

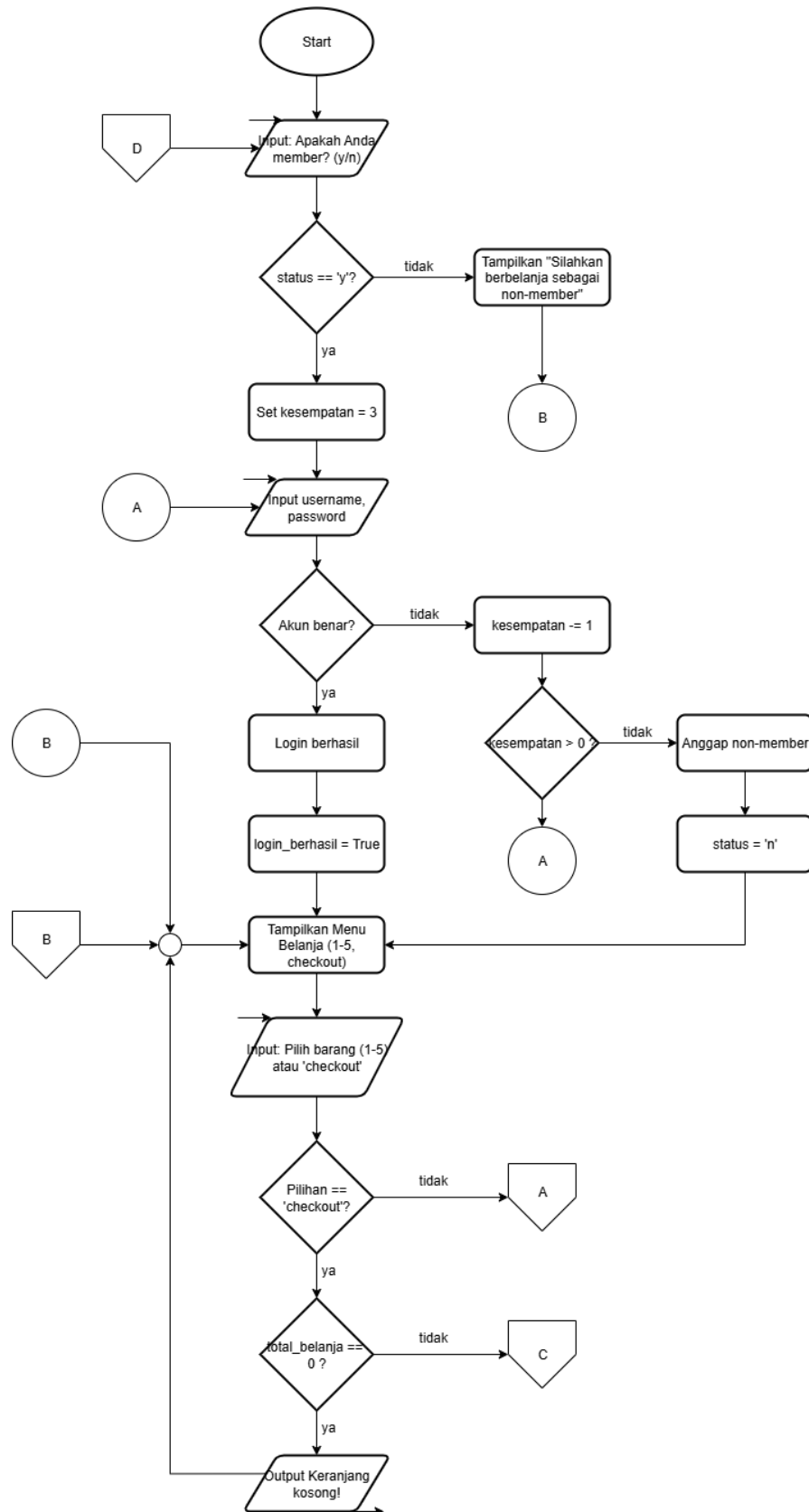
LAPORAN PRAKTIKUM
POSTTEST (4)
ALGORITMA PEMROGRAMAN DASAR



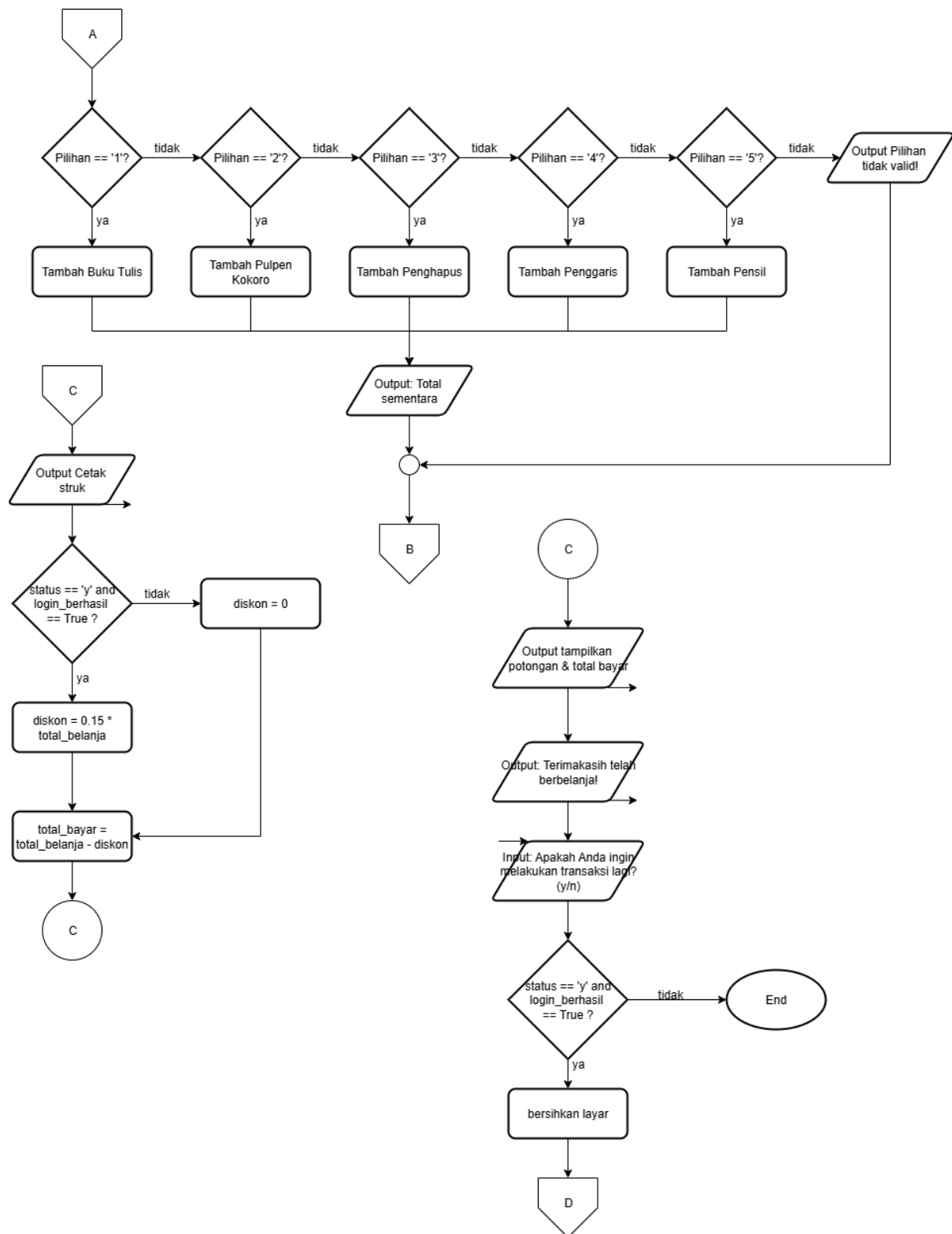
Disusun oleh:
Muhammad Zaki Fahriansyah (2509106020)
Kelas (A'25)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULAWARMAN
SAMARINDA
2025

