

**LAPORAN PRAKTIKUM**  
**POSTTEST 5**  
**ALGORITMA PEMROGRAMAN DASAR**



**Disusun oleh:**  
**Syarifah Anargya Rizky (2509106007)**  
**Kelas A1'25**

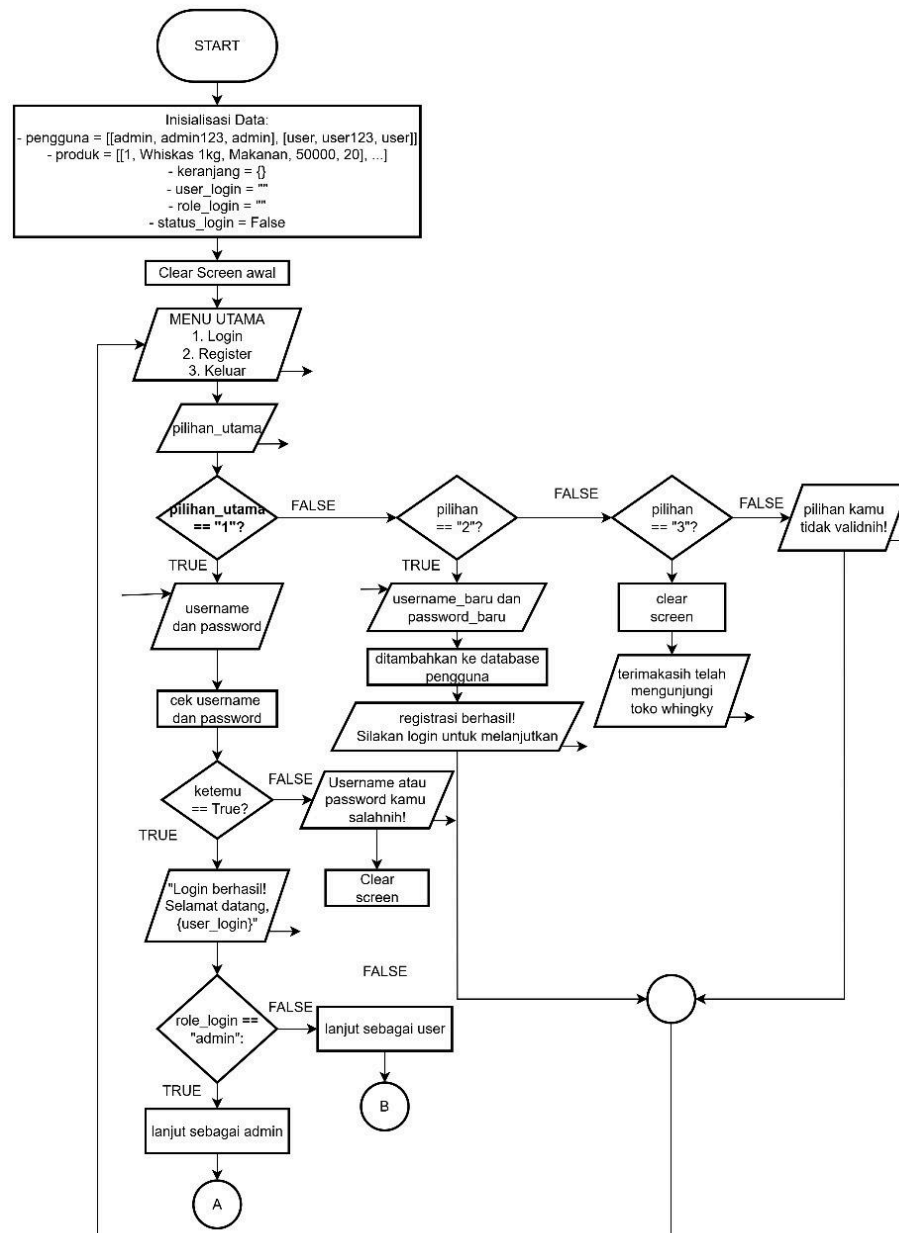
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS MULAWARMAN**  
**SAMARINDA**  
**2025**

# DAFTAR ISI

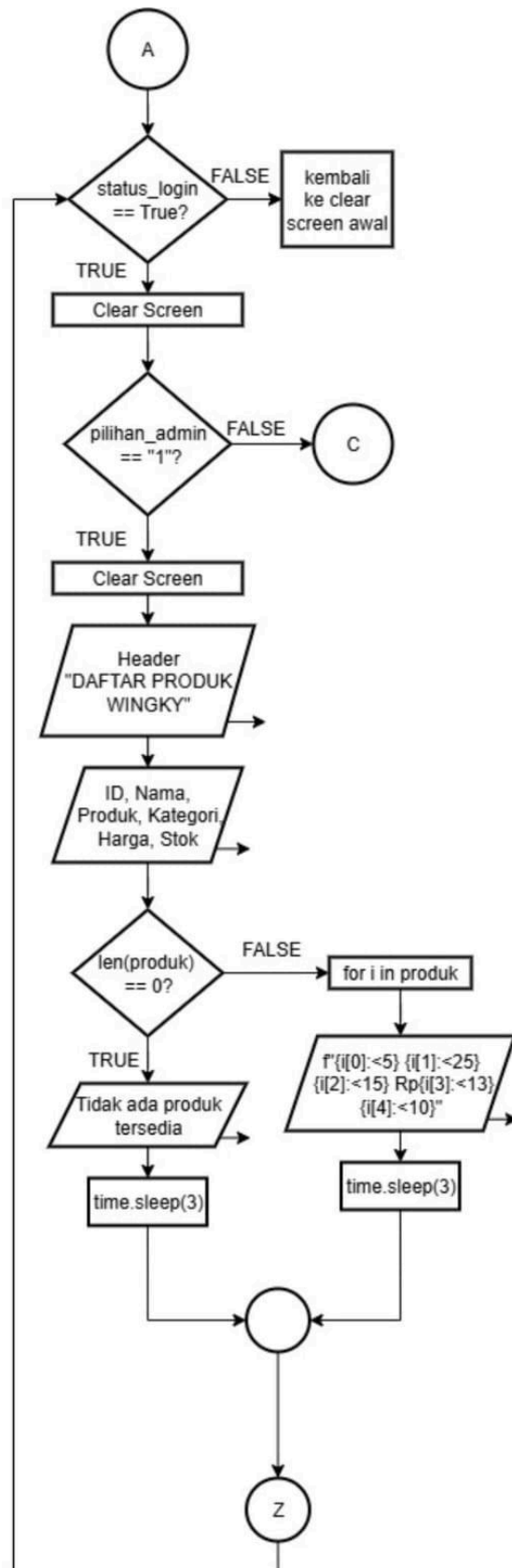
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>1</b>
<b>1. Flowchart.....</b>	<b>2</b>
Gambar 1.1 Flowchart bagian awal program toko makanan kucing whinky.....	2
Gambar 1.2 Flowchart bagian on page A untuk program toko makanan kucing whinky...	3
Gambar 1.3 Flowchart bagian on page C untuk program toko makanan kucing whinky...	4
Gambar 1.4 Flowchart bagian on page D untuk program toko makanan kucing whinky...	5
Gambar 1.5 Flowchart bagian on page E untuk program toko makanan kucing whinky...	6
Gambar 1.6 Flowchart bagian on page F untuk program toko makanan kucing whinky....	7
Gambar 1.7 Flowchart bagian on page B untuk program toko makanan kucing whinky...	8
Gambar 1.8 Flowchart bagian on page G untuk program toko makanan kucing whinky...	9
Gambar 1.9 Flowchart bagian on page H untuk program toko makanan kucing whinky.	10
Gambar 1.10 Flowchart bagian on page I untuk program toko makanan kucing whinky	11
Gambar 1.11 Flowchart bagian on page J untuk program toko makanan kucing whinky	12
<b>2. Deskripsi Singkat Program.....</b>	<b>13</b>
<b>3. Source Code.....</b>	<b>14</b>
<b>4. Hasil Output.....</b>	<b>30</b>
Gambar 4.1.1 Ketika login sebagai admin di pilihan 1 (login).....	30
Gambar 4.1.2 tampilan layar bila jadi admin.....	30
Gambar 4.1.3 output pilihan 1 (melihat semua produk).....	31
Gambar 4.1.4 output pilihan 2 (menambahkan produk baru pada etalase toko).....	31
Gambar 4.1.5 output pilihan 3 (jadi bisa memperbarui nama/ kategori/ harga/ stok).....	31
Gambar 4.1.6 output pilihan 4 (admin dapat menghapus apapun yang ada di etalase)..	32
Gambar 4.1.7 output pilihan 5 (admin bisa mencari produk lebih cepat dengan fitur ini)	32
Gambar 4.2.1 output pilihan 2 sedari awal dengan tujuan daftar akun baru.....	32
Gambar 4.2.1.a output pilihan 2 sedari awal dengan tujuan daftar akun baru.....	33
Gambar 4.2.2 Ketika login sebagai user (kalau registrasi itu akunnya nanti jadi user) di pilihan 1 (login).....	33
Gambar 4.2.3 output pilihan 1 (melihat semua produk).....	33
Gambar 4.2.4 output pilihan 2 (fitur mencari produk).....	34
Gambar 4.2.5 output pilihan 3 (jadi user bisa nambahin barang kekeranjang sepuasnya *asalkan stoknya cukup yaa).....	34
Gambar 4.2.6 output pilihan 4 (fitur melihat isi keranjang sekaligus udah dihitung kira kira subtotal belanjanya berapa).....	34
Gambar 4.2.7 output pilihan 5 (fitur menghapus produk pilihan yang ada di keranjang).	35
Gambar 4.2.8 output pilihan 6 (fitur checkout).....	35
Gambar 4.2.9 jika pengguna memilih pilihan 3 sejak awal.....	35
<b>5. Langkah-langkah GIT.....</b>	<b>36</b>
5.1 GIT Add.....	36
Gambar 5.1.1 Penggunaan Git Add.....	36
5.2 GIT Commit.....	36
Gambar 5.2.1 Penggunaan Git Commit.....	36
5.3 GIT Push.....	36

