pemain
```

```
from menulogin import tampilkan_menu_login
```

Sourcode 3.8 untuk mengimpor modul variable,pemain dan menulogin ke modul utama/main(2509106093-israndomirhjrah-pt-8.py)untuk menjalankan programnya.

```
while True:
    tampilkan_menu_login()
    try:
        pilih = int(input("Pilih menu: "))
    except ValueError:
        print("Input harus berupa angka!")
        continue
```

Sourcode 3.9 untuk memilih yang ada di halaman menu login/registrasi untuk modul utama.

```
if pilih == 1:
    print("REGISTRASI AKUN BARU")
    user = input("MASUKAN NAMA ANDA: ")
    password = input("MASUKAN PASSWORD: ")
    while True:
        role = input("MASUKAN ROLE ANDA (pengguna/admin): ").lower()
        if role in ["admin", "pengguna"]:
            break
        else:
            print("Role tidak valid.")
    if user in pengguna:
        print("User Sudah Ada Yang Pake Coba Lagi Yang lain")
    else:
        pengguna[user] = {"password": password, "role": role}
    print("Registrasi berhasil!")
```

Sourcode 4.0 untuk membuat akun/registrasi dan memilih role pengguna/admin agar bisa lanjut ke menu login untuk modul utama.

```
elif pilih == 2:
    if len(pengguna) == 0:
        print("Belum ada akun yang terdaftar. Silakan registrasi terlebih dahulu.")
```

```

    else:
        print("=====MENU LOGIN=====")
        akun_login = input("MASUKAN NAMA: ")
        akun_pw = input("MASUKAN PASSWORD: ")
        role = input("Masukan Role (pengguna/admin): ").lower()

        if akun_login in pengguna and
pengguna[akun_login]["password"] == akun_pw and
pengguna[akun_login]["role"] == role:

```

Sourcode 4.1 halaman menu login untuk memasukan akun yang sudah dibuat di menu registrasi akun dan mengseleksi role apakah anda pengguna/admin untuk modul utama.

```

if role == "admin":
    while True:
        print("""
=====
|           Selamat Datang di Aplikasi Barcelona Bola
|           MENU ADMIN
|
|   1. Menambahkan Pemain Baru/Pinjaman
|   2. Update Harga Pemain
|   3. Hapus Pemain
|   4. Tampilkan Pemain
|   5. keluar
=====
""")

        try:
            menu = int(input("MASUKAN PILIHAN SALAH SATU
DI MENU ADMIN:"))
        except ValueError:
            print("Input harus berupa angka!")
            continue
        if menu == 1:
            tambah_pemain_baru()
        elif menu == 2:
            tampilan_data_pemain(pemain)
            nama = input("Masukkan nama pemain: ")
            try:
                harga = int(input("Masukkan harga baru:
"))
                update_harga_pemain(nama, harga)
            except ValueError:

```

```
                print("Harga harus berupa angka!")
elif menu == 3:
    tampilan_data_pemain(pemain)
    hapus_pemain()
elif menu == 4:
    tampilan_data_pemain(pemain)
elif menu == 5:
    print("Keluar dari aplikasi.")
    exit()
else:
    print("Pilihan tidak valid Pilih 1 Sampai 5 Saja.")
```

Sourcode 4.2 menu admin bisa mengakses fitur yang telah disediakan buat admin,untuk modul utama.

```
elif role == "pengguna":
    while True:
        print("""
=====
|           Selamat Datang di Aplikasi Barcelona Bola
|           MENU PENGGUNA
|
|   1. Tampilkan pemain
|   2. Menambahkan Pemain Baru/Pinjaman
|   3. Keluar
|
=====
""")  
        try:
            menu = int(input("Masukan Pilihan di Salah Satu Di Menu:"))
        except ValueError:
            print("Input harus berupa angka!")
            continue

        if menu == 1:
            tampilan_data_pemain(pemain)
        elif menu == 2:
            tambah_pemain_baru()
        elif menu == 3:
            print("Keluar dari aplikasi.")
            exit()
        else:
```

```
        print("Pilihan tidak valid Pilih 1 Sampai 3  
Saja.")  
    else:  
        print("Login gagal. Periksa kembali nama, password, dan  
role Anda.")  
    else:  
        print("Pilihan tidak valid Pilih 1 Sampai 2 Saja.")
```

Sourcode 4.3 menu pengguna Cuma bisa mengakses sedikit fitur tidak sebanyak fitur admin untuk modul utama.

4.Hasil Output

```
=====
|                                         |
| Selamat Datang di Aplikasi Barcelona Bola |
| MENU LOGIN                                |
|                                         |
| 1. REGISTRASI AKUN BARU                  |
| 2. LOGIN SUDAH PUNYA AKUN                |
|                                         |
=====