1. Flowchart



Gambar 1.1 Flowchart Program Pengguna Member Toko



Gambar 1.2 Flowchart Program Pengguna Member Toko

Penjelasan singkat :

1. Pelanggan akan ditanyakan apakah pengguna member atau tidak.
2. Jika ya, pelanggan diminta untuk menginput username dan password (username : zaki, pw : 020). Dan akan diberi kesempatan 3 kali percobaan.
3. Jika tidak, program akan menganggap sebagai non-member, dan akan langsung menuju menu belanja.
4. Lanjut dari login jika valid, akan diarahkan untuk melihat dan memilih produk yang akan dibeli, sedangkan jika login gagal kesempatan akan dikurangi satu hingga habis dan akan berulang ke bagian login kembali. Ketika kesempatan sudah habis maka akan langsung menuju menu belanja.
5. Pelanggan akan diberi 5 pilihan di dalam daftar dan memilih salah satunya. Jika pelanggan ingin langsung checkout maka akan menampilkan output keranjang kosong dan akan kembali ke menu belanja kembali. Jika pelanggan belum checkout dan memilih barang, akan memilih barang antara 1 sampai 5 dan akan menampilkan output total sementara. Lalu akan kembali lagi ke menu login. Untuk pilihan selain 1-5 atau checkout maka program akan menampilkan output tidak valid dan akan kembali lagi ke menu belanja.
6. Selanjutnya masuk pada menu checkout, jika sudah selesai memilih barang program akan mencetak struk belanjaan. Sebelum mencetak program akan memasuki proses mengecek jika member akan mendapatkan diskon 15% dan total harga yaitu = harga barang - diskon. Sedangkan jika bukan member maka akan menampilkan total harga saja tanpa diskon.
7. Terakhir output akan menampilkan terimakasih telah berbelanja. Selanjutnya program akan menanyakan apakah akan lanjut belanja lagi atau tidak. Jika ya akan kembali mengulang program dari awal, jika tidak program akan selesai.

2. Deskripsi Singkat Program

Program ini adalah program yang dilakukan oleh toko murmer untuk membuat via login bagi pelanggan yang memakai member pada toko tersebut. Pada awal program, sistem akan menanyakan pada pengguna apakah pengguna member atau tidak. Pengguna akan diberi kesempatan 3 kali untuk login, jika salah akan diberi pesan login gagal dan menampilkan sisa percobaan. Tetapi jika username atau password kosong akan menampilkan “username dan password tidak boleh kosong”. Ketika login gagal lebih dari 3 kali maka akan dianggap sebagai non-member dan langsung ke menu belanja tanpa mendapatkan diskon. Begitupun jika pengguna adalah member, sistem akan menampilkan menu login dan pengguna

diarahkan untuk login akun member. Setelah login berhasil, pengguna akan diarahkan ke menu belanja. Tetapi jika pengguna bukan member maka akan langsung ke bagian menu belanja tanpa login. Lalu jika pengguna menginput username dan passwordnya selain (y/n) maka akan dianggap sebagai non-member.

Pada menu belanja pengguna akan memilih beberapa barang untuk ditambahkan ke keranjang dan program akan menampilkan menu selama pengguna belum selesai belanja. Setiap barang ditambahkan, akan menampilkan pesan bahwa barang berhasil masuk keranjang dan total belanja sementara. Untuk menyelesaikan belanjaan, pengguna harus memilih menu "checkout". Setelah memilih menu "checkout" akan mencetak struk belanjaan, yang berisi daftar barang yang dibeli. Untuk member struk akan menampilkan total harga sebelum diskon, jumlah diskon, dan total belanjaan. Sedangkan jika non-member akan menampilkan total yang harus dibayar saja. Di bagian terakhir program akan menanyakan lagi ke pengguna apakah ingin memulai transaksi lagi.