## 1. Flowchart

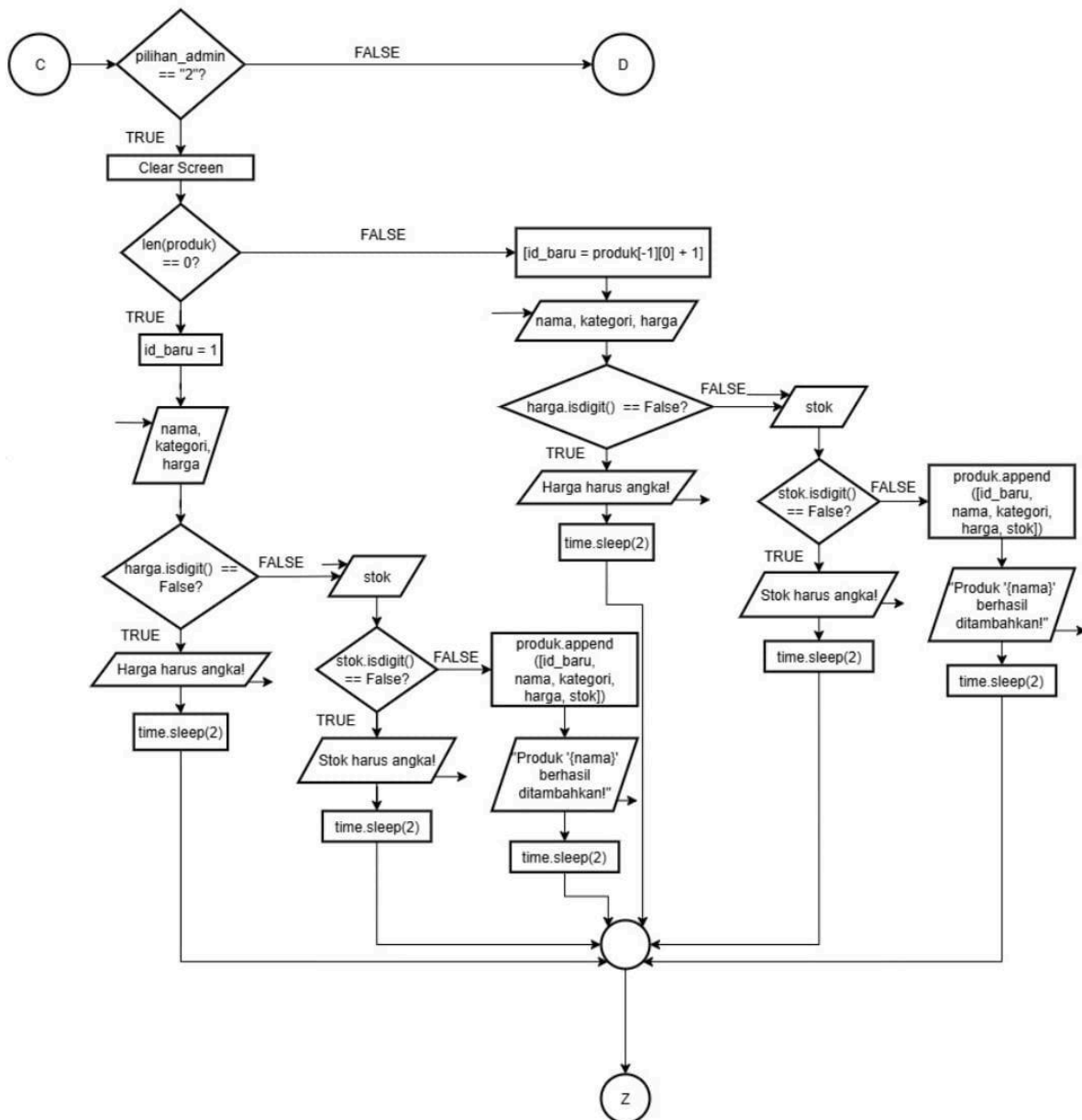
Flowchart merupakan diagram yang biasa digunakan dalam dunia informatika dengan tujuan agar dapat menggambarkan dengan lebih jelas dari suatu langkah-langkah, keputusan, dan alur kerja dari suatu proses dalam sistem. Flowchart terdiri dari berbagai simbol-simbol dengan makna tersendiri yang digunakan untuk menyederhanakan rangkaian prosedur agar memudahkan pemahaman terhadap informasi yang ingin disampaikan.



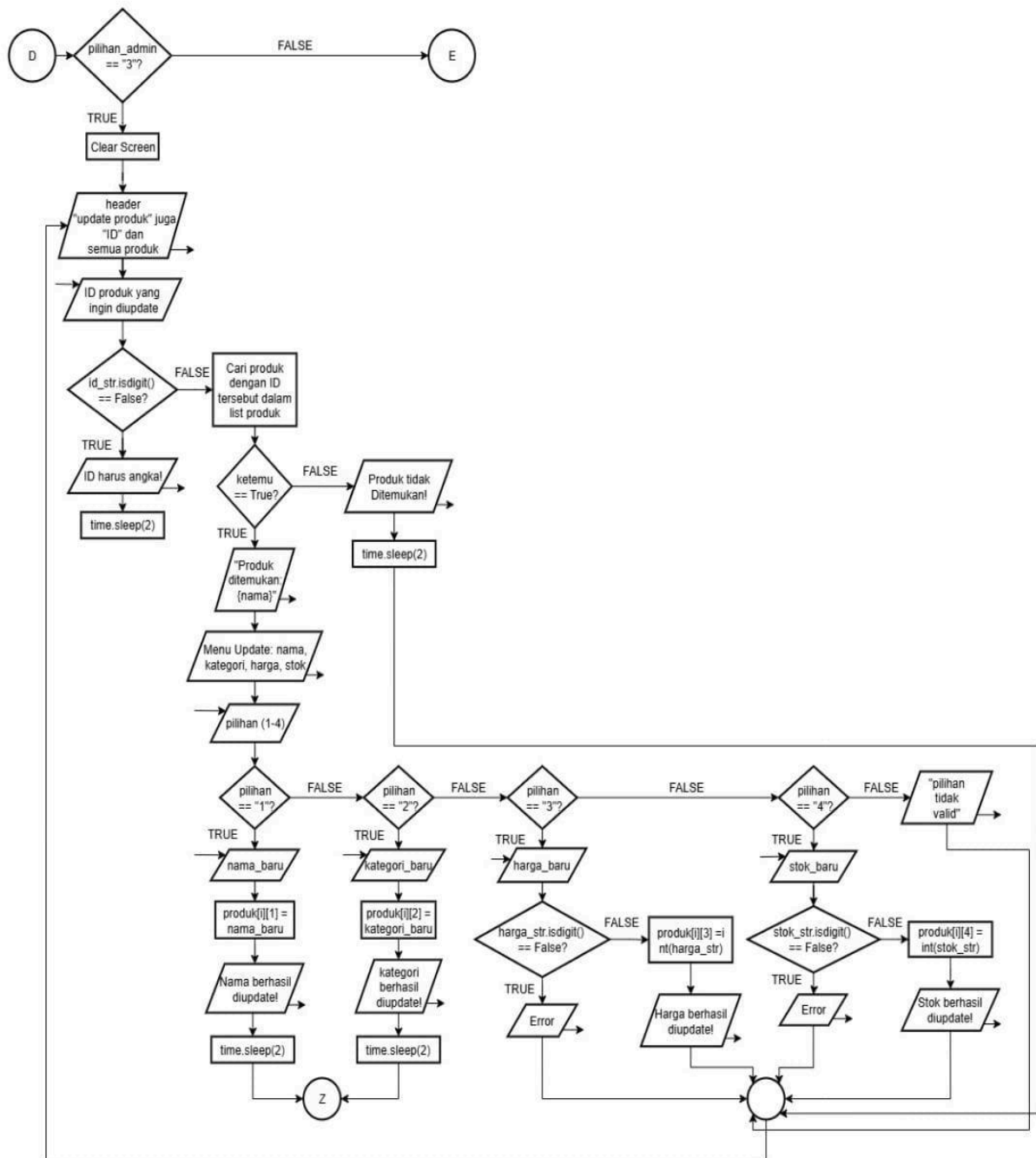
Gambar 1.1 Flowchart bagian awal program toko makanan kucing whinky