Pilih menu: 1
REGISTRASI AKUN BARU
MASUKAN NAMA ANDA: a
MASUKAN PASSWORD: a
MASUKAN ROLE ANDA (pengguna/admin): admin
Registrasi berhasil!
```

Gambar 4.1 output registrasi berhasil

```
=====
|                                            |
| Selamat Datang di Aplikasi Barcelona Bola |
| MENU LOGIN                                |
|                                           |
| 1. REGISTRASI AKUN BARU                  |
| 2. LOGIN SUDAH PUNYA AKUN                |
|                                           |
=====
```

Pilih menu: 1
REGISTRASI AKUN BARU
MASUKAN NAMA ANDA: a
MASUKAN PASSWORD: a
MASUKAN ROLE ANDA (pengguna/admin): admin
User Sudah Ada Yang Pake Coba Lagi Yang lain

Gambar 4.2 output kalau user sudah di pakai

```
=====
|                                            |
| Selamat Datang di Aplikasi Barcelona Bola |
| MENU LOGIN                                |
|                                           |
| 1. REGISTRASI AKUN BARU                  |
| 2. LOGIN SUDAH PUNYA AKUN                |
|                                           |
=====
```

Pilih menu: 2
=====MENU LOGIN=====
MASUKAN NAMA: a
MASUKAN PASSWORD: a
Masukan Role (pengguna/admin): admin

Gambar 4.3 output menu login sebagai admin

```
=====
|                               |
| Selamat Datang di Aplikasi Barcelona Bola |
| MENU ADMIN                         |
|                                       |
| 1. Menambahkan Pemain Baru/Pinjaman |
| 2. Update Harga Pemain               |
| 3. Hapus Pemain                      |
| 4. Tampilkan Pemain                  |
| 5. keluar                           |
=====
MASUKAN PILIHAN SALAH SATU DI MENU ADMIN:1
Masukkan nama pemain baru: rando
Masukkan harga pemain: 676767676
Pemain berhasil ditambahkan.
```

Gambar 4.4 output untuk menambahkan pemain

```
=====
|                               |
| Selamat Datang di Aplikasi Barcelona Bola |
| MENU ADMIN                         |
|                               |
| 1. Menambahkan Pemain Baru/Pinjaman |
| 2. Update Harga Pemain              |
| 3. Hapus Pemain                   |
| 4. Tampilkan Pemain                |
| 5. keluar                         |
=====
MASUKAN PILIHAN SALAH SATU DI MENU ADMIN:2
+-----+-----+-----+
| No | Nama Pemain |     Harga    |   Club   |
+-----+-----+-----+
| 1 | lamine yamal | euro100000 | barcelona |
| 2 | lewandowski | euro50000  | barcelona |
| 3 | raphinha     | euro80000  | barcelona |
| 4 | rando         | euro676767676 | barcelona |
+-----+-----+-----+
Masukkan nama pemain: lewandowski
Masukkan harga baru: 9999999999
Harga pemain lewandowski telah diperbarui.
```

Gambar 4.5 output untuk update harga pemain

```
=====
| selamat Datang di Aplikasi Barcelona Bola |
| MENU ADMIN                                |
|                                           |
| 1. Menambahkan Pemain Baru/Pinjaman    |
| 2. Update Harga Pemain                  |
| 3. Hapus Pemain                         |
| 4. Tampilkan Pemain                     |
| 5. keluar                               |
=====
MASUKAN PILIHAN SALAH SATU DI MENU ADMIN:3
+-----+-----+-----+
| No | Nama Pemain |     Harga      |   Club   |
+-----+-----+-----+
| 1 | lamine yamal | euro100000 | barcelona |
| 2 | lewandowski | euro9999999999 | barcelona |
| 3 | raphinha     | euro80000  | barcelona |
| 4 | rando         | euro676767676 | barcelona |
+-----+-----+-----+
Masukkan nama pemain yang ingin dihapus: raphinha
Pemain raphinha berhasil dihapus.
```

Gambar 4.6 output untuk hapus pemain

```
=====
|                               |
| Selamat Datang di Aplikasi Barcelona Bola |
| MENU ADMIN                         |
|                               |
| 1. Menambahkan Pemain Baru/Pinjaman |
| 2. Update Harga Pemain              |
| 3. Hapus Pemain                     |
| 4. Tampilkan Pemain                 |
| 5. keluar                          |
=====
MASUKAN PILIHAN SALAH SATU DI MENU ADMIN:4
+---+-----+-----+-----+
| No | Nama Pemain |     Harga    |   Club   |
+---+-----+-----+-----+
| 1 | lamine yamal | euro100000 | barcelona |
| 2 | lewandowski | euro9999999999 | barcelona |
| 3 | rando         | euro676767676 | barcelona |
+---+-----+-----+-----+
```

Gambar 4.7 output untuk menampilkan pemain

