

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



**Informatika B'24**  
**Aulia Natasya**  
**2409106084**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS MULAWARMAN**  
**SAMARINDA**  
**2024**

## **PEMBAHASAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

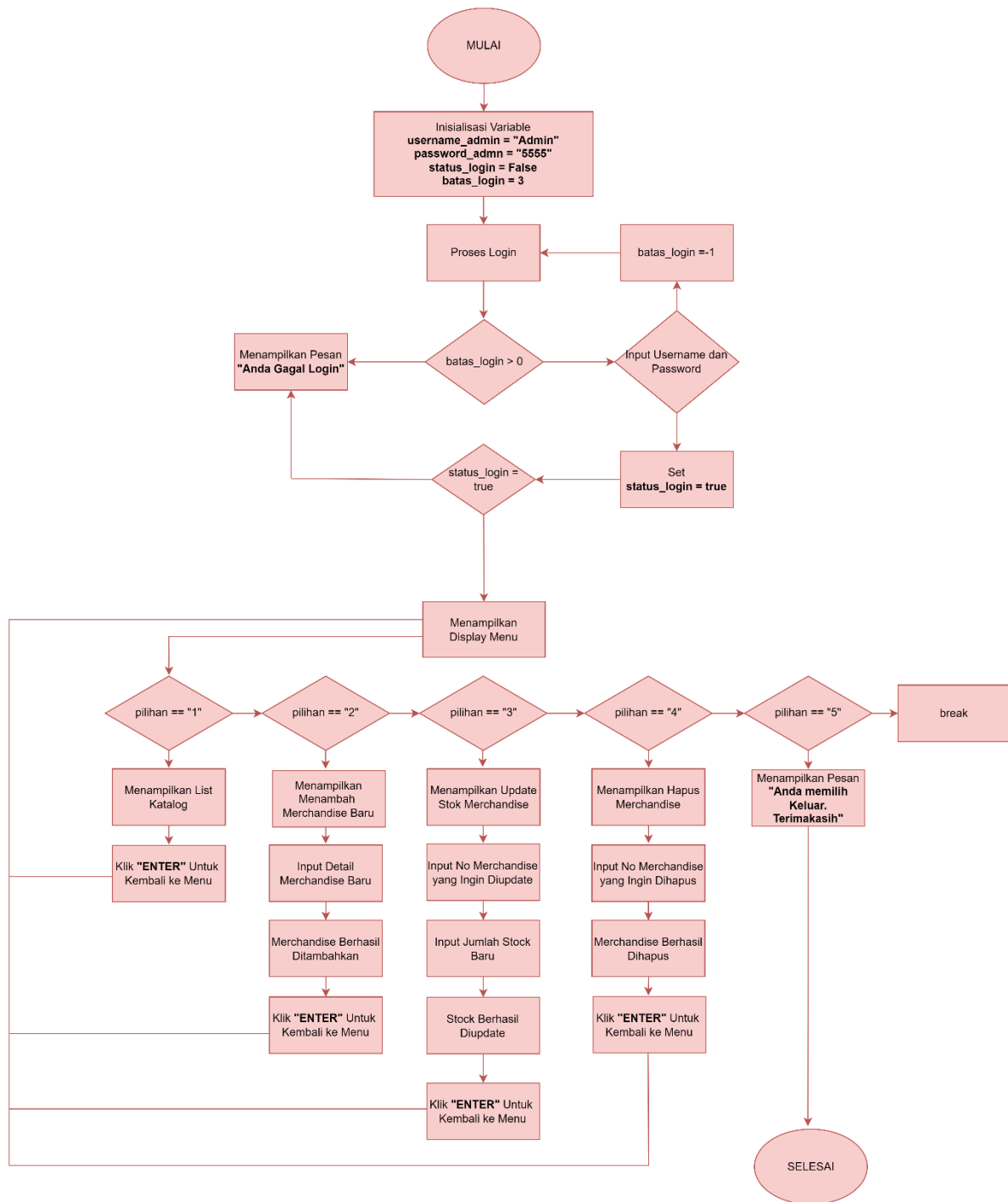
Dalam instruksi post test keenam kali ini, diminta untuk mengubah program yang sebelumnya telah dibuat yaitu post test kelima yang menggunakan list atau tuple menjadi dictionary. Dimana penggunaan dictionary memang lebih memberikan kemudahan dalam mengakses dan mengelola data, yang akan sangat berguna untuk sistem katalog merchandise F1.

Terdapat dua fitur utama yaitu, sistem login dan pengelolaan katalog merchandise F1. Pada awal terdapat informasi login yang disimpan dalam dictionary bernama `data_login`, yang isinya username dan password sebagai key dan value. 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 setelah tiga kali percobaan, program akan berhenti. Setelah berhasil login, pengakses akan diberikan tampilan menu utama dengan berbagai opsi untuk mengelola sistem katalog merchandise F1. Data merchandise F1 disimpan dalam dictionary bernama `data_merchandise`, di mana setiap merchandise diberi nomor atau id sebagai key, dan detail lain seperti jenis, tim, harga, stok, serta tahun edisi disimpan sebagai value. Pada program atau sistem ini memiliki beberapa opsi untuk pengakses.

Ketika pengakses memilih opsi melihat katalog, program akan menampilkan semua merchandise beserta informasi detail. Data ditarik langsung dari dictionary dan ditampilkan dalam urutan berdasarkan dari kuncinya. Pada opsi merchandise baru, pengakses dapat menambahkan merchandise baru. Program akan meminta pengakses untuk mengisi informasi merchandise yang ingin ditambahkan. Pada opsi untuk memperbaharui stok, program akan menampilkan daftar merchandise yang ingin diubah stoknya. Kemudian program akan meminta pengakses untuk mengisi nomor merchandise yang ingin di ubah. Apabila stok dari salah satu merchandise habis atau ingin dihapus maka pengguna dapat memilih opsi menghapus merchandise. Program akan menampilkan daftar merchandise dengan stoknya, dan pengakses dapat menghapus merchandise yang sudah habis dengan memilih nomor yang sesuai, setelah itu data merchandise tersebut akan dihapus dan tidak lagi ditampilkan di katalog.

Pengakses juga diberikan opsi untuk dapat keluar dari program. Ketika pengakses memilih opsi ini program akan berhenti dan menampilkan pesan terimakasih.

## 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_

=====
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.