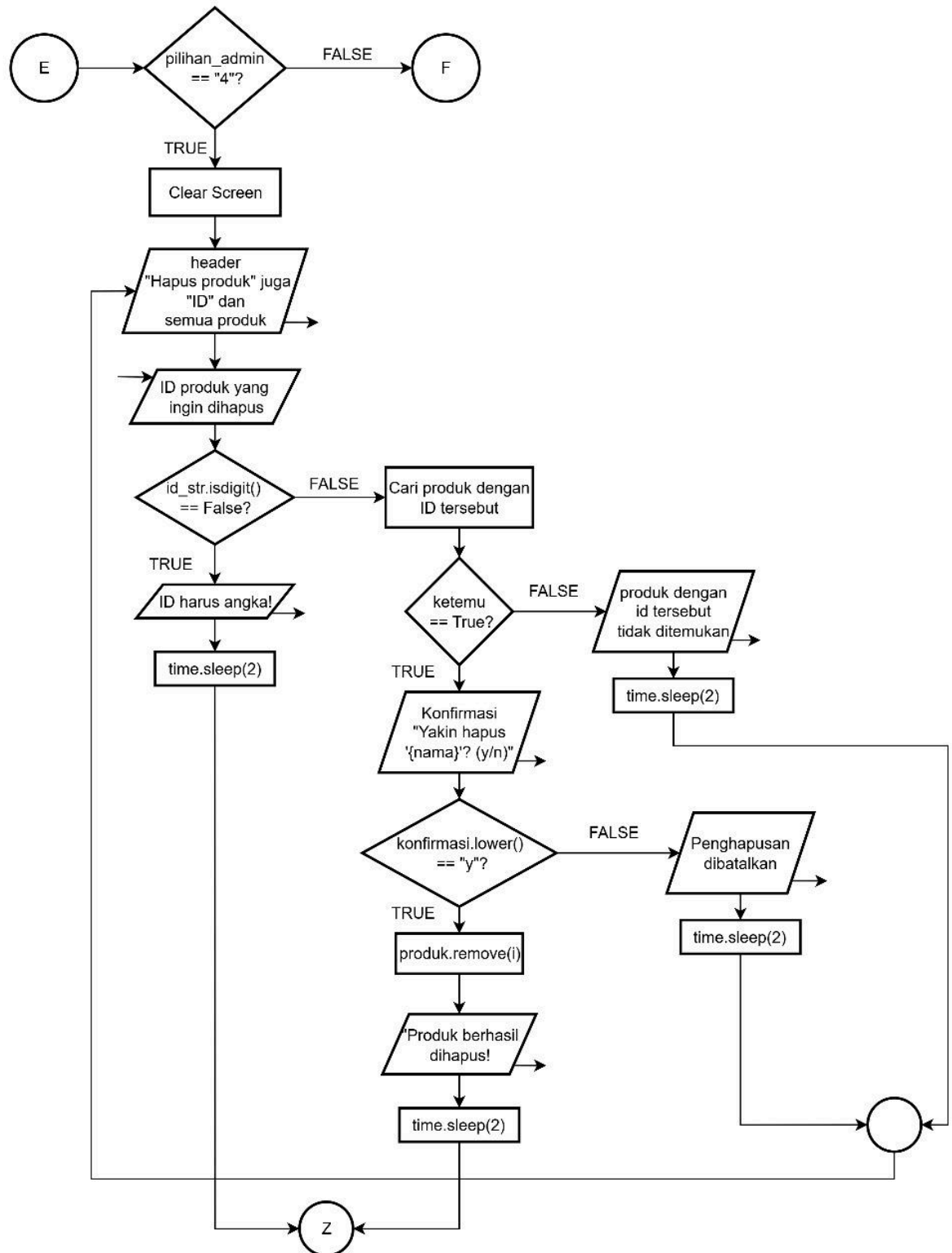
Gambar 1.2 Flowchart bagian on page A untuk program toko makanan kucing whinky



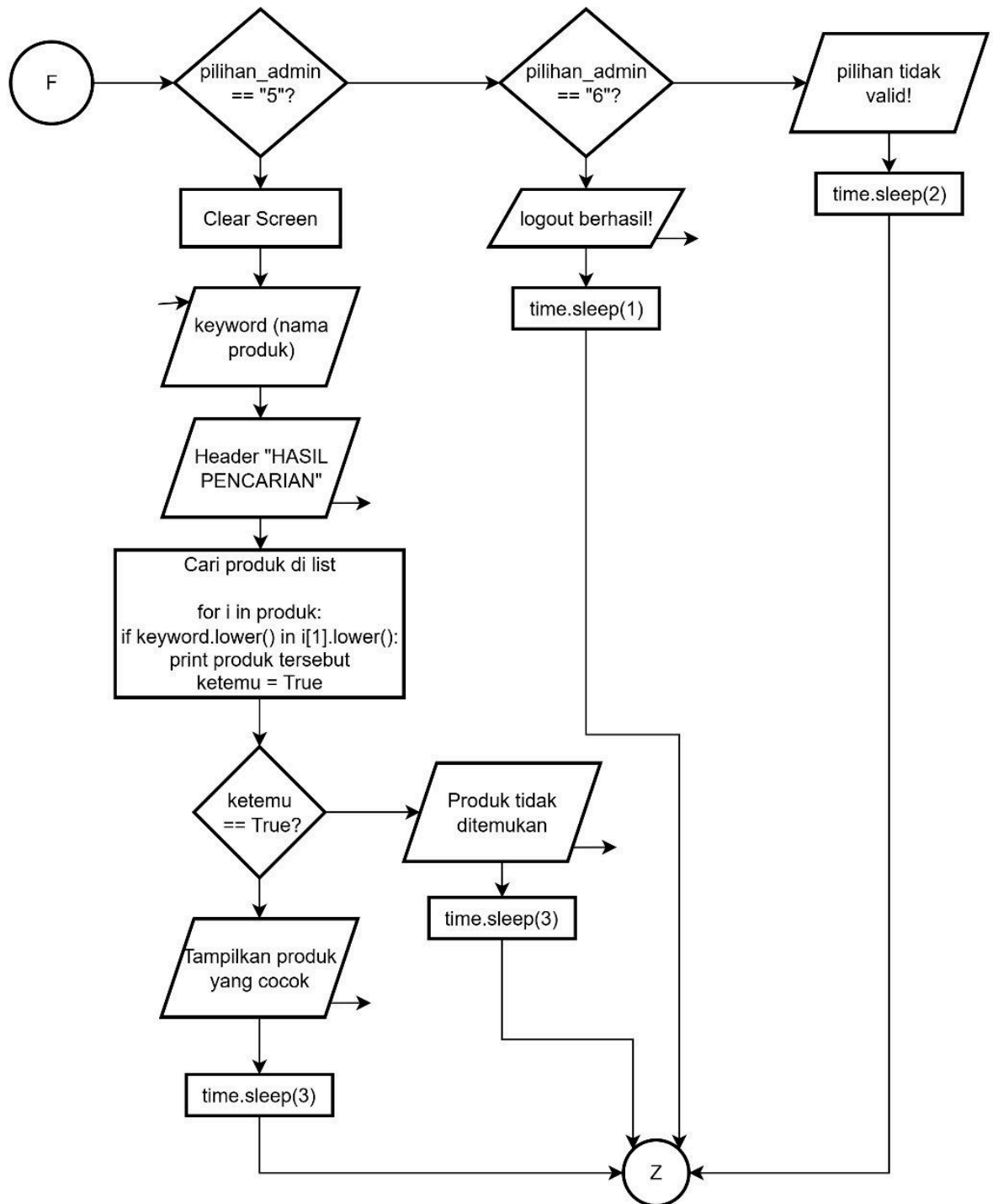
**Gambar 1.3 Flowchart bagian on page C untuk program toko makanan kucing whinky**