```
MASUKAN PILIHAN SALAH SATU DI MENU ADMIN:5
Anda Tekeluar Dari Aplikasi
```

Gambar 4.8 output untuk keluar dari aplikasi

```
-----  
Selamat Datang di Aplikasi Barcelona Bola  
MENU LOGIN  
  
1. REGISTRASI AKUN BARU  
2. LOGIN SUDAH PUNYA AKUN  
-----  
  
Pilih menu: 2  
=====MENU LOGIN=====  
MASUKAN NAMA: a  
MASUKAN PASSWORD: a  
Masukan Role (pengguna/admin): pengguna
```

Gambar 4.9 output login sebagai pengguna

```
-----  
Selamat Datang di Aplikasi Barcelona Bola  
MENU PENGGUNA  
  
1. Tampilkan pemain  
2. Menambahkan Pemain Baru/Pinjaman  
3. Keluar  
-----  
  
Masukan Pilihan di Salah Satu Di Menu:2  
Masukkan nama pemain baru: rando  
Masukkan harga pemain: 898988988989  
Pemain berhasil ditambahkan.
```

Gambar 5.0 output untuk menambahkan pemain

```
=====
|                                            |
| Selamat Datang di Aplikasi Barcelona Bola |
| MENU PENGGUNA                                |
|                                            |
| 1. Tampilkan pemain                         |
| 2. Menambahkan Pemain Baru/Pinjaman        |
| 3. Keluar                                    |
|                                            |
=====

Masukan Pilihan di Salah Satu Di Menu:1
+-----+
| No | Nama Pemain   |      Harga    | Club   |
+-----+
| 1  | lamine yamal | euro100000 | barcelona |
| 2  | lewandowski  | euro50000  | barcelona |
| 3  | raphinha       | euro80000  | barcelona |
| 4  | rando          | euro898988988989 | barcelona |
+-----+
```

Gambar 5.1 output untuk tampilkan pemain

```
=====
|                                            |
| Selamat Datang di Aplikasi Barcelona Bola |
| MENU PENGGUNA                                |
|                                            |
| 1. Tampilkan pemain                         |
| 2. Menambahkan Pemain Baru/Pinjaman        |
| 3. Keluar                                    |
|                                            |
=====

Masukan Pilihan di Salah Satu Di Menu:3
Keluar dari aplikasi.
```

Gambar 5.2 output untuk keluar dari aplikasi

5. Langkah-langkah GIT

5.1 GIT Add

```
PS D:\praktikum-apd> git add .
```

Gambar 5.1 Git add .

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

5.2 GIT Commit

```
PS D:\praktikum-apd> git commit -m "upload pt 8"
[main b655c63] upload pt 8
 9 files changed, 720 insertions(+)
 create mode 100644 kelas/pertemuan-8/pertemuan8.py
 create mode 100644 post-test/post-test-apd-8/2509106093-israndomirhjrah-pt-8.drawio
 create mode 100644 post-test/post-test-apd-8/2509106093-israndomirhjrah-pt-8/2509106093-israndomirhjrah-pt-8.py
 create mode 100644 post-test/post-test-apd-8/2509106093-israndomirhjrah-pt-8/_pycache__/_menulogin.cpython-313.pyc
 create mode 100644 post-test/post-test-apd-8/2509106093-israndomirhjrah-pt-8/_pycache__/_pemain.cpython-313.pyc
 create mode 100644 post-test/post-test-apd-8/2509106093-israndomirhjrah-pt-8/_pycache__/_variabel.cpython-313.pyc
 create mode 100644 post-test/post-test-apd-8/2509106093-israndomirhjrah-pt-8/menulogin.py
 create mode 100644 post-test/post-test-apd-8/2509106093-israndomirhjrah-pt-8/pemain.py
 create mode 100644 post-test/post-test-apd-8/2509106093-israndomirhjrah-pt-8/variabel.py
```

Gambar 5.2 Git commit -m “first commit”

Git 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 D:\praktikum-apd> git push
Enumerating objects: 20, done.
Counting objects: 100% (20/20), done.
Delta compression using up to 12 threads
Compressing objects: 100% (16/16), done.
Writing objects: 100% (17/17), 8.39 KiB | 1.40 MiB/s, done.
Total 17 (delta 3), reused 0 (delta 0), pack-reused 0 (from 0)
remote: Resolving deltas: 100% (3/3), completed with 2 local objects.
To https://github.com/israndomirhjrah/praktikum-apd.git
 0243a9f..b655c63  main -> main
```

Gambar 5.3 Git push

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