3. Source Code

```
import os
os.system('cls')

username = 'zaki'
password = '020'

ulang_transaksi = 'y'
while ulang_transaksi == 'y':
    print("="*40)
    print('Selamat Datang di Toko Murmer'.center(40))
    print("="*40)

    status = input('Apakah Anda member? (y/n): ')
    login_berhasil = False

    if status == 'y':
        kesempatan = 3
        while kesempatan > 0:
            user = input('Masukkan username: ')
            pw = input('Masukkan password: ')

            if user == '' or pw == '':
                print('Username atau password tidak boleh kosong!\n')
                continue
            if user == username and pw == password:
                print('Login berhasil! Silahkan berbelanja.')
                login_berhasil = True
                break
            else:
                kesempatan -= 1
```

```

        print(f'Login gagal, Anda salah memasukkan username
password! Sisa percobaan: {kesempatan}\n')
    if not login_berhasil:
        print('Anda gagal login 3 kali, Anda dianggap sebagai
non-member.\n')
        status = 'n'
    elif status == 'n':
        print('Silahkan berbelanja sebagai non-member\n')
    else:
        print('Input tidak valid! Anda dianggap no-member.\n')
        status = 'n'

total_belanja = 0
keranjang = ""
while True:
    print("="*40)
    print('Menu Belanja'.center(40))
    print("="*40)
    print(f"{'1. Buku tulis':25} - Rp.{18000:>8}")
    print(f"{'2. Pulpen kokoro':25} - Rp.{7500:>8}")
    print(f"{'3. Penghapus':25} - Rp.{2500:>8}")
    print(f"{'4. Penggaris':25} - Rp.{5000:>8}")
    print(f"{'5. Pensil':25} - Rp.{3000:>8}")
    print('-'*40)
    print("6. Checkout\n")

    pilihan = input("Pilih barang (1-5) atau 'checkout': ")
    if pilihan == "1":
        total_belanja += 18000
        keranjang += f"{'Buku tulis':25} Rp{18000:>8,}\n"
        os.system('cls')
        print(f"Buku tulis ditambahkan ke keranjang!")
    elif pilihan == "2":
        total_belanja += 7500
        keranjang += f"{'Pulpen kokoro':25} Rp{7500:>8,}\n"
        os.system('cls')
        print(f"Pulpen kokoro ditambahkan ke keranjang!")
    elif pilihan == "3":
        total_belanja += 2500
        keranjang += f"{'Penghapus':25} Rp{2500:>8,}\n"
        os.system('cls')
        print(f"Penghapus ditambahkan ke keranjang!")
    elif pilihan == "4":
        total_belanja += 5000
        keranjang += f"{'Penggaris':25} Rp{5000:>8,}\n"
        os.system('cls')
        print(f"Penggaris ditambahkan ke keranjang!")
    elif pilihan == "5":

```

```

        total_belanja += 3000
        keranjang += f"{'Pensil':25} Rp{3000:>8,}\n"
        os.system('cls')
        print(f"Pensil ditambahkan ke keranjang!")
    elif pilihan == "6":
        if total_belanja == 0:
            print("Keranjang kosong! Silakan belanja dulu.\n")
            continue
        else:
            break
    else:
        print("Pilihan tidak valid!")
        continue
    print(f"Total sementara belanjaan: Rp{total_belanja:,}\n")

print('\n')
print('='*40)
print(f'Struk Belanja Toko Murmer'.center(40))
print('='*40)
print(f"{'Nama Barang':25}{ 'Harga':>10}")
print('-'*40)
print(keranjang)
print('-'*40)

if status == 'y' and login_berhasil == True:
    diskon = 0.15 * total_belanja
    total_bayar = total_belanja - diskon
    print(f"{'Total sebelum diskon':25} Rp {total_belanja:>8,}")
    print(f"{'Potongan diskon (15%)':25} Rp {diskon:>8,}")
else:
    diskon = 0
    total_bayar = total_belanja

print(f"{'Total yang harus dibayar':25} Rp {total_bayar:>8}")
print('='*40)
print('Terimakasih telah berbelanja!'.center(40))
print('='*40)

ulang = input('\nApakah Anda ingin melakukan transaksi lagi? (y/n): ')
if ulang != 'y':
    print('Program selesai. Terimakasih!'.center(40))
    break
else:
    os.system('cls')
    ulangi_transaksi = 'y'