**Gambar 1.4 Flowchart bagian on page D untuk program toko makanan kucing whinky**

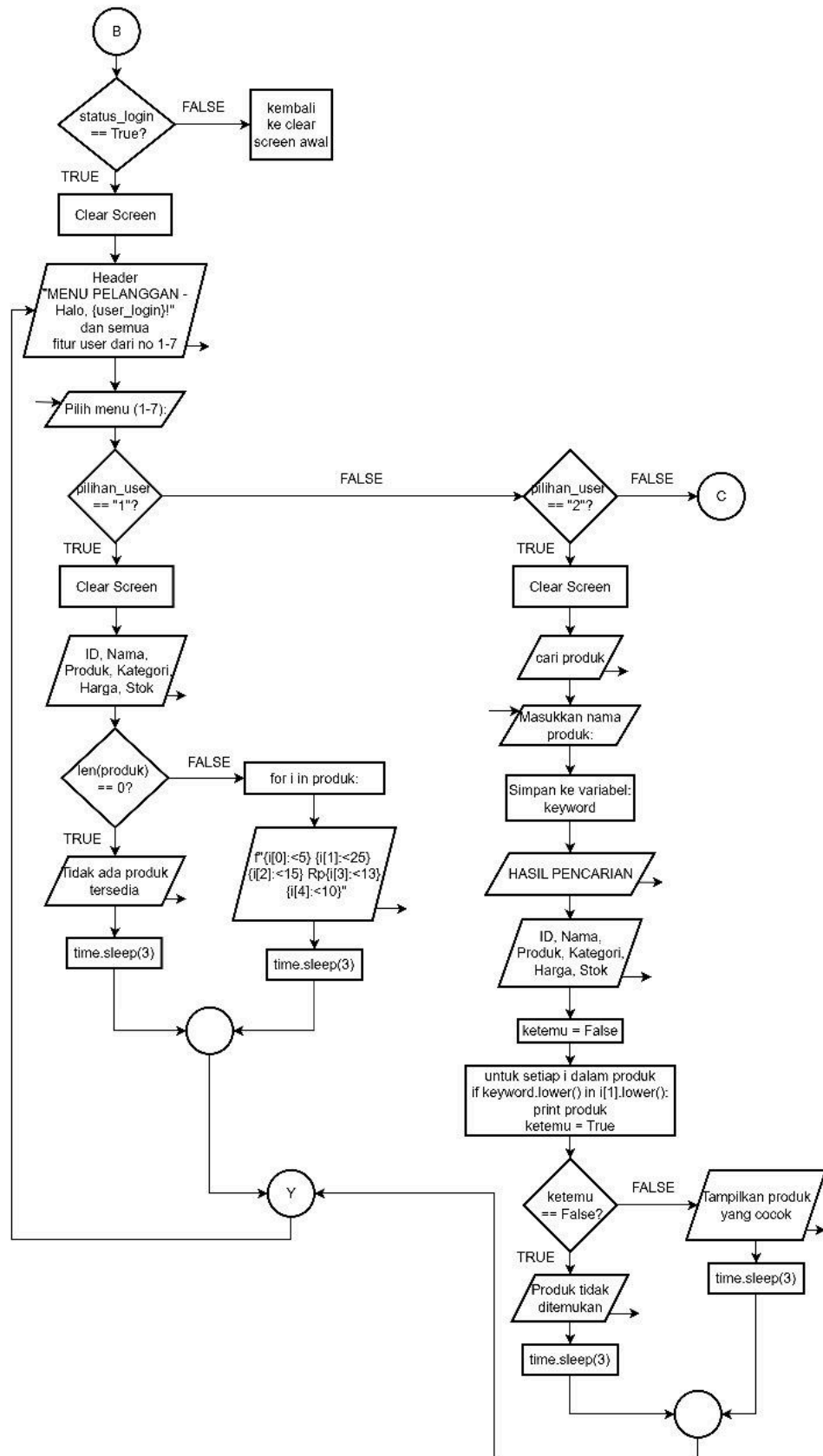


**Gambar 1.5 Flowchart bagian on page E untuk program toko makanan kucing whinky**

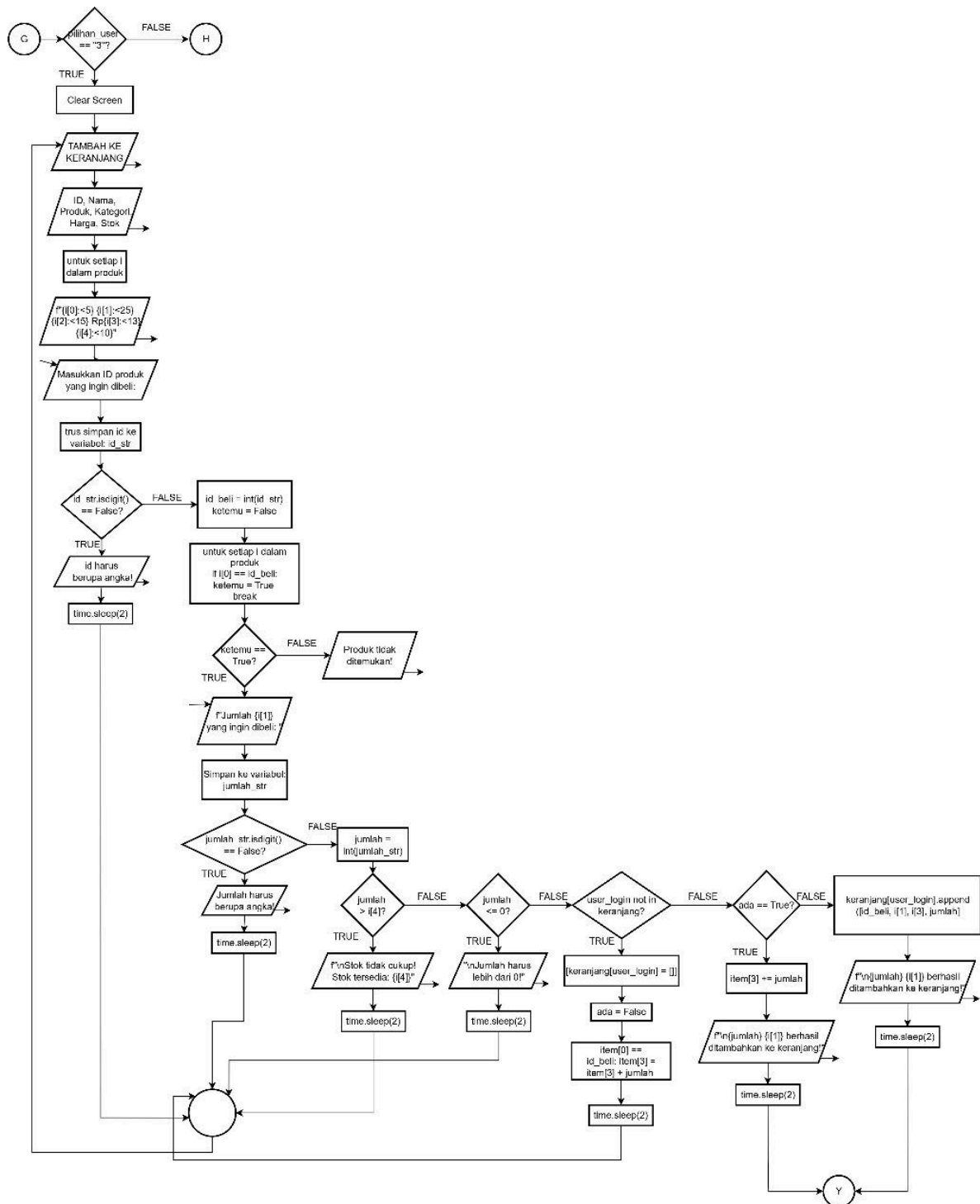


**Gambar 1.6 Flowchart bagian on page F untuk program toko makanan kucing whinky**

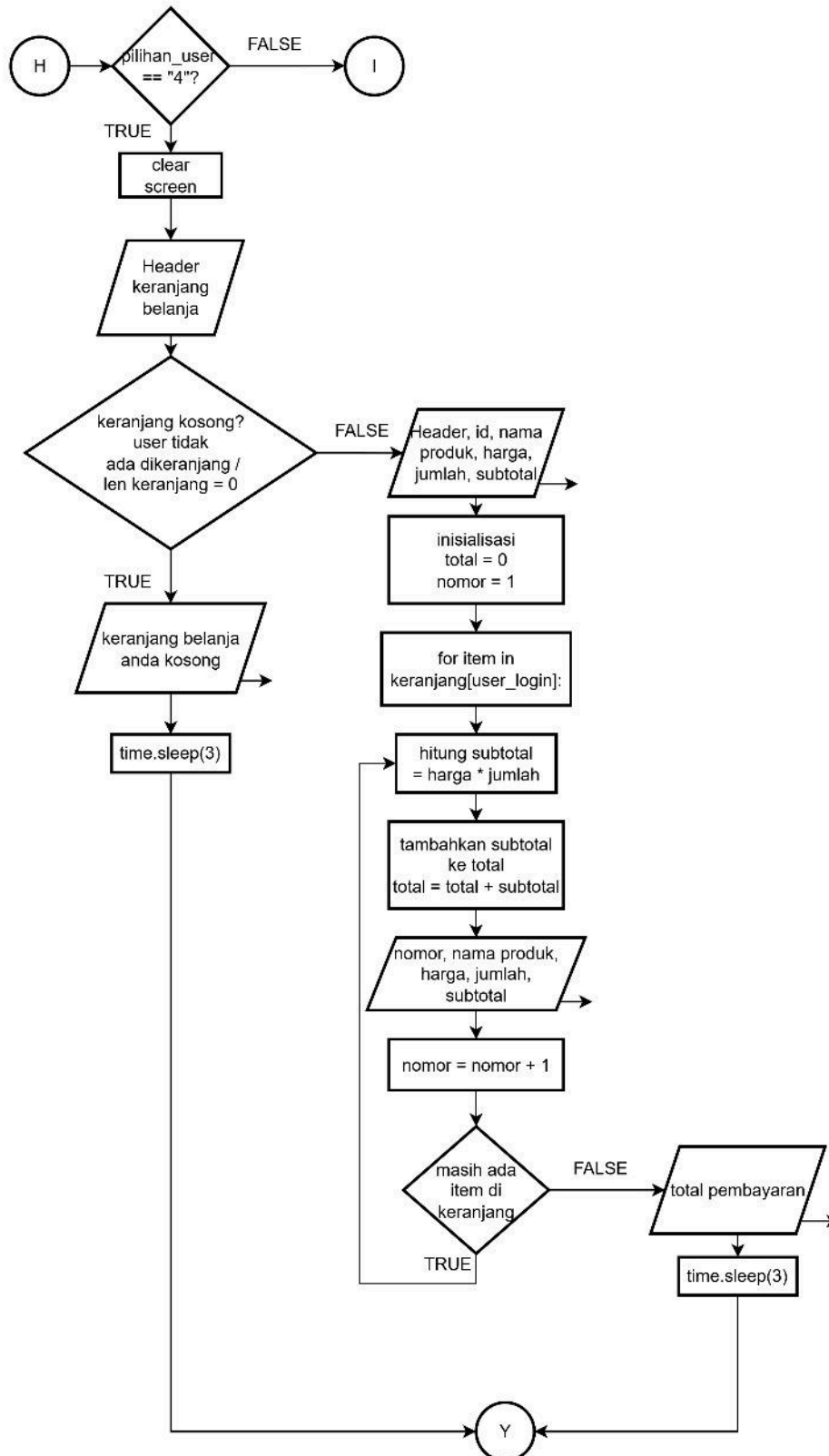




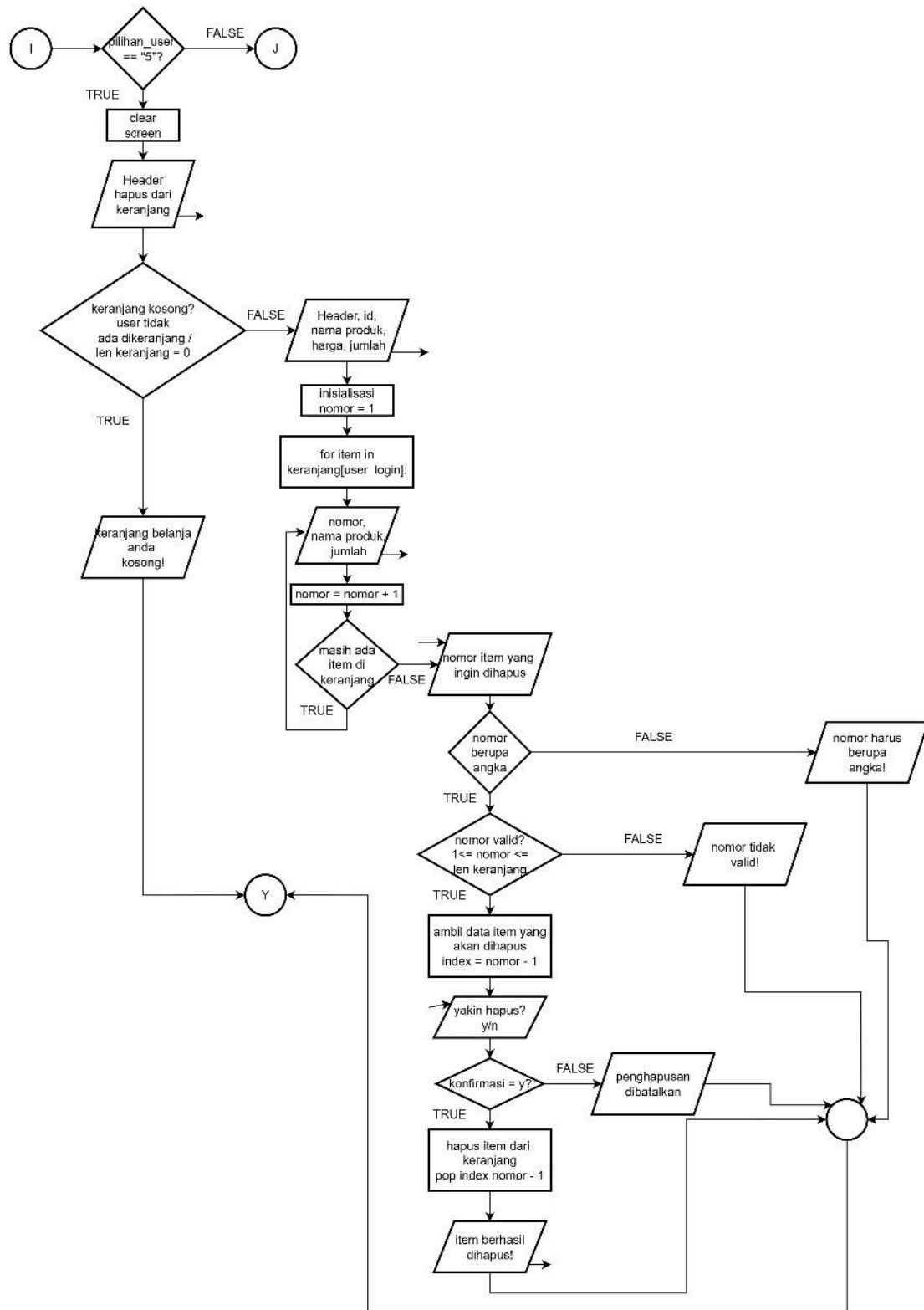
Gambar 1.7 Flowchart bagian on page B untuk program toko makanan kucing whinky



