

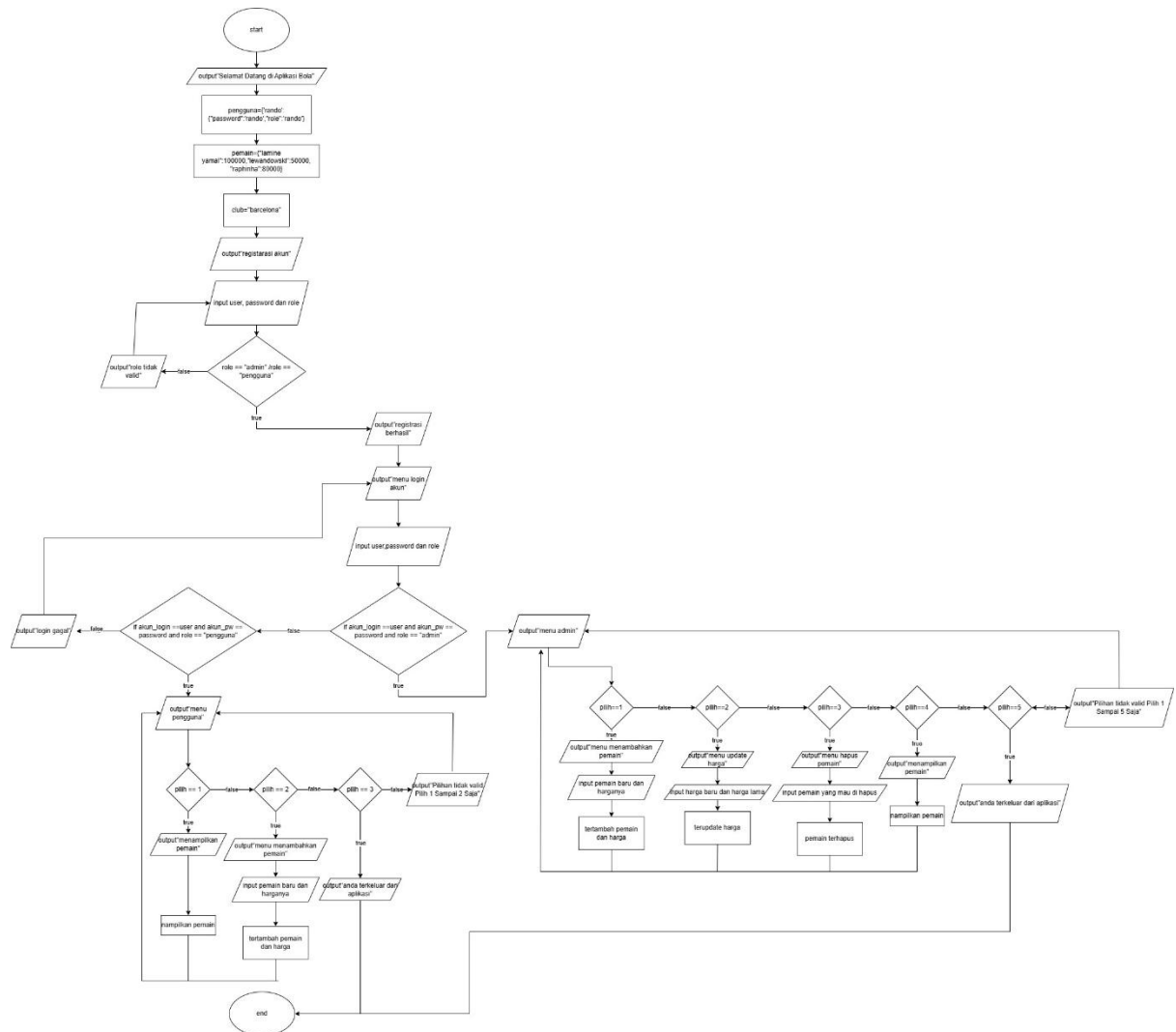
LAPORAN PRAKTIKUM
POSTTEST 7
ALGORITMA PEMROGRAMAN DASAR



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 berfungsi 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'  
    }  
}  
pemain = {  
    "lamine yamal": 100000,  
    "lewandowski": 50000,  
    "raphinha": 80000  
}  
club = "barcelona"
```

Sourcode 3.1 Variable untuk menampung data global

```
def tampilkan_menu_login():
    print("""
=====
|
| Selamat Datang di Aplikasi Barcelona Bola
| MENU LOGIN
|
| 1. REGISTRASI AKUN BARU
| 2. LOGIN SUDAH PUNYA AKUN
|
=====
""")
```

sourcode 3.2 output fungsi tanpa parameter