```

Gambar 2.1 Source Code

4. Hasil Output

1. Menu login jika pengguna member.

```
=====
          Selamat Datang di Toko Murmer
=====
Apakah Anda member? (y/n): y
Masukkan username: zaki
Masukkan password: 020
Login berhasil! Silahkan berbelanja.
=====
          Menu Belanja
=====
1. Buku tulis           - Rp.  18000
2. Pulpen kokoro       - Rp.   7500
3. Penghapus           - Rp.   2500
4. Penggaris           - Rp.   5000
5. Pensil              - Rp.   3000
-----
6. Checkout

Pilih barang (1-5) atau 'checkout': █
```

Gambar 3.1 Hasil Output member

2. Menu login non-member.

```
=====
          Selamat Datang di Toko Murmer
=====
Apakah Anda member? (y/n): n
Silahkan berbelanja sebagai non-member
=====
          Menu Belanja
=====
1. Buku tulis           - Rp.  18000
2. Pulpen kokoro       - Rp.   7500
3. Penghapus           - Rp.   2500
4. Penggaris           - Rp.   5000
5. Pensil              - Rp.   3000
-----
6. Checkout

Pilih barang (1-5) atau 'checkout': █
```

Gambar 3.2 Hasil Output login non-member

3. Jika pengguna salah memasukkan username dan password

```
=====
      Selamat Datang di Toko Murmer
=====
Apakah Anda member? (y/n): y
Masukkan username: zaki
Masukkan password: 2
Login gagal, Anda salah memasukkan username password! Sisa percobaan: 2

Masukkan username: zaki
Masukkan password: 3
Login gagal, Anda salah memasukkan username password! Sisa percobaan: 1

Masukkan username: fauza
Masukkan password: 026
Login gagal, Anda salah memasukkan username password! Sisa percobaan: 0

Anda gagal login 3 kali, Anda dianggap sebagai non-member.

=====
              Menu Belanja
=====
1. Buku tulis          - Rp. 18000
2. Pulpen kokoro       - Rp. 7500
3. Penghapus          - Rp. 2500
4. Penggaris           - Rp. 5000
5. Pensil              - Rp. 3000
-----
6. Checkout

Pilih barang (1-5) atau 'checkout': █
```

Gambar 3.3 Hasil Output pengguna salah username dan password

4. Jika pengguna menginput selain “y” dan “n”

```
=====
      Selamat Datang di Toko Murmer
=====
Apakah Anda member? (y/n): gatauk
Input tidak valid! Anda dianggap non-member.

=====
              Menu Belanja
=====
1. Buku tulis          - Rp. 18000
2. Pulpen kokoro       - Rp. 7500
3. Penghapus          - Rp. 2500
4. Penggaris           - Rp. 5000
5. Pensil              - Rp. 3000
-----
6. Checkout

Pilih barang (1-5) atau 'checkout': █
```

Gambar 3.4 Hasil Output pengguna menginput selain “y” dan “n”

5. Daftar menu belanjaan dan memilih barang.

```
Pensil ditambahkan ke keranjang!
Total sementara belanjaan: Rp36,000

=====
Menu Belanja
=====
1. Buku tulis           - Rp. 18000
2. Pulpen kokoro        - Rp. 7500
3. Penghapus            - Rp. 2500
4. Penggaris            - Rp. 5000
5. Pensil               - Rp. 3000
-----
6. Checkout

Pilih barang (1-5) atau 'checkout':
```