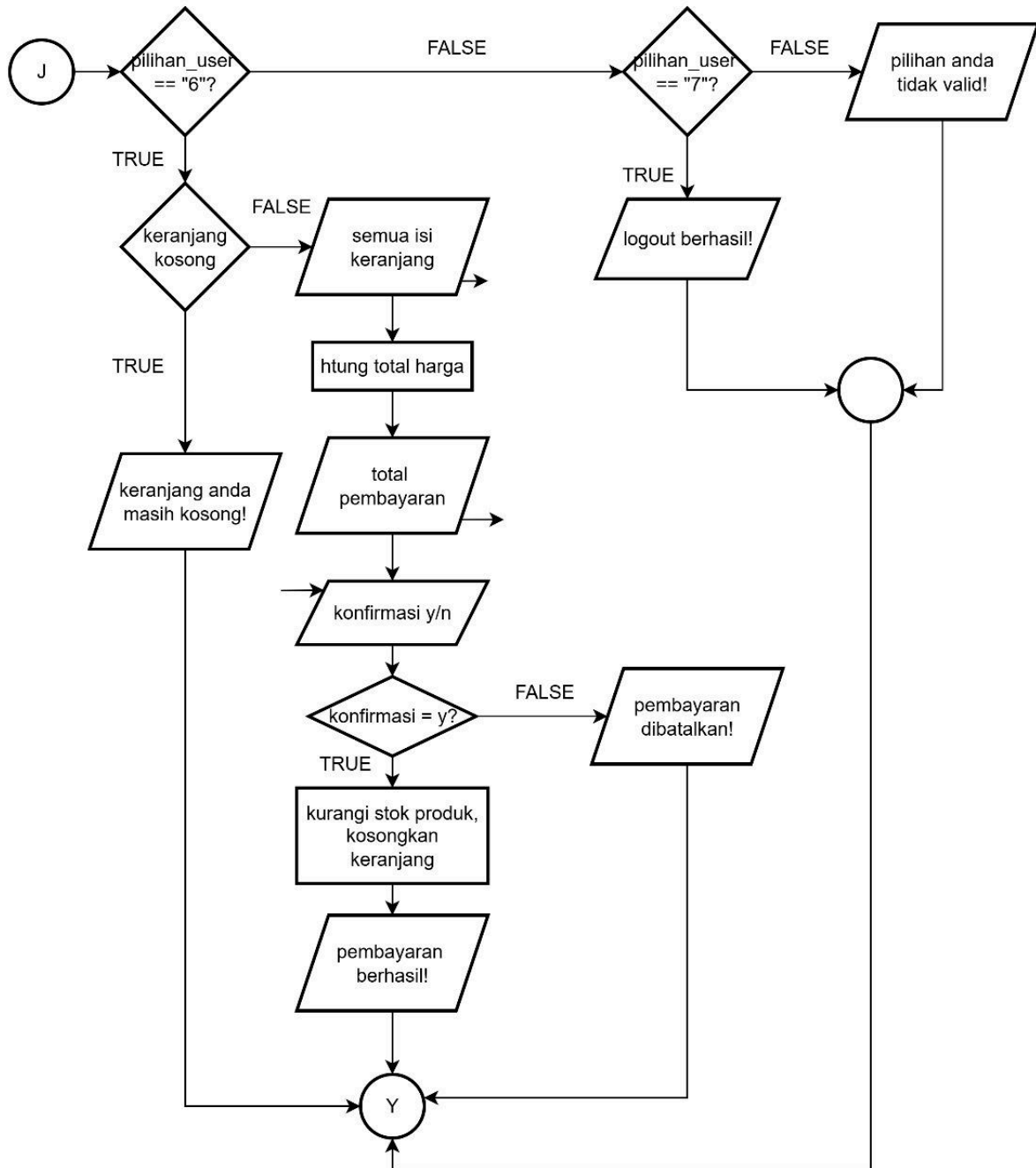
**Gambar 1.8 Flowchart bagian on page G untuk program toko makanan kucing whinky**



**Gambar 1.9 Flowchart bagian on page H untuk program toko makanan kucing whinky**



Gambar 1.10 Flowchart bagian on page I untuk program toko makanan kucing whinky



**Gambar 1.11 Flowchart bagian on page J untuk program toko makanan kucing whinky**

Jadi pertama tama yang muncul di tampilan program ini adalah ucapan selamat datang beserta tiga menu utama dari program ini yaitu 1. login (ini nanti bisa sebagai admin maupun user), 2. register (kita bisa buat nama username semau kita beserta passwordnya), 3. keluar. Lalu kita masuk ke pilihan 1, disitu nanti akan diminta input username dan password lalu program akan memproses buat dicek, kalau ketemu maka akan muncul output login berhasil selamat datang .... lalu program akan mengecek apakah yang memasukan inputan tadi merupakan admin atau user yang menentukan fitur kedepannya. jika pengguna memilih pilihan maka pengguna akan diminta untuk memberikan input berupa username dan

password baru sebagai data registrasi yang akan disimpan, lalu setelahnya akan muncul output registrasi berhasil, silahkan login untuk melanjutkan. Sedangkan di pilihan ketiga itu ya sudah jelas kalau hanya akan mendapatkan output terimakasih telah mengunjungi toko whinky atau jika pengguna iseng memilih pilihan selain 1-3 maka akan muncul output pilihan kamu tidak valid nih!.

Jika ternyata pengguna merupakan admin maka program akan memunculkan output dimana pengguna nanti diminta untuk memberikan inputan pilihan yang mau dilakukan oleh admin seperti pilihan 1 (lihat semua produk di pilihan ini nantinya program akan menampilkan tabel lengkap id nama produk stok nya dll), pilihan 2 (tambah produk, disini admin memiliki wewenang untuk menambahkan stok barang baru jadi nanti akan diminta input nama produk barunya, stoknya, harganya), pilihan 3 (update produk, nah disini admin dapat mengganti id nama jumlah stok harga dari semua barang yang sudah ada sebelumnya), pilihan 4 (menghapus produk, disini admin juga diberikan wewenang untuk menghapus etalase barang yang mana aja), pilihan 5 (cari produk, fitur ini sangat berguna apabila data barang nanti sudah mencapai ratusan atau ribuan karena dengan adanya fitur ini maka akan lebih cepat kita menemukan barang yang kita butuhkan atau kita cari cari.), dan yang terakhir fitur logout untuk keluar dari program.

Jika ternyata pengguna merupakan user maka program akan memunculkan output pilihan 1-7 yang dapat user pilih melalui input pilihan. Pilihan 1 (melihat semua produk yang tersedia di toko hari ini jadi tau stoknya sisa berapa dengan harga berapa), pilihan 2 (cari produk, sama halnya dengan fitur yang ada di admin ini yang berguna agar memudahkan user mencari nama barang yang sedang diinginkan), pilihan 3 (menambahkan produk ke keranjang, jadi user benar benar dapat membeli produk melalui program kita), pilihan 4 (lihat keranjang, fitur ini bukan hanya akan mempermudah user dari segi bisa melihat barang apa saja yang sudah terambil akan tetapi juga dapat sekaligus menghitung subtotal sementara dari belanjanya user), pilihan 5 (hapus dari keranjang disini maksudnya apabila user tidak jadi membeli produk di toko whinky namun hanya beberapa fitur ini hadir untuk mengatasi permasalahan itu dimana dengan program ini user dapat memilih barang spesifik apa yang ingin mereka kembalikan ke etalase atau sama saja dengan tidak membeli), pilihan 6 (checkout untuk fitur ini sendiri sudah jelas digunakan untuk bagian pembayaran ya, dan ini juga akan di konfirmasikan lagi apakah sudah benar pesannya serta langsung payment juga), dan yang terakhir itu udah pasti ada fitur logout untuk keluar dari program toko whinky

## **2. Deskripsi Singkat Program**

Program sederhana mengenai toko makanan kucing winky ini dibuat dengan tujuan untuk mempermudah para pecinta kucing untuk dapat memenuhi kebutuhan pangan anak bulu mereka. Dengan adanya program sederhana berupa toko makanan winky ini para pengguna jadi tidak perlu cemas lagi untuk mencari toko makanan kucing terpercaya yang dapat menyediakan makanan kucing dengan berbagai merk yang mudah diakses hanya dari genggam tangan saja, bahkan jika pengguna sudah terdaftar sebagai member di toko

makanan kucing winky ini para pengguna akan mendapatkan benefit khusus berupa diskon sebesar 15% untuk semua item tanpa terkecuali. Terdapat beberapa fitur baru sebagai pembeda dari proyek sebelumnya yakni fitur yang lebih kompleks CRUD yang bisa dilakukan oleh admin dan juga pengguna (namun pengguna hanya dibatasi 7 fitur saja).