```
def tampilkan_data_pemain(data):
    angka = 1
    for nama, harga in data.items():
        print(f"{angka}. {nama} - euro{harga} - club:{club}")
        angka += 1
```

Sourcode 3.3 prosedur parameter berfungsi untuk menampilkan 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 3.4 prosedur tanpa parameter berfungsi sebagai menambahkan 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 3.5 prosedur tanpa parameter berfungsi sebagai menghapus 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 3.6 prosedur parameter berfungsi sebagai mengupdate harga pemain

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

Sourcode 3.7 untuk memanggil dan memilih dihalaman menu harus menginput angka kalau angkanya tidak sesuai dan bukan berupa angka akan menggulang sampai inputnya sesuai yang di ingin kan program

```
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 terdaftar.")
    else:
        pengguna[user] = {"password": password, "role": role}
        print("Registrasi berhasil!")
```

Sourcode 3.8 meregistrasi akun dan memilih role sebagai admin/pengguna untuk

```
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 3.9 untuk login akun yang telah mengregistrasi/membuat akun dan kalo belum registrasi akan disuruh resgitrasi dulu

```
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:
            tampilkan_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:
            tampilkan_data_pemain(pemain)
            hapus_pemain()
        elif menu == 4:
            tampilkan_data_pemain(pemain)
        elif menu == 5:
            print("Keluar dari aplikasi.")
            exit()
        else:
            print("Pilihan tidak valid Pilih 1 Sampai
5 Saja.")

```

Sourcode 4.0 fitur untuk admin bisa menambahkan,update,hapus,tampilkan data dan keluar program

```

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:
            tampilkan_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 4.1 fitur untuk pengguna Cuma bisa menampilkan data,menambahkan dan keluar aplikasi

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 yang ada di Menu login:1
REGISTRASI AKUN BARU
MASUKAN NAMA ANDA:rando
MASUKAN PASSWORD YANG ANDA INGINKAN:rando
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 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: |
```

Gambar 4.3 output 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: 89898989
Pemain berhasil ditambahkan.
```

Gambar 4.4 output 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
1. lamine yamal - euro100000 - club:barcelona
2. lewandowski - euro50000 - club:barcelona
3. raphinha - euro80000 - club:barcelona
4. rando - euro89898989 - club:barcelona
Masukkan nama pemain: rando
Masukkan harga baru: 999999999999
Harga pemain rando telah diperbarui.
```

Gambar 4.5 output 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
1. lamine yamal - euro100000 - club:barcelona
2. lewandowski - euro50000 - club:barcelona
3. raphinha - euro80000 - club:barcelona
4. rando - euro999999999999 - club:barcelona
Masukkan nama pemain yang ingin dihapus: raphinha
Pemain raphinha berhasil dihapus.
```

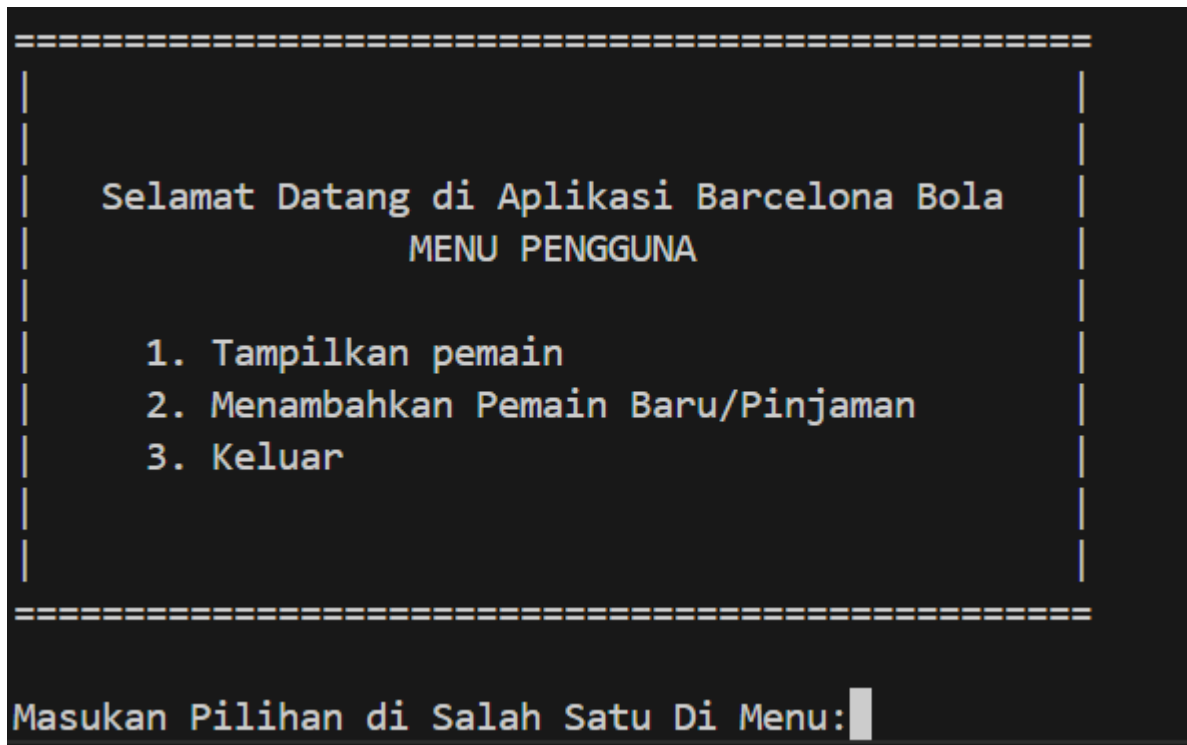
Gambar 4.6 output hapus pemain