Gambar 3.5 Hasil Output daftar menu belanjaan

6. Hasil checkout dan struk belanjaan sebagai member.

```
Pensil ditambahkan ke keranjang!
Total sementara belanjaan: Rp36,000

=====
Menu Belanja
=====
1. Buku tulis           - Rp. 18000
2. Pulpen kokoro        - Rp. 7500
3. Penghapus            - Rp. 2500
4. Penggaris            - Rp. 5000
5. Pensil               - Rp. 3000
-----
6. Checkout

Pilih barang (1-5) atau 'checkout': 6

=====
Struk Belanja Toko Murmer
=====
Nama Barang            Harga
-----
Buku tulis              Rp 18,000
Pulpen kokoro           Rp 7,500
Penghapus               Rp 2,500
Penggaris               Rp 5,000
Pensil                  Rp 3,000

-----
Total yang harus dibayar Rp 36000
=====
Terimakasih telah berbelanja!
=====

Apakah Anda ingin melakukan transaksi lagi? (y/n):
```

Gambar 3.6 Hasil Output Hasil Output checkout dan struk belanja member

7. Hasil checkout dan struk belanjaan sebagai non-member dan tampilan jik tidak lanjut belanja.

```
Pensil ditambahkan ke keranjang!
Total sementara belanjaan: Rp36,000

=====
Menu Belanja
=====
1. Buku tulis          - Rp. 18000
2. Pulpen kokoro       - Rp. 7500
3. Penghapus          - Rp. 2500
4. Penggaris           - Rp. 5000
5. Pensil              - Rp. 3000
-----
6. Checkout

Pilih barang (1-5) atau 'checkout': 6

=====
Struk Belanja Toko Murmer
=====
Nama Barang          Harga
-----
Buku tulis           Rp 18,000
Pulpen kokoro        Rp 7,500
Penghapus            Rp 2,500
Penggaris            Rp 5,000
Pensil               Rp 3,000

-----
Total yang harus dibayar Rp 36000
=====
Terimakasih telah berbelanja!
=====

Apakah Anda ingin melakukan transaksi lagi? (y/n): n
Program selesai. Terimakasih!
PS C:\Kuliah Infor\praktikum-apd>
```

Gambar 3.7 Hasil Output checkout dan struk belanja non-member

5. Langkah-langkah GIT

5.1 GIT Add

```
PS C:\Kuliah Infor\praktikum-apd> git add .
```

Gambar 4.1 GIT Add

Karena sebelumnya sudah di upload jadi langsung ke GIT Add yang fungsinya untuk menyiapkan perubahan file supaya siap dicatat di commit. Lalu untuk GIT add . untuk menambahkan semua file.

5.2 GIT Commit

```
PS C:\Kuliah Infor\praktikum-apd> git commit -m "Posttest 4"
[main 35c3918] Posttest 4
4 files changed, 130 insertions(+), 8 deletions(-)
rename post-test/post-test-apd-3/{Zaki Fahriansyah - Template Laporan APD.pdf => 250106020-Muhammad Zaki Fahriansyah-PT-3.pdf} (100%)
rename post-test/post-test-apd-3/{2509106020-Muhammad Zaki Fahriansyah-PT-3- => 2509106020-Muhammad Zaki Fahriansyah-PT-3} (98%)
create mode 100644 post-test/post-test-apd-4/2509106020-Muhammad Zaki Fahriansyah-PT-4.py
```

Gambar 4.2 GIT Commit

Selanjutnya ada GIT Commit untuk menyimpan perubahan yang sudah di-add ke dalam repository

5.3 GIT Push

```
PS C:\Kuliah Infor\praktikum-apd> git push
Enumerating objects: 16, done.
Counting objects: 100% (16/16), done.
Delta compression using up to 2 threads
Compressing objects: 100% (9/9), done.
Writing objects: 100% (10/10), 2.50 KiB | 182.00 KiB/s, done.
Total 10 (delta 3), reused 0 (delta 0), pack-reused 0 (from 0)
remote: Resolving deltas: 100% (3/3), completed with 3 local objects.
To https://github.com/zakifahriansyah-svg/praktikum-apd.git
   cd9f210..35c3918  main -> main
PS C:\Kuliah Infor\praktikum-apd>
```

Gambar 4.3 GIT Push

GIT Push dilakukan agar file-file yang telah diubah atau dimodif akan masuk kedalam repository GITHUB kita sehingga saat melakukan pull maka sudah akan terupdate menjadi file yang telah diperbarui atau dimodif, disini menggunakan git push tanpa origin main