### 3. Source Code

Berikut ini merupakan source code yang saya buat untuk program toko makanan kucing whinky secara sederhana dengan fitur lebih kompleks (berstandar CRUD).

```
import os
import time #buat ngasih efek delay gitu diaa
#mohon ampun abang abang ini tabel saya banyak yang belum sempat
saya baikin lagi buat outputnya T^T

# Database pengguna nya pakai nested list
# trus ini bacanya [username, password, role]
pengguna = [
    ["gea", "pacar seokjin", "admin"],
    ["user", "user123", "user"]
]

# Database produk juga pakai nested list
# ini bacanya: [id, nama, kategori, harga, stok]
produk = [
    [1, "Whiskas 1kg", "Makanan", 50000, 20],
    [2, "Royal Canin 2kg", "Makanan", 150000, 15],
    [3, "Pasir Gumpal 5kg", "Kebersihan", 45000, 30],
    [4, "Sisir Kucing", "Grooming", 25000, 50],
    [5, "Mainan Bola", "Mainan", 15000, 40]
]

# Keranjang belanja
# Format: {username: [[id_produk, nama, harga, jumlah], ...]}
keranjang = {}

# Variabel untuk ngecek user yang login
user_login = ""
role_login = ""
status_login = False
```

```

# PROGRAM UTAMA
while True:
    os.system('cls || clear')
    print("=" * 60)
    print("|          SELAMAT DATANG DI TOKO PERALATAN KUCING WINGKY
|")
    print("=" * 60)
    print("\n1. Login")
    print("2. Register")
    print("3. Keluar")

    pilihan_utama = input("\nPilih menu (1-3): ")

    # ===== MENU LOGIN =====
    if pilihan_utama == "1":
        os.system('cls || clear')
        print("=" * 60)
        print("| SELAMAT DATANG DI TOKO PERALATAN KUCING WINGKY
|")

        print("=" * 60)
        print("\n--- LOGIN ---")
        username = input("Username: ")
        password = input("Password: ")

        # verifikasi dulu disini
        ketemu = False #kenapa false? karna ini ceritanya belum
        dapat user yang cocok
        for i in pengguna:
            if i[0] == username and i[1] == password:
                user_login = username
                role_login = i[2]
                status_login = True
                ketemu = True
                break

        if ketemu == True:
            print(f"\nLogin berhasil! Selamat datang,
{user_login}")
            time.sleep(1)

            # ===== MENU ADMIN =====
            if role_login == "admin":

```



```

        while status_login == True:
            os.system('cls || clear')
            print("=" * 50)
            print(f"|                                MENU ADMIN - Halo,
{user_login}!                                |")
            print("=" * 50)
            print("\n1. Lihat Semua Produk")
            print("2. Tambah Produk")
            print("3. Update Produk")
            print("4. Hapus Produk")
            print("5. Cari Produk")
            print("6. Logout")

            pilihan_admin = input("\nPilih menu (1-6): ")

            # LIHAT PRODUK
            if pilihan_admin == "1":
                os.system('cls || clear')
                print("=" * 80)
                print(f"|
DAFTAR PRODUK WINGKY                                |")
                print("=" * 80)
                print(f"|{'ID':<5}| {'Nama Produk':<25}|
{'Kategori':<15}| {'Harga':<15}| {'Stok':<10}|")
                print("-" * 80)

                if len(produk) == 0:
                    print("Tidak ada produk tersedia.")
                else:
                    for i in produk:
                        print(f"|{i[0]:<5}| {i[1]:<25}|
{i[2]:<15}| Rp{i[3]:<13}| {i[4]:<10}|")

                print("=" * 80)
                time.sleep(10)

            # TAMBAH PRODUK
            elif pilihan_admin == "2":
                os.system('cls || clear')
                print("=" * 50)
                print(f"|                                TAMBAH PRODUK BARU
|")

```

```

        print("=" * 50)

        # Generate ID otomatis
        if len(produk) == 0:
            id_baru = 1
        else:
            id_baru = produk[-1][0] + 1

        nama = input("\nNama Produk: ")
        kategori = input("Kategori
(Makanan/Kebersihan/Grooming/Mainan): ")

        # Error handling
        harga_str = input("Harga: ")
        if harga_str.isdigit() == False:
            print("\nHarga harus berupa angka!")
            time.sleep(2)
        else:
            harga = int(harga_str)

            stok_str = input("Stok: ")
            if stok_str.isdigit() == False:
                print("\nStok harus berupa
angka!")

                time.sleep(2)
            else:
                stok = int(stok_str)
                produk.append([id_baru, nama,
kategori, harga, stok])

                print(f"\nProduk '{nama}' berhasil
ditambahkan!")

                time.sleep(2)

    #FITR UPDATE PRODUK
    elif pilihan_admin == "3":
        os.system('cls || clear')
        print("=" * 50)
        print("|                                UPDATE PRODUK
|")

        print("=" * 50)

        print(f"\n|{'ID':<5}| {'Nama

```

```

Produk':<41}|")

        print("-" * 50)
        for i in produk:
            print(f"|{i[0]:<5}| {i[1]:<41}|")
            print("=" * 50)

        id_str = input("\nMasukkan ID produk yang
ingin diupdate: ")

        if id_str.isdigit() == False:
            print("\nID harus berupa angka!")
            time.sleep(2)
        else:
            id_update = int(id_str)
            ketemu = False

            for i in produk:
                if i[0] == id_update:
                    ketemu = True
                    print(f"\nProduk ditemukan:
{i[1]}")

                    print("\nPilih yang ingin
diupdate:")

                    print("1. Nama")
                    print("2. Kategori")
                    print("3. Harga")
                    print("4. Stok")
                    pilih = input("Pilihan: ")

                    if pilih == "1":
                        nama_baru = input("Nama
baru: ")

                        i[1] = nama_baru
                        print("\nNama produk
berhasil diupdate!")

                    elif pilih == "2":
                        kategori_baru =
input("Kategori baru: ")

                        i[2] = kategori_baru
                        print("\nKategori produk
berhasil diupdate!")

                    elif pilih == "3":

```

```

            harga_str = input("Harga
baru: ")
            if harga_str.isdigit() ==
False:
                print("\nHarga harus
berupa angka!")
            else:
                i[3] = int(harga_str)
                print("\nHarga produk
berhasil diupdate!")
        elif pilih == "4":
            stok_str = input("Stok
baru: ")
            if stok_str.isdigit() ==
False:
                print("\nStok harus
berupa angka!")
            else:
                i[4] = int(stok_str)
                print("\nStok produk
berhasil diupdate!")
        else:
            print("\nPilihan tidak
valid!")
            time.sleep(2)
            break
    if ketemu == False:
        print("\nProduk dengan ID tersebut
tidak ditemukan!")
        time.sleep(2)

# FITUR HAPUS PRODUK
elif pilihan_admin == "4":
    os.system('cls || clear')
    print("=" * 50)
    print("|                                HAPUS PRODUK
|")
    print("=" * 50)

    print(f"\n|{'ID':<5}| {'Nama
Produk':413}|")

```

```

        print("-" * 50)
        for i in produk:
            print(f"|{i[0]:<5}| {i[1]:<37}|")

        id_str = input("\nMasukkan ID produk yang
ingin dihapus: ")

        if id_str.isdigit() == False:
            print("\nID harus berupa angka!")
            time.sleep(2)
        else:
            id_hapus = int(id_str)
            ketemu = False

            for i in produk:
                if i[0] == id_hapus:
                    ketemu = True
                    konfirmasi = input(f"\nYakin
ingin menghapus '{i[1]}'? (y/n): ")
                    if konfirmasi.lower() == "y":
                        produk.remove(i)
                        print("\nProduk berhasil
dihapus!")
                    else:
                        print("\nPenghapusan
dibatalkan.")
                        time.sleep(2)
                        break

            if ketemu == False:
                print("\nProduk dengan ID tersebut
tidak ditemukan!")
                time.sleep(2)

#FITUR CARI PRODUK
elif pilihan_admin == "5":
    os.system('cls || clear')
    print("=" * 50)
    print("|                                CARI PRODUK
|")

    print("=" * 50)
    keyword = input("\nMasukkan nama produk:

```

```

")

        print("\n" + "=" * 80)
        print("|                                     HASIL
PENCARIAN          |")
        print("=" * 80)
        print(f"{'ID':<5} {'Nama Produk':<25}
{'Kategori':<15} {'Harga':<15} {'Stok':<10}")
        print("-" * 80)

        ketemu = False
        for i in produk:
            if keyword.lower() in i[1].lower():
                print(f"{i[0]:<5} {i[1]:<25}
{i[2]:<15} Rp{i[3]:<13} {i[4]:<10}")
                ketemu = True

        if ketemu == False:
            print("Produk tidak ditemukan.")

        print("=" * 80)
        time.sleep(3)

# FITUR LOGOUT
elif pilihan_admin == "6":
    print("\nLogout berhasil!")
    time.sleep(1)
    status_login = False

else:
    print("\nPilihan tidak valid!")
    time.sleep(2)

# ===== MENU USER =====
else:
    while status_login == True:
        os.system('cls || clear')
        print("=" * 50)
        print(f"|                                     MENU PELANGGAN - Halo,
{user_login}!      |")
        print("=" * 50)
        print("\n1. Lihat Semua Produk")

