

LAPORAN PRAKTIKUM
ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN DASAR
POSTTEST 5



Informatika B'24
Aulia Natasya
2409106084

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULAWARMAN
SAMARINDA
2024

PEMBAHASAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dari post test kelima yang diberikan merupakan salah satu langkah untuk belajar memahami cara membuat sebuah program yang dapat melakukan operasi dasar seperti Create, Read, Update, dan Delete (CRUD) baik itu menggunakan list atau tuple. Pada instruksi yang diberikan tidak diminta hanya untuk membuat program dasar ini tetapi juga diminta untuk menambahkan beberapa fitur tambahan agar lebih menarik, seperti dukungan untuk pengguna yang berbeda (multiuser), serta error handling. Selain itu, peserta juga dimintai untuk membuat fitur registrasi untuk pengguna baru dan menggunakan nested list. Program ini dirancang untuk mengelola Sistem Katalog Merchandise F1.

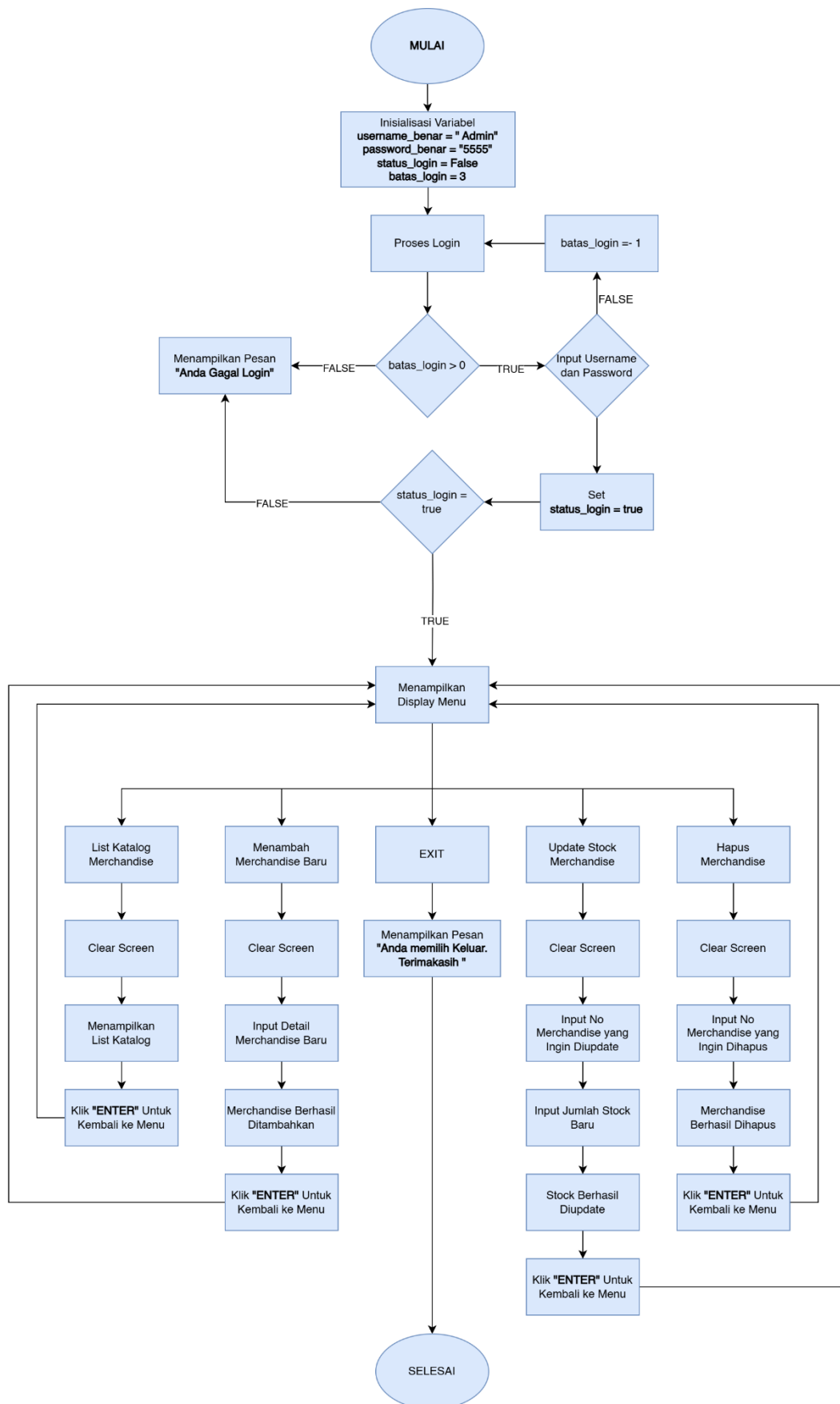
Program yang sudah dibuat dimulai dengan proses login, di mana hanya pengakses yang dapat mengakses sistem. Pengakses diberikan batas login hingga tiga kali. Jika gagal, program akan berhenti. Setelah berhasil login, pengakses akan diberikan tampilan menu utama dengan berbagai opsi untuk mengelola sistem katalog merchandise f1. Proses ini dilakukan dengan melalui list yang sudah disiapkan sebelumnya, sehingga setiap opsi yang ditampilkan secara berurutan dalam format yang lebih jelas dan mudah untuk dipahami.