```
=====
|
| 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
1. lamine yamal - euro100000 - club:barcelona
2. lewandowski - euro50000 - club:barcelona
3. rando - euro999999999999 - club:barcelona
```

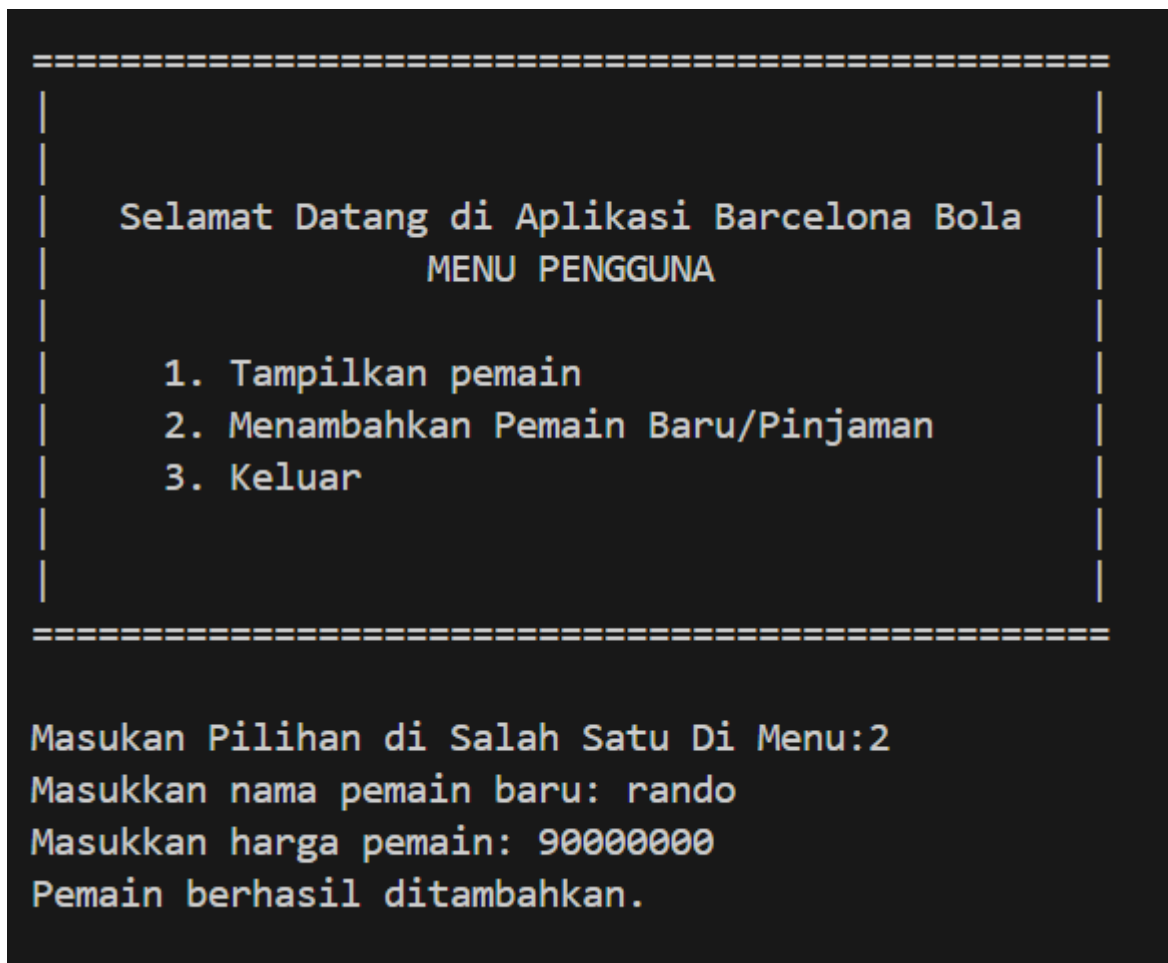
Gambar 4.7 output data pemain

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

Gambar 4.8 output keluar



Gambar 4.9 output menu pengguna



Gambar 5.0 output menambahkan pemain