```

```

print("2. Cari Produk")
print("3. Tambah ke Keranjang")
print("4. Lihat Keranjang")
print("5. Hapus dari Keranjang")
print("6. Checkout")
print("7. Logout")

pilihan_user = input("\nPilih menu (1-7): ")

#FITUR LIHAT PRODUK
if pilihan_user == "1":
    os.system('cls || clear')
    print("=" * 80)
    print("|                                DAFTAR
PRODUK WINGKY                                |")
    print("=" * 80)
    print(f"{'ID':<5} {'Nama Produk':<25}
{'Kategori':<15} {'Harga':<15} {'Stok':<10}")
    print("-" * 80)

    if len(produk) == 0:
        print("Tidak ada produk tersedia.")
    else:
        for i in produk:
            print(f"{'ID':<5} {'Nama Produk':<25}
{'Kategori':<15} Rp{'Harga':<13} {'Stok':<10}")

        print("=" * 80)
        time.sleep(3)

#FITUR CARI PRODUK
elif pilihan_user == "2":
    os.system('cls || clear')
    print("=" * 50)
    print("|                                CARI PRODUK
|")

    print("=" * 50)
    keyword = input("\nMasukkan nama produk:
")

    print("\n" + "=" * 80)
    print("|                                HASIL

```

```

PENCARIAN                                |")
                                           print("=" * 80)
                                           print(f"{'ID':<5} {'Nama Produk':<25}
{'Kategori':<15} {'Harga':<15} {'Stok':<10}")
                                           print("-" * 80)

                                           ketemu = False
                                           for i in produk:
                                               if keyword.lower() in i[1].lower():
                                                   print(f"{'i[0]:<5} {'i[1]:<25}
{'i[2]:<15} Rp{'i[3]:<13} {'i[4]:<10}")
                                                   ketemu = True

                                           if ketemu == False:
                                               print("Produk tidak ditemukan.")

                                           print("=" * 80)
                                           time.sleep(3)

#FITUR BUAT NAMBAH KE KERANJANG
elif pilihan_user == "3":
    os.system('cls || clear')
    print("=" * 50)
    print("|                                TAMBAH KE KERANJANG
|")

    print("=" * 50)

    # Tampilkan produk
    print("\n" + "=" * 80)
    print(f"{'ID':<5} {'Nama Produk':<25}
{'Kategori':<15} {'Harga':<15} {'Stok':<10}")
    print("-" * 80)
    for i in produk:
        print(f"{'i[0]:<5} {'i[1]:<25}
{'i[2]:<15} Rp{'i[3]:<13} {'i[4]:<10}")
        print("=" * 80)

    id_str = input("\nMasukkan ID produk yang
ingin dibeli: ")

    if id_str.isdigit() == False:
        print("\nID harus berupa angka!")

```



```

        time.sleep(2)
    else:
        id_beli = int(id_str)
        ketemu = False

        for i in produk:
            if i[0] == id_beli:
                ketemu = True
                jumlah_str = input(f"Jumlah
{i[1]} yang ingin dibeli: ")

                if jumlah_str.isdigit() ==
False:
                    print("\nJumlah harus
berupa angka!")

                    time.sleep(2)
                else:
                    jumlah = int(jumlah_str)

                    if jumlah > i[4]:
                        print(f"\nStok tidak
cukup! Stok tersedia: {i[4]}")

                        time.sleep(2)
                    elif jumlah <= 0:
                        print("\nJumlah harus
lebih dari 0!")

                        time.sleep(2)
                    else:
                        # Inisialisasi
                        keranjang

                        if user_login not in
keranjang:
                            keranjang[user_login] = []

                            # Cek apakah produk
                            yang dimau sudah ada di keranjang

                            ada = False
                            for item in
keranjang[user_login]:
                                if item[0] ==
id_beli:

```

```

item[3] + jumlah
item[3] =
ada = True
break

if ada == False:

keranjang[user_login].append([id_beli, i[1], i[3], jumlah])

print(f"\n{jumlah}
{i[1]} berhasil ditambahkan ke keranjang!")
time.sleep(2)
break

if ketemu == False:
    print("\nProduk dengan ID tersebut
tidak ditemukan!")
    time.sleep(2)

# LIHAT KERANJANG
elif pilihan_user == "4":
    os.system('cls || clear')
    print("=" * 80)
    print("|
KERANJANG BELANJA |")
    print("=" * 80)

    if user_login not in keranjang or
len(keranjang[user_login]) == 0:
        print("\nKeranjang belanja kosong.")
        print("=" * 80)
    else:
        print(f"{'No':<5} {'Nama Produk':<25}
{'Harga':<15} {'Jumlah':<10} {'Subtotal':<15}")
        print("-" * 80)

        total = 0
        nomor = 1
        for item in keranjang[user_login]:
            subtotal = item[2] * item[3]
            total = total + subtotal
            print(f"{nomor:<5} {item[1]:<25}

```

```

Rp{item[2]:<13} {item[3]:<10} Rp{subtotal:<13}")
        nomor = nomor + 1

        print("-" * 80)
        print(f"'TOTAL':<56} Rp{total:<13}")
        print("=" * 80)

        time.sleep(3)

        # HAPUS DARI KERANJANG
        elif pilihan_user == "5":
            os.system('cls || clear')
            print("=" * 50)
            print("|                                HAPUS DARI KERANJANG
|")

            print("=" * 50)

            if user_login not in keranjang or
len(keranjang[user_login]) == 0:
                print("\nKeranjang belanja kosong.")
                time.sleep(2)
            else:
                print(f"\n{'No':<5} {'Nama
Produk':<25} {'Jumlah':<10}")
                print("-" * 45)

                nomor = 1
                for item in keranjang[user_login]:
                    print(f"{nomor:<5} {item[1]:<25}
{item[3]:<10}")

                    nomor = nomor + 1

                no_str = input("\nMasukkan nomor item
yang ingin dihapus: ")

                if no_str.isdigit() == False:
                    print("\nNomor harus berupa
angka!")

                    time.sleep(2)
                else:
                    no_hapus = int(no_str)

```

```

        if no_hapus < 1 or no_hapus >
len(keranjang[user_login]):
            print("\nNomor tidak valid!")
            time.sleep(2)
        else:
            item_hapus =
keranjang[user_login][no_hapus - 1]
            konfirmasi = input(f"\nYakin
ingin menghapus '{item_hapus[1]}' dari keranjang? (y/n): ")

            if konfirmasi.lower() == "y":
keranjang[user_login].pop(no_hapus - 1)
                print("\nItem berhasil
dihapus dari keranjang!")
            else:
                print("\nPenghapusan
dibatalkan.")
                time.sleep(2)

        # CHECKOUT
        elif pilihan_user == "6":
            os.system('cls || clear')
            print("=" * 50)
            print("|                                CHECKOUT
|")
            print("=" * 50)

            if user_login not in keranjang or
len(keranjang[user_login]) == 0:
                print("\nKeranjang belanja kosong.
Tidak ada yang bisa dicheckout.")
                time.sleep(2)
            else:
                print("\n" + "=" * 80)
                print(f"{'No':<5} {'Nama Produk':<25}
{'Harga':<15} {'Jumlah':<10} {'Subtotal':<15}")
                print("-" * 80)

                total = 0
                nomor = 1
                for item in keranjang[user_login]:

```

```

        subtotal = item[2] * item[3]
        total = total + subtotal
        print(f"{nomor:<5} {item[1]:<25}
Rp{item[2]:<13} {item[3]:<10} Rp{subtotal:<13}")
        nomor = nomor + 1

    print("-" * 80)
    print(f"'TOTAL PEMBAYARAN':<56}
Rp{total:<13}")

    print("=" * 80)

    konfirmasi = input("\nLanjutkan
pembayaran? (y/n): ")

    if konfirmasi.lower() == "y":
        # Kurangi stok produk
        for item in keranjang[user_login]:
            for i in produk:
                if i[0] == item[0]:
                    i[4] = i[4] - item[3]
                    break

        # Kosongkan keranjang
        keranjang[user_login] = []

        print("\n" + "=" * 50)
        print("    PEMBAYARAN BERHASIL!")
        print("    Terima kasih telah
berbelanja di Wingky!")

        print("=" * 50)
        time.sleep(3)
    else:
        print("\nPembayaran dibatalkan.")
        time.sleep(2)

# LOGOUT
elif pilihan_user == "7":
    print("\nLogout berhasil!")
    time.sleep(1)
    status_login = False

else:

```

```

        print("\nPilihan tidak valid!")
        time.sleep(2)

    else:
        print("\nUsername atau password salah!") #jadi kalau
login nya gagal, muncul pesan erornyaa
        time.sleep(2)

# ===== MENU REGISTER =====
elif pilihan_utama == "2":
    os.system('cls || clear')
    print("=" * 50)
    print("    SELAMAT DATANG DI TOKO PERALATAN KUCING WINGKY")
    print("=" * 50)
    print("\n--- REGISTER AKUN BARU ---")

    username_baru = input("Username: ")
    password_baru = input("Password: ")

    pengguna.append([username_baru, password_baru, "user"])
#jadi kita nambahin user baru ke list pengguna dengan role "user"
jadi bisa kita pastiin bukan admin
    print(f"\nRegistrasi berhasil! Akun '{username_baru}'
telah dibuat.")
    print("Silakan login untuk melanjutkan.")
    time.sleep(2)

# ===== BAGIAN KELUAR =====
elif pilihan_utama == "3":
    os.system('cls || clear')
    print("=" * 60)
    print("|          Terima kasih telah mengunjungi Toko Wingky!
|")
    print("=" * 60)
    break #Kita keluar dari loop while True nya

else:
    print("\nPilihan kamu tidak valid nih!") #jadi kalau milih
pilihan diluar 1-3 eror dia makanya outputnya bilang gak valid
    time.sleep(2)

```

## 4. Hasil Output

Berikut ini merupakan hasil output dari program toko makanan kucing whinky secara sederhana yang sudah saya buat.