Opsi pilihan ini termasuk melihat daftar merchandise yang ada, menambah merchandise baru, memperbarui stok merchandise, dan menghapus merchandise yang sudah habis stoknya. Data sistem katalog merchandise disimpan dalam beberapa list, seperti jenis merchandise, tim, harga, stok, dan merchandise edisi tahun berapa. Ketika pengakses melakukan salah satu operasi, perubahan langsung akan diterapkan pada list tersebut, sehingga dapat memudahkan pengelolaan sistem.

Apabila pengakses memilih untuk melihat katalog, program akan menampilkan semua merchandise beserta informasi detail. Untuk menambahkan merchandise baru, program meminta pengakses untuk mengisi informasi merchandise yang ingin ditambahkan. Pada opsi untuk memperbarui stok, program akan menampilkan daftar merchandise yang ingin diubah stoknya. Jika pengakses memilih untuk menghapus merchandise, program akan menampilkan

daftar merchandise dengan stoknya, dan admin dapat menghapus merchandise yang sudah habis dengan memilih nomor yang sesuai, setelah itu data merchandise tersebut akan dihapus dari semua list yang berkaitan.

1.2 FLOWCHART



1.3 OUTPUT PROGRAM

```
PROBLEMS  OUTPUT  DEBUG CONSOLE  TERMINAL  PORTS

=====
                        Login Admin
=====
Masukkan username anda : Admin
Masukkan password anda : 5555
=====
                        Berhasil login!
=====
Klik enter untuk melanjutkan...█
```

Saat program dijalankan, pengakses diminta untuk memasukkan username dan password yang benar. Jika pengakses berhasil login, maka akan muncul pesan “Berhasil Login!” dan pengakses bisa lanjut ke menu utama. Namun, jika salah memasukkan username dan password, program akan menampilkan pesan “Username atau password anda salah!” serta mengurangi batas login hingga maksimal 3 kali. Jika gagal login setelah 3 kali percobaan, maka akses ke menu utama akan ditolak.

```
PROBLEMS  OUTPUT  DEBUG CONSOLE  TERMINAL  PORTS

=====
                        List Katalog Merchandise F1
=====
[1] List Katalog Merchandise
[2] Merchandise Baru
[3] Update Stok Merchandise
[4] Hapus Merchandise
[5] Keluar
Masukkan pilihan anda: █
```