```
=====
```

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

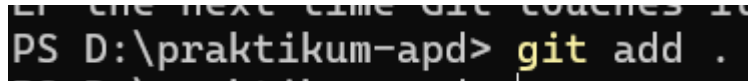
```
Masukan Pilihan di Salah Satu Di Menu:1  
1. lamine yamal - euro100000 - club:barcelona  
2. lewandowski - euro50000 - club:barcelona  
3. raphinha - euro80000 - club:barcelona  
4. rando - euro90000000 - club:barcelona
```

```
=====
|
|
| 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.
```

5. Langkah-langkah GIT

5.1 GIT Add

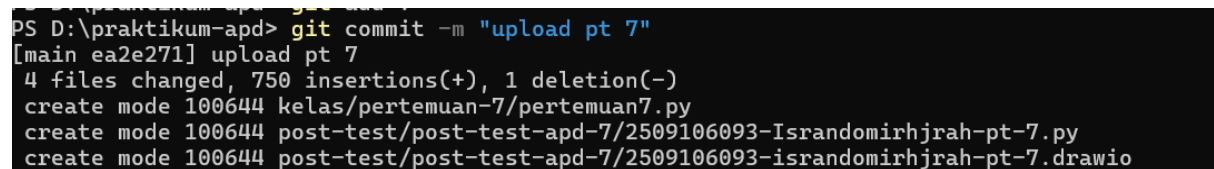


```
PS D:\praktikum-apd> git add .
```

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

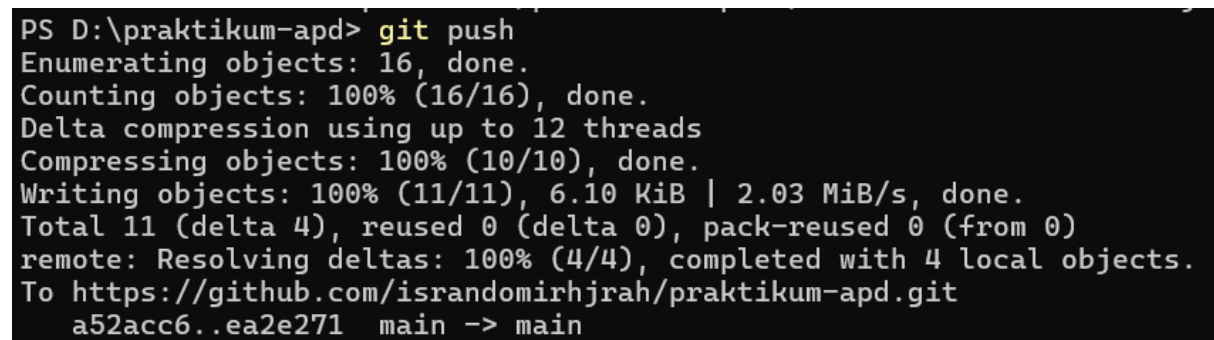


```
PS D:\praktikum-apd> git commit -m "upload pt 7"
[main ea2e271] upload pt 7
4 files changed, 750 insertions(+), 1 deletion(-)
create mode 100644 kelas/pertemuan-7/pertemuan7.py
create mode 100644 post-test/post-test-apd-7/2509106093-Israndomirhjah-pt-7.py
create mode 100644 post-test/post-test-apd-7/2509106093-israndomirhjah-pt-7.drawio
```

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: 16, done.
Counting objects: 100% (16/16), done.
Delta compression using up to 12 threads
Compressing objects: 100% (10/10), done.
Writing objects: 100% (11/11), 6.10 KiB | 2.03 MiB/s, done.
Total 11 (delta 4), reused 0 (delta 0), pack-reused 0 (from 0)
remote: Resolving deltas: 100% (4/4), completed with 4 local objects.
To https://github.com/israndomirhjah/praktikum-apd.git
a52acc6..ea2e271 main -> main
```

Gambar 5.3 Git push

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