### 4.1 Sebagai Admin

```
=====
|          SELAMAT DATANG DI TOKO PERALATAN KUCING WINGKY          |
=====

1. Login
2. Register
3. Keluar

Pilih menu (1-3): 1

=====
|          SELAMAT DATANG DI TOKO PERALATAN KUCING WINGKY          |
=====

--- LOGIN ---
Username: gea
Password: pacar seokjin
```

Gambar 4.1.1 Ketika login sebagai admin di pilihan 1 (login)

```
=====
|          MENU ADMIN - Halo, gea!          |
=====

1. Lihat Semua Produk
2. Tambah Produk
3. Update Produk
4. Hapus Produk
5. Cari Produk
6. Logout

Pilih menu (1-6): 1
```

Gambar 4.1.2 tampilan layar bila jadi admin

DAFTAR PRODUK WINGKY				
ID	Nama Produk	Kategori	Harga	Stok
1	Whiskas 1kg	Makanan	Rp50000	20
2	Royal Canin 2kg	Makanan	Rp150000	15
3	Pasir Gumpal 5kg	Kebersihan	Rp45000	30
4	Sisir Kucing	Grooming	Rp25000	50
5	Mainan Bola	Mainan	Rp15000	40

**Gambar 4.1.3 output pilihan 1 (melihat semua produk)**

```
=====
|                                |
|          TAMBAH PRODUK BARU          |
|                                |
=====

Nama Produk: litter box
Kategori (Makanan/Kebersihan/Grooming/Mainan): kebersihan
Harga: 65000
Stok: 5
```

**Gambar 4.1.4 output pilihan 2 (menambahkan produk baru pada etalase toko)**

```
=====
|                                     |
|               UPDATE  PRODUK       |
|                                     |
=====
|ID  | Nama Produk |
=====
|1   | Whiskas 1kg |
=====
|2   | Royal Canin 2kg |
=====
|3   | Pasir Gumpal 5kg |
=====
|4   | Sisir Kucing |
=====
|5   | Mainan Bola |
=====
|6   | litter box |
=====

Masukkan ID produk yang ingin diupdate: 6

Produk ditemukan: litter box

Pilih yang ingin diupdate:
1. Nama
2. Kategori
3. Harga
4. Stok
Pilihan: 4
Stok baru: 7
```

**Gambar 4.1.5 output pilihan 3 (jadi bisa memperbarui nama/ kategori/ harga/ stok)**



```

=====
|                                     |
|                                     |
|                                     |
| ID | Nama Produk |
|-----|-----|
| 1 | Whiskas 1kg |
| 2 | Royal Canin 2kg |
| 3 | Pasir Gumpal 5kg |
| 4 | Sisir Kucing |
| 5 | Mainan Bola |
| 6 | litter box |
|-----|-----|
Masukkan ID produk yang ingin dihapus: 1
Yakin ingin menghapus 'Whiskas 1kg'? (y/n): y

```

Gambar 4.1.6 output pilihan 4 (admin dapat menghapus apapun yang ada di etalase)

```

=====
Masukkan nama produk: sisir
=====
|                                     |
|                                     |
| ID | Nama Produk | Kategori | Harga | Stok |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 4 | Sisir Kucing | Grooming | Rp25000 | 50 |
|-----|-----|-----|-----|-----|
|

```

Gambar 4.1.7 output pilihan 5 (admin bisa mencari produk lebih cepat dengan fitur ini)

## 4.2 sebagai user

```

=====
| SELAMAT DATANG DI TOKO PERALATAN KUCING WINGKY |
|-----|
1. Login
2. Register
3. Keluar
Pilih menu (1-3): 2

```

Gambar 4.2.1 output pilihan 2 sedari awal dengan tujuan daftar akun baru

```
=====
|          SELAMAT DATANG DI TOKO PERALATAN KUCING WINGKY          |
=====

--- REGISTER AKUN BARU ---
Username: seokjin
Password: ganteng

Registrasi berhasil! Akun 'seokjin' telah dibuat.
Silakan login untuk melanjutkan.
```

Gambar 4.2.1.a output pilihan 2 sedari awal dengan tujuan daftar akun baru

```
=====
|          MENU PELANGGAN - Halo, seokjin!          |
=====

1. Lihat Semua Produk
2. Cari Produk
3. Tambah ke Keranjang
4. Lihat Keranjang
5. Hapus dari Keranjang
6. Checkout
7. Logout

Pilih menu (1-7): 1
```

Gambar 4.2.2 Ketika login sebagai user (kalau registrasi itu akunnya nanti jadi user) di pilihan 1 (login)

=====				
DAFTAR PRODUK WINGKY				
=====				
ID	Nama Produk	Kategori	Harga	Stok
-----				
1	Whiskas 1kg	Makanan	Rp50000	20
2	Royal Canin 2kg	Makanan	Rp150000	15
3	Pasir Gumpal 5kg	Kebersihan	Rp45000	30
4	Sisir Kucing	Grooming	Rp25000	50
5	Mainan Bola	Mainan	Rp15000	40
=====				

Gambar 4.2.3 output pilihan 1 (melihat semua produk)

```
=====
|          CARI PRODUK          |
=====

Masukkan nama produk: whiskas

=====
|          HASIL PENCARIAN          |
=====
ID   Nama Produk      Kategori   Harga      Stok
-----
1    Whiskas 1kg      Makanan   Rp50000    20
=====
|
```

Gambar 4.2.4 output pilihan 2 (fitur mencari produk)

```
=====
|        TAMBAH KE KERANJANG        |
=====

=====
ID   Nama Produk      Kategori   Harga      Stok
-----
1    Whiskas 1kg      Makanan   Rp50000    20
2    Royal Canin 2kg   Makanan   Rp150000    15
3    Pasir Gumpal 5kg  Kebersihan Rp45000    30
4    Sisir Kucing      Grooming  Rp25000    50
5    Mainan Bola        Mainan    Rp15000    40
=====

Masukkan ID produk yang ingin dibeli: 2
Jumlah Royal Canin 2kg yang ingin dibeli: 7

7 Royal Canin 2kg berhasil ditambahkan ke keranjang!
|
```

Gambar 4.2.5 output pilihan 3 (jadi user bisa nambahin barang kekeranjang sepuasnya  
\*asalkan stoknya cukup yaa)

```
=====
|          KERANJANG BELANJA          |
=====
No   Nama Produk      Harga      Jumlah   Subtotal
-----
1    Royal Canin 2kg   Rp150000    7    Rp1050000
2    Pasir Gumpal 5kg  Rp45000     2    Rp90000
-----
TOTAL                                Rp1140000
=====
|
```

Gambar 4.2.6 output pilihan 4 (fitur melihat isi keranjang sekaligus udah dihitung  
kira kira subtotal belanjanya berapa)

```

=====
|           HAPUS DARI KERANJANG           |
=====

No    Nama Produk      Jumlah
-----
1     Royal Canin 2kg    7
2     Pasir Gumpal 5kg   2

Masukkan nomor item yang ingin dihapus: 2

Yakin ingin menghapus 'Pasir Gumpal 5kg' dari keranjang? (y/n): y

Item berhasil dihapus dari keranjang!

```

**Gambar 4.2.7 output pilihan 5 (fitur menghapus produk pilihan yang ada di keranjang)**

```

=====
|           CHECKOUT           |
=====

=====
No    Nama Produk      Harga      Jumlah      Subtotal
-----
1     Royal Canin 2kg   Rp150000   7            Rp1050000
-----
TOTAL PEMBAYARAN                                Rp1050000
=====

Lanjutkan pembayaran? (y/n): y

=====
PEMBAYARAN BERHASIL!
Terima kasih telah berbelanja di Wingky!
=====

```

**Gambar 4.2.8 output pilihan 6 (fitur checkout)**

```

=====
|   Terima kasih telah mengunjungi Toko Wingky!   |
=====

```

**Gambar 4.2.9 jika pengguna memilih pilihan 3 sejak awal**

Jadi apabila sedari awal pengguna memilih registrasi pada pilihan 2 itu sudah pasti jadi user karna adminnya hanya 1 orang di program ini (bisa ditambah sih kalau mau), lalu kalau pengguna selalu memilih yang tidak ada di pilihan pasti akan keluar output eror yang beragam (seperti outputan eror yang ada di program toko peralatan kucing whinky ini) sebelum kembali ke looping awal lagi.

## 5. Langkah-langkah GIT

Git adalah sistem kontrol versi yang membantu kita melacak perubahan pada kode atau proyek kita, jadi dengan adanya git ini kita itu bisa ngeliat semua perubahan yang kita buat dari awal gitu, bahkan kita bisa kembali ke versi sebelumnya tanpa kehilangan jejak dari proyek yang sudah kita buat sebelumnya.

### 5.1 GIT Add

Git add digunakan untuk menambahkan file dan memasukan file ke daftar perubahan. Jadi kita bisa memindahkan file dari tempat asalnya ke tempat dimana file siap di commit dengan menggunakan Git add ini.

```
PS C:\Users\ASUS\OneDrive\Documents\praktikum-apd> git add .
```

Gambar 5.1.1 Penggunaan Git Add

### 5.2 GIT Commit

Git commit ini digunakan untuk menyimpan perubahan secara permanen, jadi kita bisa kembali lagi kesini kapan aja (udah seperti titik check point di game gitu dia).

```
PS C:\Users\ASUS\OneDrive\Documents\praktikum-apd> git commit -m "first commit"
[main 7bde238] first commit
3 files changed, 724 insertions(+)
create mode 100644 A1-2025/pertemuan-2/pertemuan3.py
create mode 100644 post-test/post-test-apd-5/2509106007-Syarifah Anargya Rizky.py
```

Gambar 5.2.1 Penggunaan Git Commit

### 5.3 GIT Push

Git push digunakan untuk mengirim commit kita ke github nanti, jadi disambungkan gitu repositori lokal kita ke github.

```
PS C:\Users\ASUS\OneDrive\Documents\praktikum-apd> git push
Enumerating objects: 14, done.
Counting objects: 100% (14/14), done.
Delta compression using up to 4 threads
Compressing objects: 100% (8/8), done.
Writing objects: 100% (9/9), 6.67 KiB | 525.00 KiB/s, done.
Total 9 (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/seokjinjuseyyo/praktikum-apd.git
68189a5..7bde238 main -> main
```

Gambar 5.3.1 penggunaan Git Push untuk menghubungkan repository lokal ke github