Setelah pengakses berhasil login, akan di tampilkan beberapa pilihan. Opsi yang pertama adalah List Katalog Merchandise F1, yang menampilkan daftar merchandise yang tersedia berserta detailnya, seperti jenis merchandise, tim, harga, stok, dan edisi. Misalnya saat opsi ini dipilih, program akan menampilkan daftar dengan format seperti di bawah ini.

```
PROBLEMS  OUTPUT  DEBUG CONSOLE  TERMINAL  PORTS

=====
                        List Katalog Merchandise
=====
1. Jenis Merchandise : Topi
   Tim Merchandise   : Ferrari
   Harga Merchandise : Rp560000
   Stok Merchandise  : 20 pcs
   Edisi Tahun       : 2023
=====
2. Jenis Merchandise : Jaket
   Tim Merchandise   : McLaren
   Harga Merchandise : Rp892000
   Stok Merchandise  : 44 pcs
   Edisi Tahun       : 2022
=====
3. Jenis Merchandise : Kaos Tim
   Tim Merchandise   : Mercedes
   Harga Merchandise : Rp749000
   Stok Merchandise  : 12 pcs
   Edisi Tahun       : 2024
=====
```

```
PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS Python: 2409106084_Aulia Natasya_B2_Pos

=====
Merchandise Baru
=====
Masukkan Jenis Merchandise : Jaket
Masukkan Tim Merchandise : Aston Martin
Masukkan Harga Merchandise : 945000
Masukkan Stock Merchandise : 12
Masukkan Tahun Edisi Merchandise : 2025
=====
Merchandise baru berhasil ditambahkan!
=====
Klik enter untuk kembali ke menu. . .
```

Jika pengakses memilih opsi kedua yaitu Merchandise Baru, program akan meminta detail merchandise baru yang akan dimasukkan ke dalam list katalog merchandise. Setelah berhasil ditambahkan, program akan menampilkan pesan “Merchandise baru berhasil ditambahkan!” sebagai konfirmasi ulang bahwa item tersebut sudah terdata di dalam system.

```
PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS Python: 2409106084_Aulia Natasya_B2_Pos

=====
Update Stock Merchandise
=====
1. Topi
2. Jaket
3. Kaos Tim
4. Miniatur Mobil
5. Mug
6. Poster
7. Jaket
Masukkan nomor merchandise yang ingin diupdate stoknya: 3
Masukkan stok baru merchandise : 55
=====
Stok merchandise Kaos Tim berhasil diupdate menjadi 55 pcs!
=====
Klik enter untuk kembali ke menu. . .
```

Berikutnya pada opsi ketiga yaitu Update Stock Merchandise, memungkinkan pengakses untuk memperbarui stok merchandise yang ada. Selanjutnya pengakses akan diminta untuk memilih merchandise yang akan di-update berdasarkan nomor di dalam list katalog merchandise, dan kemudian memasukkan stok yang baru. Setelah stok diperbarui, program akan menampilkan pesan seperti “Stok merchandise Kaos Tim berhasil diupdate menjadi 55 pcs!”

```
PROBLEMS  OUTPUT  DEBUG CONSOLE  TERMINAL  PORTS

=====
Hapus Merchandise (Stok Habis)
=====
1. Topi - Stok : 20
2. Jaket - Stok : 44
3. Kaos Tim - Stok : 12
4. Miniatur Mobil - Stok : 93
5. Mug - Stok : 55
6. Poster - Stok : 16
Masukkan nomor merchandise yang ingin dihapus (karena stok habis) : 2
=====
Merchandise Jaket sudah terjual dan dihapus dari katalog.
=====
Klik enter untuk kembali ke menu. . . █
```

Pada opsi keempat Hapus Merchandise, pengakses dapat menghapus merchandise yang stoknya habis atau sudah tidak tersedia lagi. Setelah memilih merchandise yang ingin dihapus, program akan menghapus item tersebut dari dalam list katalog dan menampilkan pesan “Merchandise Jaket sudah terjual dan dihapus dari katalog” sebagai konfirmasi.

```
PROBLEMS  OUTPUT  DEBUG CONSOLE  TERMINAL  PORTS

=====
List Katalog Merchandise F1
=====
[1] List Katalog Merchandise
[2] Merchandise Baru
[3] Update Stok Merchandise
[4] Hapus Merchandise
[5] Keluar
Masukkan pilihan anda: 5
=====
Anda memilih keluar. Terima Kasih!
=====
PS C:\Users\ASUS> █
```

Terakhir, jika pengakses memilih opsi Keluar, lalu program akan menampilkan sebuah pesan “Anda memilih keluar. Terima kasih!” dan keluar dari program.